

■专题:游戏化教学研究

游戏化学习理念下的幼儿园教学活动设计与实施

——以《密室闯关》为例

马文华¹, 罗涛¹, 赵芳芳²

(1.四川幼儿师范高等专科学校,四川江油 621709;2.浙江师范大学杭州幼儿师范学院,浙江杭州 310012)

摘要:游戏化学习理念下游戏与学习的关系表现为:幼儿在蕴含游戏精神的游戏中产生学习的最佳状态,并展开深度学习和自主学习。依据游戏化学习理念设计幼儿园教学活动,其本质体现为利用游戏元素激发幼儿的学习动机。本文以现场观摩活动“密室闯关”为例,介绍其设计流程,探索游戏闯关教学方式在实践中的运用,并从游戏性与教育性的平衡、时间分配、教师角色定位三个方面提出了游戏化学习理念下幼儿园教学活动设计应当注意的问题。

关键词:游戏化学习;幼儿园教学活动;学习动机

中图分类号: G612

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2020)06-0030-06

PDF获取: <http://sxxqsfxxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2020.06.005

Kindergarten Teaching Activity Design and Application under the Concept of Game-based Learning—A Case Study of the Game Room Escape

MA Wen-hua¹, LUO Tao¹, ZHAO Fang-fang²

(1.Sichuan Preschool Teacher's College, Jiangyou 621709, China

2.Hangzhou college of Preschool Teacher Education,Zhejiang Normal University, Hangzhou 310012, China)

Abstract: Under the concept of game-based learning, the relationship between play and learning is manifested as: children produce the best learning state in games that contain game spirit, and carry out in-depth learning and independent learning. The essence of designing kindergarten teaching activities according to the concept of game-based learning is to use game elements to stimulate children's learning motivation. Taking the live observation activity "Room Escape" as an example, this paper introduces its design process, explores the application of teaching method of the game, and puts forward some problems that should be paid attention in kindergarten teaching activity design: the balance of game feature and education feature, time allocation and teacher's role orientation.

Key words: game-based learning; kindergarten teaching activities; learning motivation

游戏作为幼儿发展的需求和基本权利,对于幼儿来说有多方面作用,其中一个最重要的作用就是它是幼儿学习的主要方式。越来越多的研究表明,让儿童通过一种具体的、以游戏为导向的方式来学习是最有效的。然而受传统教学方式以及人们对幼儿学习方式惯性思维的影响,游戏的作用和地位在现实中面临越来越多的挑战,游戏在课

程计划表中仅是点缀和装饰,很多教育实践中,游戏活动已经变得可有可无^[1]。如何认识幼儿的学习在游戏中发生,平衡游戏和学习之间的关系,游戏化学习理念的提出成为实践中解决这些问题的一种价值取向。

根据桑新民教授对游戏化学习的解释,游戏化学习的概念不仅是指在学习过程中选用游戏性数

收稿日期:2020-02-26;修回日期:2020-03-27

作者简介:马文华,女,内蒙古呼和浩特人,四川幼儿师范高等专科学校教师,主要研究方向:学前教育,幼儿园课程。

码学习工具,还包括在游戏化学习理念的指导下,在教学设计过程中,借鉴游戏,设计、选择适当的发展工具、评价方法、教学策略^[2]。由于幼儿年龄小,不能长时间使用游戏软件或电子设备进行学习,本文所涉及到的游戏不是视频游戏,而是一种有目的、有计划的教育性游戏。

一、游戏化学习理念下的游戏与学习的关系

(一)基于游戏精神,学习者以对待游戏的态度对待学习过程

游戏精神是游戏的最高层次和最有意义的价值,它体现为人的一种生存状态以及对自由的追求。游戏化学习理念体现为游戏精神,幼儿游戏的态度贯穿于整个学习过程,幼儿在游戏中产生最佳的学习状态。正如杜威所说“游戏的态度比游戏本身更重要,前者是心智的态度,后者是这一态度的现时的外部表现……游戏的态度就是一种自由的态度。”^[3]自由是游戏的精神特质之一,游戏精神还包括幻想、愉悦和体验^[4]。

