

# 以“戏”激学，以“戏”促学 ——小学游戏化教学应用研究

刘兴艳，吴正杰，李庆飞，敖宇蝶，赵德隆

兴义民族师范学院，贵州 黔西南 562400

**摘要：**本文探析了小学游戏化教学的实施策略，针对教师认知不足、资源匮乏等问题，提出科学规划、资源整合、多元评价等改进方案，旨在通过游戏化教学提升学生学习效果，促进其全面发展。

**关键词：**小学学习；游戏化教学；教学策略

## Stimulating learning with "play" and promoting learning with "play" - research on the application of gamified teaching in primary schools

Liu Xingyan, Wu Zhengjie, Li Qingfei, Ao Yudie, Zhao Delong

Xingyi Ethnic Normal University, Qianxinan, Guizhou 562400

**Abstract :** This paper analyzes the implementation strategy of gamification teaching in primary schools, aiming at the problems of teachers' lack of cognition, resources and so on, and proposes scientific planning, resource integration and multiple evaluation, aiming to improve the students' learning effect through gamification teaching and promote its comprehensive development.

**Keywords :** primary school learning; gamification teaching; teaching strategy

## 一、当前小学游戏化教学存在的问题

### (一) 教师对游戏化教学的认识不足<sup>[1]</sup>

受传统教育观念的影响以及缺乏相关培训和学习，导致教师对游戏化教学的认识不足。受传统教育观念的影响，教师在小学教育教学中，教师缺乏正确游戏教学的观念，被问及游戏化教学概念时，许多教师的回答比较模糊，一般都是根据自己的理解将游戏和教学这两个概念进行叠加。缺乏相关培训和学习，在实际教学中，只能凭借自己以往经验进行游戏化教学，不仅不能发挥游戏化教学自身的最大优势与价值，还会出现其他一些问题如：课堂秩序混乱、忽视学生的主体作用、教学游戏与教学目标难以吻合等。

### (二) 游戏与教学内容融合生硬<sup>[2]</sup>

游戏形式与教学知识点脱节未能充分发挥游戏的教育价值。老师在教学过程中，受到各种因素的影响老师是很难将游戏与教学内容融合成为一个有机的整体。一些教师认为游戏环节的作用主要是激发学生学习兴趣，活跃课堂氛围，因此并未与本课教学内容结合起来。一些老师为了体现这样的教学方式往往是生搬硬套，出现一个游戏“走天下”的现象，不管这个游戏是不是符合自己所教授的内容。但游戏化教学作为一种教学手段的使用必须与我们的教学内容所契合，其作用不能只是流于表面的，而是要为教学内容以及背后的教学目标服务，也要为促进学生学习服务的。

### (三) 游戏化教学的资源匮乏<sup>[3]</sup>

游戏设备的短缺以及空间的有限。良好的游戏设备以及充足的游戏空间，是游戏化教学的必备条件。但是仍然有些小学，是

缺乏游戏设备，也不能给予学生足够的游戏空间，使游戏化教学的使用很难达到预期效果。在实际的小学教学中，由于小学本身缺乏游戏化教学的意识和自身情况，导致在游戏设施、设备方面，缺乏资金的投入，有的游戏设备也比较陈旧，在一定程度上限制了学生的游戏环境。部分小学在规划设计上不够合理，导致多余空间严重不足。不少数量的学生集中在一个班级进行学习，室内游戏空间非常狭小，甚至部分小学的室外游戏空间都很匮乏，这是不利于游戏化教学的正常开展。

### (四) 教学评价体系不完善

游戏化教学缺乏规范的评价和对游戏化教学效果的全面评估。在教学评价方面，教师对于游戏化教学的评价重视度不够，主要采取的评价方式是口头评价，未列入教学设计的范畴。但教学评价是教学设计的重要一环，对教学过程具有指导和反馈作用，有效的评价可以改善教学过程，起到以评促教的作用。在教学效果评估方面，教师没有领略到寓教于乐的真谛，仅仅是为了响应课改的要求而进行游戏化教学，因此在进行教学效果评估往往忽视许多必要的环节，只看到其中一个方面，没有对多个方面进行全面的评估，导致得到的效果评估并不真实。

