沉浸式游戏赋能初中语文名著深度阅读教学路径

孙一维　王显慧
赤峰二中国际实验中学　内蒙古　赤峰　024000

摘　要：为解决初中语文名著阅读教学中学生参与度低、阅读体验浅表化的现实问题，文章探究沉浸式游戏赋能名著深度阅读的有效教学路径。研究采用案例分析法，从情境构建、任务设计、课堂实施等维度开展系统研究。结果表明，将游戏机制与名著文本深度融合，可有效激活学生阅读内驱力，引导学生深度解读文本内涵。研究据此提出情境映射、双线任务设计、多元反思总结等适配性教学策略，为初中语文名著阅读教学改革提供实践参考。

关键词：沉浸式游戏；初中语文；名著深度阅读；教学路径；情境创设

引言

初中语文名著阅读是培养学生语文核心素养、提高语言运用能力、加深文化理解的重要载体。但是传统名著阅读教学中普遍存在着学生阅读兴趣不高、文本理解停留在情节表面、难以与文本产生深刻的情感共鸣等问题[1]。经典名著时代背景深厚、文化内涵丰富，但篇幅较长且文化隔阂明显，初中生很容易产生畏难情绪。怎样冲破文本和学生之间存在的时空障碍，把静态的文字文本转变成动态的、沉浸式的认知体验，这是目前初中语文名著阅读教学改革所要面对的主要难题。

伴随着数字技术和现代教育理念的深度融合，以情境体验、角色扮演、交互探究为主要特点的沉浸式游戏给语文教学创新提供了一种新的思路和途径[2]。沉浸式游戏不是简单的娱乐工具，其核心价值在于通过规则设定、角色赋予与情境搭建，为学习者营造高参与度、高代入感的虚拟学习体验空间。把沉浸式游戏机制运用到初中名著深度阅读教学当中，可以借助游戏的情景化特点以及任务驱动的作用，促使学生主动深入文本，探究细节，重塑阅读体验[3]。探究沉浸式游戏如何促进名著深度阅读，对革新名著教学模式、实现语文核心素养育人目标具有重要的现实意义[4]。

1 沉浸式游戏与名著深度阅读的契合逻辑

1.1 角色身份置换激发情感共鸣

沉浸式游戏最明显的优势就是身份赋予功能，使学习者脱离传统的阅读旁观者视角，以第一人称的参与者身份深入到名著的故事世界中[5]。名著阅读教学中，这样的角色置换可以消除读者和文本之间存在的距离感，使学生把阅读思维从被动地接受文本信息转变为主动地融入到人物的视角里去，去感受人物所处的境遇。以《西游记》阅读教学为例，学生代入唐僧师徒的角色去参与取经路上的关键抉择——例如在“三打白骨精”情节中扮演孙悟空，直面被师父误解的委屈与坚持降妖的正义感，或扮演唐僧体会慈悲与是非判断的两难——从而深刻理解人物内心的挣扎与成长。这种角色代入使阅读认知由浅层的情节梳理向人物动机解读、人性复杂性的感悟进阶，有效提升阅读质量[6]。

1.2 时空情境重塑化解文化隔膜与阅读阻碍

经典名著产生于特定的历史时期，所处的社会制度、民俗风情、语言体系同当代初中生的生活体验存在巨大差别，天然就形成了一道文化壁垒，使学生不能很好地体会文本的深层次内涵和思想意义。沉浸式游戏可以把抽象的历史背景、模糊的文本场景具体化、可视化。通过对名著典型场景、地理路线、社会关系网络的还原，使学生在具体情境中捕捉文本细节、感知时代特征[7]。

1.3 规则驱动任务促进思维进阶

名著深度阅读的主要目的就是培养学生的比较、分析、归纳、批判等高阶思维能力。沉浸式游戏把名著主要的冲突、隐喻、叙述主线这些拆解成一系列的递进式探究任务，利用文本线索进行推断解谜。以规则化任务为驱动力，学生就要反复研读文本，使碎片化的浅层阅读变成有目标、有逻辑、有条理的深度探究。该过程可以持续提高学生文本研读能力和逻辑思维能力，有利于学生阅读思维逐步发展见图图 1。

