

图形创意课程中游戏化考核模式探究

刘芳

温州理工学院, 中国·浙江 温州 325000

【摘要】图形创意设计课程是艺术设计专业必修课之一,是现代设计教育训练的一门重要课程。课程强调艺术与创新,运用联想和想象追求视觉传达的独创和新鲜,课程可以提高学生的思维创造力,为后续的设计课程打下坚实基础。如今图形设计已经广泛的应用在各设计领域中,因此在大学阶段,图形创意课程承载着十分显著的教育功能。而课程考核则是检验学生学习效果的重要依据,本文通过对游戏化理念的理解,试图探讨在新教学改革的背景下,如何将游戏化思维理念运用到图形创意课程考核模式中,使游戏与课程考核自然结盟,优化教学方法、手段,达到增加学生学习兴趣、激发挑战实现自主学习的目的。

【关键词】图形创意; 游戏化; 考核模式

Research on Gamification Assessment Mode in Graphic Creativity Course

Liu Fang

Wenzhou Institute of Technology, Wenzhou, Zhejiang, China 325000

[Abstract] Graphic creative design course is one of the compulsory courses for art design majors and an important course for modern design education and training. The course emphasizes art and innovation, and uses association and imagination to pursue originality and novelty in visual communication. The course can improve students' thinking creativity and lay a solid foundation for subsequent design courses. Nowadays, graphic design has been widely used in various design fields, so at the university level, graphic creativity courses carry a very significant educational function. The course assessment is an important basis for testing students' learning effects. Through the understanding of the concept of gamification, this paper attempts to discuss how to apply the concept of gamification thinking to the assessment mode of graphic creative courses under the background of the new teaching reform, so that the game can be more The course assessment is naturally aligned, and the teaching methods and means are optimized, so as to increase students' interest in learning, stimulate challenges and achieve the purpose of autonomous learning.

[Key words] graphic creativity; gamification; assessment mode

这一教学方法不同于传统的教学方法,以灌输式为主,注重知识为中心的教育方式,而是以兴趣为中心,强调体验。游戏化这一概念由理查德·巴特尔(Richard Bartle)提出,意思是“把不是游戏的东西变成游戏”。这里“不是游戏的东西”就可以理解成工作或学习。狭义的游戏化学习是将游戏尤其是电子游戏应用到学习中;广义的游戏化学习是将游戏或游戏元素、理念或设计用到学习中。本文中的游戏化采用狭义定义。从目前来看,在任何阶段的学习中,作业一直被学生视为烫手山芋,如临大敌般存在,长时间以来处于被动接受的状态,学生往往觉得学习、考核是枯燥的,而高校艺术类专业实践比重较大,更多通过课堂实践的作业考核形式来检验学习质量。所以如何更好的激发学生实践的兴趣,增加学生与老师之间的互动,启发学生发散自己的思维,提高学习效率,需要教师给与积极有效的引导和帮助。兴趣是最好的老师,如将考核内容与游戏形成结盟,往往更能激发同学的兴趣,克服心理障碍,达到自主学习的目的。图形创意课程调动同学丰富的联想和想象,完成具有强烈艺术性及趣味性的作品,在课程教学中很多情况会结合各种发散思维的线下小游戏进行思维扩展,以实现到开阔思路,激发学习兴趣的作用。而课程考核同样可以与游戏结缘,将整个考核形成一个庞大而整体的游戏体系,借助新兴科技的力量,寓教于乐,让学习的魅力变得更加多元^[1]。

1 内容承载: 考核内容转化为游戏, 赋予游戏知识点

在很多游戏中“内容决定命运”这一说法毫不夸张,具有趣味性内容与故事情节、精美场景和画面的游戏是吸引玩家的第一步,所以要利用游戏化的理念助力于教育,首先要打磨优质的内容。颇受欢迎的“王者荣耀”“魔兽世界”“英雄联盟”等游戏,往往给“80后”“90后”人群留下了深刻印象,游

戏中展现出的宏大场景及趣味性内容吸引了大量用户。目前王者荣耀注册的用户数量超过两亿,游戏人群小至七八岁,二十岁左右人群达到总用户的一半以上,如此庞大的用户量,与优秀的游戏内容是分不开的。所以如何设置游戏,创建场景,是吸引受众的关键性要素。玩家可以通过趣味性的游戏内容,开启探索知识的大门^[2]。

