

小学英语阅读教学与实践丛书

英语教学游戏

设计与运用

编 著 曾燕虹

顾 问 郭植梅

英文审核 John Isaak (加拿大)

小学英语阅读教学与实践丛书

英语教学游戏

设计与运用

编 著 曾燕虹

顾 问 郭植梅

英文审核 John Isaak (加拿大)



广东高等教育出版社

Guangdong Higher Education Press

广州

图书在版编目 (CIP) 数据

英语教学游戏设计与运用/曾燕虹编著. —广州: 广东高等教育出版社, 2012. 9

(小学英语阅读教学与实践丛书)

ISBN 978 - 7 - 5361 - 4453 - 8

I. ①小… II. ①曾… III. ①英语 - 阅读教学 - 小学 - 教学参考资料 IV. ①G623.313

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 186591 号

广东高等教育出版社出版发行

地址: 广州市天河区林和西横路

邮编: 510500 电话: 020 - 87553735

<http://www.gdgjs.com.cn>

广东信源彩色印务有限公司印刷

787 毫米 × 1 092 毫米 16 开本 10 印张 185 千字

2012 年 9 月第 1 版 2012 年 9 月第 1 次印刷

定价: 28.00 元 (含光盘)

前 言

《英语教学游戏设计与运用》是广东省教育科学“十一五”规划2009年度课题“构建广东特色的小学英语教学法体系”的研究成果之一，是所有参加该项目的人员辛勤劳动的结晶。该课题由广东省教育研究院郭植梅老师担任专家顾问并审定。

本书包括两大部分，分别是游戏教学理论编和游戏教学实践编。理论编主要展示了英语教学一线的优秀英语教师在游戏教学中的观点和体会，形成了游戏教学的比较完整的体系。实践编则是以中英文对照的形式展示游戏教学内容，是教师将游戏教学理论付诸实践的教学成果。其中，张文生、庄玉莹、林爱如、林涟、谢优娥、庄烨、黄美珊、刘浩淼等老师参与了实践编中文初稿的撰写工作，曾燕虹和张文生老师负责编写了游戏的英文说明，加拿大的专家 John Isaak 对英文说明进行了审核。全书由曾燕虹老师修改、统稿，郭植梅老师审定。本书配有视频光盘，涵盖了词汇、句子、时态等方面的游戏教学内容。其中，室内游戏由潮州市城南中英文学校的陈萍、陈敏纯和赖燕妮老师执教，户外游戏由潮州市实验学校的谢优娥、庄烨、陈贤燕和陈晓虹老师执教。此外，书后还提供了所有游戏名称的中英文索引，方便读者查找。

本课题的研究得到了潮州市实验学校和潮州市城南中英文学校的大力支持，在此表示感谢。

由于编者水平有限，错漏难免，恳请专家读者批评指正。

编 者

2012 年 7 月

目录

游戏教学理论编

游戏的设计与运用	曾燕虹 (3)
英语课堂中游戏教学的问题与对策研究	曾燕虹 (17)
浅谈游戏在英语教学中的“六性”	刘浩淼 (23)
民主 有效 探索 创新	
——浅谈如何在小学英语游戏教学中发挥教师的主导作用	
.....	林 涟 (28)
让游戏成为课堂的调味剂	
——浅谈如何提高英语游戏的实效性	庄 烨 (31)
游戏, 小学英语课堂的“催化剂”	谢优娥 (35)

游戏教学实践编

一、语音与字母	(41)
二、词汇	(63)
三、词汇与句子	(97)
四、句子	(123)
五、语法	(137)

附录

游戏索引	(152)
Games Index	(153)



游戏教学

理论编

游戏的设计与运用

韩山师范学院 曾燕虹

游戏是小学英语课堂中最常用的教学手段之一，既是教师用来帮助学生练习和复习某个语言知识、锻炼学生某种语言技能、调节课堂节奏的有效教学手段，也是学生们非常喜欢的课堂活动。在小学英语课堂中运用游戏活动不仅遵循了国家《课程标准》的要求，也符合学生的年龄特点，体现了“在做中学，在玩中学”的教学原则。

一、什么是游戏

“游戏”相对应的英语单词是“game”。不同的人对 game 的解释不同。搜索百度，我们可以找到好几个定义。

柏拉图认为，游戏是一切幼子（动物的和人的）生活和能力跳跃需要而产生的有意识的模拟活动。亚里士多德则觉得游戏是劳作后的休息和消遣，本身不带有任何目的性的一种行为活动。拉夫·科斯特给游戏下的定义是：游戏就是在快乐中学会某种本领的活动。

