游戏化八大核心驱动力在导游资格证学习中的应用研究

余琼菲

(阳江市第一职业技术学校, 广东 阳江 529500)

摘要:《导游人员资格证书》是标志某人具备从事导游职业资格的证书,是表明某人具备导游职业资格。而对于旅游服务管理专业的中职生来说,导游人员资格证书是必考证书,学生考取导游证的难度大、通过率低,针对这一情况,本文以游戏化中的八大核心驱动力为基础,探索如何将游戏化元素运用于导游人员资格证书的学习当中,以此提高学生的学习兴趣和,使学生更高效地学习,以此提高考证通过率。

关键词: 游戏化教育; 中职生; 导游人员资格证书通过率; 学习兴趣

“游戏化”一词在体验设计领域由来已久,近年来,教育领域也在不断探索引入游戏化的元素,将游戏化元素应用于学校管理、班级管理、课堂教学、考证类别等各个工作领域,并取得了一定的成果。那么,针对导游资格证考试的难度,如何利用游戏有趣的、迷人的元素应用于考证学习中,就是我们要探索的关键,接下来,我们以游戏化中的八大核心驱动力为基础,探索如何将游戏化元素运用于全国导游资格证书的学习当中,从而激起学生的学习兴趣,提高考证通过率。

一、全国导游资格证书的考试难度分析。

(一) 中职生文化知识基础水平和行为习惯分析

目前,中职招收的学生大都介于15岁到18岁之间,正值青春期,与普通学生相比他们的年龄要偏小一些,中职学生却要承受更多的学业压力,比如中考失利,又要提前承受就业的压力。由此,在学习上,大部分学生理论知识薄弱,文化基础水平较差,目标模糊或没有目标、自主学习能力欠佳、学习兴趣低落、方法不当、学习懒散习惯较差、学习倦怠等情况依然存在。

(二) 证书本身考试难度分析

全国导游人员资格考试所涉及的知识比较广泛和散落,内容多且较为枯燥,备考难度加大,分为笔试和口试。笔试包含政策法规、导游业务、全国导基、地方导基,涉及到旅游业的各个方面,不仅要笔者掌握天文知识和地理环境。因而,学生必须要在一定的时间内下苦功夫,要想在较短时间内掌握并熟练作用导游考试所涉及的内容,需要他们全神贯注、毫不松懈地努力学习,而对于基础知识薄弱、自觉能动性较差的中职生来说,更是难上加难。

二、正确认识游戏化教育

(一) 为什么游戏使人着迷

在社会迅速发展的背景下,这种原本不是生活中主要内容的事情,却对人们的生活造成了越来越大的影响。那么,游戏究竟为什么能让人如此着迷呢?从现阶段游戏产品所处的发展阶段来看,图形化、及时反馈、社群需求、双向沟通这些特点,就是游戏让人着迷的关键。

1. 图形化

人对图形化的信息是有天然偏好的,如果所有的游戏要素均以图形化的信息呈现,不是用大段的文字作为过渡,那么,对于使用者来说,既简单直观,也节省时间,提高了使用者的兴趣。

2. 及时反馈

人在判断自己是否得到及时反馈的一个标准,就是自己的行为或需要是否得到了外界的响应,这种响应无论是怎么样的,都能使我们及时更改自己的行为。而我们在学习中,同样地,也必须注重快速的反馈设计和对及时反馈的维护。

3. 社群需求

人是群居动物,在这个虚拟社群里,他们往往根据自己的喜爱,组建小战队,并在团队中展示个人魅力,得到友情、满足自己不同的社交需求。

4. 双向沟通

游戏在客观上实现了以参与者为主体的双向沟通,并赋予了游戏社交的属性,这种双向沟通,能扩大使用者的影响力,让游戏的魅力变得更加多元化。

(二) 什么是游戏化教育

那么,既然游戏这么有吸引力,随着科学技术的发展,我们在教育领域,也开始了不断地探索,将这些游戏元素融入教学中,融入学习中,以此达到利用游戏为我们特定教育服务的目的。因此,游戏化教育又叫游戏化学习(learn through play),顾名思义就是通过游戏化的手段开展学习,它是在教学设计中根据学习者心理特征,借鉴游戏中的教育功能,将游戏的趣味性、情境性、参与性等特点融入教学实践中,设计、选择适当的教学策略、学习工具、评价方法等的一种新型教学模式。游戏化教育不同于传统教育的关键一点是后者以知识为中心,强调理解,而前者则以兴趣为中心,强调体验。它可以作为传统教学的一种有益的补充。

