

探索教育游戏激发学习动机的效能及设计策略

杨春梅

牡丹江师范学院 黑龙江 牡丹江 157000

摘要:在当前各个阶段的教育过程中,很多学生都存在不喜欢学习的问题,在此过程中如何调动学生的学习兴趣已经成为众多教师关注的重点问题。在此之前教师需要清楚学生学习兴趣和动力不足的原因,然后从教学内容和模式等方面出发进行调整。在近年来针对学生学习兴趣提升的教育游戏受到了广大教师和学生的欢迎,在教学实践的过程中被应用在各学科课程的教学互动和实践中,其在引导学生体验趣味游戏教学的过程中发挥出重要的价值。因此,本文将从教育游戏的概念和特点,教育游戏在激发学习动机过程中的效能价值,以及教育游戏设计策略等方面进行分析,使得教育游戏能够在教育领域中激发学生的学习动力,通过教育游戏而爱上学习。

关键词:教育游戏;学习动机;提升效能;设计策略

学生在成长的过程中,由于是一些年龄较小的学生往往会被一些趣味化的游戏所吸引,从而更加愿意在游戏的过程中学习知识。相较于传统的教学模式,教育游戏的产生更加契合学生的学习和知识记忆的习惯和喜好。因为对于学生来说,教育游戏中融合了游戏的规则和环节,以及丰富的知识,对他们来说是一种全新的学习体验。所以教育游戏的出现很快就能赢得学生的好感,这对于当前所面临的学生学习动力无法提升的问题找到了一条可以进行探究的路径。因此,在运用教育游戏来激发学生动力的过程中就更加应该重视对于教育游戏种类、形式和内容的科学和合理化的设计,使其既能符合教学的目标和要求,又能满足学生的学习需要,在教育方面实现“双赢”。

一、教育游戏的概念和特点

1. 概念

教育游戏实质上是游戏范畴中的一个种类,由于其是根据教育的目标和要求二研发和设计的,因此属于严肃游戏中的一种类型。在教育游戏中能够充分将教育和游戏这两个原本存在冲突性的特点结合在一起,给学生呈现出更为多元化的学习方式。其中将游戏作为实现教学目标的平台和渠道,而游戏的本质则是让学生能够在其中调动学习兴趣,从而可以提高学习的积极性和驱动力^[1]。科学的教育游戏能够在娱乐和学习之间进行平衡与调节,使其更加符合教育所需,能够依托于丰富的游戏形式实现教学的目标。因此,当前教育游戏在各个学科领域教学的应用也越来越广泛,更多的教师和学生都开始尝试运用这种方法开展教育。

2. 特点

教育游戏的特点主要分为以下三个方面:其一,教育游戏具有强烈的感官刺激性。对于学生来说,以往所接受的教育都是在一种“板书+口述”等模式下的平面学习环境,而在教育游戏中能够突破这样简单的教学氛围,在游戏的界面设计方面能够更加刺激学生的感官,调动他们的听觉、视

觉、以及双手和大脑,在游戏中更加灵活地反应,沉浸在游戏中学习知识。其二,任务驱动性。众所周知游戏都是具备一定的关卡和规则的,学生在教育游戏中能够通过过关、赢奖励等方式增加了他们的体验感和参与感,从而能够根据游戏所发布的任务去完成相应的学习要求。其三,趣味学习特点。在以往的教学并没有针对学生的学习兴趣去改造课堂模式,但是在游戏中却可以结合学生的喜好增加一些趣味的场景和互动,让学生可以在良好的趣味娱乐中实现高效的学习目标。

二、教育游戏在激发学习动机过程中的效能价值

1. 充分利用游戏原理,触发学生挑战兴趣

教育游戏之所以对于激发学生的学习动力具有积极的作用,主要是因为在游戏设计的过程中充分借鉴和利用了大多数游戏的运行原理。很多家长反映自己的孩子在玩游戏的时候会具有依赖性和上瘾,这主要是因为游戏的上瘾原理是及时回报,在升级打怪的过程中可以获得即时性的奖励和回报,运用所得到的积分和金币等继续进行升级。学生在此过程中能够获得成就感和挑战意识,进一步激发了他们的游戏动力。因此,在教育游戏中也运用这个原理,将学习变成一个“升级打怪”和“闯关”的过程,这样学生就能够像玩游戏一些对于学习具有动力感^[2]。

2. 游戏附带剧情内容,提高学生参与动力

近几年“密室逃脱”、“剧本杀”等游戏之所以能够在青年群体中流行,除了因为其本身的话题热度,最主要的原因就是在游戏的过程中附带了多样化的剧情,玩家可以根据自己的喜好选择剧情内容,并且成为其中的“主角”。在教育游戏中也是一样,一些游戏中很有非常有趣的剧情内容,这对于学生来说具有吸引力,能够提高他们参与动力的同时,刺激他们的学习动力,让他们能够随着剧情的发展对于学习有进一步的探究意识。

