

# 基于游戏化的小学语文在线课程设计与策略研究

——以课文《画杨桃》为例

梁 硕

曲阜师范大学, 山东 日照

收稿日期: 2022年3月14日; 录用日期: 2022年4月15日; 发布日期: 2022年4月22日

## 摘 要

游戏化教学是近几年在教育界研讨的较为火热的议题之一, 依据游戏具有有趣性、竞争性和情境性等特点, 可以在教学中充分发挥学生的学习兴趣, 培养学生的内在学习动力。通过游戏化教学获得知识, 提高学生学习效率, 有利于培养学习者的创造能力及思维能力。自2020年起, 新冠疫情使人们改变对网络教育、在线学习的认识, 在线课程是当前我国中小学疫情期间达成“停课不停学”的主要途径, 也是“互联网+”时代教育改革的重要组成部分。但也存在学生只能被动地通过听觉和视觉来接受教师讲授的知识等弊端。游戏化学习具有“寓教于乐, 寓学于乐”的优点, 符合当前学生在学习方面的快乐需求。本文通过对在线课程设计的深入研究, 对游戏化学习方式的特点进行探讨、分析和总结, 将在线课程的设计与游戏化学习方式相结合, 针对小学语文课程, 设计出了基于传统游戏化学习方法的在线课堂。

## 关键词

游戏化教学, 在线课程, 教学设计

# Research on Online Course Design and Strategy of Primary School Chinese Based on Gamification

—Taking “Painting Peach” as an Example

Shuo Liang

Qufu Normal University, Rizhao Shandong

Received: Mar. 14<sup>th</sup>, 2022; accepted: Apr. 15<sup>th</sup>, 2022; published: Apr. 22<sup>nd</sup>, 2022

## Abstract

Game-based teaching is one of the hot topics discussed in the educational field in recent years. According to the characteristics of interesting, competitive and situational games, students' interest in learning can be fully exerted in teaching and students' intrinsic learning motivation can be cultivated. Through the game teaching to obtain knowledge, improve students' learning efficiency is conducive to the cultivation of learners' creative ability and thinking ability. Since 2020, the new corona epidemic has changed people's understanding of online education and online learning. Online courses are the main way to achieve "stop learning" during the epidemic of primary and secondary schools in China, and are also an important part of education reform in the "Internet +" era. However, there are also disadvantages that students can only passively accept the knowledge taught by teachers through hearing and vision. Game-based learning has the advantages of "teaching in pleasure and learning in pleasure", which meets the current needs of students for happiness. Based on the in-depth study of online curriculum design, this paper discusses, analyzes and summarizes the characteristics of game-based learning methods, combines the design of online courses with game-based learning methods, and designs an online classroom based on traditional game-based learning methods for primary school Chinese courses.

## Keywords

Game-Based Teaching, Online Course, Teaching Design

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

2020年起由于疫情影响,全国各地中小学以不同的形式开展了线上教学活动。网络教学是目前我国中小学应对突发事件的一项重要措施,正在逐渐从平等机会向平等发展转变。如今疫情反反复复,全国的在线教学开始进入新的发展阶段。如何有效地设计和组织网络教学,是当前中小学进行网络教学工作的一个重大课题。但由于我国网络教学的发展起步较晚,在授课过程中还存在着较为僵化、互动性较差的问题。

游戏化的定义最初来源于上世纪八十年代,由理查德巴特尔(Richard Bartle)最先给出的这一定义,其主张游戏化是指把电子游戏元素或者游戏设计技术运用到非电子游戏场景的活动当中[1]。游戏学习可以使学习者获得愉快的学习体验,提高他们的科学探究能力,提高他们的学习兴趣。在教学环节中,老师运用各种游戏活动使学习者掌握课堂基础知识点,促进学生的学习效率,进而大大提高他们的积极性与创新精神。把“游戏”思想融入在线课程设计和开发过程中,能更好地改善网络课程的教学环境。在教学过程中,采用游戏式的教学方式,其目标是促进学习者提高学习效率。同时,在当前的学习方式中,游戏化也是一种新的发展趋势。

