游戏化学习赋能高职英语课堂即时评价与互动策略的创新实践——以“萌宠课堂”为例

阳雨轩 袁宇

四川西南航空职业学院，四川成都 610404

摘 要：高职英语课堂长期存在着学生基础薄弱、课堂参与度低、互动方式单一等难题，而传统课堂评价又存在反馈周期长、评价标准单一、忽视个体差异等明显缺陷。因此本文以课堂互动工具“萌宠课堂”为具体案例，从互动教学、即时评价及游戏化学习策略出发，系统、有层次地探讨其在高职英语课堂即时评价及互动教学中的应用，继而提出积分驱动机制下师生、生生多元互动的具体模式。在此基础上推出激活多元互动、实施差异化激励、唤醒学习内驱力、营造积极氛围、构建良性闭环等五项应用策略，把抽象教学评价真正转化为可视、可感的激励形式，由此给出解决高职英语课堂中“低参与、弱互动”困境的切实可行的路径。

关键词：高职英语；即时评价；互动教学模式；游戏化学习；萌宠课堂

一、高职英语课堂互动与评价的双重困境

（一）课堂互动不足

高职英语教学长期受到学生基础薄弱、学习动机不足两方面问题的严重影响，而传统教学模式又以教师为中心，按“讲授—接受—练习”的思路展开，故课堂上所谓的互动实为学生对知识的机械重复。教师单向灌输语言知识，学生便成了知识的容器[5]，因此学生没有主动探究的内在动力，也缺乏相应的参与兴趣，自然趋于沉默。更根本的问题是，教师角色的过分强化容易导致学生形成依赖心理及从众思维，二者都对语言应用能力的培养形成直接障碍[6]。

（二）评价反馈滞后

由于高职英语多采用大班授课，故学生英语水平差异十分明显，而目前高职英语教学中常用的评价方式是以笔试成绩为主的结果性评价，因此其必然面临反馈周期长、评价标准单一、不能很好地兼顾个体差异等诸多问题[2]。更重要的是，课堂参与度、口语表达准确度、进步幅度诸种过程性评价指标尚未被充分重视，故教师不能据此了解每位学生的实际水平，也就无法给出真正有针对性的反馈[7]。

（三）技术应用的现实瓶颈

虽然目前 AI 技术在教育领域已有很充分、很活跃的应用，VR、AR 都为可视化教学带来了新思路，但是二者在高职英语课堂上的落地都遇到十分明显的瓶颈。其一为硬件设备门槛高，高职院校中先进设备尚不普及，故实际课堂上难以做到每人配备 VR 眼镜，只能退而求其次使用 2D 屏幕，因此沉浸感大打折扣。其二为操作门槛高，现实中很多教师尚未掌握熟练使用数字化工具的基本技能，而制作 AR/VR 教学资源又需要较高的数字化素养，故二者在日常教学中尚难普及。因此，教师对低设备要求、低操作门槛的轻量型教学工具有着十分明确而迫切的需求。

二、主要理论依据与机制构建

（一）主要理论依据

1. 互动教学法

由于互动教学法打破了以教师为中心的课堂结构，强调以学生为中心，把学习过程从教师讲授转变成师生、生生互动，由此让学生成为知识建构的真正主体[6]。教师由此创设各种课堂活动来激发学生参与的内驱力，营造有利于语言内化的应用情境。

2. 即时评价机制

课堂即时评价是教师调控教学、反馈学习情况最自然、最常用的方式，但传统即时评价受教师精力、课堂节奏诸种因素的影响，多为空泛表述，因而难于做到真正个性化。高职学生普遍期待教师能就其具体表现予以正向评价。因此，教师从个体差异及进步点出发作出明确、具体的即时评价，学生就会切实感受到自身的被认可，由此生出愉悦感、成就感，也更愿意主动、持续地学习[1]。这也反映了学生对教师即时评价的可视化需求。

3. 游戏化学习策略

由于传统课堂过分依赖灌输、机械训练，故难于调动学生的学习兴趣，而游戏化学习可以把游戏元素自然、合理地融入教学过程，因此能以趣味性、互动

性、挑战性来切实激发学生主动探究的内驱力[4]。故在高职英语教学中运用游戏化学习，有利于降低学生对英语的畏难心理，把课堂评价设计成游戏进程，由此吸引学生注意、激发学习兴趣。

