

将游戏化思维植入《道德与法治》教学

叶修文 黄小花 许涵舟 曾彩凤 靳江珊

玉林师范学院 政法学院

[摘要]如何将桌游融入八年级下册《道德与法治》第二单元“理解权利义务”教学中,以减轻学生负担的同时,并且使学生能够在快乐中学习,还可以有效吸收知识,有其重要性。通过文献分析法,分析卡牌类桌游融入“理解权利义务”知识点的合理性、可操作性以及成效性,并从游戏的设计、思路以及运行来证明游戏化思维植入教学的具体实行方案。研究发现学生采用卡牌类桌游与知识点相结合的方式进行教学具有合理性、可操作性以及可以达到优质的教学成效。

[关键词]将游戏化思维植入;道德与法治;教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.04.981

引言:

为了减轻学生负担,中共中央办公厅、国务院办公厅印发《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》,在此减负政策下,如何让学生能够有效吸收知识的同时,又能够减轻学生负担是有待解决的重要问题。游戏可以使人愉悦快乐,如果学生在学的过程中能够产生乐趣,则学生除了可以在快乐中学习外,还可以有效吸收知识。将游戏化思维植入教学,有助于提高学生对知识点学习的兴趣、充分调动学生的积极性、学生学习成果质量的提升,促进学生游戏化教学设计与成果凝练能力的培养,促进教学事业的发展。桌游是指由数名玩家在桌边或任何面对面于同一空间玩的游戏,可译作桌面游戏、桌上游戏,来源于英文Board Game。如何通过卡牌类桌游,融入八年级下册《道德与法治》第二单元理解权利义务的教学,来减轻义务教育阶段学生的学习负担、带动学生学习的热情。其中最重要的是在教学过程中可以采用何种游戏融入教学?如何设计合适的游戏与知识点结合融入教学?这样做会有什么样的预期效果?有待研究。

一、卡牌类桌游融入“理解权利义务”知识点的合理性

桌游即不插电的、桌面上的游戏,与现在主流推行的网络多媒体数字化游戏教学有明显的不同。卡牌类桌游让多媒体教学回归朴素的卡牌,卡牌游戏的玩法一般较为简单易懂,教学速度快,且在学生群中普遍会玩的桌面游戏。利用卡牌进行的游戏化教学“能够开发学生的智力,促进思维的发散,增强学生的社会交往能力,并且能够活跃课堂气氛^[1]”,“有利于促进学生身心和谐发展^[2]”“有益于融合师生关系,有利于班集体的团结互助^[3]”等。因此,选择卡牌游戏可以激发学生的学习兴趣 and 自主性,尤其在教学上的合理性。

把游戏融入八年级下册《道德与法治》第二单元“理解权利义务”,以卡牌说故事游戏为例。玩法如下:在卡牌的背面写有五个与课本所学内容有关的关键词,学生需要用关键词在规定时间内编一个故事,每达到一个知识点可计一分,实行积分制。“在道德与法治教学中,教师一般先设置情境,然后运用从特殊到一般的归纳推理,或从一般到特殊的演绎推理去说理论道^[4]”,但是卡牌游戏与传统教学方法不同,教学不仅仅依靠老师的说教方式,而是运用卡牌所给的关键词编故事,让学生自己创造一个较为真实的情境,“可以有效锻炼学生对实际问题的分析能力及逻辑思维能力,在分析总结过程中不断完善自我,形成正确的道德观念、法治观念与价值观念”。《道德与法治》的教学意在凝练出政治认同、道德修养、法治观念、健全人格和责任意识,将卡牌类桌游的游戏化思维植入教学,可以在潜移默化中引导学生主动建立正确的人生观、价值观、道德观,将法治观念在无形中根植于思想之中,而不是困

于老生常谈的说教,疲于应付考试。

权利与义务是法治社会的基本内容,与人们的生活息息相关,学会行使权力和履行义务是对新时代中学生的基本要求,学生若熟练掌握知识点,则可以将所学习的课本内容灵活运用运用到生活中去,真正做到在玩中学、学中乐,进而达到素质教育的目标。同时,在有限的时间内组织语言能够有效地锻炼学生的思维能力,提高学生的想象力与创造力,扩大学生的知识面。而且,游戏教学可以,学生注意力集中,更容易调动学生参与游戏,融入课堂,提高教学质量与效率。所以,卡牌类桌游融入“理解权利义务”知识点具有一定的合理性。卡牌游戏与“理解权利义务”的知识点相结合,将游戏化思维植入教学,通过游戏方式加深学生对知识点的理解。