## 2. 游戏化在线教学设计原则

儿童心理学者皮亚杰认为“游戏并不是儿童与生俱来的本能”,而是伴随著孩子的认知发展而成长。简·麦格尼格尔在《游戏改变世界》中对游戏的特性进行剖析发现游戏并不是靠容易上手来吸引玩家,

恰恰相反，好的游戏往往需要玩家牺牲大量的时间去主动学习、了解[2]。基于此，笔者提出游戏化在线教学设计的五个原则，即目标性原则、灵活性原则、趣味性原则、个体性原则、过程性原则。

### 2.1. 目标性原则

在小学语文课程在线教学中，设置的游戏活动应具有目的性属性，教师要根据教学目标和教学内容创设游戏活动，通过游戏激发学习兴趣和积极主动性，使其发挥应有的作用。游戏化教学不是单纯的做游戏，是使教师在创设的情境中更好的发挥学生的学习热情，例如，在传统的教学中，老师仅仅是依赖于课本和预习的内容，让学生被动的接受课本上的知识。本课程可依课程内容及难度，设定不同情境，让学生扮演不同角色，因情境不同，学生脱离固定的思考模式，对上课更感兴趣，更容易让学生了解与记忆。因此，教师应围绕语文教学目标，在保证教学效果的前提下，将游戏与教学内容结合起来。

### 2.2. 灵活性原则

传统的游戏化课堂教育坚持将知识性和趣味性相结合，在现代网络教育环境下，由于老师往往无法直接和学生面对面进行沟通，仔细观察每一位学生的学习情况，学生更易产生注意力不集中、思想涣散的现象，将游戏化应用于在线课堂中，学生可以全身心地体验愉悦，投入学习。特别是在竞争性的游戏活动中，学生为了达到取胜的目的产生了不甘落后的上进心态，不但可以充分调动他们主观积极性更能够充分调动他们学习的主动性和积极性。教师在实施在线教学中，要根据课程目标和内容不断改变游戏的教学方法，依据教学目标和教学内容不断变换游戏化教学方式，应用多种游戏形式以激发学生听课的动力，维持课堂学习氛围，增强学生学习效果。

### 2.3. 趣味性原则

在体验式游戏化学习过程中，学生最大的感觉是情景逼真、交互性强。确保学生和老师之间有更多的互动。对于小学生而言网络课程是枯燥乏味的学习环境，学生看不到老师，面对冷冰冰的屏幕，学生的学习兴趣大幅减弱。教师在在线教学时，充分运用游戏化教学方式，开展生动有趣的游戏，例如，要培养学生对成语的理解，可以采取“击鼓传花”的游戏方式，学生进行成语接龙，在玩中学降低学习难度，既能使学生对新学的知识加强记忆，又能使其由被动学习化为主动学习，最大化调动他们学习兴趣和积极主动。教师在设计语文在线课程游戏化教学时，应当考虑本次学习活动学生是否感兴趣，是否可以充分调动学生的学习热情。要充分考虑到班上的孩子的年龄特征，根据他们的认知特征和发展水平，尽可能地正确地估算他们的前期经历和发展，并设计出具有不同年龄特征的游戏，以使他们能够更好地融入到语文课程的学习中。

### 2.4. 个体性原则

在对班级进行授课时，教师要因材施教，以学生为中心，充分尊重个人的差异。将游戏化的具有趣味教育性、情景真实性、任务型、探究性、沉浸性以及控制性等特点融入在线课堂，既能满足学习者的个性化需要，也能提高学习的兴趣，从而在各个层次上促进学生的个性发展。在游戏的交互中，老师需要充分考虑大部分同学的性格和爱好，并能在游戏中更好地发挥他们的兴趣。学生对于游戏都是非常喜爱的，但表达方式略有不同。比如有些内向的学生可能倾向于独自玩游戏，有些孩子在游戏中更想成为领导者。因此，在设计游戏时，应考虑到不同水平的学生的现实情况，注意不同的个体差异和不同的兴趣，并决定不同的难度，使每一个孩子都能充分发挥自己的才能。将学生放在主体地位，教师要把全体学生作为目标，尽可能地激发他们的学习热情。同时也要重点关注个体间的差异性，鼓励学生个体表现。

