

# 新课标背景下游戏化学习在中学历史教学中的应用

## ——以“西欧庄园”为例

汪霄

淄博市临淄区实验中学

**摘要:**随着游戏化的趋势在教育领域日益显著,中学历史教学也受到了游戏化的影响。本文旨在探讨新课标背景下,游戏化学习在中学历史教学中的应用,通过分析“西欧庄园”为例,展示游戏化在历史教学中的优势和潜力。实践证明,游戏化教学方式能够激发学生的学习兴趣,提高他们的参与度和学习效果,有助于培养学生的历史思维和批判性思维能力,为历史教学提供了新的教学工具和策略。此外,本文还提出了一些建议,以帮助教师在历史教学中更好地运用游戏化方法。

**关键词:**新课标; 游戏化; 中学历史; 核心素养

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-627X.2022.11.128

### 引言

《义务教育历史课程标准(2022年版)》提出历史教学要立足学生核心素养发展,充分发挥历史课程的育人功能。在课程设计上要精选、优化、整合历史教学内容,注重学生自主探究性<sup>[1]</sup>。因此在历史教学中要注意运用游戏化策略优化教学过程,通过设置游戏化角色体验环节深化历史情境,创设游戏闯关任务优化学史方法,从而提升学生对历史的热爱之情,激发历史情感的同时全面提升学生的核心素养。

### 一、创设历史情境,激发学习动机

历史是发生在过去某个时间和空间的政治、经济、思想文化条件下的事情,但是学生生活在当下时代,脱离了历史环境,对于课本上抽象的历史知识在理解上可能会产生偏差。历史情境可以帮助学生最大限度的了解时空背景下的真实情况,并能合理的想象历史人物的经历、感受历史人物当下所处的环境,理解历史人物所做的选择。所以,在历史教学中创设有效的情境是教学环节中必不可少的一部分,而且越接近历史原貌的情景越能帮助学生理解、感悟历史。游戏化教学将学习者置于中心,服务于学生的探索性学习,其创造的游戏化情境有利于学习者在特定情境中自主建构学习过程和意义<sup>[2]</sup>。可以在帮助学生沉浸历史情境的同时,增强学生的参与度与体验感,对学生的学习动机与兴趣、学习成效都有促进作用,同时有利于培养学生的创新精神、协作能力以及让学生获得判断性思维。

**【课例】**由学生扮演平民汤姆,其间可以通过工作、升职来提升能力值,不同事件的选择将决定汤姆的

未来。

十世纪的西欧四周危机不断,阅读材料了解汤姆的生活背景。

#### 材料一

约隔半个世纪,每年的夏天都有几伙维京海盗骚扰英格兰和法兰西低地部分和沿河流域。——[美]布莱恩·蒂尔尼·西德尼·佩因特《西欧中世纪史》

#### 材料二

当社会动荡之时,顺从庄园制度就可以获得领主的保护。失去生命还是失去自由?在这样的情况下,成为农奴甚至可以说是个更好的选择。

——朱迪斯·M·本内特, C·沃伦·霍利斯特《欧洲中世纪史》

在这种情况下,作为汤姆,你会做出什么选择呢?

- A. 参军保家卫国
- B. 逃亡,去和平安定的地方定居
- C. 寻求领主的保护,失去自由,成为农奴

根据材料选择C。投靠领主,失去自由,成为农奴。

通关奖励: 契约书

[设计意图]在历史教学中一般涉及时代和社会大转型时期风云变幻的主题教学时,会通过小人物的遭遇来反映历史变迁。本课通过设计模拟养成类游戏《汤姆的庄园生活》展开教学,学生在游戏中培养特定的对象,满足人物需求,规划人生,并使其获得成功,在这个过程中可以获得成就感并掌握知识。通过趣味选择题,创设情境,激发学生的学习兴趣。

虽然汤姆失去自由,成了农奴,但是却成功存活下

了，在中世纪的欧洲，因为社会动荡，很多平民像汤姆一样自愿成为农奴。学生阅读材料了解情况。平民自愿成为农奴，冲击传统认知，激发学生探究欲望。

## 二、制定游戏任务，落实核心素养

课程标准是设置课堂学习任务的重要依据。依据新课标和本课的教学目标将学习任务与游戏任务相融合，让学生在游戏的过程中掌握本课的学习要点，锻炼学生解决实际问题的能力。在游戏环节中通过应用大量史料创设情境设计任务，可以帮助学生依靠史料了解和认识历史，落实史料实证的历史素养。因此，对应之前创设的游戏情境，制定以下游戏任务：