查阅《辞海》，我们可以看到这样的解释：游戏是一切文化娱乐和体育活动的总称。

Wikipedia 对 game 的解释是：游戏是一种有一定结构的玩耍，通常为了娱乐，有时作为一种教育工具（A game is structured playing, usually undertaken for enjoyment and sometimes used as an educational tool）。

综上所述，游戏是一种以娱乐消遣为主要目的，在快乐中学会某种本领的行为活动。游戏既可以用在日常生活中，也可以作为教育的用途。

根据百度词条，游戏有智力型游戏和活动型游戏之分。前者如下棋、积木、打牌等；后者如追逐、接力及利用球、棒、绳等器材进行的活动，多为集体活动，并有情节和规则，具有竞赛性。

我们在这里所讨论的游戏通常指用于教学的游戏，即适合课堂教学、服务于教学目的的游戏。

二、游戏的特点

1. 游戏的判断

我们先来看看两个活动，同时思考两个问题：下面这两个活动哪一个是游戏？为什么？

◆ 活动一：悄悄话

教师把学生分成若干组，每组人数相等。如果总人数不能平均分组，则剩下的学生当裁判。各组都站成一路纵队，队员之间相隔大约一个手臂的长度。教师先准备好一个句子。然后让各组的最后一位学生到教师处看这个句子。各位学生看完句子就回到各自原来的位置上。当教师喊“开始”时，学生开始把句子用“悄悄话”的形式往前传。这样一个一个往前传，最前面那位学生听到句子后马上到黑板上把听到的句子写下来。

学生在黑板上写句子的时候教师也在黑板上标明各组完成的顺序。等到所有的组都完成的时候就可以进行计分了。

评分的方式可以考虑两方面：速度和准确率。首先，按照快慢的顺序分别给予每组学生一定的分数，如第一名 10 分，第二名 8 分，第三名 6 分等。然后看准确率。如句子写全对的得 10 分，每错一个单词扣 1 分或 2 分等，最后两项加起来得到高分者为胜。教师对获胜的小组进行表扬或奖励，对没获胜的小组给予一定的鼓励。

对于计分的方法，教师应该在活动开始之前就跟学生说清楚，这样学生的目的更明确。

这个活动的规则是只能用“悄悄话”，如果声音太大或让第三人听到则扣分。

这个活动可以根据需要设计成不同难度。如果是初学者，传递的内容可以是一个单词，或者一个短语；如果是高年级的学生，则可以是简单的一句话，再提高难度的话就可以选择学生容易出错的词语或句子，比如第三人称单数的一般现在时，一些词的复数形式，或者容易混淆的时态等。

◆ 活动二：大家一起来

教师在黑板上（或屏幕上）列出一些词语和词组，先要求全体学生齐读这些词语，接着以“滚车轮”的形式，按照座位，从前面开始一人读出

一个词，快速地接下去，最后表扬读得好的学生。

毋庸置疑，大家应该很快能判断第一个活动是游戏，第二个不是游戏，只是一个普通的课堂活动。

当然，这两个活动都有一定的趣味性，对部分学生都有一定的挑战性，学生在一定程度上都会比较集中精神地去完成，最后教师也都给予了学生一定的表扬。但是这两个活动有本质上的区别。

这两个活动有何本质区别呢？为什么第二个活动不能称为游戏呢？要判断一个活动是否为游戏有哪些依据呢？这就涉及游戏的特点。

2. 游戏的特点

(1) 规则性。

在日常生活中，有时我们会听到有人说“某某人的行为不符合游戏规则”，或者说“这就是游戏规则了”，由此可见，提到游戏，人们往往会提到另一个词，即有游戏就必须有规则，规则是游戏的第一个特点，也是最重要的特点。没有规则，成不了游戏。

在上面的游戏中大家可以看到，它的规则是“只能用悄悄话传递”，如果大声传递或传递时让第三人听到，那就违反了游戏规则，就要受到一定的惩罚或扣分。在这个游戏中，除了“悄悄话”这个重要规则外，还有其他的附带规则，比如得分的规则、同时开始的规则等。

