

游戏化教学在小学课堂中的应用价值与实践研究

宦芦佳

徐州工程学院

摘要：小学阶段是学生学习习惯养成和认知能力发展的关键时期，传统课堂教学模式容易使学生产生学习疲劳和兴趣缺失。游戏化教学作为一种创新教学方法，将游戏元素与教学目标有机融合，为小学课堂注入新活力。本文从游戏化教学的核心内涵出发，系统分析其在小学课堂中的应用价值，深入探讨实践路径与实施策略，旨在为小学教育工作者提供理论参考与实践指导。

关键词：游戏化教学；小学课堂；应用价值；实践策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.12.142

引言

在教育改革不断深化的大背景下，对小学教育提出了培养学生的德育能力、激发学生学习积极性的要求。小学生正处在皮亚杰认知发展阶段的具体运算阶段，他们具有形象化思维、强烈的好奇心、注意保持性较弱的特点，以往“填鸭式”的以“教师教，学生学”为主的教育方式，已经无法满足小学生阶段学生的学习需求。而游戏化教学正是在游戏化情境中，培养学生主动性、参与性的学习模式，使知识的灌输向学生积极参与性的学习转化，更符合小学生的身心发展阶段。

如今，人们把游戏化教学运用到教育中已经越来越多，但在实际活动中，仍旧会出现界定不清、运用僵化、缺乏评价等情况。一部分教师认为游戏化教学等于在课上使用游戏，根本没有考虑游戏和教学中的关系，有的教师由于不具备合适的方法，并不知道怎样进行有效、可行的游戏化教学。因此，本文在小学校园活动中，探讨和发现游戏化教学的应用，以便科学运用，为小学校园教育有效性的提升贡献一份力量。

一、游戏化教学在小学课堂中的应用价值

（一）激发学习动机，提升课堂参与度

小学阶段学生的自我意识尚未完全形成，导致学生的内在学习动机并不持久，传统课堂教学中较为抽象的知识表达，往往难以让学生产生持续的持久性。游戏化教学课堂中的游戏化设计以及游戏化的学习体验能够更好地激发学生的内部学习动机，将学生从“要我学”转变为“我要学”，使得学生的课堂参与度出现显著性的改变。游戏化情境的“趣味化”和“挑战化”，使学生的课堂参与的持续时间得到大幅度延长，从传统课堂中的10分钟至15分钟大幅增加至25分钟至30分钟，学生在游戏任务中的不断探索，会进行更多问题的提出和

求助，会更加活跃，课堂上被忽略的内向学生的发言机会得到释放，学生课堂参与的覆盖面得到了显著的扩展。针对课堂上的纪律问题，教师设计出“纪律小标兵”的积分游戏，即学生通过遵守课堂纪律、积极回答问题等方式获得积分，积分达到一定的程度就获得相应的奖品或是特异权力，让学生积极参与，正向引导学生遵守课堂的纪律和秩序，产生学生想要遵守的内在冲动，从而达到对课堂秩序的有效维护。

（二）优化知识建构，促进理解应用

游戏化教学将知识具象化为游戏任务，在“做中学”“玩中学”中让学生掌握知识。小学生的思维是具象思维，抽象概念的理解比较困难，游戏化教学通过情境、动手等形式降低知识理解难度，在知识内化过程中，游戏化任务完成的过程需要学生动用已有知识解决问题，建立知识间的联系。在知识应用中，游戏化情境模拟真实场景，让学生觉得知识能解决实际问题，提升知识的应用水平。在知识记忆中，趣味性的游戏体验让知识和情感体验相融合，形成的记忆痕迹更深、更牢固，比机械地记忆效果更明显。如在时间概念学习中，教师设计“时光小管家”游戏，学生通过模拟安排一天的作息时间在拨动钟表模型、记录活动时长的过程中，直观理解时、分、秒的概念及换算关系，相比单纯讲解钟表结构更易被学生接受。

（三）培养核心素养，促进全面发展

游戏化教学在进行知识传授、教学呈现之外，还着眼于学生核心素养的发展，在合作能力、创新性思维、规则意识和抗挫能力等方面都有自己的价值体现。通常，游戏化教学活动以小组形式开展，任务达成必须依赖学生间的分工合作、相互沟通，而游戏进程能够很好地锻炼学生倾听、表达和互助能力；创新思维方面，开放性

游戏任务的设计对学生各种方式方法的尝试突破原有思维限制,有利于学生创新意识的形成;规则意识层面,游戏活动需要服从游戏规则,学生的规则意识是在游戏中潜移默化中逐步培养而形成的;抗挫折方面,游戏过程中必然会出现失败和挑战,通过教师的适当引导让学生分析失败及挑战的原因,并作出相应的调整,从而锻炼学生面对困难的胆识和战胜困难的毅力。“班级小超市”游戏中,学生的角色根据角色扮演的情况,可以分成不同的收银员、导购员、顾客。其中学生必须按照角色要求完成交易过程,这样才能获得相应的积分。其中学生在获得积分的过程中计算能力的掌握、购物、消费中学生之间的沟通、责任的分工都能够得到有效的锻炼。