打磨优质游戏内容仅仅是第一步,游戏平台搭建完善后,将图形创意考核内容融于游戏体系中,运用游戏内容引导学生汲取知识点。游戏体系需要将考核要求、评分标准、各章节考核重点、难点、零散知识点及课外扩展内容按照大、小游戏关卡融合成统一整体。教师、学生同时成为游戏中的重要角色,教师掌控游戏节奏,随着游戏内容推进,同学完成游戏任务,同时攻克考核知识点。重要的是在游戏化教育中,要注重考核内容的拆分,如何将原来的各个知识点与大小关卡相结合,将各零碎知识点与具体的游戏内容相对接,同时可以让同学们通过游戏任务接触到更多的课外扩展,设计类专业是一门综合性较强的专业,除了要有较强的美学沉淀外,也需要学生在一定程度上了解心理学、社会学、文学及各地区传统文化等内容,目前的被动状态使大部分学生处于知识面较窄,不乐于主动探索,只有少部分学生会主动探寻课外知识。游戏化教育将课外扩展与游戏任务相结合,让考核容转化为游戏,激发学生的挑战,



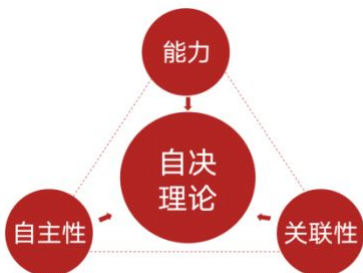
增加学生兴趣, 让学生主动学习。

2 反馈机制: 利用及时反馈提高体学习验感

无论是在自然还是社会环境中, 给予反馈的速度直接影响人们的体验感, 从儿时这种机制便植根于人类的大脑中, 对父母关注度的依赖便是一种直接的反应, 随着长大, 这种希望被外界关注的愿望便随之转化为反馈的需求。在大部分游戏中, 平台会通过任务不断提供挑战和积极的反馈, 一位玩家在游戏中杀死了一个敌人或完成任务, 平台立刻奖励了金币或装备, 而他失误时, 平台也立刻显示人物失血甚至死亡, 在这一过程中, 很多玩家刻苦钻研通关要领、杀敌技巧, 苦练技能, 在快节奏的信息反馈中, 玩家会不断迫切进入下一轮游戏, 挑战、探索任务。契克森米哈赖提出的“心流”理论刚好证实了这一点, “心流”是人由于快乐而完全沉浸于某种事物的状态, 而在目标明确, 有立即回馈, 并且挑战与能力相当的情况下, 人的注意力开始逐渐凝聚, 这时便产生“心流”。在完成课堂的考核过程中, 很难看到同学会爆发出同样的热情, 产生“心流”, 而游戏中, 有同学甚至会在游戏失败后, 回放自己的失误过程, 总结失败原因及教训, 为此, 不难看出学生对游戏的主动性往往强于教育。甚至在当前的很多电商的经营模式中我们也不难看到游戏化理念的影子, 商家利用大众这种渴求反馈的心理而设置的购买任务, 也往往获得了显著的成功。所以游戏化的理念已经开始被广泛运用, 游戏中各种机制满足了人的各方面感受, 让人不断沉浸在游戏创造的规则与困难中, 通过获得积分、勋章和额外的奖励挑战自己获得满足感, 同时, 学生通过游戏化的考核形式, 降低了对于失败的畏惧, 可以通过反复的尝试不自觉的磨练专业技能。所以从游戏的经验得出, 将游戏化的机制纳入作业考核内容中, 将是一种提高专注度和效率的很好方式。