自由体现为幼儿在规则中自由探索、试错、参与挑战性的学习内容,拥有创造性思考、发展想象力的自由;幻想体现在幼儿能够尝试用不同的方式探索事物,表现出一定的灵活性、处理困难的创造性;愉悦体现在幼儿参与活动,以及活动终止时都会感到欣悦和快乐,这种情绪体验会帮助他们建立长期、积极的学习动机;体验体现在幼儿并非特别看重结果,而是重在学习的过程,也就是说,幼儿并非因为外界奖励才参与游戏,而是为了满足自身的兴趣、发展自身的需要才乐此不疲。游戏化学习理念蕴含着游戏的精神特质,强调儿童以对待游戏的精神和态度对待学习过程和结果^[5],顺应儿童天性,符合儿童探索的需求。

(二)游戏激发内部动机,促进幼儿深度学习、自主学习

游戏化学习理念认为游戏和学习之间不是互不相容的。游戏作为一种强有力的激发因素,可以激发幼儿的创造性、好奇心,并发展幼儿的思维和理解能力。游戏建立在尊重幼儿需要和兴趣基础上,因此它还有助于发展儿童的控制感和所有权。发挥游戏的这些优势,可以促使幼儿展开深度学习和自主学习。深度学习强调高阶思维的发展,以实

际问题的解决为目标,教学活动因融入了游戏元素而容易激发幼儿的内在动机和主动学习,具有挑战性的游戏任务、包含问题的游戏情境需要幼儿经过努力思考、探索、合作才能完成和解决。从事这种活动,即是构成幼儿自己经验的联结与深化,获得高级经验与能力的发展。

幼儿实现深度学习的同时,他们的自主学习能力也在提高。游戏化学习理念体现了游戏精神的特征,建立在对幼儿充分尊重的基础上,因此学习活动对幼儿来说是一种愉快的体验,他们对学习是有兴趣的,兴趣促使他们在学习表现出主动性,坚持性行为。幼儿的自主学习还表现为独立学习,游戏的开放性、自由性特征还给幼儿更多的自主权和控制权,当幼儿通过努力、探索掌握了某一项技能或某一个知识点后,他们会觉得自己特别能干,这种积极的自我认识让幼儿树立信心,最终体验到一种自主感。

二、游戏化学习理念下的幼儿园教学活动设计与实施

游戏化学习理念下的幼儿园教学活动设计,是将非游戏的学习活动设计成“游戏”,体现为一种游戏化思维或游戏思维,所谓游戏化,就是利用游戏元素促进学习者的动机,从而增进解决问题的能力^[6]。例如,幼儿获得贴纸的奖励、幼儿分组比赛都是一种游戏思维的体现,目的是激发幼儿的学习动机。杜威所谈的儿童游戏很大程度上体现为与生活相关的实用性活动(如让儿童洗刷碟子、制作玩具娃娃的衣服等),因为儿童在从事这些活动时主观愿望的特性^[3]。由此可见,游戏化思维的核心并非必须拘泥于游戏的外在形式,而是发挥内在动机,在教学活动中有机地融入游戏元素或游戏理念即可^[5]。

笔者以大班语言活动《密室闯关》^①为例,介绍其设计流程,以及游戏闯关教学方式为主展开的幼儿园教学实践,这里使用到的游戏元素有情境、任务、角色互动、反馈。

(一)学习者特征分析

前期的调查分析包括对学习者的分析、学习内容分析以及对教学现状的前期调查分析。其中对幼儿的分析与了解是很重要的一项内容,只有弄清楚幼儿学习的起点,才能结合幼儿现有的学习状况

和经验,确立恰当的教学目标,有效激发幼儿的学习兴趣,达到真正促进幼儿发展的目的。本课程的学习对象是大班5-6岁的幼儿,据执教者L老师介绍,最近,她们班的幼儿对综艺节目中的“你说我猜”游戏比较着迷。玩的过程中,教师发现孩子们虽然对游戏有兴趣,却掌握不到游戏的方法,存在总是描述不清楚,导致对方听不明白的问题。抓住这一契机,L老师决定创设一个“密室闯关”的语言游戏情境,希望通过情境带入和角色分工,让孩子们在“猜一猜、找一找、说一说”的闯关游戏中,想说、愿意说、大胆说,探寻描述事物的方法,在游戏中感受团队合作的乐趣和胜利的喜悦。

