

以趣启思：游戏化教学在中职思政课中的探索与实践

董舒萍

深圳市宝安职业技术学校

DOI:10.12238/mef.v8i9.13013

[摘要] 随着教育的不断深入,传统的教学模式已难以满足现代中职学生的需求。游戏化教学作为一种新兴的教学方法,能够有效激发学生的学习兴趣,提升课堂参与度。本文以中职思政课堂为研究对象,探讨游戏化教学在该领域的应用及其效果。通过分析实际教学案例,本文总结了游戏化教学在中职思政课堂中的优势与挑战,并提出了相应的改进建议。

[关键词] 游戏化教学; 中职思政课

中图分类号: G898 **文献标识码:** A

Thinking: the exploration and practice of gamification teaching in ideological and political courses in secondary vocational schools

Shuping Dong

Shenzhen Baoan Vocational and Technical School

[Abstract] With the deepening of educational reform, the traditional teaching mode has been difficult to meet the needs of modern secondary vocational students. As an emerging teaching method, gamified teaching can effectively stimulate students' interest in learning and enhance classroom participation. This paper takes the ideological and political classroom of secondary vocational schools, and discusses the application and effect of gamification teaching in this field. By analyzing the actual teaching cases, this paper summarizes the advantages and challenges of gamification teaching in the ideological and political classroom in secondary vocational schools, and puts forward the corresponding improvement suggestions.

[Key words] gamification teaching; ideological and political courses in secondary vocational education

1 研究背景

在当前社会背景下,中职思政课的教学改革正面临着多重挑战与机遇。传统思政课教学模式往往以教师为中心,学生处于被动接受的状态,这种单向传递知识的方式可能导致学生缺乏参与感和主动性,难以激发学生的学习兴趣^[1]。

随着《国家职业教育改革实施方案》的推出,职业教育领域强调了“课堂革命”的重要性,对教学内容、教学方法和教学手段进行改革,探索新的教学策略,提升教育质量,培养学生的实践能力和职业技能。

党和国家对思政课的改革和创新性建设也提出了一系列要求和指导,旨在提升思政课的教学质量和效果,培养更多具有爱国情怀、担当民族复兴重任的时代新人。2024年5月,总书记对学校思政课建设作出重要指示指出:党的十八大以来,党中央始终坚持把学校思政课建设放在教育工作的重要位置,思政课发展环境和整体生态发生全局性、根本性转变^[2]。总书记强调,新时代新征程上,思政课建设面临新形势新任务,必须有新气象新作为。总书记强调,思政课建设要守正创新,不断提高思政课

的针对性和吸引力,这意味着思政课要与时俱进,结合新时代的特点和要求,不断创新教学内容和教学方法。同时,要构建全方位、立体化的网络思政教育格局,利用网络技术和新媒体,通过短视频、动漫等可视化、沉浸式体验,实现理论的轻巧化传播,充分利用数字化、网络化和智能化的教育手段,提升育人效能。

1.1 研究意义

1.1.1 应用价值

游戏化教学以学生为中心,利用现代化信息技术手段,通过融入游戏元素和机制,激发学生的学习兴趣 and 注意力。这种教学模式不仅符合职业教育改革的要求,也响应了思政课改革的号召,通过创新教学内容和教学方法,提升思政课的教学质量和效果。同时,游戏化教学还有助于构建全方位、立体化的网络思政教育格局,利用网络技术和新媒体,实现理论的轻巧化传播,提升育人效能^[3]。因此,将游戏化教学策略应用于中职思政课,是在响应教育改革需求、适应教育现代化趋势、以及构建协同育人机制的大背景下,推动教育创新和人才培养的重要举措。

1.1.2 理论价值

当前游戏化教学策略在中职思政课中的应用研究较少,本研究在一定程度上弥补国内研究空白,为中职思政课研究提供新的视角和思路,丰富游戏化教学与中职思政课相融合的相关理论体系;二是可以深化教育理论和教育方法研究,进一步探讨思政教育与不同教育方法融合的具体策略和方法,推动学科研究的发展。三是案例与经验积累,通过研究形成一系列具有代表性的案例和实践经验,为后续相关研究提供参考资料^[4]。

2 游戏化教学理论基础

2.1 概念界定

游戏化教学是一种创新的教学方法,其基本原则包括参与、目标、规则和反馈,通过将游戏元素和机制融入教学过程,利用互动有趣的教育游戏来激发学生的学习兴趣 and 专注力,提高学习质量结合国内外研究文献,本文将“游戏化教学”界定为以议题为引线,以情境为载体,以课堂师生互动游戏为路径,鼓励学生自主参与、自主探索、自主建构学科知识,促进学生学科素养的教学方法。

2.2 理论依据

游戏化教学有多个理论基础,这些理论为其在教育中的应用提供了科学依据。

首先,建构主义理论认为学习是一个主动建构的过程,学生通过与环境互动来构建知识。游戏化教学通过提供互动性强的学习环境,鼓励学生主动探索和解决问题,从而促进知识的建构^[5]。