## 2.5. 过程性原则

由于语言是一个博大精深的文化课程，是中国小学课程体系中的一个重要教学课程，其内容是语言文化，其运行的社会结构也是语言文化。语文是听、说、读、写、译语言文字的基本能力和语文基础知识以及语言常识的总和[3]。因此，很多知识都要老师详细的讲解，而在课后的扩展部分，则要根据课程的具体内容来进行。将游戏化学习的思想运用到小学语文在线教学中是一件比较困难的事情。目前部分教师只是将课文的内容照搬到线上课程中，没有做任何必要的修改，导致了内容和形式的脱节，在设计的游戏并没有涵盖所有的知识点，在教学中也没有涉及到游戏和交互。

## 3. 游戏化在线课程设计策略

### 3.1. 目标任务策略

不管是在传统的课堂教学中，还是在互联网环境支持下的网络课程中，一切的教学都要以课程目的为中心并加以设计、组织，游戏化教学亦是如此。学习目标一定要明确，教学的目的在于实现学习目标，确定教学内容、教学活动及教学手段等。当老师在开展课程活动、确定在课堂教学流程中采取新方式之前，先要确定学习者特点，了解课程如何适应学生学习需要，新方法与新技术是否适用。其次，在进行教学活动时，一定要将教学目标作为明确的指导，充分使游戏教学法发挥出最大的教学优势。在进行在线教学时，教师要把握任务的难易程度，使学生更好的融入学习氛围，避免出现学生因任务过于简单或过于困难而产生消极泄气的效果。游戏化教学的基本概念，是让学习者在游戏学习中构建起自身的学习体系，但是，一些自控能力较差的学生也会沉迷在游戏中。所以，教师在进行游戏化教学时，需要依据课程教学效果的水平有效控制游戏在学习过程中的时长，在恰当的时机结束游戏，从而有效限制了游戏在整个教学流程中的时间，在合适的时间与节点回归到了课程的主体。也可以根据学生学习效果的变化和听课水平提高调整任务的难易，水平更高的学生可以挑战更高级的基本目标，而水平相对较低的学生则可在完成了基本目标后进行相应的巩固与训练。

### 3.2. 游戏化情境教学策略

真实的情景也能够增强玩者的各种游戏体验，让他们有身临其境的感觉。在小学语文课程的教学过程中，融入游戏化教学理念，使学生不自觉地投入进课程学习之中。利用课堂教学流程中的游戏情景，将知识点透过游戏传达给学习者，使其教学内容情境化，表达方法多元化，让学习者可以在轻松的情景中进行知识点体系的建构。

### 3.3. 教学内容设计策略

教师要以教材为依据进行高效的教学，充分把握课程内容中的各个环节，使学生对课程内容的知识脉络了如指掌。通过备课，认真把握本节课程的重点与难点，并精心地通过创设各种游戏培养学生学习兴趣，从而充分发挥了游戏化学习的功效，以实现游戏化课堂教学的目的。可以根据中小学生的争强好胜等身心特点，创设运动竞技、比赛等竞争游戏，以此培养学生的积极性。而老师也可以通过创设闯关关卡调动学生的好胜心理。尤其是低年级的学生，喜欢表现自己，想通过闯关成功等游戏得到老师与同学们的肯定。教师在在线课堂教学中，可将知识点设计成任务或难关，学生通过升级、打怪等方式逐步掌握各个关卡的知识点。学生在愉快的游戏场景中对学习的兴趣以及对困难的克服能力会得到极大的提高，而通过比赛获得的满足和满足感也会使他们更加专注于课堂的学习。