(二)学习目标分析

目标要以幼儿为中心并能够指导学习活动和评价,教师在编写目标时要思考本次教学活动后,幼儿可以了解什么,做什么,为什么它对于幼儿是有价值的,此外还要注意以下问题。

1.整体化目标取向

整体化的目标取向有助于发展幼儿系统的逻辑思维,教师在设计目标的过程中要保持一种整体化取向,使整体目标与具体目标相互有机配合^{[7]58},具体来说包括两方面:一是将整体目标分解成若干具体目标。通过对整体目标分析和分类,将其分解为若干个具体目标,具体目标和特定的教学内容(闯关任务)有对应关系;二是具体目标体现为层层递进的关系,共同为实现整体目标而服务。例如,《密室闯关》教学活动的目标1“试用恰当、准确的语言对事物的主要特征进行描述”就是一个整体目标,它被分解为两个具体目标:“听清事物特征并猜测,描述事物的主要特征”与“用完整、准确的语言描述事物特征”,这两个具体目标被分配到不同的闯关任务中。

2.目标表述

设计教学目标时,布卢姆教育目标分类法中所提到的一些动词可以帮助教师进行教学目标的描述,设计出激励幼儿更高水平思维活动的教学活动。例如,认知能力目标的表述动词有定义、描述、命名、展示等,理解应用目标的表述动词有讨论、呈现、应用、展示等。另外,因为是基于游戏化学习理念的教学活动设计,在表述时可以加入游戏化元素。例如,《密室闯关》教学活动的目标2“愿意与同伴讨论闯关的秘诀,敢于在集体面前大胆表达,

体验闯关成功的乐趣。”目标中“讨论”这一动词表明了幼儿能够通过活动理解并抓住关键信息,“闯关”这一动词表示幼儿是以游戏闯关的方式进行学习的。

(三)游戏闯关教学方式的设计与实施

1.情境,引发学习需求

情境是完成学习任务的保障,通过创设或引入一定的情境,有助于学习者参与其中,加深对游戏任务的理解,更好扮演游戏角色去完成学习任务。此外还要注意以下几个问题:第一,设计情境时要充分挖掘和利用幼儿的认知经验和生活经验,并将现实生活中存在的问题以及人与人、人与环境之间的互动以游戏的方式呈现出来。第二,以不同的方式创设情境,让幼儿通过听觉、嗅觉、视觉、触觉等方式获得生动形象,得到体验。

本次活动中,为达到理想效果,教学活动刚开始的时候室内光线被调至较昏暗的状态,教师呈现“语言密室”背景图片:拥有一扇门的密室、空旷的墙壁以及仿古设计(见图1)。



图1 语言密室情境

此外,教师还设计了队长(教师)、勇士队队员(幼儿)以及密室主人的游戏角色,密室主人是虚拟角色,主要负责游戏规则和任务的介绍,伴随教学活动始终,维持了游戏故事情节的流畅性。“勇士队的队员们,请注意,你们现在进入的是语言密室,我是密室主人,想要离开密室,要闯过三关。你们准备好了吗?”“恭喜你们,成功打开电表箱,现在进行下一步,请接通电路。”“第二关,……任务……规则……。”通过图像、场景、音频解说的情境创设,辅

助幼儿感受被困密室的情境, 幼儿在观察、感受、倾听的过程中立刻进入准备状态。

2. 任务, 激发学习动机

任务承载着学习内容和学习目标, 学习者在游戏环境中, 依据游戏规则、使用游戏策略完成一系列的学习活动, 并获得一定的奖励。闯关任务在设计时需要注意以下几个问题: 首先, 任务的难度应该是层层递进, 这样有助于个体能力的提升, 不会让学习者感觉活动过难而产生挫败感; 其次, 任务的形式应该灵活多样, 这样可以满足学习能力不同的个体展开学习活动, 并通过独立或与他人合作的方式完成任务; 最后, 任务要可玩性与挑战性兼备, 也就是说任务既要包含趣味性的元素, 还应当具有一定的内在价值, 以唤起幼儿的好奇心和求知欲, 保证游戏各个阶段一线贯穿的活动兴趣。