(四) 构建和谐关系,优化课堂生态

高效的课堂需要和谐的师生关系及生生关系。游戏化的教学破除了传统课堂的等级界限,建立平等互动的课堂学习共同体。对于师生关系,教师是游戏化教学的引导者、组织者和游戏伙伴,师生互动更加自然,师生的距离拉近了。对于生生关系,游戏化教学活动为生生之间提供了更多的合作交流机会,性格特点不同、彼此不太熟悉的学生在游戏活动的小组完成任务的过程中逐步了解,建立同学情谊,课堂中因为性格而产生的摩擦、冲突也少了很多。游戏化的教学还构建了良好的积极愉悦的课堂氛围,学生在轻松的环境中进行课堂学习,避免了紧张与焦虑的情绪,有效改善了学习体验,和谐的课堂生态有助于提升学习效果的同时,也有助于培养学生的积极情感,促进学生的心理健康。

二、游戏化教学在小学课堂中的实践路径

(一) 教学目标与游戏元素的融合设计

1. 目标分解的精细化处理

分解目标不仅包括对教学目标进行大致分类,更需要细化到具体的行为指标。对于语文课的“记叙文阅读”单元,知识目标中应该细化出“能够准确提取记叙文中的六要素”“能够辨识常用修辞手法的运用效果”;能力目标中则细化为“能够结合上下文揣摩生词词义”“能够用简单语言概括段意”;情感目标应细化为“感受作者在文中的情感”“产生有关主题内容的共鸣”等。精细目标的确定,为后期游戏元素的选取做了明确的定位。

2. 游戏元素的多元匹配逻辑

游戏元素类型与游戏目标类型具有对应性,需针对其类型进行匹配性的选择。知识目标重在掌握知识信息,理解其内涵,可通过答题比赛、配对连线、排序等元素

进行匹配,这类元素可通过反复强化和巩固强化所学知识信息;能力目标重在技能的应用,迁移的使用,可通过任务挑战、角色扮演、项目制作等元素匹配,该类型元素可以为学生应用能力创设实践条件;情感目标重在情感态度的形成内化,可匹配合作共建、情境体验、价值解读等类型元素,可通过学生的场景互动、情感能动性进行改变。

3. 游戏机制的系统化构建

游戏的完整系统包括游戏规则系统、游戏的进程系统以及游戏的回馈系统。游戏规则系统要做到有趣有益,如科学课中“物质的变化”的学习通过游戏“进入实验室”可以设计规则为“正确鉴别出一种物质的改变可获得实验操作机会”,这样既限定了学生的活动,又吸引了学生参与。游戏的进程系统要体现分步系统,如分“初级—中级—高级”3个阶段,并且每个阶段有不同的学习任务,对应的也有不同的学习能力要求,可以看到自己的进步。回馈系统不能一味追求利益,应采取“虚拟成果+实质肯定”的方式,如“知识小博士电子证书”的颁发在班级学习成果荣誉榜上呈现自己的进步。

4. 效果预设的动态调整

在预设目标达成的情况下,设定相关的评价标准,比如知识点的熟练度、活动的参与度、同伴互助度等;要对预设目标不达成的情况进行预设,比如游戏的难易程度可能让学生体验到挫败的沮丧心情,可以设置“提示卡”等辅助工具;游戏过程可能过分关注游戏的结果而不是游戏的知识学习,可以设置“过程分”进行关注等等,从而凸显游戏进行中学生的主体意义。例如教师在数学“图形认识”中设计“图形寻宝”游戏前预设“部分学生易将相似图形搞混淆”的情况,设置图形特征比较表作为游戏进程中的辅助工具,以此来确定游戏过程中学生的主体活动目标。

(二) 多样化游戏化教学活动的组织实施

1. 情境角色扮演的深度开发

情境角色扮演的关键在于创设真实可感的场景,让学生在角色代入中实现知识的内化。在道德与法治课“公共秩序”教学中,教师可构建“校园生活模拟社区”,设置“图书馆管理员”“食堂值日生”“走廊安全员”等角色,学生在扮演过程中,不仅能理解“轻声细语”“自觉排队”等规则的含义,更能通过处理“有人在图书馆大声喧哗”“食堂插队”等模拟冲突,学会运用规则解决实际问题。