### 游戏任务一：庄园的居民

以下是汤姆成为农奴时签订的契约，阅读材料了解农奴的权利与义务。

#### 材料三

立字人某某，谨致崇高庄严之某某大人阁下。

如众所周知，我因衣食缺乏，无以为主，请求大人笃信上帝之虔诚，与慈爱为怀之善心，准许我委身于大人监护之下，我已如此做了。以后您必须供给我衣食，予以帮助和救济，我将尽我的力量为您服务，不负您的援助与保护。

在我活着的时期，我将在合乎我一个自由人身份的情形下，为您服务，维护您的荣誉。我不得脱离您的统治与监护，将毕生投靠在您的势力与保护之下。因此，您我之间，如一方欲解除此种契约，必须付与对方若干先令作为赔偿；此种谅解，永久不得破坏。

（因此，将此种合同缮写两份，立约双方，各执一份）

——法学教材 编辑部外国法制史编写组：《外国法制史资料选编》

[设计意图]通过契约，沉浸式体验农奴签署卖身契的过程。说明领主就是获得封地的封臣，帮助学生建立本课与之前所学知识之间的联系。明确领主与农奴之间的权利与义务。

### 游戏任务二：庄园的土地

#### 材料五

封建主在庄园里建有住宅、教堂、磨坊、马厩、仓库等设施，而且备有耕畜和各种生产工具。有的大庄园还有一些手工业作坊及专职手工业者，庄园的产品很少拿出去卖。

庄园里有手工作坊、磨坊和烤面包坊等，可以生产各种生活和生产所需的物品，除非万不得已，庄园很少出去采购，只有少数庄园不能生产的物品（如盐、铁等）才从城市购买。——孟广林《世界中世纪史》

### 1. 学生根据材料进行分析庄园有什么特点？

通关奖励：获得土地

#### 材料七

佃户除了每周三天为庄园主耕种土地，还有做不完的劳役，交不完的“磨坊费、酿酒费……”等各种费用。

### 14世纪诗人兰格伦在《农夫皮尔斯》中描述到：

“我开沟挖地，按他的吩咐干活，时而播种耘田，时而收割打晒”，“人人都将纺线施肥，埋头苦干”，“既为他种地，又为他饲养牲畜”。

——克里斯·威克姆《罗马帝国的遗产400—1000》

2. 学生根据课本和材料内容描绘汤姆一家日常生活。

通关奖励：进入副本游戏。

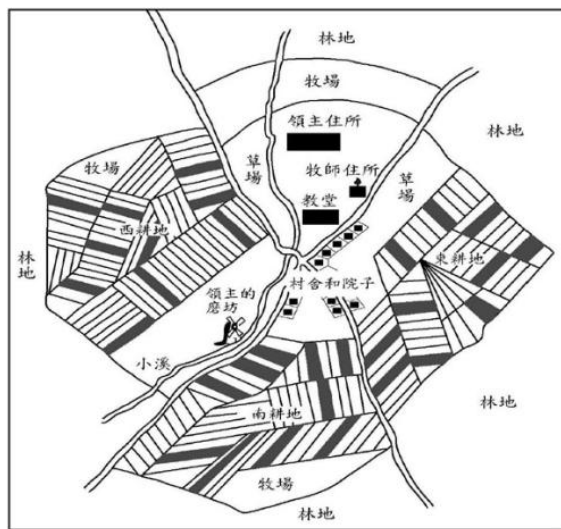
[设计意图]沉浸式的提问，便于学生掌握本课的基础知识，了解庄园的人员构成和土地使用情况。根据学生描述的汤姆的悲惨生活，学生推断出领主和佃户是剥削与被剥削、统治与被统治的关系。让学生体验人物的经历与情感，学生沉浸在第一人称视角下塑造出的历史情境中，通过材料分析，感受中世纪农奴的悲惨生活。在每一项游戏任务后设定了对应的通关奖励，提升学生在完成学习任务的过程中的获得感和成就感。