其次,行为主义理论强调外部刺激对行为的影响,通过奖惩机制来改变行为。游戏化教学中的奖励系统(如积分、徽章、排行榜)就是基于这一理论设计的,通过即时反馈和正面激励来提高学生的学习动机和参与度。

再次,认知负荷理论认为学习过程中认知资源是有限的,过高的认知负荷会影响学习效果。游戏化教学通过分解复杂的任务,提供逐步引导和支持,降低认知负荷,使学生更容易理解和掌握知识^[6]。

最后,自我决定理论强调内在动机的重要性,认为自主性、能力和归属感是促进内在动机的关键因素。游戏化教学通过提供选择权、挑战性和社交互动,增强学生的自主性和归属感,从而提高学习动机。

除此之外,多重智能理论、情境学习理论、社会学习理论等多种理论。这些理论为游戏化教学提供了坚实的科学基础,使其能够在教育实践中有效地促进学生的学习和发展。

3 中职思政课引入游戏化教学的优势

3.1 激发学习兴趣,提升参与度

游戏化教学凭借趣味元素吸引学生,将抽象思政知识转化为生动游戏情境。以“价值观拍卖会”为例,在参与该游戏化教学活动前,仅有30%的学生表示对这一部分内容感兴趣;活动后,这一比例提升至85%。课堂参与度方面,原本主动参与课堂讨论的学生占比35%,游戏化教学后,这一比例提高到70%。

3.2 增强知识理解与记忆

游戏过程中学生通过亲身体验和互动深入理解思政知识。在“价值观拍卖会”游戏中,学生在竞拍价值观卡片及讨论选择原因的过程中,对各种价值观内涵和重要性理解更深刻。后续知识测试结果显示,参与游戏化教学的学生在价值观部分相关知识的得分上,平均比传统教学班级高出1分(总分4分),知识记忆效果显著提升^[7]。

3.3 促进学生能力培养

游戏化教学包含团队合作、解决问题等环节,锻炼学生多种能力。在“价值观拍卖会”的小组讨论环节,学生相互交流观点、制定竞拍策略。活动结束后,通过团队协作能力测评发现,参与游戏化教学的学生团队协作能力、沟通能力和问题解决能力都有明显提升。

3.4 改善课堂氛围与师生关系

游戏化教学营造轻松愉快课堂氛围,缓解学生学习压力。调查显示,85%的学生认为游戏化教学让课堂氛围更加活跃,90%的学生表示在游戏化教学课堂中学习压力明显减轻。师生在游戏互动中交流增多,关系更融洽。据统计,在游戏化教学课堂中,师生互动频率相比传统课堂增加了45%,学生对教师的满意度达到90%以上^[8]。

4 “价值观拍卖会”游戏化教学案例分析

4.1 教学目标与内容

该游戏设计在中职思政课《哲学与人生》最后一课“实现人生价值”部分,设定教学目标为政治认同方面理解价值观的导向作用,掌握社会主义核心价值观的基本内容,并努力践行社会主义核心价值观。理解人生价值是自我价值与社会价值的统一,人生价值是奉献与获取的统一。职业精神方面理解在奉献社会中实现人生价值。健全人格方面理解人生价值是自我价值和社会价值的统一,人生的真正价值在于对社会的奉献。正确处理个人与他人、个人与社会的关系,努力做到“我为人人,人人为我”。公共参与方面理解社会主义核心价值观的基本内容、人生的真正价值在于对社会的奉献。发扬志愿者精神,积极承担社会责任,增强公德意识,提高参与能力,从身边做起,从校园志愿者做起,为社会做出更大贡献^[9]。

4.2 游戏设计与实施过程

4.2.1 游戏准备阶段,教师制作价值观卡片,“才华横溢”“财富自由”“技能精湛”“健康无忧”“家庭幸福”“一份好工作”“为社会做出突出贡献”“为他人创造价值”“成为高官”,设定每位学生有1000虚拟货币。

4.2.2 游戏中,学生用虚拟货币竞拍卡片,加价幅度自定,价高者得。竞拍结束后,学生分组反思竞拍情况,最后小组代表全班分享,教师总结点评,引导学生思考价值观的作用、价值观与人生价值的关系。

4.2.3 教学效果与学生反馈。教学效果显著,学生清晰地认识到价值观对个人行为的影响和作用,不同的人有不同的价值观,进而面对相同的事情会有不同的反应和行动。“为他人创造价值”这种价值观开始并不被学生看好,但是通过分析后学生发

现,个人价值并非孤立存在,它往往通过为他人创造价值来实现。同学们自己举例说明,“听得懂话”的湖南发型师晓华爆红全网,她手艺精湛,服务热情,顾客满意而归。不仅赚取了收入,更收获了顾客的认可和尊重,实现了个人价值。也有同学列举自己作为迎新生的志愿者,帮新生搬东西,熟悉环境,得到家长和新生的感谢和认可,自己感觉无比的快乐^[10]。