3 自决理论: 利用游戏粘性增强学习自主性

我们出于什么目的玩游戏呢, 放松? 解压? 消磨时间? 发泄? 每个人的答案可能各不相同, 但是不可否认的是每个玩家在游戏中得到了相应的满足, 甚至不想离开游, 长时间的滞留游戏。“用户粘性”一词很好的形容了, 玩家和游戏这种相互连接、附着在一起的状态, 玩家通过游戏得到了某方面的满足, 又希望能持续延续这种满足和愉悦, 这种感觉不断的“引诱”玩家投入下一场游戏中, 这就是游戏的粘性。而往往在考核的过程中, 在大部分的同学身上看不到因学习而产生的粘性, 被动学习是较为常见的状况。这是我们十分值得思考的问题, 在游戏的游戏中, 玩家往往能体验到较强的自主性、能力和关联性, 这是产生内在动机的三个基本心理学需求。这个理论被称为“自决理论”。在游戏中, 游戏平台会根据难易设置不同的任务点, 玩家可根据自身兴趣与意愿自由选择, 在这一过程中自主性的体验往往较强, 而追求本质自由是人类一直以来的精神境界。考核与之相比, 则需要被迫采用规定的方式, 往往给予强加的态势。这也是学生更喜欢畅游在游戏的世界里的原因之一。能力是指游戏中的优质挑战任务和积极的反馈可以优化玩家能力, 能力感会随着不断的过关而增强, 利用这一点, 将考核与游戏相结合, 可以不断增加学生的自信, 提高学习的自主性。而关联性则涉及到与游戏人物的互动体验, 这可以使玩家产生强大的参与动机, 更大程度的参与到游戏当中。所以在图形创意考核与游戏结合的过程中, 能充分考虑自决理论, 玩家会更加积极的参与到游戏当中。



4 社群需求: 自然“结社”加强团队合作意识

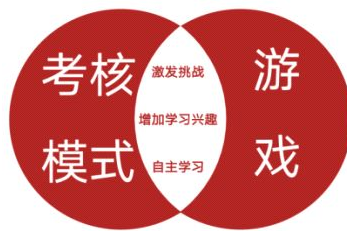
网络游戏是一个虚拟世界, 这一生态系统中的一个重要特质就是社群的形成, 玩家在完成虚拟任务的时候往往不是单打独斗, 而是吸收拥有不同技能的人物, 组成战队、团队、工会等队伍, 不同的玩家会根据自身的技能承担不同的职责和角色, 一个任务和关卡的完成, 往往少不了各角色之间的密切合作, 这种根据不同的技能自然“结社”可使大家取长补短, 顺利完成任务。正如所看到的, 当前社会, 已经不是一个单打独斗的时代, 由于长时间的素质教育, 直到高校期间, 团队合作能力培养的意识仍然十分薄弱, 导致部分同学较难适应小组合作, 对小组任务态度比较消极。艺术专业的考核方式往往综合了学生多方面能力, 专业技能、沟通能力、演讲能力、团队协作能力等等, 而专业方面又包含了很多门类, 往往在学习小组成立时, 老师会让同学们会根据各自不同的优势分工合作, 这与游戏中的“结社”是同一原理。而游戏中的自然结社自主性更强, 在考核游戏平台中, 同学们可根据游戏关卡内容顺理成章的组成一群打怪升级的小伙伴, 同时锻炼团队合作能力, 增强团队合作意识。

5 互动体验: 游戏化教育中的双向沟通

“互动交流”是教育中不可或缺的, 传统教育形式往往是以单项的灌输方式为主, 加之纪律的严格管理, 导致课堂讲授方式完全以教师的单项的信息输出为主, 这种形式会让学生感觉到乏味, 很难出现较强的吸引力。图形创意设计课程考核任务比重较大, 需要及时跟进考核进度, 了解同学的考核情况, 对疑难点及时补充, 在游戏化的过程中需要教师及时与同学进行沟通, 甚至通过游戏角色, 与同学们一同完成任务及时了解学生情况, 形成师生之间、学生之间的良性互动, 达到双向沟通。游戏化考核模式可以让同学根据完成内容自主计算分数, 促进同学们自主学习的能力, 无论是否在课堂环境中都可以随时随地的打开地图, 参与游戏, 完成学习内容, 是一种很好的互动考核模式。

6 结语

曾几何时游戏与学习像是两件水火不容的事情, 但实则殊途同归, 著名的教育学家顾明远曾讲过, 教育要真正让生活活泼地学习, 真正让学生在课上、课外享受教育的幸福。在图形创意课程的游戏化考核模式探索中, 希望利用趣味性的游戏内容、反馈机制、自决理论、社群需求等心理需求以及良性的互动体验, 激发学生的挑战, 增加学习兴趣及学习的主动性, 将枯燥的考核模式变成了有目标、有规则、有反馈和学生自愿参与的活动, 希望能利用游戏理念式驱动教学, 创新课程考核方式。通过游戏式的考核模式, 提高学生在课程考核的体验感和互动感, 激励学生在考核中达到极致的心流体验。



参考文献:

- [1] 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.
- [2] 周奎, 王晓丹, 译. 凯文·韦巴赫. 游戏化思维: 改变未来商业的新力量[M]. 杭州: 浙江人民出版社, 2014.