(2) 结果的不可预测性。

游戏的结果是不可预测的。也就是说，在游戏开始之前，谁都不能百分之百地确定哪一方是赢家。只有这样，参加游戏的成员才会觉得大家都是平等的，每个人都有赢的希望，他们才会认真地参与，努力争取赢得游戏。如果没开始就知道谁赢谁输，那大家就没兴趣为赢得游戏而努力了。此外，游戏的结果可以有一个优胜者，也可以有多个优胜者。当进行的是组与组之间的游戏时，优胜者可以是个人，也可以是一个组或多个组，尽量选择可以让更多的人参加的游戏，也尽量避免只有一个优胜者，这样可以鼓励更多的学生，培养学生对英语学习的兴趣。所以游戏结果的不可预测性是游戏的另一重要特点。

(3) 竞争性和合作性相结合。

上面这个游戏需要组员之间的相互合作，一人传一人，任何一人不合作都可能造成游戏的失败。同时，组与组之间则需要竞争，比速度，比准确率。所以，游戏可以培养学生的友好合作与合理竞争的精神，让学生在活动中懂得只有大家齐心协力团结一致才能取得更好的成绩。而游戏规则

则有效地约束了学生在参与竞争时候的行为，逐渐使学生养成合理竞争的习惯。由此看出，游戏具有一定的竞争性和合作性。当然，有些个人与个人之间的游戏主要是竞争，合作方面的特点不很明显。

(4) 挑战性。

游戏往往对学生的某方面的能力具有一定的挑战性，游戏既要符合学生的学习发展规律，也要符合学生的学习特点。我们可以想象，如果一个游戏非常简单，任何参与者都可以不费吹灰之力迅速完成，甚至出现每个参与者都是赢家的现象，其结果是学生不屑于参加，或者不认真对待。这样的游戏显然没有意义，对教学也没有什么好处。但是，如果一个游戏太难，所有的参加者再怎么努力都不能成功，也会严重打击学生学习的积极性，让学生对学习失去信心和兴趣。因此，我们要判断一个游戏是不是一个好游戏，可以从“挑战性”来衡量，游戏设计的难度最好能符合维果斯基的“最近发展区理论”。这个理论认为学生的发展有两种水平：一种是学生的现有水平，指独立活动时所能达到的解决问题的水平；另一种是学生可能的发展水平，也就是通过教学所获得的潜力。两者之间的差异就是“最近发展区”。教学应着眼于学生的最近发展区，为学生提供带有难度的内容，调动学生的积极性，发挥其潜能，超越其最近发展区而达到其困难发展到的水平。因此，游戏的难度应该让学生通过努力，或者在教师和同学的帮助下能够顺利完成。不能太难，如果太难，让所有的参与者都失败，会让学生望而生畏而产生学习的畏难情绪。也不能太简单，如果很容易地让所有的参与者都轻松赢得，学生会觉得没趣。这就是游戏的挑战性特点。

(5) 操作形式多样化。

游戏经常允许或需要学生一定程度的移动、运动，当然，游戏往往需要裁判。裁判的作用可以是计分，也可以是监督管理。裁判可以是教师，也可以是学生，有时裁判可以由游戏的参与者兼任，这个视具体的游戏来决定。上面的游戏裁判，可以是教师，也可以是教师指定的某些同学。“悄悄话”的裁判不仅要监督组员遵守游戏规则，还要确认各个组的速度，以便多组进行时教师可以准确地计算最后的得分，以保证游戏的顺利进行和公平性。让学生参与裁判也可以提高学生的学习积极性，让学生充满成就感。

三、游戏的设计

事实上，学校配备给教师的教学材料中很少、甚至是没有现成的游戏

材料。教师需要自己去寻找游戏材料，要找到完全适合课堂教学的某个游戏并不容易。所以教师常常需要自己去设计游戏，或者选择和修改可以找到的游戏材料。从前面的例子和分析可以看出，并不是所有的游戏都适合课堂教学的。那么适合课堂游戏必须具备什么条件？教师在设计游戏，或者选择、编写或修改游戏时要注意些什么问题呢？