## 二、影响小学游戏化教学实施的因素

### (一) 学校层面

1. 学校对游戏化教学的政策支持力度

游戏化教学是促进学生全面发展的一个有效的途径，可以提

本文系2024年省级大学生创新创业训练计划项目《以“戏”激学，以“戏”促学——小学游戏化教学应用研究》(项目编号：S2024106662079)，主持人：刘兴艳；指导教师：高艳，周玲。

兴义民族师范学院大学生创新创业训练计划省级资助项目，编号：S2024106662079

作者简介：刘兴艳（2004.09-），女，汉族，四川宜宾，本科，研究方向：教育基本理论。

高学生的学习兴趣，但是在开展过程中可能会面临一些困难。首先，学校可能缺少对游戏化教学的认识和理解，认为传统的教学方法及模式法更为稳妥，因此不愿意进行新的教学方式。其次，游戏化教学需要相应的资源和技术支持，包括硬件设施、教师培训等，这些都需要一定的的投入，而一些学校可能因为预算限制无法提供足够的支持。

## （二）教师层面

### 1. 对新教学方法的接受程度

目前，小学教师队伍对开展游戏化教学的接受程度不一。部分教师对游戏化教学持开放态度，愿意尝试新的教学方法，他们认识到游戏化能提高学生的参与度和学习兴趣。同时，也有部分教师对此持有保留意见，其主要是担心游戏化会分散学生注意力，影响教学质量。总体而言，教师队伍对游戏化教学的态度是不一的，既有期待也有顾虑，这取决于个人的经验、对新事物的判断以及所处的教学环境。

### 2. 教师的工作负担与时间精力

教师在开展游戏化教学时面临一定的工作负担和时间压力。准备游戏化课程需要更多额外的时间和精力这对于家里还有孩子的老师有着更为沉重的负担，尤其在设计游戏和寻找合适班集体的游戏资源方面。虽然游戏化教学可能带来更丰富的学习效果，但教师往往因日常工作繁忙而难以抽出足够的时间进行深入准备。<sup>[4]</sup>

## （三）学生层面

### 1. 学生的自控力不足

在游戏开始时，他们很容易进入到游戏中去，但是要再回到常规课堂教学中去却很难。此外，如果学生缺乏及时的督促学生则很有可能会沉溺其中。

### 2. 不同学生的兴趣偏好

在游戏的开展过程中教师需要关注学生的多样化，这需要教师深入了解学生们的喜好，并兼顾学生兴趣的不同，选择能够吸引不同兴趣的游戏。

### 3. 学生的家庭背景与社会环境

家长和社会在传统观念上都希望把孩子培养成为一个稳重、律己的人，所以对开展游戏化教学持有观望态度。如果当游戏化教学开展时能够提升孩子的学习成绩与动手能力则家长对游戏化教学的顾虑也会减弱。

## 三、小学游戏化教学策略

### （一）游戏化教学的规划与设计

#### 1. 依据教学目标选择游戏类型

在开展游戏化教学之前，教师首先要清晰地确定每节课或每个教学单元的具体目标，包括知识、技能、情感态度等方面的要求。只有明确了目标，才能有针对性地选择和设计游戏。根据教学目标的性质，选择与之相匹配的游戏类型。例如，知识传授型目标可选择问答竞赛类游戏；技能训练型目标适合操作实践类游戏；情感培养型目标则对应合作互动类游戏。通过巧妙设计游戏规则，既要保证游戏的趣味性和吸引力，又要能引导学生在游戏

过程中达到学习目标。规则应简单易懂，避免过于复杂而分散学生的注意力。本文笔者认为，在小学阶段的游戏化教学中，可供学生参与的游戏形式是多种多样的，根据其基本形式与实践方法，可以将其主要划分为以下三种类型：

（1）知识传授型游戏。例如，对于语文的字词教学，可以设计“词语接龙”的游戏。先由教师给出一个词语，然后学生依次以该词语的最后一个字作为新词语的开头进行接龙。小学生的注意力集中时间较短，通过有趣的游戏形式能够吸引他们的注意力，增强他们对知识的主动获取和记忆。这种互动性的学习方式符合儿童认知发展规律，能够激发他们的学习兴趣和积极性。“快乐的数字迷宫”，这是一款以迷宫为主题的游戏，通过在迷宫中寻找正确的数学路径，引导学生学习和应用基本的数学运算。在教学设计上，教师可以根据学习目标和难度，设计不同的迷宫和路径。例如，学习了加减法的学生可以找到能产生特定结果的数学运算路径。