教师可将几类游戏元素应用进课堂教学中。例如头像、徽章、排行榜等。在游戏化商业领域，最常见的三种游戏化元素是积分(Points)、徽章(Badges)以及排行榜(Leaderboards)，简称为 PBL [4]。在游戏场

景中, 可以对学生进行适当的激励, 学生完成了对应的任务, 可以得到相应的奖励, 例如积分、勋章、排名等。这将激励学生在过程中, 更仔细、更精细地做好每一项教学任务。

教师在课程开始前, 要依据本节课的教学目标与教学内容制定好所需要的游戏类型。整体型游戏每门课程需设定 1~2 个, 贯穿于整门课程的始终。依据每门课程的教学内容将游戏分为几个阶段, 学生们按照课程的要求, 在完成一定的基础知识后, 就可以进行相应的游戏训练。辅助型游戏为依据整节课的某个重要知识点设计游戏环节, 加强学生对重点知识的记忆。

### 3.4. 团队协作策略

游戏化学习更注重协作学习, 它可以有效地完成学习任务, 提高学生的团队协作精神, 并在一定程度上挖掘学生的潜力。在游戏教学中, 可以使学生自行组队, 通过与小组同学的交流, 将自己的观点与同学的观点结合起来, 既可以弥补个体知识上的缺陷, 又可以将自己的观点与同伴分享, 从而实现小组成员共同进步, 将集体的天赋与聪明才智得到有效发挥, 从而促进集体荣誉感的形成。通过小组排名, 可以让学生获得成就感、荣誉感, 促使他们努力学习, 从而激发他们的竞争意识, 同时也能从一定程度上反映出他们的学习能力和学习效果。通过竞赛与排位策略的设计, 可以增强学生的危机意识, 并培养他们敢于挑战的精神。

### 3.5. 交流反馈策略

在在线课程进行当中, 教师需要留出 5~10 分钟的交流时间, 让学生可以在弹幕上发表自己的学习总结与不足, 交流心得、共同进步。教师也能根据学生在弹幕上的反馈, 帮助学生及时发现学习的误区以及存在的不足。根据学生的反馈, 老师可以根据学生的不足, 对学生进行有针对性的评价, 并提出有效建议。

## 4. 游戏化的小学语文在线课程设计

通过探索游戏化的在线课程教学设计策略, 尝试从课前准备、教学过程设计、评价与反馈三个维度, 提出游戏化理念下的小学语文在线课程教学流程, 图 1 所示。以讲授小学三年级下册语文课文《画杨桃》为例。



Figure 1. Game-based teaching process of primary school Chinese online courses

图 1. 游戏化的小学语文在线课程教学流程

### 4.1. 确定目标

在教学开始前向学生呈现本节课的教学目标, 不仅能使学生认识到教学活动的阶段性、任务的进阶性, 还能使学生对整个课程的内容有一个全面的认识, 并使学生活跃起来, 从而为新的知识打下基础。依据布鲁纳的知识与技能、过程与方法、情感态度与价值观确定教学目标。具体如下:

知识与技能: 1) 要求学生理解课文内容; 2) 能正确、流利、具有感情地朗读课文, 能运用多种声调来表现文中人物的性格; 3) 学会课文中的生字词语。过程与方法: 1) 让学生能够自主阅读, 进行合作学习; 2) 反映出无论做任何事情, 都要坚持实事求是, 科学的思维方式。情感态度与价值观: 1) 学生能够有感情的朗读课文; 2) 培养学生实事求是、尊重他人、从不同的视角进行思考问题的良好习惯。



## 4.2. 教学过程设计

### 4.2.1. 情景设计

情境的设计和展示是游戏化学习的一个重要特点，它可以促进学生在特定的情境中进行学习，教师结合教学目标和学生的特征，将教学内容与游戏化情景紧密的结合[5]。教师可以通过 Adobe Premiere、Flash、万彩动画大师等动画视频软件制作简易的动态立体杨桃视频，在开始课程之前，教师可以让学生谈谈自己对杨桃的理解，了解其对于杨桃的熟悉程度。接下来播放制作好的视频，将一颗立体杨桃呈现出来，作为课前导入部分，使学生思考在不同角度下杨桃的样子有什么变化，为什么会在不同角度下产生不同的模样，让学生进行独立思考。这种直观教学容易引起学生的学习兴趣，吸引学生的注意力，更容易进入学习状态。