（二）机制构建

1. 核心理念

“萌宠课堂”是以课堂即时评价、课堂互动为基本功能的轻量级教学工具，有十分鲜明的三大特色：积分驱动、即时可见、游戏化成长。该工具体现三个关键理念：积分系统把课堂表现抽象为可以测量、可以累积的数值，弥补了传统评价反馈笼统、无量化依据的不足；虚拟宠物进化使评价结果可观可感，使得即时评价有感染力、有情趣；该教学工具对设备要求极低。该工具的设计为高职英语课堂提供了可复制的案例参考。

2. 核心机制

（1）积分累积机制：行为与奖励的及时联结

该工具操作流程简单，学生发言以后，教师在大屏上点开学生相应的卡片加分，故宠物经验值自然增长，学生课堂上的种种表现都予以公开、及时记录，因而学生能获得具体、可视、有层次的即时评价，由此切实增强成就感、获得感，也自然地将之转化为继续参与的动力[1]。而公开加分本身即为其他同学良好的行为示范，因此能形成积极的同伴影响。对教师而言，明确的“行为—奖励”联结也使课堂互动更简单，课程进度更可控。

（2）宠物进化机制：悬念驱动与长期期待

由于宠物进化机制有利于调动学生长期参与的积极性，而“萌宠课堂”有 92 种宠物，每种宠物有 4 种形态，前 2 种公开，后 2 种为隐藏形态，须积累一定积分方可解锁，因此能够引入游戏化学习中的“渐进式挑战”策略[4]。学生由此始终有期待感、新鲜感，而积分达成解锁条件时所触发的进化动画又是极好的正向反馈，因而很自然地培养起学生自主探究的内在动力。

（3）积分消费机制：情感链接与闭环形成

该工具的积分有两大用途，第一是用作班级商店兑换奖励，如额外平时分和免一次作业等，教师可以自定义商品和积分价格，避免学生因积分不够而失去动力。第二是用作宠物投喂及互动，宠物的饱腹值、心情值都直接影响所获积分倍率。如饱腹值低于 20 时积分乘 0，心情好时乘 1.5 等，教师可在后台自定义倍率，还可开启“假期模式”暂停饥饿衰减，借此形成“表现好—赚积分—养宠物—更有动力表现好”的良性闭环。学生对宠物的情感联结也因此自然地转化为内在投入感和责任感。

（4）辅助功能：随机点名与多元排行榜

传统随机点名容易引起学生的焦虑，而“萌宠课堂”的随机点名有明确、巧妙的动画设计，可以把紧张感转化为游戏趣味，由此缓解心理压力。并且，它还设有三个各有侧重、互为补充的多元化排行榜：赛马榜（总积分）、今日榜（当日积分）和周进步榜（相对进步幅度）。这样的机制设计使教学评价能够体现教师对不同学生的差异化关注，从而发挥了评价对学生的激励作用[3]。

三、“萌宠课堂”在高职英语课堂中的应用策略

（一）激活多维互动

教师可将加减分操作与高职英语课堂中的具体行为节点绑定，实现从行为发生到即时加分再到宠物成长的无缝衔接。比如，在听力模块中，教师可播放音频前要求学生以个人或小组为单位捕捉信息，根据“答题最快者”、“信息最准确者”给予积分奖励，这种形式使课堂互动从教师驱动转化为学生自我驱动，丰富了课堂互动的形式。

（二）实施差异化激励

传统评价的“一刀切”特性使学优生缺少了挑战兴趣，学困生失去了学习信心[6]。而“萌宠课堂”中所设计的三种排行榜都为不同水平学生提供了明确的“上榜路径”，实现了差异化激励。赛马榜面向学优生，采用“高难度任务双倍积分”的规则：如完成 800 词阅读并回答 10 道细节题得基础分 10 分，正确率 100% 者另加 10 分。今日榜面向中等生，以每日清零的方式设计，让每个人都有“今天努力就能上榜”的切实机会。周进步榜面向学困生，用本周积分较上周增长百分比来评价，虽学困生绝对积分不高，但是只要认真完成课前跟读、课后作业，就可获得实实在在的进步。

（三）唤醒学习内驱力

游戏化学习以适度的挑战、恰当的悬念把外在奖励转化为内在投入感。“萌宠课堂”中所设计的宠物进化机制能够持续提供期待值，由此唤醒学生的自我探究内驱力，让高职学生长期保持稳定的学习状态。如，学生清楚知道解锁宠物第三形态还需要 100 积分，

而若准确听出五段对话关键信息则每次得 10 分，完成复述任务每次得 15 分，听力测试准确率 80% 以上得 20 分。学生在追求宠物进化的过程中潜移默化地完成学习任务，习得知识，故而学习兴趣与内驱力都得到切实增强。

