

高职创新创业教育教学课堂游戏化教学模式的探索与应用

詹俏敏 付培凯 向高潮

(中山职业技术学院, 广东中山 528400)

摘要:游戏化教学是将游戏理念运用到教学活动中, 在授课过程中把单一的教学方式转化成学生容易理解的游戏形式的教学方法, 是情境教学法的一种方式。本文以中山职业技术学院公共选修课《创业实务》课程的游戏化教学模式的实践为例, 分析该课程对于学生学习动机、学习期望和学生评价的情况, 探讨研究游戏化教学模式下高职学生的课堂学习情况, 为推动高职创业教育教学游戏化教学模式不断走向成熟提供实例及建议。

关键词:高职; 创新创业教育; 游戏化教学

本文基于游戏理论, 将游戏化教学模式运用到课堂中, 并通过“游戏——体验——创造——反思”的体验式学习模式, 激发学生的学习兴趣, 培养学生的创新思维与创新能力。把游戏化教学运用到高职创业教育课程的教学中, 在寓教于乐的同时, 有效提升教学效果。

一、游戏化教学模式的设计

游戏化教学脱离传统的“填鸭式”课堂, 更加注重发挥学生的自主性, 提倡探究、开放、自主的学习模式, 运用游戏元素进行课堂设计, 使学生快乐体验的同时自主探求知识。经过前期调研、比较和讨论, 课程组确定在创新创业教育课程教学中设计游戏化教学模式并进行实践教学。

(一) 课前准备

课前任课教师对每节课的教学知识点进行准备, 将教学目标分层并根据教学内容设计相应游戏方法。具体来说, 教师课前需要做好充分的教具准备和教学思路的思考, 在每节课教学过程中根据教学目标设置相应游戏体验模块来帮助学生理解和掌握必学的知识点。

(二) 课堂教学

在第一次课堂教学时, 将来自不同专业班级的学生随机分成5-6人一个小组, 在整个学期的教学过程中, 以小组为单位, 完成课程学习。为了避免个别同学完全依赖小组其他成员, 我们在课堂游戏体验过程中, 随机增加个人加分环节, 从而刺激同学们积极参与到课堂教学活动。例如, 在讲授创业思维和管理思维这两个知识点中, 我们运用拼图加强游戏体验, 同学们按小组进行竞赛, 在整个活动过程中, 所有同学必须参与完成任务设计, 并最终展示小组的成果, 分析反思游戏体验的意义, 达到预期的教学效果。

(三) 课后阶段

课后教师回顾整个教学过程, 分析整个教学过程中学生参与是否比较积极, 并对课堂内容和形式感兴趣, 教学实施过程是否顺利, 对比预期教学目标, 教学效果是否达到预期目的等, 通过反思总结教学活动中出现的问题, 为下一次教学活动做好更充分的准备。

二、游戏化教学模式的主要内容

(一) 教学目标和对象

课程的教学目标主要是为了验证在创新创业教育公共选修课中, 应用游戏化教学模式的可行性, 同时也是为了改变目前高职课堂教学困境的一次尝试。本次选取了我校近100名来自不同专业班级的学生, 使用我校教师自编教材《创业实务》第二版, 参

与教学的教师多年来持续进行创新创业教育探索, 并有丰富的一线教学经验。

(二) 教学过程

在教学正式开始前我们进行了课前问卷调查, 主要涉及学生生源、选课动机和学习需求三方面。

课前调查问卷有效填写人次为93人。从数据分析中可以看出: 95.7%的学生在此之前没有参加过创业学习或培训。在授课方式的选择中, 77.42%的同学选择希望在实战中学习, 69.89%的同学选择了在游戏体会中学习。在课程设计中, 我们将实战模块安排在课余时间组织学生参与创业联系, 在课内进行游戏化教学(详情见图一和图二)。



图一 课前学生是否参与过创业课程的学习



图二 选择希望的授课方式

通过分析可以看出，传统的课堂教学无法满足学生的学习需求。因此课程组教师决定尝试使用游戏化教学模式，按照前期准备的教学设计进行授课。

在进行一学期的授课后，对选课的学生进行期末调查，了解采用游戏化教学模式后，学生在学习兴趣、目的、方法的改变以及对教师采用游戏化教学的看法。调查结果显示，大部分同学认为这门课课堂非常有趣，在游戏中学习、在学习中思考非常快乐。在收到的 75 份有效问卷中，81.33% 的同学表示喜欢课程游戏体验教学的模式，93.33% 的同学表示愿意向其他同学推荐学习这门课程（详情见图三和图四）。