(三) 游戏化的八大核心驱动力

人类付诸的行动背后,都有强大的驱动力在支撑,同样,假设没有驱动力,也就不会产生行为动机,从而也就不会有行为的发生。因此,游戏化的八大核心驱动力正是驱动着我们不断向前的内在力量。

1. 史诗意义与使命感

这一核心驱动力是指玩家认为自己做的事情形成的意义已经超过了事情本身,或者说是上天赐给他们的使命。那么,他们就会自愿地投入大量时间做某件事。

2. 进步与成就感

进步与成就感就是我们取得进展、学习技能、掌握精通和克服挑战的内在驱动力。

3. 创意授权与反馈

创意授权与反馈这一驱动力,能驱使玩家全身心投入创造性的过程,人们不仅需要表达创造力的途径,还要能看到创造力的结果,获得反馈并及时调整。

4. 所有权与拥有感

所有权和拥有感是指用户感到他们拥有或控制某样东西,因而受到激励。这一驱动力是人类积累财富的主要欲望来源。

5. 社交影响与关联性

社交影响与关联性是激励人们的所有社交因素的集合体,包

括师徒关系、社会认同、社交反馈等等。

6. 稀缺性与渴望

这一驱动力是人们想要获得某样东西的原因仅仅是它太罕见了，或者无法立刻获得。

7. 未知性与好奇心

人们一直受到吸引，是因为不知道接下来会发生什么，这就是未知性与好奇心驱动力。

8. 亏损与逃避心

这一驱动力不难理解，我们都不希望坏的事情发生，也就是说，不希望之前的努力白费，正在消失的机会也是对这一核心驱动力的有效应用。

三、运用游戏化，发挥主观能动性，提高考证通过率。

综合以上分析，既然游戏的趣味性吸引力让人着迷，而针对中职生来说，普遍学生对游戏爱不释手，但是自律能力差，缺乏学习的信心和耐心，加上全国导游资格证本身的考取难度相对较大，在这种形势下，我们探索着，从游戏化出发，以游戏化的8大核心驱动力基础，将游戏元素应用于导游证的学习当中，优先尊重并满足中职生的心理动机与需求，从而提高学生的学习兴趣，发挥其主观能动性，使考证变得更有意思，增强它的吸引力，提高通过率。

(一) 提高学习兴趣，确立目标和自信心

对于第一次从基础学科转向专业知识学习的中职生来说，他们对专业的认识比较浅显，而自己本身学习基础差，因而，大部分学生出现目标模糊甚至没有目标的状况。针对这一情况，首先我们从史诗意义与使命感核心驱动力出发，将导游证考试变成一场有趣的考证冒险之旅，赋予考证一种新的意义，触发使命感，让学生产生兴趣和动力。

比如，我们可以根据学生的兴趣设计一条故事线，引入一段引人入胜的故事背景叙述，例如很多游戏的经典开场白是“世界即将毁灭，你是唯一能拯救世界的人”，多数玩家立刻就对冒险产生了兴趣和动力。而通过导游证考试，就是学生最终的目标，只有实现这个目标，才能产生某一个结果！那么，怎么做，才能实现目标？这就是改变了学习的乏味性，增添了趣味性，吸引了学生的注意，确立了明显的目标。

从一开始，大部分学生就对导游证望而生畏，因为导游证考取通过率低，知识面广，复习内容多，考试改革更是增强了难度，这些都使得学生缺乏自信心。但是，我们天生就偏爱那些得不到的东西，这样，利用稀缺性与渴望这一驱动力，让学生觉得考取导游证，确实很难，可既有挑战性，但并非遥不可及。

