

借游戏模式 促班级管理

——班主任工作案例

窦小慧

(四川省攀枝花市向阳实验学校 四川 攀枝花 617000)

[摘要] 班级是学校教育的基本单位,也是学校教育工作的具体实践点,这就要求小学班主任要了解和关注每个学生的身心发展状况,以个人的能力和方法对学生的发展做出引导。结合个人教学经验,对班主任班级管理的模式和方法提出一些个人的观点。

[关键词] 游戏模式;班主任;班级管理

一、发现问题

“00后”作为互联网的原住民,是沉浸在游戏中长大的。关于手机游戏,学生对自己的行为控制不了,家长着急却不知如何是好,老师因此费了不少大脑。

“00后”的学生更喜欢创新的管理模式,希望在轻松愉快的环境中参与,就像在游戏里面被游戏规则约束的玩家,但他们还是一样表现出乐此不疲的态度。所以,作为班主任老师的我,当工作对象理念发生改变的时候,开始思考学生为什么痴迷于游戏却不爱学习?

我的思考结论用表格显示:

序号	类别	游戏	学习
1	周期	周期短,一般几分钟至几十分钟	最少也是周考单元考通常是月考
2	晋级	闯过一关,有机会晋级更高级别	努力学习一个月也不一定有进步
3	感受	游戏输了可以马上重来,赢了会快乐	学习在辛苦中渐渐没有了信心
4	心理	每天可以感受愉悦,有成就感	每天在难题中,有挫败感

二、解决方法

爱游戏是孩子的天性,他们喜欢玩游戏,我们就学习游戏中的先进理念,改变我们的管理模式。运用游戏化的思维,引入游戏优势:1.周期短 2.频愉悦 3.优晋级,开展一些符合孩子的身心特点游戏活动,依照孩子成长的规律展开学习。让学生在接收班级日常规范管理时像玩游戏般上瘾。

三、实施过程

1. 放权自主管理 树立竞争意识

班规由大家自己定,每个同学都可以对班上的管理提出建议。大家都认为好的方法或者建议就会以版规的形式张贴在墙上,供大家相互监督,共同遵守。这个方法和游戏规则的原理和方法高度一致。这个相当于游戏里的目标,它会给学生一个代入感,会让学生完成后产生成就感,尽管最终目标难度会大,但是总会有“高手”能达到,而且具有方向。

根据游戏周期短的模式实现班委半轮流制度。班委由全班同学自己竞选加大家推选产生。所有的班委实行弹劾制度,任何一个班委不认真履行职责被同学举报三次要被弹劾,由其他同学再竞选再推选产生,如此一来实行班委半轮流制度,让每个同学都有机会当班委,不仅提高了管理水平也让班委有了忧患意识,从而更好的树立了竞争意识。每个人的任职期限都有所不同。这个做法和游戏中的优胜劣汰不谋而合。想要打败对方,就要按照游戏规则来执行,否则你可能只会被强制出局,Game, Over!

充分利用游戏模式中的成就感,允许班委在自己的职权范围内有创新工作方式。班上的李倩同学作为班级纪律委员,借助了交警开罚单的工作方式,对严重违纪的事情开罚单,内容包括时间、地点、人物、事件、处理结果,还让当事人签字确认。同学们在班委的基础上建议成立纪律团,由1个团长(纪律委员)和4个成员组成。班上的小纠纷,由纪律团成员中的3个5个同学处理。他们处理不下来的事情才交给班老师。这个做法拥有的高度自由度、归属感、挑战性、愉悦性等精神层面的需求要远大于物质层面的需求。

2. 借助各类活动 让其全面发展

根据情况自行组织,积极参加学校或上级部门开展的活动。如:校园会让他们每个人学习写班级口号、入场解说词、运动会广播稿;艺术节自己编制节目、学习写主持稿和串词;12·4学校开展法制宣传活动,让他们学习写新闻稿,学着播音;研学活动中让他们学当小记者,给家长朋友汇报行程……校园的活动丰富多彩,和游戏中的内容一样吸引人。学生在参加这些活动中会开拓视野、学习技能、促进社交。也把他们的课余事件充分利用起来了,把他们的大脑空间占据了,让他们没有机会去想手机游戏的事情。

节假日、纪念日开展一些有意义的班级活动,如:清明节、端午节、中秋节、国庆节、12·9纪念日等,让他们在这些活动中了解传统文化、学习历史,从而培养他们正确的世界观、人生观、价值观。2019年6月,我们班就开展了主题为“粽香千里,俗传万年”的端午节系列活动。从策划到实施到总结全部有学生完成。整个活动历时2个星期,开展了端午来历主题班会、端午作文演讲活动、端午知识竞赛、端午习俗手抄报大赛、端午历史轻歌曼舞、端午诗歌配乐朗诵、师生现场包粽子、总结会等丰富多彩的活动。最令人欣慰的是学生还有文字和图片记录下了当时的场面,他们不仅多角度学习了端午节的传统文化还提高了自己的能力。可谓一举多得。这个和游戏的多样性一致,这个系列活动的开展从PPT制作到主持稿的撰写,从知识竞赛试题的编制到手抄报的评定都是学生自主完成的。效果不错,整个过程他们虽然累却很很充实。2个星期的活动成功把他们从手机中解放出来了。

这一系列“粽香千里,俗传万年”活动的开展,不仅要学生看、听、想,还要学生说、写、做。既增强了班级体的凝聚力,形成健康积极的集体舆论和良好班风;又使学生的品质、兴趣在活动中得到了表现,更是发挥了学生的智慧和特长。

3. 建立家校合作 促进共同发展

用游戏模式的方法,同样适合于家长。家长也需要得到老师的认可,家长也喜欢被表扬,家长也喜欢愉悦感。于是我经常在班级群里表扬认真陪孩子的家长、表扬教子有方的家长、表扬热心班级事务的家长,让家长也参与PK,助力班级管理。进行最佳家长评选,在家长会上颁奖。最大限度团结家长……家校拧成一股绳培养孩子。家长分担一点,我们就轻松一点。

四、总结反思

一个学年下来,学生学习的热情日益高涨。在游戏中学会了自我管理,班主任的工作也轻松很多,成就感也大幅度地提升。

不可否认游戏的时代已经到来,电子游戏是这代人生活中不可缺少的部分,既然我们改变不了游戏影响的大趋势,不妨将“游戏模式纳入班级管理过程中,把学生从手机游戏中解放出来,让游戏模式在班级管理中发挥作用。

参考文献

- [1]周芳.新时期班主任管理工作策略的研究[J].成才之路.2019(04).
- [2]周文武.班主任管理班级策略探析[J].中学教学参考.2018(03).