(1) 任务和规则介绍。本次活动的任务, 也就是玩法, 会在每一游戏关卡开始前借“密室主人”虚拟角色告知幼儿, 之后教师通过简单提问确保每个幼儿明白怎样完成任务。密室主人: “第二关, 接通电路任务, 队长与队员合作, 队员用语言描述钥匙和电线, 帮助队长找到打开电表箱的正确钥匙和接通电路的电线。规则, 对事物进行描述时不能直接说出它的名称, 要用准确语言进行描述。”对任务的清晰了解可以让幼儿明确自己应该努力的方向, 从而更加集中注意力。《密室闯关》中需要幼儿完成的学习目标(教学目标)与对应的关卡、任务如下(见表1)。

教学目标	关卡	学习目标	关卡任务	任务 2
听清事物特征并猜测	我说你猜	我说你猜	我说你猜。队长(教师)描述事物特征, 队员(幼儿)猜测	你说我猜。一个队员(幼儿)描述事物特征, 其余队员猜测
描述事物主要特征			寻找钥匙。完整描述钥匙图片的特征, 帮助队长找到钥匙	接通电路。描述线路的特征, 帮助队长接通电路
用完整、准确的语言描述事物特征	接通电路			
敢于在集体面前大胆表达, 体验闯关成功的乐趣	点亮星灯	自由分组, 讨论描述内容, 猜出题卡内容	组合题卡, 猜出通关密码: 祖国、妈妈、生日、快乐	

(2) 任务难度和任务形式设计。关卡“我说你猜”任务 1 中, 提供的物品有熊猫、猕猴桃、锯子, 教

师逐一给出物品的信息, 由幼儿集体思考猜测答案, 比如猜测熊猫时, 教师先提供了“黑白色”的信息, 根据“黑白色”幼儿联想到的事物有黑板、奶牛、斑马、熊猫, 之后教师逐一提供了“动物”“爱吃竹子”的信息, 幼儿可立刻锁定答案, 并了解“爱吃竹子”是猜测熊猫这个答案的关键信息。任务 2 的难度增加, 主要体现在两个方面: 一是需要同伴之间合作完成, 幼儿可能无法提供有助于猜测答案的关键信息, 二是选取的有些物品是幼儿生活中不是很熟悉的, 例如一名幼儿在猜测“魔方”时遇到了困难, 虽然他的同伴们提供了能转动、五颜六色、正方体、玩具、很多颜色拼对起来(正方体的每一个面由一种颜色组成)这些信息, 但她猜到的答案是“橡皮泥”(见图 2)。



图 2 “你说我猜”任务

关卡“接通电路”的两个任务, 任务 1 是幼儿集体思考, 向教师提供他们所看到的纸板上正确钥匙的信息: 颜色、钥匙上端形状(圆形、长方形)、钥匙下端形状(单边锯齿、双边锯齿), 帮助教师从电子屏幕上的众多钥匙中找到正确钥匙。任务 2 难度增加, 需要幼儿分别提供六条电线的颜色、数量(电线圈数)、形状(电线圈的形状有正方形、三角形)、位置(上下左右中间)等信息, 为了节约时间, 多名幼儿提供信息改为一名幼儿提供三条信息, 从幼儿的描述中可以看到他们对事物特征的多样化表述方式: 交叉、弯曲、波浪状、像房子屋顶、横竖、大小、前面(见图 3)。

