

寓教于乐 以“趣”促“译”——游戏化策略在 初中文言文翻译教学中的实践探索

沈亚群, 刘博洋

首都师范大学附属中学(通州校区), 北京 101100

DOI: 10.61369/ETR.2026180046

摘 要 : 针对初中文言文翻译教学低效、学生倦怠的问题, 本文构建基于学生认知的游戏化教学体系。通过异质分组搭建互助共同体, 设计“能量币”激励机制, 围绕预习、课堂、复习三阶段, 开展师徒互助、保王挑战、一站到底等系列化游戏活动, 并配套差异化奖励。实践证明, 该策略能有效提升学生学习兴趣与文言翻译能力, 培养协作素养, 为初中文言文教学提供实践参考。

关 键 词 : 初中文言文; 翻译教学; 游戏化策略; 激励机制

Making Teaching Enjoyable and Promoting Translation Through Interest: Practical Exploration of Gamification Strategies in Classical Chinese Translation Teaching in Junior High Schools

Shen Yaqun, Liu Boyang

The High School Affiliated to Capital Normal University (Tongzhou Campus), Beijing 101100

Abstract : Aiming at the problems of low efficiency and student burnout in classical Chinese translation teaching in junior high schools, this paper constructs a gamified teaching system based on students' cognition. Through heterogeneous grouping to build mutual assistance communities, a "energy coin" incentive mechanism is designed. Around the three stages of preview, classroom learning and review, a series of gamified activities are carried out, such as mentor-apprentice mutual assistance, king-protecting challenge, and one-stop to the end, together with differentiated rewards. Practice shows that this strategy can effectively improve students' learning interest and classical Chinese translation ability, cultivate their collaborative literacy, and provide practical references for junior high school classical Chinese teaching.

Keywords : junior high classical Chinese; translation teaching; gamification strategies; incentive mechanism

文言文是初中语文学习的重要内容, 是学生理解古代文化、汲取先贤智慧的关键载体。然而, 文言文翻译作为学习的基础和中考的重点, 却常常成为学生学习的难点。学生在翻译中普遍存在字词理解不清、句意把握不准等问题, 究其根源, 多源于对文言字词积累不足、掌握不牢。传统的教学方法, 如反复背诵、大量刷题, 虽有一定效果, 但往往效率不高, 且容易使学生感到枯燥乏味, 丧失学习兴趣 and 动力。因此, 探索能够激发学生兴趣、提高学习效率的文言文翻译教学方法显得尤为重要。本文旨在分享一种融合游戏化元素与激励机制的教学实践。

一、理论基础与前期准备: 构建学习共同体与激励机制

为有效实施游戏化教学, 需进行合理的组织架构和激励机制设计。

1. 异质分组与互助机制:

依据学生的文言文基础、语文综合能力及表达能力, 将学生划分为 A (优秀)、B (良好)、C (合格)、D (需努力) 四个

层级。

在教师指导下, 学生结合自身情况选择层级 (教师可适度调整)。

将全班学生进行异质分组, 每组 4 人, 确保包含 A、B、C、D 各层级学生一名。

在组内建立互助对子: A 层与 D 层、B 层与 C 层分别结成“师徒”关系。

每组通过民主推选产生一名组长, 负责组织协调小组活动。

2. “能量币”激励机制的设计与运行:

在班级内部创设由学生参与设计的虚拟奖励——“能量币”。

获取途径: 学生主要通过课堂积极回答问题、高质量完成作业、认真整理笔记等学习行为获得能量币。

流通功能: 能量币在班级内部具有流通价值, 可用于: 兑换学习相关奖励(如“免作业券”、“迟到豁免权”)、参与班级活动、进行虚拟“交易”(如小组间借贷、购置虚拟“资产”)、缴纳因违反规则产生的“罚款”等。其核心目的是将学习过程与成果可视化、价值化, 激发学生的参与热情和内在动力, 形成积极的学习反馈循环。

二、游戏化翻译活动体系的实践应用

围绕文言文学习的预习、课堂巩固、总复习三个阶段, 设计了系列化的游戏活动。

(一) 预习阶段: 激发自主, 夯实基础

1. “师徒互助”翻译: 操作流程: 教师指定预习内容(如重点句段)。师徒协作完成翻译任务: 通常由师父(A/B层)负责讲解关键文言字词和句式, 徒弟(C/D层)在师父指导下尝试进行句子翻译并面向小组或全班展示。