比如，我们可以聘请行业专家进行行业介绍，因为行业专家毕竟是该行业的直接参与者，同时也是该行业的优秀人才，更能直接了解导游资格证对于行业的意义；或者让已经获得导游证从事导游工作的老生进行座谈交流，并在考证学习过程中，进行一对一或一对多咨询帮助，让学生了解到导游资格证的考取并不是想象中那么困难，往届同学能做到的自己也能做到，从而增强了自信心。

(二) 应用游戏元素进行系统学习，强化知识记忆，提高主观能动性

1. 抱团取薪，互助互长

导游证考试所要求掌握的知识面广、知识量大、四本涉及笔

试的辅导书的知识点全部要求记忆，学生常常限于被动学习当中，机械死记硬背知识点，学习兴趣下降，在这样的情况下，我们可以利用所有权与拥有感、社交影响与关联性这两个核心驱动力，帮助我们解决这个问题。所有权与拥有感来源于我们想要增加、保护自己所拥有的东西，它驱动我们通过各种行为，完善自己所拥有的东西。所以，我们将考证的同学，分为不同小组，小组就是个人的归属组织。

小组成员之间是一个整体，每一个同学的行为影响着整个团队，团体间的成员既是合作关系、也是竞争关系、甚至可能有师徒关系，和其他小组长期存在竞争关系。在这个驱动力下，为了更好地完成故事线的任务，获得奖励，不拖小组的后腿，提高团队竞争力，每一个学生，都将更认真地学习，并在学习的过程中，根据老师复习进程安排，和队员规划好知识点，做好学习计划，一起分享、互相帮助，达到整个团队和谐发展的效果。在这过程中也受社交影响与关联性的影响，因为别人的想法、行为或言语都会影响我们做的活动，那么，小组里的同学都会受其他同学的影响，甚至是产生与他人相互比较的欲望，所以，我们分组学习，以这种关联性，来提高学生的竞争力和动力，并在学习过程中产生友谊，增强学生的团体归属感与荣誉感，促使学生更主动努力地学习。

2. 适时求新，扩大知识面，巩固知识

由于导游资格证的相关改革，现在已是全国统考，也没有固定的教材，因此考试难度进一步加强，也就是说，想要通过考试，除了对自选教材掌握以后，还必须有一些课外的知识，而这对于中职生来说，更是难上加难。学生在学习的过程中，往往对课外的相关知识自动忽略，也懒于自主启发。

针对这一情况，教师可在学习中，利用奖励这一助推器，驱动学生创意授权核心力、未知感与好奇心核心力。由于科技的发达，大部分学生对网络，搜索资料等并不陌生，这个年纪的学生对未知世界也充满好奇，喜欢探索，喜欢创新，因此，用奖励的方式，来激发学生这些核心力，一个学生找到的新资源，并可共享，这样，在整个学习过程中，学生就可以得到大量的课外知识。

四、结语

总而言之，基于中职生处于青春期，生理和心理不断地发生变化，对游戏又有着浓厚的兴趣，而导游证本身考取难度大的原因，我们探索着将两者结合，从游戏化的核心驱动力出发，结合各个驱动力，使它们相互作用、相互影响，满足中职生的心理动机与需求，从根本上提高中职生的学习兴趣和主观能动性，发挥学生内在力量，以此改变学生的学习态度，对枯燥无味并难度加大的导游证考试，积极主动地学习考试所涉及知识，从而提高学生的学习效率，将娱乐与学习有效地结合起来，让他们顺利地通过导游考试。

参考文献：

- [1] 廖文碧. 提高高职旅游管理专业导游资格证通过率的对策研究—以广西导游资格考试为例 [D]. 柳州城市职业学院, 2013
- [2] 尹俊. 游戏化教育—改变互联网教育的创新战略 [M]. 北京: 人民邮电出版社, 2018.
- [3] Yu-kai chou. 游戏化实战 [M]. 武汉: 华中科技大学出版社, 2017.