3. 具备团队社交功能,带来分享和归属感

在教育游戏中学生并不是单独作战的存在,而是大多数能够在一种团队化游戏的过程中体验教育游戏的社交功能,学生能够在其中结交更多的伙伴和同学,然后在相互的鼓励与竞争中增强学习进步的动力。同时,在教育游戏的社交中学生还可以与其他人分享自己的游戏体验和学习经验,更好地吸收他人身上的优点,完善自己的游戏学习实践体验。在此过程中学生的学习行动更加具有团队的归宿感,能够在集体的促进下实现学习动力的提升。

三、教育游戏设计策略

1. 重视游戏色彩搭配,有效吸引学生注意力

由于教育游戏具有对于学生进行感官刺激的特点,因此在设计游戏的过程中需要注重游戏环境的打造,无论是线下的教育游戏还是线上的教育游戏都应该注重色彩的搭配和选择,需要多从美术以及内容方面多下打磨,尽可能选择一些鲜亮的颜色来吸引学生的注意力,让学生能够集中于游戏中^[3]。例如,在一些填字类游戏中,一般设置在一个矩形表格内。表格分成许多大小相同的方格,方格有两种不同的颜色,在设置颜色的时候需要有明显的区分让学生容易进行分辨。此外,在内容选取时可以选择学生所需要学习的百科知识、课堂精粹、地名、成语、猜谜、脑筋急转弯、歌词、联想、比喻等内容都。学生可以从中巩固知识、收获快乐,形成深刻的学习印象。

2. 游戏关卡难度适中,适应学生多样化选择

由于各个阶段的学生都可以参与教育游戏,因此在设计过程中需要注重学生的差异性,根据学生的能力设置相应的游戏关卡难度。对于学生来说,太复杂的游戏没有多少耐心去学习,很快就会放弃游戏,难以获取良好的游戏体验。太过简单的游戏则无法调动他们的参与热情,很快就会失去兴趣。例如,在 English Through Pictures 游戏中,这是一种通过图片学习英语的模式,类似于英文版大家来找茬,学生可以同时在线上找同一张图片中的某些元素,谁能第一时间找到,谁就获胜。不同学生具有不同的英语基础能力,因此在英语知识的选择方面需要根据学生的年龄和能力进行合理分配。这样可以让学生保持在游戏中学习英语的习惯,从而使他们的主动性和自驱力得到提升。

3. 目标回归教育本质,游戏内容与知识衔接

在设计教育游戏的过程中,首先需要聚焦的重点在于教育,也就是进行设计这类游戏的目标。因此,需要重视教育游戏里面的课程内容,使其能够体现教育功能,实现教育目标^[4]。符合教育规律是教育游戏设计的重要原则,如课程

设计循序渐进,先易后难。这样便于学生学习吸收。课程设计知识点内容紧密结合当地考试目标,这样学习起来针对性强,学生能够迅速提高分数。只有教育游戏的内容与知识衔接进行紧密地衔接,其设计目标才能够回归教育本质。

4. 设置排名奖励制度,获取即时性学习动力

学生之所以被教育游戏所吸引,是因为能够在参与中获得成就感,因此在设计游戏时要重视设置合理的排名和奖励制度,让学生可以在学习中获得即时性的反馈和继续下去的动力。首先,可以强化游戏的排行榜功能,让学生明确知道自己的位置,自己与好友、班级、学校的其他学生相比自己当前的水平。这样学生就能在多个维度更好地了解自己的学习能力,在游戏中随时掌握进步情况,任务完成情况,以及打卡时间等要素。

四、结束语

综上所述,在教育游戏中需要充分考虑到如何调动学生的学习动力,不断激励他们去在游戏中进行探索挑战,获得学习满足感。只有在教育游戏中充满学习的积极性,才能真正让其建立起自主学习的习惯,从而解决在教育中学生学习动力不足的问题。

参考文献:

- [1] 中国教育技术协会教育游戏专委会秘书处. 教育游戏发展研讨暨《中国教育游戏发展报告(2018)》发布会举行[J]. 现代教育技术, 2019, 029(002):25.
- [2] 史菁菁,王云峰. 手机教育游戏对学习动机的影响研究[J]. 科教导刊, 2019, 000(034):187-188.
- [3] 代文毅,李名峰. 网络教学环境下学生学习动机激发策略研究[J]. 佳木斯职业学院学报, 2019, 000(006):P.103-104.
- [4] 裴蕾丝,尚俊杰. 学习科学视野下的数学教育游戏设计、开发与应用研究——以小学一年级数学“20以内数的认识和加减法”为例[J]. 中国电化教育, 2019, 384(01):99-110.

作者简介:杨春梅(1981.3—),性别:女,民族:汉,籍贯:黑龙江省牡丹江市,硕士研究生,牡丹江师范学院,副教授,研究方向为教育技术理论与实践。

基金项目:

1. 黑龙江省教育厅规划课题“教育游戏促进学习者学习动机效能的实践研究”(项目编号:JJC1319002)
2. 牡丹江师范学院教改项目:全媒体学习生态下普适性在线学习技术的研究(项目编号:20-XJ21036)