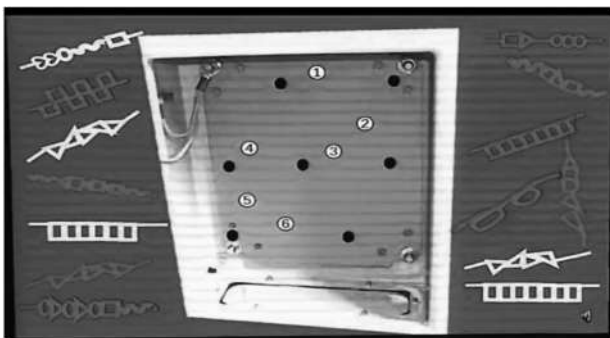


图3 “接通电路”任务

关卡3“点亮星灯”，此关卡任务的完成需要幼儿有一定的社会背景知识，“国庆七十周年”的大事件幼儿可能已经通过各种途径有所了解，并且通关密语由教师与幼儿共同完成，所以本关卡虽然有任务，但体现更多的是游戏化学习成果展示。幼儿分四组，每组分别对图片描述，现场观摩老师猜测中国、妈妈、蛋糕、烟花的答案。最后由幼儿和执教老师一起组合图片说出通关密语：祖国妈妈七十岁生日快乐。（见图4）闯关过程中，幼儿体验到了游戏的快乐，通过挑战新事物体会到了合作的力量，成就感、集体荣誉感得到了提升。



图4 猜出通关密语，点亮星灯

3. 角色互动，推动持续学习

互动是游戏化元素中的重要因素，它可以提升沉浸感，促使学习者持续学习。师幼互动对幼儿的发展有着积极意义，一方面，幼儿自主学习的实现需要教师提供引导，幼儿不是天生以学习目标为导向的，教师可以帮助他们更加专注于学习目标以支持持续学习。另外，面对有挑战性的任务，幼儿需要教师提供支架渡过难关，以便提升他们对学习的

投入度。另一方面，师幼互动有助于培养幼儿更强烈的学习动机，丰富社会经验，形成集体感，促进幼儿共同体的意识。

本案例中师幼互动的形式有师幼合作、角色分工、小组协作等。下面的对话显示出教师是如何激发幼儿学习动机的。

教师：第二关，越来越难了，你们敢不敢继续挑战？

幼儿集体：敢。

幼儿1：谁怕谁。

教师：不愧是我们勇士队的，非常有勇往直前的精神。我们这一关需要找到打开电表箱的钥匙，密室主人离开的时候已经把打开电表箱的钥匙给我了，可是他说我不能看，只有你们能看，你们看了之后向我提供三条有用的信息，帮助我在这么多的钥匙当中找到那把正确的钥匙，所以我觉得这有些困难，但是你们的信心也给了我勇气。

4. 反馈，提升学习效率

对学习者参与游戏进行指导和监控，这样可以保证他们能获得及时反馈，审视自己的学习情况，从而更好地进行学习，提升学习效率。本案例中，用完整、准确的语言描述事物特征是难点，教师与幼儿在“人人互动”的体验过程中，帮助幼儿逐步完善思维、修正语言表述、强化事物特征认识。例如，由于幼儿给出的信息太少，没有把握事物主要特征，教师表述了她的困境：“图上那么多红色的呀，没法猜出啊，继续提供信息。”“说的我有些混乱，找不到了，记住刚才我们说的关键信息哦，颜色、形状、位置。”也有对幼儿学习成果的肯定，“刚才你们听清楚了，我描述物品的关键信息，比如种类、颜色、外形、用途、爱好，所以你们一下子就猜出答案了。”“你说的非常完整，我一下就锁定它了，是右边第二个吗？你们看，说完整的话、讲关键信息可以节约时间哦。”教师与幼儿的交流，激发幼儿反思修正自己的语言描述，幼儿的思维与能力得到了发展。

奖励是一种反馈的方式，可激发学习者的外部动机，运用得当会增加学习者的参与度，使用时需要注意多个方面，除了奖励频次的把控以及奖励形式多样化等问题，还要使奖励在呈现形式上尽量与集体感、荣誉感等高级需求相联系。本次活动中，教师以点亮星灯、燃放礼花的虚拟动画庆祝幼儿闯