### 4.2.2. 课堂教学

在线上教学过程中，师生之间以麦克风、视频、文字等方式进行交流，课文教授按照“看-读-学-思”四个步骤进行。学生观看完教师播放的视频以后，能对本节课所学课文有了初步的了解；教师引导学生进行朗读，反复朗读重点词句段落，增进学生对课文的感悟；将课文重点词语生字标注出来，如：审视、教诲、和颜悦色等，教会学生理解课文中的重要知识点；使学生进行独立思考，巩固课程中所学习的重点知识。

### 4.2.3. 设置激励

教师根据情景的设计，制订相应的游戏关卡。包括词语训练、朗读训练、挑战性训练，积累积分或徽章。每次 5 题，难度依据学生学习效果增减。答对每道题都会获得积分或者徽章，连续答对有额外的奖励。让学生熟悉游戏操作，同时了解游戏的主要任务。学生通过游戏环节练习，对课程的内容有了进一步的了解。根据所学的知识，设计关卡层级，并设计出探索性的问题，让学生在探究中找到答案。

### 4.2.4. 团队协作

使学生自由分组，互相进行探讨，讨论在闯关过程中出现的错误。教师发布小组任务，例如每个团队画出自己所理解的杨桃模样，进行展示，探讨为什么在不同位置上画出的杨桃是不一样的。但在线上学习时，合作沟通较为困难，可根据分组情况设置讨论组或小组群，使小组之间能及时有效的进行沟通交流。

### 4.2.5. 交流反馈

老师指导学生进行思考，帮助他们巩固知识点，让他们在评论区中表达自己的想法，根据每个小组展示的杨桃模样，老师将学生的学习过程记录下来，给出相应的评估，让学生更好地认识自己，理解课文的深层内涵，做事情或看问题应当实事求是，当别人的看法与自己的观点不同时，不要着急下定论，要全方位多角度的看待问题，一切从实际出发，培养科学的思维方式。

### 4.2.6. 评价总结

学习是一种竞争和挑战，而不是一种竞争。但是，需要奖赏来激励同学们的竞争意识和荣誉。在“奖品设置”方面，老师可以按照学校的实际情况来设置，例如：等级勋章、排行榜等等。在考核和总结环节中设有一定的练习题，以检查学生是否掌握了预设的知识点和技能点，由老师和学校进行最后总结，从而调整和优化下一环节的教学策略和复习方法。

## 5. 结语

游戏化教学思想可以使学生充分发挥“虚拟场景”的功能，从而增强“虚拟场景”的学习体验，从

而达到“实战”的要求。在线课程中引入了游戏学习的概念，使得教学设计更加具有互动性。以学生为主体，在教学活动中加入游戏，能提高学生的学习兴趣，从而提高学习效率。游戏教学更能充分发挥“寓教于乐”的教育思想，促进学生的交际能力、态度能力、技能能力和知识能力的培养。

### 参考文献

- [1] 凯文·韦巴赫, 丹·亨特. 游戏化思维——改变未来商业新力量[M]. 周逵, 王晓丹, 译. 杭州: 浙江人民出版社, 2014: 4.
- [2] 简·麦格尼格尔. 游戏改变世界[M]. 杭州: 浙江人民出版社, 2012.
- [3] 王洁琴. 小学语文游戏化教学的设计研究[D]: [硕士学位论文]. 上海: 上海师范大学, 2014.
- [4] Werbach, K. and Hunter, D. (2012) For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, Philadelphia.
- [5] 韩淑珍, 马燕, 聂佳琦. 游戏化学习理念下微课程教学模式的设计与实践[J]. 计算机教育, 2017(3): 136-140. <https://doi.org/10.16512/j.cnki.jsjy.2017.03.032>