（2）技能训练型游戏。技能的形成需要反复练习，而游戏化的训练方式可以增加练习的趣味性和参与度，使学生在不知不中提高技能水平。同时，通过小组合作的游戏形式，能够培养学生的团队合作精神和沟通能力。如“智慧小建筑师”：这是一款立体空间感知的游戏，通过模拟建筑过程，让学生在游戏 中学习和应用形状、空间、测量 等数学知识。在教学设计上，教师可以设定不同的建筑任务和 条件，如用最少的材料建造最稳 固的房子，让学生在解决问题 的过程中，发展其空间思维和创新能力。<sup>[5]</sup>

（3）情感培养型游戏。情感的培养需要在具体的情境和活动中进行，这类游戏为学生提供了一个真实的互动场景，让他们在亲身体验中感受和领悟情感的价值。有助于培养学生的社会情感能力，如同理心、合作精神和人际交往能力，促进学生的全面发展。例如，《狼牙山五壮士》，设计“英雄的抉择”游戏化教学。准备写有类似情境抉择卡片，学生分组抽取。教师先回顾课文强调五壮士精神，小组讨论卡片情境下的抉择及理由，派代表向全班分享，其他组提问交流。此游戏培养学生爱国主义情感、英勇精神和对英雄的尊敬，促进思想交流与情感共鸣，培养团队合作和表达能力。

### 2. 制定详细的游戏化教学方案

表 1 游戏化教学方案制定步骤

游戏化教学步骤	方案内容
游戏准备阶段	确定教学目标、选择合适游戏、准备教学用具、完善游戏规则、场地布置
游戏导入阶段	介绍游戏背景、明确游戏任务与规则
游戏开展阶段	监督指导、有效互动、及时反馈
游戏分享阶段	小组展示、经验交流
游戏总结阶段	知识梳理、过程评价、拓展延伸
教师反思阶段	目标达成情况、实施效果、学生表现、改进措施

### （二）游戏化教学的资源开发与利用<sup>[5]</sup>

#### 1. 深度开发学生资源，从生活中来，到生活中去

学生自身就是丰富的资源宝库。深度开发学生资源意味着要关注学生的生活经历、兴趣爱好和日常体验。教师可以通过与学

生交流、观察他们的日常活动，了解学生在生活中所面临的问题和挑战，将其转化为游戏化教学的素材。学生对于流行文化的喜爱，可以融入知识竞赛类的游戏中。让教学资源源于生活，再回归生活，使学生能够在熟悉的情境中学习和应用知识，增强他们的学习积极性和实际应用能力。

### 2. 创新转化教材资源，结合学科特点创作游戏

教材是教学的重要依据，但传统的教材呈现方式可能较为枯燥。教师需要创新地将教材中的知识点转化为有趣的游戏形式。针对不同学科的特点，设计与之相适应的游戏。

### 3. 挖掘网络资源，巧妙应用

教师应善于挖掘适合教学的网络资源，如在线教育游戏平台、教育类 APP 等。同时，也可以从社交媒体、教育论坛等渠道获取其他教师和教育工作者分享的游戏化教学经验和资源。但在使用网络资源时，要注意筛选和评估其质量、适用性和教育价值，确保其与教学目标和学生的需求相契合。

### 4. 组织实践活动，开发新游戏资源

通过组织学生参与实践活动，能够为游戏化教学资源的开发提供新的思路和素材。例如，开展户外探索活动，让学生在真实环境中观察、思考和解决问题，然后将这些经历转化为解谜或策略类游戏；或者组织小组竞赛活动，培养学生的竞争意识和团队协作能力，并基于此开发团队对抗类的游戏。实践活动不仅能够丰富学生的学习体验，还能激发他们的创造力和想象力，共同参与到游戏资源的开发中来，使教学资源更具针对性和实效性。

## （三）游戏化教学的评价措施

### 1. 采用多种评价工具

#### (1) 电子档案袋 (e-Portfolio) 开展游戏化形成性评价<sup>[6]</sup>

在运用电子档案袋时，起初要充分运用游戏要素，提升学生在课堂学习活动中的参与程度，调动其在课外自主学习的主动性，以此激发学生学习英语的兴趣。在游戏化形成性评价的实践里，教师与研究者依靠线上学习及教学管理平台，设定了诸如游戏积分、排行榜、任务进度条、倒计时、游戏分组、线上论坛以及有形奖励等游戏元素，通过课程币的理念将整个教学过程予以游戏化，全面激发学生的学习动机、参与意愿以及竞争与合作意识，为学生在电子