## 三、联系地理学科，培养时空观念

地理学是一门融合自然科学与社会科学的学科。在自然环境与人类社会的动态变化过程中，各个区域具有不同的历史特点。历史学科注重将认知的史实置于具体的时空条件。显然，地理与历史有共通之处<sup>[3]</sup>。历史与地理的跨学科融合教学不仅有助于历史学科教学的改进与优化，也有利于地理学科教学的发展，让学生在历史学习的过程中变得更加生动鲜活，也能够进一步提高学生的跨学科问题解决能力。

### 副本游戏环节一：中外土地对比

下面两幅图左边是中世纪西欧的庄园图解，右边是中国古代同时期的鱼鳞图册。请问同学们，图中所反映的土地有什么差别呢？



学生对比发现西欧的土地是条状，而中国的土地是块状。西欧是温带海洋性气候，全年降水较多，需要筑垄和挖深沟排水。而当地的日耳曼人习惯重型深耕，耕具不容易多次转向，所以就形成了条状的土地。

[设计意图] 本课跨地理学科知识相融合，引导学生运用地理知识分析和解决问题的同时也有利于锻炼学生的历史解释能力，更深刻的理解历史地理知识，实现跨学科育人的目的。

#### 四、教中促研 以研促教

本次教学研究在新课标视野下，以“西欧庄园”为实证案例，切实感受到游戏化教学在中学历史课程中具有较大的潜力，据此得出以下结论。在传统的历史教学中，学生通过教师讲述和阅读教科书获得知识。然而，这种教学方法存在着一些局限性，但通过应用游戏化策略，创设历史情境，能充分提高学生历史学习的兴趣和参与度。例如，在本节课中利用模拟养成游戏，学生沉浸式体验中世纪西欧农民的生活，扮演历史人物，参与历史事件的决策过程，并体验历史背景下的生活，提升他们的历史思维能力和情感体验。综上所述，游戏化教学在历史课程中的优势可以概括为：为学生提供直观感受、创建历史场景、激发学生学习兴趣、提供多元化的学习方式、引导学生进行探索和自主学习等。

如何让游戏化教学在历史教学中发挥更大功效，这还需要基于新课标引领下的课程设计，例如，本次研究课“西欧庄园”如果没有对教材内容的整合和重新建构，那么就无法梳理本课主线，也就无法利用游戏生成一个“主情景”。没有了“主情景”即便用上了游戏教学呈现出来的也是“碎片化的”知识和场景，进而导致

学生无法形成知识的闭环，因此教学设计至关重要。这就要求我们在应用游戏进行历史教学时，需要合理设计教学内容和情境，确保与课程目标和学生需求相匹配。以确保游戏的有效应用和教学效果的提升。

虽然游戏化教学在中学历史课程中有较大潜力，但教师的游戏设计和应用能力以及对课程资源的开发与整合仍然是一个挑战。此外，游戏化教学的学习效果评估也相对困难。这些问题将启发我们在未来的教学中进行更深入的研究，总而言之，历史教学与游戏设计的融合教学需要教师具备专业知识和教学能力，今后应加强理论知识的学习和专业的培训，进而产生更多教学方法、评估方式等。另外历史游戏化教学在应用中还将与其他学科进行深度融合，例如地理、艺术、文学、建筑等。通过与其他学科的结合，把中学历史教学更加全面清晰地呈现给学生，激发学生学习兴趣，提高跨学科综合能力。通过本次教学研究，我们希望能够对今后在新课标视野下游戏化教学在中学历史中的研究和实践提供有价值的参考和指导。希望本研究能够对相关教师和研究者有所帮助，促进历史教育教学的发展。

#### 参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部. 义务教育历史课程标准(2022年版) [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022.
- [2] 张苏玲. 面向学习者自主建构的游戏化学习情境设计[D]. 山东师范大学, 2010.
- [3] 戴文斌, 夏志芳, 朱志刚. 基于大概念的高中地理跨学科教学资源的整合——以“河流地貌”为例[J]. 地理教学, 2018, (24): 5-8+19.