5 游戏化教学在中职思政课面临的挑战

5.1 教育观念的转变困难

部分教师受传统教学观念束缚,对游戏化教学教育价值认识不足。访谈发现,部分教师担心游戏化教学会分散学生注意力,影响教学进度和质量。甚至有部分教师认为思政课是非常严肃的事情,不应该引入游戏化教学方法。也有部分学生习惯传统教学模式,对游戏化教学接受度低。

5.2 游戏内容与教学目标结合难度大

思政课教学内容理论性强,转化为有趣且符合教学目标的游戏难度大。据了解,在尝试游戏化教学的教师中,多半教师认为游戏设计困难,易导致游戏与教学目标脱节,使学生只关注游戏形式,忽略知识学习。

5.3 教学资源的整合与优化问题

游戏化教学需要丰富教学资源,但资源获取渠道有限,整合困难。访谈发现,多数教师表示获取高质量教学资源难度较大,整合资源耗费大量时间和精力,且资源质量参差不齐,难以满足教学需求。

5.4 学生参与度与反馈机制的建设难题

课堂上学生个体差异大,部分学生参与度不高。在“价值观拍卖会”游戏中,约15%的性格内向或基础薄弱的学生参与度较低。同时,建立全面、有效的反馈机制困难,仅有30%的教师认为能及时准确了解学生学习情况,影响教学调整和改进^[11]。

5.5 师资力量与培训需求

游戏化教学要求教师具备多方面能力,但多数中职思政教师存在不足。调查显示,65%的教师认为自己在游戏设计、信息技术应用等方面能力欠缺,75%的教师表示缺乏相关培训,制约了游戏化教学的有效实施。

6 优化游戏化教学在中职思政课应用的策略

6.1 转变教育观念,提高认识

教师应主动学习游戏化教学理论和案例,认识其优势。学校可组织培训和研讨活动,调查显示,参加过相关培训的教师中,80%对游戏化教学的接受度明显提高。学校还应营造支持教育创新的氛围,鼓励教师实践探索。

6.2 精心设计游戏,结合目标

教师深入研究教学内容和学生特点,设计针对性游戏。游戏规则和任务围绕教学目标设置,确保学生在游戏中学习知识、培养能力。例如,在设计“价值观拍卖会”游戏时,将价值观知识融入竞拍和讨论环节,引导学生思考。

6.3 整合与开发教学资源

教师利用网络、教材等资源进行整合和二次开发。学校形

成集体备课制度、建立教学资源库,鼓励教师分享资源。实践证明,集体备课、资源共享后,教师获取资源的效率得到了大幅提高。同时,学校加强与企业、社会合作,获取更多优质资源^[12]。

6.4 完善学生参与度与反馈机制

关注学生个体差异,设计分层游戏任务,鼓励学生互助。通过多种方式建立反馈机制,如课堂观察、问卷调查、小组互评等。调查显示,采用多元化反馈机制后,教师对学生学习情况的了解程度得到有效提高,能更及时调整教学策略。

6.5 加强教师培训,提升教学能力

教师积极参加游戏化教学培训,主动学习游戏设计、信息技术应用等。教师还要积极参加教学竞赛和交流活动,这些都有助于教师提升游戏化教学能力。

7 结论与展望

游戏化教学为中职思政课教学带来活力,在激发学生兴趣、促进知识学习和能力培养等方面效果显著。但在应用过程中面临观念转变、游戏设计、资源整合等挑战。未来,可通过转变观念、精心设计游戏、整合资源等策略,可优化游戏化教学在中职思政课中的应用。

【参考文献】

- [1](加)卡特琳·贝克尔.游戏化教学实践选择与运用数字游戏[M].北京:教育科学出版社,2023.08.
- [2]姚铁龙编.名师名校校长书系用设计游戏的思维设计教学小学数学游戏化教学实战[M].北京:现代出版社,2022.04.
- [3]刘琛著.游戏化教学的设计与应用研究[M].湘潭:湘潭大学出版社,2020.06.
- [4]尚俊杰,曲茜美主编.游戏化教学[M].北京:高等教育出版社,2019.07.
- [5]张宏杰.让学生成为“头号玩家”历史游戏化教学的理论与实践[M].长沙:湖南大学出版社,2023.05.
- [6]王立.游戏化教学产品设计与实践[M].国家开放大学出版社,2023.01.
- [7]陈铁成.游戏化教学让学习更着迷[M].长春:东北师范大学出版社,2021.
- [8]蔡树芳.混合式教学模式下游戏化教学法的应用研究[D].贵州师范大学,2024.
- [9]张君弟,彭媚娟,黄文勇.高校思政课教学理念变革探究[J].高等农业教育,2015,(06):70-73.
- [10]邓艳香.游戏化教学在高职思想政治理论课中的运用研究[J].职业,2017,(14):68-69.
- [11]吉海荣,董洪叶.小学道德与法治课游戏化教学的实践探索——以“吃饭有讲究”一课为例[J].现代教学,2021,(10):38-39.
- [12]解辉.游戏化教学在高中思想政治课堂中的运用研究[J].青海教育,2021,(Z2):61.

作者简介:

董舒萍(1981--),女,汉族,湖南衡阳人,硕士研究生,高级教师。主要研究方向为思想政治教学及其评价。