档案袋的创建和操作期间带来仿若游戏的沉浸感受。

#### (2) 采用学习管理系统 (LMS) 跟踪游戏化进程<sup>[7]</sup>

学习管理系统作为开展在线教育的主要功能平台，为辅助教师开展教学活动以及实现教学互动提供了有力的支持。国内外典型的软件项目有 Moodle、Blackbord、Sakai 等。在课程设计中，教师可以利用这些系统创建游戏化的教学模块。例如，在 Moodle 中设置不同的课程主题和活动，将教学内容转化为有趣的任务和挑战，每个任务对应一定的分值或奖励，模拟游戏中的升级机制，系统可以记录学生在每次数学谜题挑战中的答题时间、错误次数、尝试的解题路径等。

### 2. 多元主体评价

表 2 游戏化教学中评价主体

评价主体	评价措施
教师	观察学生在游戏中的参与度，是否积极主动地参与游戏活动；评估学生对游戏规则的理解和遵守情况；注意学生在游戏中展现的知识掌握程度，例如数学游戏中计算的准确性、语文游戏中字词的运用等；关注学生的团队协作能力，在小组游戏中是否能与同学友好合作。 <sup>[8]</sup>
学生	设计简单的自我评价表，让学生用笑脸、哭脸或星星数量来表示自己在游戏中的表现，比如是否开心、是否学会了新知识等；鼓励学生用画画或简单的文字描述自己在游戏中的收获和不足；组织小组讨论，让同组的学生互相说一说小伙伴在游戏中的优点，例如“小明在画画游戏中颜色搭配得很漂亮”；可以通过发放小红花等方式，让学生互相奖励表现好的同学。
家长	邀请家长观看孩子在家中展示游戏成果，如背诵在游戏中学到的古诗；请家长填写反馈表，评价孩子在游戏化学习后在家中的行为变化，比如是否更愿意主动学习、是否更善于表达等。 <sup>[9]</sup>

## 四、结论

通过综合分析，揭示出小学游戏化教学在认知、融合、资源以及评价等方面的问题与挑战，并提出通过科学规划与设计游戏、充分挖掘与整合资源、完善多元化评价体系等策略，以激发学生学习兴趣，提升教学质量，促进学生全面发展。

## 参考文献

- [1] 邹小翠. 小学低段 (1 ~ 2 年级) 语文学科游戏化教学存在的问题及对策 [J]. 西部素质教育, 2022, 8(11): 193~195. DOI: 10.16681/j.cnki.wcqe.202211061.
- [2] 郁小霞. 幼儿园教学游戏化存在的问题及对策分析 [J]. 读写算, 2021, (35): 57~58.
- [3] 丛丽. 浅谈幼儿园教学游戏化存在的问题及对策 [J]. 中国校外教育, 2019, (08): 147~148.
- [4] 黄依平. 游戏架起桥梁幼小顺畅衔接——小学低年级段数学游戏化教学的探究 [J]. 小学生 (上旬刊), 2024, (07): 145~147.
- [5] 俞谦. 注重教学资源开发提升数学教学质量 [J]. 新课程导学, 2021, (Z1): 34~35.
- [6] 刘建达, 马思玲, 方慧. 游戏化形成性评价中的电子档案袋研究 [J]. 外语电化教学, 2024, (01): 9~15+114. DOI: 10.20139/j.issn.1001-5795.20240102.
- [7] 石丽敏. Moodle 平台下小学信息科技教学策略探寻 [J]. 教育界, 2023, (34): 65~67.
- [8] 李华, 龚艺, 纪娟. 以学习者为中心的学习管理系统的应用与实现 [J]. 河北软件职业技术学院学报, 2017, 19(02): 42~45. DOI: 10.13314/j.cnki.jhbsi.20170523.012.
- [9] 张汉玉, 穆康, 任友群. 学习管理系统的社会性交互功能比较——基于对 Blackboard、Moodle、Sakai 的调查与使用体验 [J]. 现代远程教育研究, 2013 (2): 38~44.