第一，用于课堂游戏必须服务于语言教学目的。跟本节课的教学内容无关的游戏，即使这个活动再有趣都不要选用。

比如，教师的这节课是教授现在进行时语法的运用的，如果要运用游戏对语言知识进行有效的操练的话，那么这个游戏中的主要语言必须是现在进行时的运用。也就是说，学生在参与这个�戏的过程中，必须大量地、反复地、自然地有机会使用现在进行时进行交际以争取赢得游戏的最后胜利。这里强调“大量、反复、自然”，是因为课堂的时间非常有限，要保证在最有限的时间内让学生最大限度地接触和使用语言，达到最有效地习得语言的目的。

第二，要注意游戏的趣味性，要让学生感到快乐。

游戏不可预测的结果让游戏充满了神秘感，这点无疑是游戏吸引学生的最大优点。游戏的合作性与竞争性使学生需要调动各种机能，让身心处于高度的兴奋中，让他们感到快乐与刺激。教师在设计游戏时要充分地意识到这两个方面的因素，尽量选择趣味性较强的游戏，选择符合学生的性格特点和年龄特点的游戏。譬如，小学生的游戏要更趋向于“在玩中学”，让学生动起来；高中生的游戏则应该更富于挑战性，融知识于娱乐中。

第三，游戏规则要简明扼要。

课堂的时间非常有限宝贵。如果一个游戏的规则很复杂，需要花大量的时间去解释，就可能占用太多的时间，以致本末颠倒，影响主要教学任务的完成。复杂的游戏规则还有可能造成学生不能完全理解明白，这样势必影响游戏的有效进行，造成游戏的失败，让学生感到沮丧，影响学生的学习情绪和信心。简单的游戏规则是保证游戏有效实施的根本。

第四，要注意游戏的难度控制。

教师在设计或选择游戏时，必须预测该游戏的难度，最好是预备好前一级和后一级的难度级别。也就是说，如果在做游戏时发现游戏的难度太小，学生很容易完成，那么，教师应该及时地加大游戏的难度。相反，如果发现游戏的难度太大，就要及时地降低游戏的难度，以保证游戏的顺利进行。譬如，在一个复习时态的游戏中，可以设计一个小组的竞赛，让各组组长写出各种时态的句子，句子不能重复。如果加大难度的话，可以要求上一个句子的最后一个词必须是下一个句子的主语。降低难度的话，可

以允许各种时态的句子以不同的句式表达。

第五，尽量“一石多鸟”。

教师运用游戏的目的可以是单一的，但最好是多向的。前面提到教师所选择的游戏必须是服务于语言教学的目的的，比如语音、词语、句子语法等教学。除此之外，游戏可以活跃课堂气氛，让学生能在“劳作”之余享受和消遣，让他们感到学习的乐趣，从而激发学生的学习欲望，达到促进学习的目的。游戏可以用来调节课堂的节奏，让学生“动起来”或“静下去”。游戏还可以培养学生的合作与竞争意识，大家在共同活动中慢慢地懂得怎样才能赢得游戏；当失败时可以总结失败的原因，让孩子们养成坦然面对成功与失败的正确情感态度。

因此，教师在考虑游戏服务于语言知识教学的同时，还要尽量关注其他方面，比如这个游戏是着重训练语言的哪方面技能，是一个让学生“动起来”还是“静下去”的游戏，用于课堂的哪个环节比较合适，是小组的还是个人的，主要是面向上中层学生还是要照顾中下层学生等，一个游戏同时能够达到多种目的是最好的。

四、游戏的教学

在平时的课堂游戏活动中，我们经常看到一些不成功的例子：或者是一部分学生做得正投入，其他的学生还不知所措；甚至有些学生已经完成了，另一些学生却还没开始，或者纪律出现问题了，或者结果出不来了，等等。有时教师觉得游戏规则很简单，一遍而过，但有些学生因为一时走神而漏听了部分游戏规则，结果影响了游戏的进行。有时计分方法不太客观，造成学生意见不同或部分学生对结果有意见，这些都是常见的问题。

事实上，教师如果能够掌握游戏教学的必要步骤，明确各个步骤的目的，恰当地实施游戏，就可以避免或减少在课堂上出现麻烦。

1. 游戏的教学步骤

用游戏设计教学活动，要注意遵循一定的教学步骤，特别是当教师要用的游戏是学生从来没有做过的，教师更应该注意一步一步解释、引导、示范，以保证游戏的有效性和顺畅性，从而达到教师的语言教学预设效果。

◆ 教学示范例子：

（教师准备好由 15 个单词卡片构成的“扑克牌”若干，数量是所有

参加人数的二分之一。同时准备好含有这 15 个单词的 PPT 或图片。)

T: Boys and girls! Let's play a game. OK?