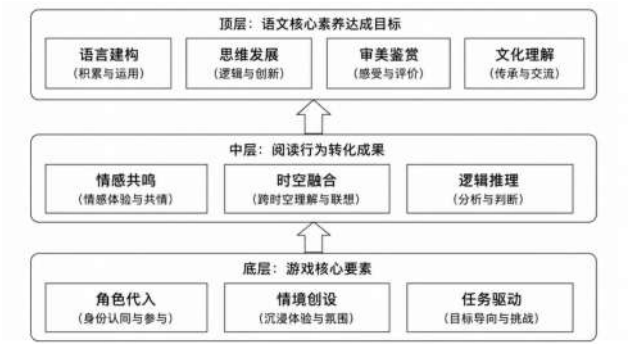


图 1 沉浸式游戏赋能名著深度阅读的作用机制图

2 沉浸式游戏赋能名著深度阅读的实施路径

2.1 解构文本要素，创设游戏情境

实现沉浸式游戏和名著深度阅读的有机融合，首先要对名著文本进行深入的解构和二次加工，把文本的核心要素准确地转化为适合游戏的情境。教师需深入研读文本，梳理出名著的核心矛盾冲突、复杂的人物关系网及典型空间场景，并从中筛选出兼具戏剧性与探究价值的育人节点。以《西游记》为例，可将“八十一难”的取经主线作为游戏叙事框架，将火焰山、盘丝洞、狮驼岭等典型场景分解为游戏地图板块，将孙悟空三借芭蕉扇、大战红孩儿等关键事件设置为剧情节点，同时还原取经路线上的地理风貌与妖魔势力分布。通过文本要素与游戏情境的精准对应，将平面文字转化为立体、可感知、可参与的情境剧场，为深度沉浸式阅读奠定基础。教师在操作中应注重选取具有冲突性和思辨价值的章节，避免简单复述情节，确保情境转化服务于文本深度解读。

2.2 设计双线任务，驱动探究性阅读

优质的游戏阅读任务要实现双线交织融合，即游戏解谜任务线和文本研读探究线互相配合、紧密相连，保证游戏进程依附于文本研读进行，避免出现游戏和阅读脱节、重娱乐轻研读的情况。教师要设计出梯度化、探究性的任务链。以《西游记》沉浸式阅读教学为例，学生需设计一款“八十一难”主题大富翁桌游。学生需自行确定游戏地图上的关键关卡（如选择 5-10 个最具代表性的妖精和 5-10 个经典故事情节）、设计奖惩机制（如根据人物性格设置“猪八戒偷吃西瓜退后 5 格”等趣味事件）、制作道具卡片（如“观音菩萨净瓶 +1，跳过妖拦路”等）。这一过程要求学生反复查阅原著，精读相关章节，辨析人物形象与事件关联，从而将游戏闯关的兴趣转化为持续深入的文本探究动力，有效实现深度阅读目标。

2.3 创设多维互动，促进生成性课堂建构

沉浸式游戏化阅读教学冲破了传统课堂单向灌输的教学模式，可以创建起师生互动、生生互动、学生与文本深度互动的多维课堂交互网络。在课堂上教师可以自由地采用角色扮演、主题辩论、剧本表演、情景模拟等游戏形式来组织学生分组认领角色、合作探究、推演剧情。

对于文本中模糊的解读点、人物伦理的困境等，通过多维互动可以引发学生之间的观点碰撞，从而产生多样化、个性化学习成果。在《西游记》项目化实践中，教师可组织小组内部分工：梳理文本证据、绘制地图、设计规则、撰写文案。随后进行全班范围内的“地图票选”“妖精评选”“事件辩论”等活动，例如就“哪个妖精最应该登上地图”“哪一难最具教育意义”等议题展开讨论。这种多维互动不仅活跃了课堂氛围，更促使学生基于文本细节进行推理、比较和说服，使学生对人物性格的复杂性和小说主题的多元性获得深刻理解。

2.4 回归文本本质，深化反思与再建构

沉浸式游戏仅是名著深度阅读的辅助手段而非教学核心，其落脚点仍在文本研读与核心素养的提升。游戏体验结束后，教师应引导学生走出虚拟情境，对文本进行系统的反思与再建构，将游戏中的直观感性认识提炼为理性的文本认识，可通过撰写人物评论、文本续写、改编课本剧本、撰写阅读报告等途径整理阅读成果、阐发个性化见解。以” 八十一难” 大富翁项目为例，收尾阶段可要求学生撰写” 游戏设计说明书”，阐明情节取舍与规则设计的文本依据；组织” 成果展示会”，由各组演示桌游产品并接受他组质询；辅以个人反思日志，记录对文本与人物的新认识及阅读策略的改进。经由从沉浸体验到思辨性反思的跨越，学生得以对名著内涵进行个性化解读与价值重构，深度阅读的育人目的方能达成。