24. 你觉得这门课与其他课程的最大不同在哪里 [填空题]

序号	提交答卷时间	答案文本
1	6月12日 11:09	活跃愉快
2	6月12日 11:09	有趣
3	6月12日 11:09	实践多
4	6月12日 11:10	游戏与课程的结合
5	6月12日 11:11	在游戏中学习，课堂有趣
6	6月12日 11:11	有趣
7	6月12日 11:11	师生情义无价
8	6月12日 11:12	在游戏中学习思考，不枯燥，很欢乐
9	6月12日 11:12	通过游戏的方式来让我们更好获得更多的创业知识

图三 这门课程与其他课程的最大不同点

8. 你喜欢本课程游戏体验教学模式吗？ [单选题]



图四 学生是否喜欢本课程游戏体验教学模式

课程组教师还与学生进行座谈，学生普遍反映采用游戏化教学模式后，课堂气氛更加生动、活跃，每节课内容项目化、明确化，学生知道自己要掌握哪些知识点。通过教学过程的观察、问卷调查对比、访谈结果分析，可以看出游戏化教学方法比传统教学方法更能激发学生学习兴趣方面，活跃课堂气氛，同时学生在相应的情景内容中也可以掌握和运用一定理论知识，达到了基本的教学目标。

（三）问题与反思

在游戏体验方面，虽然在课堂效果和学生兴趣方面取得了

一定的效果，但是我们发现运用游戏化教学模式仍然存在一定的问题。如何设计符合教学实际需要的课堂游戏活动就是一个非常值得深思的话题。针对高职学生设计游戏化情境设计，不能太过于简单，太简单了学生会觉得太过幼稚，不愿参与做，但又不能够太难，否则学生无法完成游戏任务会产生强烈的挫败感。最关键的是，游戏设计的目的是为了更好地服务教学。教师课前需要花大量的时间和精力去准备相关教具和游戏设计，在课堂上教师需要设置相应的评分标准对学生各环节的体验表现进行观察及评价，还要在课堂上认真组织教学，引导学生积极参与游戏并反思游戏体验是否恰当，因此一节课上下来是非常具有挑战性的。

在学生学习方面，教学过程中我们也观察到个别学生缺乏合作意识，有些学生性格内向，不愿意加入到小组和其他同学共同完成任务，有些学生甚至直接说只是来获取学分的，不愿主动参与到学习中来。这些客观原因的存在一定程度上影响了其他学生的学习积极性，破坏了整体课堂氛围，给游戏化教学模式的实施效果造成不良的影响。因此，教师在课前及课堂教学过程中需要花费一部分时间、精力关注并引导这部分学生积极参与。

三、结语

通过一个学年的游戏化教学模式课堂改革，我们发现，虽然在教学过程中遇到了许多障碍，但通过构建“游戏——体验——创造——反思”的体验式学习模式，将教学内容进行形象化、具体化、生活化处理并设置在游戏情景中，使学生可以在具有竞争力和团队协作精神的活动中进行自由探索、自主学习和交互学习。实现了在自由、开放、生动、体验性强的教学环境中深度认知感悟，最终化解课堂教学中普遍存在的学生不愿学、学不好等难题。结论表明，游戏化教学模式在活跃课堂气氛、提高学生学习兴趣方面起到良好的效果。教师需要深入研究课堂游戏理论，依照高职学校教学改革培养目标和高职学生实际学习情况，积极探索出更科学更有价值的游戏化教学模式。

参考文献：

- [1] (美)内克 (neck, h.m.). 如何教创业：基于实践的百森教学法 [M]. 北京：机械工业出版社，2015.
- [2] 卡尔 M. 卡普 (Karl M.Kapp). 游戏，让学习成瘾 [M]. 北京：机械工业出版社出版，2015.
- [3] 李栋. 高职院校创新创业课程体验式教学探析 [J]. 创新创业理论研究与实践，2019, 2 (04) : 41-43
- [4] 卢春林. 基于游戏化教学理念构建高职特色英语课堂的实践研究 [J]. 湖北函授大学学报，2018, 31 (16) : 165-166.