二、卡牌类桌游融入“理解权利义务”知识点的可操作性

把卡牌类桌游融入八年级下册《道德与法治》第二单元“理解权利义务”具体如何操作?除了说故事卡牌游戏以外,也可以与知识点结合。例如:使用三套卡牌,第一套印有关于“公民权利”知识点的关键词,第二套印有关于“公民义务”知识点的关键词,第三套印有关于“理解权利义务”知识点的关键词,每一张牌上有五个关键词。第一、二套分别是第二单元的两部分主体内容,关键词范围更小,倾向于考查知识点的深度,第三套的范围是整个第二单元,重点在于考查知识点的广度,老师可以在实际教学中根据教学目标选择所需卡牌。学生需要用关键词编一个故事,故事要具有基本的逻辑性,达到一个知识点可以计一分,实行积分制,答题时间为2-5分钟,超时后所答的知识点不进行计分,正式答题前有1~2分钟的准备时间。游戏分为两种模式:第一种,对抗赛,全班分为两组,由老师抽出一张卡牌,给学生1~2分钟准备,最后答题积分较高的一组获胜,可全组加分;第二种,常规赛,一组由5-6人组成,一人抽一张牌编故事,有1~2分钟准备,只进行个人加分。

卡牌类桌游融入“理解权利义务”知识点的具体实操如下:老师上课时抽了第三套卡牌“理解权利义务”,并进行常规赛,意在考查学生对整个单元的掌握情况。学生小明抽到的牌上写有关键词“政治权利与自由”“行使权利有界限”“社会经济权利”“维护权利守程序”“法定义务须履行”。这些分别是第二单元“理解权利义务”中的“公民基本权利”“依法行使权利”“依法履行义务”三个章节下的四个副标题。则小明可以根据提示,结合课上所学内容来答题,例如:八年级学生小刚在吃晚饭时听家人提到了市里的人大代表选举,但是小刚未成年,不能和家人一样行使选举权。这里用到了“政治权利与自由”之一知识点,“我国年满十八岁的公民,不分民族、种族、性别、职业、家庭出

身、宗教信仰、教育程度、财产状况、居住权限，都有选举权和被选举权；但是依照法律被剥夺政治权利的人除外。选举权和被选举权是公民的一项基本政治权利，行使这项权利是公民参与管理国家和管理社会的基础。”饭后，小刚去超市买东西，在结账后却发现有一袋零食过期了，小刚回到超市，与店员协商，想调换零食，却遭到了店员的拒绝，但是他没有使用暴力或辱骂店员要求其调换商品，而是打电话给12315来维权。在这过程中，小刚买到了过期食品，是其消费者权益遭到了侵害，用到了“社会经济权利”中的消费者权益保护。小刚先与店员协商，未使用暴力或辱骂等非法方式来让店员调换商品，而是打12315即消费者投诉举报专线，向国家工商行政管理部门进行合法的投诉举报。小明答对了“维护权利守程序”“行使权利有界限”这两个知识点，“公民权利受到损害，要依照法定程序维护权利。维护权利的方式包括协商、调解、仲裁和诉讼等。一些常见的消费、劳动争议和交通事故纠纷等，可以通过协商解决。”“每个人合法的自由和权利都应当受到尊重和保护，我们在行使权利和自由的同时，也不得损害其他公民合法的权利和自由。”小刚未使用暴力或辱骂等非法方式来让店员调换商品，在不损害店员权利的同时，做到了“依法履行义务”中的“我国法律明确规定禁止公民实施某些行为。我们要依法履行公民义务，法律禁止做得坚决不做。实施法律所禁止的行为，会受到法律制裁。”综上，小明的故事答到了卡牌上的所有关键词，掌握了所要考察的五个知识点，因此计5分。

游戏一共有三套卡牌，老师可以根据其课堂教学内容进行选择，具有灵活性和多变性。卡牌给出的五个关键词引起学生对所学内容的联想，促使学生对知识点的思考探索，培养其独立思考的能力。实行积分制在一定程度上可以激起学生的好胜心，增强学习的主动性和积极性，并可能形成良性竞争。况且游戏规则并不复杂，在初中《道德与法治》教学中能够实现，具备可操作性。