3 沉浸式游戏赋能名著阅读的边界与优化策略

3.1 警惕娱乐泛化

沉浸式游戏融入语文课堂的主要误区，在于过度放大游戏的娱乐性而轻视名著阅读的文学性与学术性。若教学重心偏向游戏规则讲解、道具准备、情景表演等表层内容，文本研读便沦为游戏的附庸，造成本末倒置的教学偏差。因此，教学实践应坚守文本本体的中心地位，明确游戏为阅读、为素养发展服务的定位：情境创设、任务设计与活动开展均须以语文核心素养为依据，围绕文本的语言特点、艺术手段、思想内涵与文化价值展开。教师应发挥引导与调控作用，把握课堂节奏，遴选契合文本内核的游戏形式，摒弃无效的娱乐化设计，

确保学习重心始终落于文本研读、细节探究与思维提升，从而真正发挥游戏促进阅读的积极作用。

3.2 实现游戏与阅读的动态平衡

过于繁杂的游戏规则、冗余的游戏任务会占用学生大量的认知资源，使学生把精力花费在游戏机制的适应、任务形式的完成上，而不能进行深层次的文本研读，造成认知负荷过载的问题，违背了深度阅读教学的初衷。初中生的认知能力、专注力还处在发展时期，可以分配给学习的认知资源很少，如果游戏环节设置了多层规则、复杂的操作流程、大量的探究任务，学生就会花费大量的时间去熟悉玩法、完成形式化的任务，造成重游戏、轻阅读的现象。因此，沉浸式游戏教学设计要符合适度性原则，减小游戏过程的复杂性，简化工作者的游戏规则，加强语文阅读的主要任务。保证学生能很快上手，减少学生的操作成本和认知负担，使学生把主要的认知资源放在文本理解、细节分析、逻辑梳理、内涵探究上。通过保持游戏体验与文本研读之间的动态平衡，引导学生对名著展开深度思考。

3.3 完善表现性评价，建立多维反馈机制

传统名著阅读评价多依赖纸笔测试，偏重情节记忆与知识点背诵，维度单一、方式固化，既无法考察学生思维发展、情感体验、探究与合作能力，也难以适配游戏化深度阅读的教学模式；而终结性评价只看学习结果，忽略探究思考、角色体验、反思成长等动态过程，无法准确反映语文素养的提升。适应沉浸式游戏化阅读教学，须突破传统评价框架，采取过程性评价与表现性评价并重的多元模式。教师应构建多维度评价体系，将课堂表现、游戏任务完成情况、小组合作程度、文本解读深度、课后反思成果等纳入指标；项目化实践中可采用“学生活动评价量表”，涵盖小组合作、文本分析成果、成果设计质量与展示交流等维度，并依托课堂观察量表、阅读日志、成果评比、小组互评与自我复盘等载体，对学生阅读全过程进行动态综合评价。完善的反馈机制既能促使学生发现不足、养成深度阅读习惯，也能帮助教师掌握学情、调整教学，形成良性循环。

结语

把沉浸式游戏理念融入到初中语文名著深度阅读教学当中，是对传统的阅读教学模式进行创新和突破。依靠角色身份置换、时空情境重塑、任务规则驱动这三个主要优势，沉浸式游戏很好地打破了名著文本和当代初中生之间存在的时空、文化障碍，极大地激发了学生的阅读内驱力，促进学生高阶思维和语文核心素养的全面提高。教育者在教学实践当中要保持理性的教学思维，清楚地划分游戏和阅读教学的界限，始终坚持文本本体、以素养育人目标为导向，把沉浸式游戏与名著阅读教学有机融合、深度适配，才能充分发挥沉浸式教学的育人价值，给名著阅读教学注入持久活力。

参考文献

[1] 张驰. 具身认知视域下初中整本书阅读活动设计与实践 [J]. 语文教学与研究,2025,(12):72-77.

[2] 李郁. 学科“大概念”视野下名著“情境化”教学策略探究 [J]. 语文教学与研究,2023,(9):55-58.

[3] 沈艳.“整本书阅读”背景下的初中名著阅读教学方法 [J]. 语文教学通讯・D 刊 (学术刊),2023,(3):39-41.

[4] 陈怡慧, 娄红玉. 深度学习视角下初中名著阅读项目式学习的教学实践 [J]. 新教育,2024,(1):27-29.

[5] 陈媛捷. 新课标背景下情境任务驱动的初中语文阅读教学策略研究 [J]. 教育界,2024,(8):23-25.

[6] 吴海燕. 角色代入法在小说阅读教学中的运用 [J]. 语文教学之友,2023,42(4):37-38.

[7] 丁仪. 初中语文沉浸式阅读教学研究 [D]. 苏州大学,2010.