

基于游戏化学习理念的教学设计

王毅勤

(西和县职业中等专业学校 甘肃 陇南 742100)

【摘要】现代素质教育提倡在“玩中学”“学中玩”的教学形式。作为一名中职教师，我们从价值观和感情观上讲，应该顺应时代教育的脚步，跟随游戏化教学新方向，来更新我们教学方式。以此提高学生学习兴趣，探寻学习的奥秘。但是，由于应试教育的压力，许多中职教师急于完成自己的教学目标和教学任务，忽略了教学的宗旨。让教学课堂中本应该有趣的知识亮点被掩盖。社会的脚步在不断发展，导致现在的学生在课堂中听课的口味变得越来越“刁钻”，学生们希望课堂生动的，有趣的，他们渴望新颖的教学方式，能够跟他们产生共情的老师。所以现在的教育工作者，为了满足学生这一需求也做出了很多努力。游戏化学习理念也成为教师们研究课题之一。

【关键词】游戏化；教学设计；学习理念；有效实施

1 游戏化学习理念的概念

所谓游戏化学习，就是指在教学课堂中教师采取游戏的形式进行教学。教学的宗旨一直都是让学生真正掌握知识为目标的。现在很多课堂，学生感受不到快乐，只是单一的接受教师的机械式传授知识的方法。这是与我们教育的宗旨背道而驰的。游戏，不单单是指平时我们在手机，电脑上玩的那种游戏。更不是让学生沉迷在游戏当中，那将跟我们素质教育目标背道而驰。根据研究表明游戏具有三大特征：

游戏具有娱乐的特征——游乐、玩耍、欣赏、角力……

游戏具有学习的特征——学习、投入、反复体会……

游戏具有社会的特征——结交……

目前为止，在我国游戏化教学还没有完全进入我们的课堂，也没有形成一个完整的体系。我们在网上学术论坛查询相关游戏化教学话题，主要是通过信息技术助力来呈现。尤其是在中职课堂中虚拟信息化技术手段来进行游戏化教学居多。我们教师也经常运用信息化技术来制作课堂所需课件进行教学活动。课堂中有效融入游戏化教学能够很好达到教学效果寓教于乐，跟学生在课堂中进行良好互动。



(图一)

2 游戏化学习理念怎样融入到教学设计中

2.1 游戏化学习在课堂中的开展。

我们应该在教学课堂中巧妙融合各种各样的游戏，游戏化课堂不仅仅可以作为验收学生学习结果的途径还可以作为学生吸收知识的方式，游戏化的教学方式让学生可以在自由愉快的学习氛围中掌握知识。在日常教学设计当中我们可以把游戏化教学方案分为不同的表现形式。比如：演示游戏，趣味游戏，竞赛游戏，小组团队游戏，动手实践游戏等等。具体我们可以表现为以下手段：

比如说，多媒体游戏。中职课堂中，我们会有选修课，在老师制作课件时可以在网上下载跟本节课有关的多媒体动

画。例如，音乐课堂我们在学习二胡曲的中国风格钢琴曲《二泉映月》这一知识点的时候，教师就可以上网去找《二泉映月》相关的电影片段，然后上课时把准备好的电影片段播放出来，让学生熟悉钢琴曲的旋律。学生在课堂中可以欣赏电影的同时，还欣赏了音乐。这样的教学设计方式，让学生在课堂中产生了共情。就好像身临其境的走进了音乐的世界，感受中国曲风的音乐带给我们的独特魅力。因为中职钢琴专业知识有点时候会让学生感觉到枯燥，钢琴课的专业知识和理论知识都很强，所以在钢琴课中适当的加入游戏化方式，会让原本枯燥的知识变成“看得见，摸得着”的东西。让原本看似比较难的知识变得简单起来。

2.2 把多媒体游戏化教学素材融合教学设计里

多媒体游戏化教学在中职教学中起到至关重要的作用。教学设计中融入游戏化的教学素材可以让学生在轻松的氛围中更加容易的掌握知识。游戏化教学其中也包括了电视和小说，我们可以从中筛选一些具有教育的意义的电视，小说素材加入到教学设计当中。这对于学生来说是一举两得的事情，不仅学习了知识还娱乐了生活。中职学习生涯是会有竞争的，所以学生在课余时间经常会把电玩游戏当作课后缓解压力的方式，可是在家长和教师眼里这不利于学生的学习。但是我们不曾想过，既然这些学生受用的游戏方式也许会对学习起到重要效果。所以作为教师我们可以在游戏中提炼出具有教学意义的内容加以利用，何乐而不为呢？



(图二)

比如我们在语文课堂,教师的教学设计就可以利用文学小说融入到课堂中。金庸老师的小说知识点涵盖量是很大的,金庸老师的作品也广为流传在我们国人当中。金庸老师的小说文理包容,文学知识博大精深。所以在语文课堂,教师在制作教学设计的时候,可以融入竞赛游戏的方式。让学生在课外时间,搜集金庸老师的作品进行阅读,让后在课堂中以小组作为单位,进行文学比赛。这样学生在阅读文学作品的过程中学习到语文知识,在今后的语文创作中也可以灵活运用。而且在武侠小说中学生还可以学到别的学科相关的知识,比如小说中要涉及兵刃一那么我们联想到的就是化学知识(金属)。《书剑恩仇录》中这样写:镖头韩文冲的铁琵琶被红花会的高手先捏成铁板,然后卷成铁筒,再捏成铁棍……这一段写的就是金属的延展性。