（四）营造积极氛围

由于高职学生担心发音不准、语法错误而害怕被点名，故课堂上存在十分明显的课堂焦虑 [5]。而“萌宠课堂”的随机点名功能能用炫酷动画把抽问环节变为游戏化趣味互动，有效缓解学生的心理压力。教师还可以把随机点名与“低门槛任务 + 保底积分”机制完美结合，被点名的学生只要用除“Sorry, I don’t know”以外的任何英语表达作出回应，即可获得 5 分保底积分，再完成如朗读课文或翻译等简单任务则可以再获 5 分。初期教师可以有意识、有计划地重复点名内向学生，以简单任务快速积累积分，用宠物成长的形式切实增强其自信心。教师还能根据学生的不同水平动态调整任务难度：薄弱生跟读单词或判断对错得 5 分，中等生用所学句型造句得 10 分，学优生概括听力内容得 15 分。这种分层提问能够让不同水平的学生都获得正向体验，使课堂气氛轻松愉快，从而培养学生开口说英语的信心 [3]。

（五）构建良性闭环

以“萌宠课堂”为载体，打通课前预习、课中互动、课后巩固各环节的积分通道，由此形成“投入—积分—成长—更多投入”的良性闭环。课前教师在班级群发布预习任务，按学生的完成情况予以加分；课中鼓励学生通过发言和小组讨论获得宠物进化积分；课后设计拓展任务并配套“课后巩固积分”。教师还可以鼓励学生通过分享短文、语音或名言获得相应积分。各环节所得积分统一汇总到宠物成长系统中，形成课前有准备、课中肯参与、课后愿巩固的良性学习循环。

四、“萌宠课堂”的优势与局限

该工具可以实现教师即时评价的可视化，由此解决传统评价反馈周期长、形式单一的问题；且能够用游戏化设计来激发学生的学习动机，用积分形式培养学生的自主学习探究力；此外，该工具操作简便，对设备没有硬性要求。

但该工具也有局限性，由于本工具的根本用途是强化课堂互动、进行行为评价，故与单纯依靠 AI 工具从准确度、流利度、完整度诸种维度对学生语言能力做智能诊断和评分的方法相比 [2]，其对语言能力本身的诊断确有明显不足。更重要的是，教学实施的效果最终要靠教师合理使用该工具来实现，故加减分标准宜尽可能明确。

结语

本文以“萌宠课堂”为典型案例，论述了游戏化即时评价工具在高职英语课堂互动教学中的应用策略，即游戏化学习与课堂即时评价的深度融合能把抽象教学评价具体、直观地转化为游戏进程，解决了高职英语课堂上长期存在的“低参与、弱互动”的问题，也由此为高职英语教师激活多维互动、实施差异化激励、唤醒学习内驱力、营造积极氛围、构建良性学习闭环提供了明确思路。

参考文献

[1] 袁艳珍 . 体育课堂即时评价对初中学生运动参与积极性的影响研究 [N]. 山西科技报 ,2026-05-15(011).

[2] 周善盼 .AI 工具在中职英语即时评价与精准教学干预中的应用策略研究 [N]. 陕西科技报 ,2026-03-24(008). DOI:10.28757/n.cnki.nsxkj.2026.000120.

[3] 赵丽杰 . 基于初中语文借助教学评价激发学生积极性的策略思考 [C]// 江西省文化艺术发展促进会 , 南昌理工学院 . 第一届人工智能赋能新文科建设创新发展研讨会论文集 .[出版者不详],2026:749-752.DOI:10.26914/c.cnkihy.2026.004072.

[4] 贾寅凤 . 游戏化学习在高职英语教学中的具体应用案例分析 [J]. 山西青年 ,2025, (21):163-165.

[5] 吕丽娜 . 高中英语教学中课堂互动教学模式的创新与实践 [J]. 校园英语 ,2025, (45):90-92.

[6] 史玲玲 . 高职英语教学中互动教学法的运用策略 [J]. 学 周 刊 ,2025, (29):1-3.DOI:10.16657/j.cnki.issn1673-9132.2025.29.001.

[7] 田小霞 . 基于 AI 技术的高职英语课堂互动机制研究 [J]. 校园英语 ,2025, (15):42-44.

作者简介：

阳雨轩（2000-），女，本科，四川西南航空职业学院，助教，研究方向：大学英语教育。

袁宇（1999-），男，本科，四川西南航空职业学院，助教，研究方向：民航运输、机场运行管理。