为了促进角色扮演的有效开展,教师可以做三方面的准备:一是具体的道具,比如角色胸牌、场景标牌等,以利于角色的代入感;二是剧本的开放性,只提供基本场景和核心问题,给学生自我发挥的空间;三是过程的评价,着眼学生在角色扮演中呈现认知的理解和行为的抉择,而不是对表演质量的评价。

2. 竞技闯关游戏的层次设计

竞技闯关游戏要遵循“最近发展区”理论,使任务难度始终略高于学生现有水平。在英语“词汇积累”教学中,“单词城堡闯关”游戏可设置四个层级:第一关“单词认读”(看图识词),第二关“词义配对”(将单词与图片匹配),第三关“句式运用”(用单词造句),第四关“情境表达”(用多个单词编对话)。每个关卡的通过标准要清晰具体,如第三关需“正确造出3个不同句式的句子”才能进入下一关。可以结合闯关设计“组队通关”,对异质组学生4—6人进行分组,每组中学生根据各自的特长承担不同的任务,比如由其中1位负责上网查询,1位负责填写答案,1位负责汇报。

3. 趣味竞赛活动的公平性保障

竞争是学习的催化剂,合理的竞争是对学习的促进;而公平是良性竞争的基石。在数学“算得快”竞赛中,可以进行“分层题目”设置:比如针对不同的计算层次设计难度不同的计算题目,但是分数设置是一致的,这样可以让每个层次的学生都有成功感;竞赛的形式也可以有多种,在“限时计算”的基础上,可以尝试“接力答题”(小组成员通过完成一定分数的题目,答对者有资格进入下一轮)、“错题争霸赛”(同类型错题PK)等。参赛教师应注重创造一种“重参与,轻输赢”的竞赛环境,设置“进步奖”“合作奖”等非竞技奖项,让学生把焦点放在自身水平的提升及团队合作上,同时,需要在竞赛之后对竞赛出现的错题等进行集中分析,把竞赛情况转变成一个学习的依据。

4. 探索解谜游戏的思维引导

解谜游戏的内涵在于培养学生逻辑思维与探究能力,设计过程中需要突出线索知识的逻辑层次性。“古代文明”课内容中,“文明密码破译”游戏可以设置解谜内容层层递进:第1层谜题“看图判断是什么文明”,第2层谜题“根据文字的线索找历史”,第3层谜题“多种线索推断出文明特征”。谜题设计的每一关内容都应该有明确的知识指向,使学生在解谜过程中潜移默化地学习

到知识点。在游戏进行中,教师的引导至关重要。当学生陷入困境时,不应直接给出答案,而要通过“你觉得这个线索和我们学过的哪个知识点有关?”“如果从时间顺序来考虑,会有什么发现?”等问题,启发其思维方向。同时要鼓励学生记录解谜过程,培养其有序思考的习惯。

结语

游戏化教学是适应小学生身心发展的教学方式之一,在小学教育中有着深刻的应用意义,它能从强化学生的学习兴趣、推进学生的知识构建、形成小学核心素养、建立良好的课堂文化等方面提升了小学课堂的质量与学生的学习质量。事实已经证明了将小学生的学习积极性转为学生的长期学习内驱力是靠恰当组织和合理设计游戏化教学活动来完成,使其知识、能力、情感得到全方位的发展。游戏化教学实践将在深度融合、科学设计、多元评价方向进一步深化,在后续的发展中将随着教育数字化的发展,迎来更多的研究和发展新思路,诸如以人工智能、虚拟现实等为特征的个性化游戏任务推送、沉浸式学习情境创设等,推动游戏化教学的“精准教学”和“有效教学”;游戏化教学研究也应注重实证探索,积累数据化的实践经验,从而支撑游戏化教学理论和实践的进一步完善和优化。

参考文献

- [1] 王宇,纪国和. 游戏化教学在小学课堂中的应用[J]. 基础教育研究, 2021, (22): 23-24.
- [2] 王东阳. 游戏化教学在小学数学课堂教学中的应用研究[C]// 华教创新(北京)文化传媒有限公司,中国环球文化出版社. 2021 传统文化与教育创新理论研讨会论文集. 山东省青岛市崂山区姜哥庄小学;, 2021: 777-778.
- [3] 沈峰. 游戏化教学让农村小学课堂教学更有效[J]. 教书育人, 2019, (19): 27.
- [4] 李松丽,李同心,王艳珂. 循证视角下小学课堂游戏化教学的运用[J]. 内蒙古师范大学学报(教育科学版), 2019, 32(03): 76-78.
- [5] 刘速胜. 游戏化教学在小学数学教学中的应用[J]. 读写算, 2018, (35): 60.
- [6] 刘吉峰. 游戏化教学在小学数学教学中的应用[J]. 新课程教学(电子版), 2018, (10): 55.

作者简介:宦芦佳,2004年,女,汉族,徐州工学院小学教育专业在读学生。