Ps: OK.

T: But you should make sure that you know the words and sentences you are going to use in the game first. Let's see the words first. (T shows 15 pictures with words on them.)



a pencil case



a rat



a baby



a bear



a rabbit



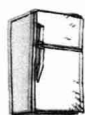
a cat



a bag



a house



a fridge



a dog



a star



a monkey



a bus



a hat



a washing machine

There are some sentences as followed:

What can you see?

I can see a...

Yes. I think so. / No, I don't think so.

(教师带领学生熟悉这些词语和句子，可以齐读或提问学生，保证学生看到任何一个图片或词语是能够准确地说出来，也可以熟练地说出这些句子。)

T: The name of the game is "Playing Cards". Here I have 15 cards with pictures on each. Let's see how to play.

Since you're going to play in pairs, I'd like to make you into pairs. (教师可以直接让学生结对，每对都是 A 和 B 两人。如果想让游戏更刺激，

也可以根据实际情况把学生分成若干人数相等的小组，然后每两组成员一一对应再组成若干对，这样，游戏结果可以有个人优胜者也有小组优胜者。)

OK. Now let's see how to play the game. Each pair can get a set of cards like these. Please put them on your desk facing down. Student A draws one of the cards. Pay attention not to let student B see it. Student B doesn't know what picture is on the card. So he asks, "What can you see?" Student A can answer Student B's question according to the fact, or he can tell a lie. At this time, Student B should judge whether Student A was telling the truth by saying "Yes, I think so." Or Student A was telling a lie by saying "No, I don't think so." If Student B's judging is correct, Student B can get this card. Otherwise, Student A keeps this card.

Student A and Student B take turns to draw the cards, and ask and judge until all the cards are gone. The one getting more cards is the winner of the pair. The group getting the most cards is the super group.

(现在听好怎样做这个游戏。做游戏时，每两位同学组成一对，每对同学都可以拿到一副由这 15 张卡片组成的扑克牌，大家先把卡片叠成一叠，图片朝下放在课桌上。两人中的 A 先从卡片中任意抽出一张，这样 A 看到图片的内容而 B 看不到，所以 B 问 A "What can you see?" A 用 "I can see..." 回答，A 的回答可以选择根据图片的真实内容或者用其他的词语，比如，A 拿到的是一张猴子的卡片，A 可以说 "I can see a monkey." 也可以说任何其他的，比如 "I can see a bus." 接着 B 要对 A 的回答用 "Yes, I think so." 或者 "No, I don't think so." 作出判断，当然这时的 B 需要对 A 进行察颜观色。如果 B 的判断是正确的，B 赢得该卡片；如果 B 的判断错误，则 A 赢得该卡片。这样轮流抓牌，一直到桌子上 15 张卡片都抓完了，这时双方数数看各得了多少张卡片，多张者为胜；把各大组的成员所得到的卡片加起来，卡片总数最多的为优胜组。)

如果学生的英语听力不能跟上，教师可以边用英语解释游戏规则边示范。也可以用中文解释。

接着，教师可以邀请一位学生和教师一起示范给大家看，边示范边进一步解释游戏规则。最后，教师可以请英语水平中等或中下的一对学生到讲台上，在不给予提示的情况下让他们试试看能否顺利完成。如果学生顺利完成，则可以全部开始做游戏；如果出现问题，教师则需要进一步做示范或者让学生自己纠正。

在学生做游戏时，教师应该及时了解班里的情况，对需要帮助或出现

问题的学生提供必要的帮助,对速度较快的学生给予额外的任务或让他们再玩一遍,对速度较慢的学生则要鼓励他们加快速度。当全体学生都完成游戏时,教师统计游戏的结果。计算出个人优胜者和小组优胜者,对优胜者进行表扬,对落后者进行鼓励。为了强调语言知识,教师还可以提问优胜者,在做游戏的过程中他使用了哪些语言,如何取胜等。

2. 游戏的步骤与分析

第一步,教师告诉学生,大家要一起做游戏。短短的一句话足以吸引大家的注意力。因为,在学生的心目中,游戏就是快乐,游戏就是活跃,游戏就不用死死地坐在座位上呆呆地听讲。