2.3 游戏化教学是各学科知识相融合

平时我们看电视会有综艺节目(相声,小品,真人秀)等等。尤其是相声,小品这些节目对语言艺术和表演功底的要求是非常高度,我们抓到这一点从,就可以做到各个学科知识点的相融。其实游戏化教学的宗旨是让学生在“学中玩,玩中学”,所以所有那些让学生可以接受并喜闻乐见的教学方式,我们都可以统称为“玩”,也都是游戏化的表现形式之一。具体如下:

在平时的课外活动、教师可以多多组建一些班会,团建,联欢晚会等等。在活动中我们可以排练一些相声,小品,歌曲等涵盖学科知识的节目。比如说相声,我们可以选择一些垃圾分类,环境污染等主题,这与化学知识是相通的。我们还可以排练一些钢琴,舞蹈节目融入红色教育的主题,学生在排练及欣赏的同时,也起到了红色教育意义。让学生心存感恩,树立正规三观。把课外活动融入教学中也是“游戏化学习”之一,因为这些教学形式都可以让学生在快乐中学习。正确的教育观念是让学生在学习中感受到快乐,而不是让学生在压力中学习。学习的目标不仅是让学生做到学有所成,学有所获还要让学生在学习过程中取得成就感。我们要让学生知道学习是快乐的。

2.4 实践性游戏教学融入教学设计中

数学教学是中职教学中的必修课。数学课堂是要让学生掌握更多数学知识,让后通过学到的数学知识进行合理的运用。数学学科是最贴近生活的,可以说生活中的很多事情都离不开数学,学好数学知识可以帮助我们解决很多实际生活中的麻烦和问题。但是传统的数学教学方式理论知识的传授占据课堂的大部分时间,忽略了课堂本身的快乐根本。所以我们需要把实践性游戏教学融入到教学中。信息技术的普及已经在现代教育课堂中逐步普及,中职数学教师可以深度的利用信息技术手段在数学课堂中融入实践性游戏,让学生在快乐中学习。好的教学设计,就是要以学生为主题,以快乐学习为目标,以取得教学目标为最终目的体现。信息技术是更加智能的便利的,我们以此来设计教学方式是非常明智的。游戏化教学活动,可以为学生建立身临其境、声形并茂的学习环境。如我们可以利用好有学习意义游戏软件,把这些游戏软件立足课本知识,以打游戏的方式解决每个数学问题。

2.5 在生活中要与发现游戏素材的眼睛

作为教师我们要有一双善于发现的研究,去洞察一切跟教学有关的素材,然后有效结合日常生活素材,融入到教学设计当中。教学被生活化已经是现在教学的一种趋势,因为这样可以把抽象的学习知识变得更为简单化,还可以提高学生的生活能力。把学生生活中常见的事物融入教学设计当中、学生会更加容易接受和理解。比如数学学科中的知识,我们就可以采用生活中的素材进行学习。教师要巧妙的利用好生活中的素材,加深学生对数学学习运用能力,提升学生的日常解决能力和数学素养。想要让学生学好知识,跟教师的努力是息息相关的,所以课堂最后能否取得成功就要看教师有没有真正发现有利于学生的教学方式。

总之,游戏化学习理念的教学设计可以是比较主观化的,也许这种教学理念还需要我们每一位教育工作者通过今后的教学实践加以证实,游戏化学习理念可能在目前位置还不一定能够被正统课堂所接受,可是我还是希望游戏化学习理念能够被广大教育界学者认可,在教育研究领域也能够越来越广泛流传。在我们设计教学设计过程中教师可以在游戏化学习理念指导下,在教学设计过程中就培养目标与发展合理开展游戏化教学。

参考文献:

- [1] 林丽琴. 游戏教学法在小学低年级数学教学中的应用[J]. 基础教育研究, 2018(24): 51-52.
- [2] 范德君. 数学游戏在小学数学教学中的实践应用探讨[J]. 读与写(教育教学刊), 2018, 15(12): 176.
- [3] 张爱兵. 数学游戏在小学数学教学中的实践应用探讨[J]. 读与写(教育教学刊), 2018, 15(12): 185.
- [4] 李健. 数学游戏在小学数学教学中的运用[J]. 西部素质教育, 2018, 4(23): 252.
- [5] 李长林. 小学数学教学中游戏的实践研究[D]. 河北师范大学, 2018.
- [6] 孙潇. 多媒体技术在高校视唱练耳教学中的应用分析[J]. 黑河学院学报, 2019(01): 134-136.
- [7] 武娜. 信息化背景下钢琴多媒体教学模式研究[J]. 佳木斯职业学院学报, 2019(01).
- [8] 李旭开. 多媒体技术在高校音乐教学中的有效应用[J]. 当代教育实践与教学研究, 2017(05).
- [9] 马文华, 罗涛, 赵芳芳. 游戏化学习理念下的幼儿园教学活动设计与实施——以《密室闯关》为例[J]. 陕西学前师范学院学报, 2020, 36(06): 30-35.
- [10] 黄彩琴. 基于游戏化学习的小学信息技术教学模式及其效果研究[D]. 广东技术师范大学, 2019.
- [11] 刘红兵. 面向职业教育翻转课堂的教育游戏设计原则与策略研究[J]. 职业, 2016(29): 57-58.
- [12] 张志, 张攀峰. 基于游戏化学习的小学语文古诗词微课设计与应用研究[J]. 中小学电教, 2019(03): 21-24.
- [13] 喻齐彬. 游戏化学习理念在翻转课堂教学中的策略研究[J]. 软件导刊(教育技术), 2018, 17(02): 24-26.
- [14] 韩冰. 基于游戏化学习的微课程的设计、开发与应用[J]. 电子技术与软件工程, 2016(18): 84-85.