三、卡牌类桌游融入“理解权利义务”知识点的预期成效

（一）知识点预期成效

将“权利与义务”知识点融入游戏中，知识点被细分不同等级，逐步提升知识点难度，循序渐进，给教学提供了趣味性和递进性，提高理论学习增厚度。游戏化学习是指将游戏的理念和元素应用到教学环境中，用以激发学生兴趣，提升学习效果。教学应用游戏化学习，主动参与课程的学生中途放弃学习的概率普遍要低很多，游戏化教学的完课率要更高，因为学生会倾向于完成其自认为有吸引力、有趣的课程，大大提高了学生对知识点学习的兴趣，促使学生更加努力地学习理解背诵知识点。

（二）学生作业预期成效

将知识点融入卡牌类桌游游戏中，使得学生在游戏的过程中学习知识，增添了趣味性，充分调动学生的积极性。游戏化学习的情境化，有助于学生激发学习动机、提高创新能力、形成良好情感态度，对发展学生的核心素养具有明显的促进作用。凌茜、王皓和王志浩认为游戏化教学对学生作业成效有以下几方面优点：1. 学生有收获；2. 使学习者的知识、技能得到发展，同时强化了学习者的学习经验；3. 具有愉悦感和动机影响学生的参与度；4. 能影响学生的认知和情感；5. 学生取得更大的进步^[5]。由此可见，该教学模式有助于学生学习成果质量的

提升，促进学生游戏化教学设计与成果凝练能力的培养。

（三）老师教学预期成效

卡牌类游戏化的教学实践下来，对比传统的课堂教学，很大程度上提高了教学质量，卡牌类游戏教学效果显著。游戏化教学以学生为主体，通过教师对教学手段、教学方法的巧妙设计，使学生积极投入到游戏中，进而实现教学目标。同时，通过游戏中的教育功能，将游戏的趣味性、规则性、情境性、参与性等特点融入教学中，设计并选择适当的教学策略、学习工具及评价方法，使学生在游戏的过程中不知不觉地达成教学目标^[6]。游戏化思维的植入课堂教学，根据棋牌上的关键词编小故事，这样的课堂，远比传统的一板一眼地讲授效果好得很多。从实际出发，面对客观现实和生活实际，首先要转变观念，将思想道德教学的严肃化、抽象化的观念逐步转变到教学即游戏的思维上来。

四、结论

随着国家全面“减负”政策的落实，教育方面对教学内容、模式要求越来越高，所以对教学模式改变的需求也日趋强烈。我国是教育大国，拥有着上下五千年的历史，一直以来采用的传统、刻板的教学模式迫在眉睫、刻不容缓。卡牌游戏的玩法一般较为简单易懂，教学速度快，可以借助卡牌游戏激发学生的学习兴趣 and 自主性。三套卡牌依据具体情况使用，分别印有关于“公民权利”“公民义务”“理解权利义务”知识点的关键词，可用于常规赛、对抗赛，玩法丰富。将思想道德教学的严肃化、抽象化的观念逐步转变到教学即游戏的思维上来，增强课堂趣味性，培养学生学习的自主性与积极性，有助于各项教学工作的开展，促进国家教学方式的改革。

参考文献：

- [1] 曹崇丽. 浅谈小学英语的游戏教学[J]. 中国教育学刊, 2019, S2: 32-33.
- [2] 闫坤. 浅谈小学语文游戏化教学[J]. 语文建设, 2014, 24: 7-8.
- [3] 李小慧, 任伟. 浅谈游戏在初中英语教学中的应用[J]. 山西师大学报(社会科学版), 2014, 41(S1): 167-169.
- [4] 王超, 靳忠. 精心谋划出好课 合理运用显成效——方法要素视角下道德与法治教学实效性分析[J]. 中学政治教学参考, 2019, 38: 36-38.
- [5] 凌茜, 王皓, 王志浩. 游戏化移动学习对大学英语学习者词汇学习的有效性研究[J]. 外语教育技术研究, 2019, 190: 9-15.
- [6] 杨国均, 刘勇, 姜远强. 游戏化教学促课程教学效果提升[J]. 中国学校教育, 2019, 9: 1-6.

基金项目：玉林师范学院桌游融入八年级下册“道德与法治学科”作业设计部分研究成果。

作者简介：

叶修文, 男, 玉林师范学院副教授。
许涵舟, 女, 玉林师范学院本科生。
曾彩凤, 女, 玉林师范学院本科生。
靳江珊, 女, 玉林师范学院本科生。