目标与效果: 促进组内优势互补, 实现知识传递与能力帮扶。师徒共同成功展示可获得能量币奖励, 强化互助行为。有效提升了预习的针对性和效率, 为课堂深入学习奠定基础, 同时培养了学生的合作精神。

2. “全员接龙”挑战:

操作流程: 全班进行文言文字词或句子的翻译接龙。学生可选择“脱稿”(凭记忆)或“带稿”(参考书本)两种方式参与。“脱稿”正确回答将获得更高额的能量币奖励。

规则原则: 答对获得能量币奖励, 答错不予惩罚, 鼓励大胆尝试和表达。

目标与效果: 营造紧张而活跃的预习检测氛围。“脱稿”高奖励机制有效激励学生课前自主记忆与理解, 显著调动了预习积极性。教师可快速掌握全班预习情况, 为课堂教学提供依据。

(二) 课堂巩固阶段: 深化理解, 提升效率

1. “保王挑战”赛:

操作流程:

(1) 每组秘密选定一名成员作为需重点保护的“王”(身份仅教师知晓)。

(2) 在组长组织下, 组内每位成员围绕当堂所学内容独立命制5道翻译题(确保题目不重复, 覆盖重点)。

(3) 小组间进行一对一挑战。挑战方点名要求应战方某位成员回答己方所出题目。

(4) 回答规则: 若应战方成员答错, 该成员“出局”, 应战方需更换另一名成员继续答题; 挑战方在完成本组员所有题目后更换出题人。

(5) 胜负判定: 若在挑战过程中, 应战方的“王”被点名并答错题导致身份暴露, 则挑战方获胜, 获得能量币奖励, 应战方

扣除相应能量币。若挑战方所有题目出完, 应战方的“王”始终未被暴露或暴露时未被答错, 则挑战方失败, 需向应战方支付能量币。

目标与效果:

强化课堂专注度: 无额外准备时间的设计, 迫使学生课堂听讲必须高度集中, 极大提升了听课效率和即时信息处理能力。

促进知识深度内化: 学生自主命题的过程, 是对课堂知识进行主动梳理、筛选和深度内化的过程, 有助于发现自身理解的薄弱环节和班级共性问题。

培养策略与协作: 小组需要策略性地保护“王”, 考验团队内部的沟通、协作和应变能力。

2. “小组博弈”竞技:

形式一: 协同翻译展示:

操作流程: 小组合作完成指定文言段落的翻译展示。提供“基础模式”(含重点词提示)和“进阶模式”(无提示)两种难度供小组根据实力自主选择。要求小组成员同步、流畅地进行翻译。

目标与效果: 追求同步流畅的过程, 促使组员在协作中即时发现并修正彼此在理解、断句或翻译上的差异或错误, 通过组内讨论达成共识, 形成更优的翻译结果。不同难度选择体现了分层教学的理念, 照顾了不同层次学生的需求。

形式二: 多维板书展示:

操作流程: ** 小组分工协作: 1人默写指定文言原文(白板笔), 2人负责圈注并批释文中的重点字词(红笔), 1人负责对文句进行口头或板书翻译展示。

目标与效果: 将文言文学习的核心能力(背诵、默写、字词理解、句意翻译)训练有机整合。分工协作要求成员各司其职又紧密配合, 强化了对知识的综合运用能力和团队协作能力。板书成果清晰直观, 便于师生共同评价与反馈。

(三) 总复习阶段: 趣味整合, 提升效能

1. “一站到底”擂台赛:

操作流程: 全体学生起立。教师通过课件快速展示涵盖多篇课文的复习题(包括字词释义、句子翻译、内容理解等)。学生依次接龙回答。答错或反应过慢者被淘汰(就坐)。为保持参与度, 被淘汰者拥有“复活”机会: 可在答题者答错或接龙中断时进行抢答, 成功抢答累计3次即可复活。最终坚持到最后的学生将获得高额能量币奖励。

目标与效果: 营造紧张高效的复习氛围, 全面检测学生对所学文言知识的掌握广度与熟练程度。抢答“复活”机制有效保证了被淘汰学生的持续关注和参与热情, 维持了全体学生的复习专注度。显著调动了学生在期末复习阶段的积极性。

2. “文言扑克”争霸赛:

操作流程: 学生课前将本学期所学文言文的重点字词、典型句子及其翻译或含义, 工整地书写在自制的空白纸牌上。课堂进行对战: 参与者轮流出牌, 当轮到自己出牌时, 需立即准确地说出牌面所写内容的答案(如字词的释义、句子的翻译)。若无法及时回答, 其他参与者可进行抢答, 抢答成功者可收走桌面上本轮

已出的所有纸牌。最终拥有纸牌数量最多的参与者获胜。

目标与效果：将复习内容巧妙地转化为游戏道具，寓记忆与理解于娱乐之中。快速反应与抢答机制有效锻炼了学生对知识点的熟练提取速度和准确性。活动覆盖知识面广，形式灵活（可在小组内、组间或同层级间进行），趣味性强，有效缓解了期末复习的倦怠感。

三、辅助激励措施与实施效果

为了更全面地调动不同层次学生的积极性，还辅以以下措施：

1. “幸运抽奖”机制：设立翻译问题挑战，学生通过正确回答问题获得抽奖资格。为鼓励基础薄弱的学生参与，设定 CD 层级学生答对 2 题即可获得一次抽奖机会，而 AB 层级学生则需答对 5 题。这有效激励了后进生多参与、多背诵。

2. “差异化奖励”机制：在能量币奖励上体现分层激励。AB 层级学生回答基础性问题获得少量能量币，需提出有价值的问题或成功挑战高难度题目才能获得较多奖励；CD 层级学生答对基础问题即可获得能量币，若有突出表现（如挑战高难度成功）则奖励翻倍。这既保护了基础薄弱学生的积极性，又为学优生提供了持续挑战的动力。

实践表明，这套融合游戏化活动与“能量币”激励机制的文言文翻译教学策略，取得了显著成效：

学生学习文言文的兴趣和课堂参与度明显提升，从被动接受转向主动投入。

课堂氛围更加活跃、高效，学生专注力增强。

通过反复的游戏化实践（答题、出题、互助、协作），学生对文言字词、句式的理解和记忆更加牢固，翻译的准确性和流畅性普遍提高。

小组合作、师徒互助、组间竞争等活动有效培养了学生的团队协作能力、沟通表达能力和良性竞争意识。

预习接龙、保王出题、扑克牌制作等活动，促进了学生课前预习和课后复习习惯的养成。

在初中文言文翻译教学中引入游戏化策略和“能量币”激励机制，是对激发学生学习内驱力、提高教学实效的有益尝试。通过精心设计的游戏活动 and 价值化的激励反馈，将相对枯燥的翻译训练转化为富有挑战性和趣味性的学习体验，有效破解了学生学习动力不足、效率低下的难题。实践证明，这种“寓教于乐”的方式，能够有效调动学生积极性，提升其文言文翻译能力及综合语文素养，为文言文教学注入了新的活力。未来，我们将继续在实践中完善规则，探索更多样化、更契合学生需求的教学形式，让文言文学习真正成为学生乐于参与、学有所获的旅程。

参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部. 义务教育语文课程标准 (2022 年版) [S]. 北京：北京师范大学出版社，2022.
- [2] 王荣生. 文言文教学教什么 [M]. 上海：华东师范大学出版社.
- [3] 余映潮. 余映潮文言文课文教学实录及点评 [M]. 北京：中国人民大学出版社，2018.
- [4] 郭喜亮，曹先卓，何九盈，蒋少宇. 怎样学好古代汉语 [M]. 北京：语文出版社，1986.
- [5] 陈城. 新课标视域下初中语文文言文教学策略研究 [J]. 华夏教师，2025，(06):91-93.
- [6] 程永超. 文言文教学：行于“文”“言”之中 [J]. 语文建设，2008(03):17-19.
- [7] 揭由芳. 深度学习视野下的文言文教学路径初探——以《周亚夫军细柳》教学为例 [J]. 语文天地，2020(29):26-27.
- [8] 刘晓. 核心素养视域下初中语文文言文教学对策研究——以潘庆玉《桃花源记》教学为例 [J]. 国家通用语言文字教学与研究，2024，(01):98-100.
- [9] 沈移. 指向初中文言文深度教学的三种策略——以贾龙弟老师执教的《记承天寺夜游》为例 [J]. 语文教学通讯，2020，(Z2):61-63.
- [10] 王彦荣. 新媒体背景下初中语文文言文创新教学的思考 [J]. 新智慧，2024，(33):13-15.