第二步,教师很自然地告诉大家,要做好游戏就必须掌握相关的词语和句子,让学生明白复习词语句子的重要性和目的,这样学生的学习积极性在无形中被激发出来。我们可以想象,为了赢得游戏,学生在复习相关的词语句子时会情绪高涨特别投入。事实上,复习词语句子是教师课堂教学的目的,同时也是保证学生顺利完成游戏的基本条件。教师用不经意的办法,就轻松达到其教学目的。

第三步,教师告诉学生游戏的名称是“Playing Cards”,让学生心中有数,知道要做什么游戏,因为打扑克是大家喜闻乐见又非常熟悉的活动,学生的积极性又一次被激发出来。

第四步,分组。分组是具体游戏的要求,是该游戏顺利进行的必要条件。分组的时候可以告诉学生,应该尽量为自己的团队贡献自己的力量,让学生体会团队的精神,体验集体荣誉感。

第五步,明确游戏规则。能否明确游戏规则是游戏成功与否的关键。学生只有透彻了解游戏的流程,明白在什么时候该问什么,该说什么,该怎样回答,才能保证游戏的顺利进行。同时,游戏规则中往往也包括了游戏的纪律,如该做什么或不该做什么,这样可以避免游戏过程中出现混乱的情况,避免突发事件的发生。

第六步,师生一起示范。在课堂教学中,教师的一次解释或说明是远远不够的,因为有些走神的学生或者理解力较差的学生未必一次就能听懂。但是,也不宜再一次同样地简单重复,因为机械地重复解释会让学生觉得无趣无聊枯燥而厌烦。在这个时候,师生一起示范是最明智和有效的方法。跟教师一起示范的学生会有非常强烈的荣誉感,其他的学生则会因为这个活动有同学的参加感到亲切和自然。所以示范是进一步的解释,不仅把抽象的语言直观化,也进一步让学生明白游戏规则,为保证游戏的顺利完成扫除了障碍。

第七步，确认。教师让一对学生试做游戏，而且挑选英语水平中等或中下的学生，目的很明确，要了解是否全体学生完全明白该游戏的游戏规则。部分教师在课堂中喜欢用“Can you understand?”来寻求答案，这是没用的。因为明白的学生往往回答“Yes”，而不明白的学生则不吭声，这样的话即使很多学生不明白，教师听到的永远都是“Yes”。所以，要知道学生是否掌握了游戏规则，是否懂得怎样进行游戏，最好的办法是让学生自己动手操作。通过这么一试，如果连程度中下的学生都能顺利完成，则说明大部分学生已经明白怎样做了。

第八步，进行游戏。学生在做游戏的过程中，教师要注意对课堂的监管控制，避免出现学生过于兴奋而出现场面失控的情况，发现学生有问题需要帮助的话马上给予帮助和解决。此外，教师还要掌握好时间。

第九步，宣布结果。结果的计算非常重要，因为学生做游戏的目的是为了赢得游戏，公平地对学生进行评价有利于锻炼学生的竞争意识，培养他们对学习的兴趣，激发他们学习的信心，也鼓励落后的学生努力追赶。

第十步，语言知识回归。在完成游戏后，教师让学生回顾赢得游戏必须运用和掌握的语言，这样能进一步加强和巩固对语言知识的学习和掌握。如“Playing Cards”游戏最后的提问便是教师对语言知识的归纳和进一步的复习。

上面的步骤，是针对一个全新的游戏而进行的，如果要做的游戏学生已经非常熟悉，教师可以省略其中的一些步骤，比如游戏规则的解释，直接让学生示范就行了。

综上所述，游戏用于课堂教学中要遵循一定的步骤。在做游戏之前一共需要七步：要先引起学生的注意→让学生复习掌握游戏中所需要的词语句子→告诉学生游戏的名称→分组→教师解释游戏规则→示范→确认学生懂得怎样做游戏。以上七步我们称之为“游戏前”。接着学生做游戏和教师的监管是“游戏中”。游戏结束后教师的宣布结果和对词语句子的回顾是“游戏后”。这样，把游戏用于课堂教学中需要十个步骤。

五、游戏教学的好处

第一，把游戏运用于课堂教学中符合国家《义务教育小学英语课程标准》的要求。国家《义务教育小学英语课程标准》提出的总体教学目标分为五大方面，即语言知识、语言技能、学习策略、情感态度和文化意识。因为教师选择或设计游戏的第一个原则就是服务于语言教学，游戏不