关成功,并颁发勇士勋章,对幼儿在游戏中保持坚持性、勇于挑战有困难的任务以及通过集体合作成功闯关给予肯定。

三、游戏化学习理念下幼儿园教学活动设计需要注意的问题

(一)游戏性与教育性的平衡问题

基于游戏化学习理念的教学活动,其设计目的在于通过一种综合的、创造性的游戏方法来促进幼儿的最佳发展,可以说,教育是游戏化学习设计和开发的出发点和最终归宿,我们不仅要注重游戏与学习者之间的交集,也就是强调游戏形式和过程的趣味性,满足幼儿的心理需要,还要重视游戏与教育之间的交集,把幼儿的全面发展作为游戏化教学活动设计的中心。例如本案例体现了语言、数学、社会领域的整合,幼儿获得了不同领域的经验,他们在发展语言表述能力的同时,也感知了大小、多少、长短等量的特征,萌发了集体荣誉感和热爱祖国的情感。如何在“教育性”与“游戏性”中寻找到一个动态平衡点?设计的活动给幼儿带来的兴趣是暂时的,还是持久的?什么样的活动是适合幼儿学习,可促使其思维发展的?这些都是我们需要关注的问题,以避免游戏化学习设计在教育性、合理性上的不足。

(二)时间分配问题

对教师来说,关注游戏中幼儿的学习过程,需要投入更多的时间和精力,并且将游戏加入教学活动,有可能出现幼儿忽略学习情境,关注重点转向游戏的情况,这样的矛盾需要教师去应对。因此,现实中,尤其是在班级规模较大的情况下,传统教学模式依然占主体地位。游戏化学习理念下的教学活动设计,应当注重游戏精神和游戏思想的应用,不一定非要展开大型的游戏教学活动,像本案例的闯关游戏在幼儿人数较多的班级中可能并不适用。另外,要想达到教学目标就必须有充足的时间,游戏并非在一次活动中结束,教学活动过程应当包含一系列有针对性的、有次序的活动,一个活动的完成为下一个活动的展开做准备,这样才会有利于幼儿知识建构的连贯进行。

(三)教师角色定位问题

教师对自己在幼儿游戏中角色的清晰认识有助于他们更多的参与到游戏中。游戏化学习理念

下的教学活动,是教与学、教师与幼儿双方的相互作用过程。教师不仅是游戏化学习的设计者和组织者,还应该根据不同的学习需要扮演不同的角色:适宜的时候激发语言和交流技能,帮助幼儿创造、再认和解决问题,对认知挑战给予支持,示范行为、技能和学习过程,以及引导幼儿意识到自己的学习过程^{[8]153}。因此,教师还是游戏化学习活动中的观察者、参与者、支持者、指导者、合作者。前文提到案例中一名幼儿在众多关键信息提示下,还是无法猜到“魔方”的答案,最后,教师选取了“玩具”“正方体”这两个信息帮助他回忆,幼儿立刻猜出了答案,由此可见,幼儿可能需要教师帮助她回忆那些更需要值得记忆的经验,在经验中建构意义并展开持续学习。

[注释]

- ① 案例来自在“2019年绵阳市幼儿园骨干教师培训暨语言领域教育教学成果展评活动”现场展示活动,活动设计者与执教者为绵阳市花园实验幼儿园林芳老师

[参考文献]

- [1] 姜娟芳.幼儿园游戏精神的偏离与回归路径探析[J].陕西学前师范学院学报,2016,32(4):6-10.
- [2] 李园园.教育游戏在幼儿英语教学中的应用研究[D].开封:河南大学,2011.
- [3] 杜威.我们怎样思维·经验与教育[M].姜文闵,译.北京:人民教育出版社,2005:173-178.
- [4] 周颖.游戏精神:幼儿教育的价值诉求[J].陕西学前师范学院学报,2017,33(1):6-10.
- [5] 尚俊杰,裴蕾.重塑学习方式:游戏的核心教育价值及应用前景[J].中国电化教育,2015(5):41-49.
- [6] 刘俊.游戏化学习活动建模及其应用实践验证[D].上海:华东师范大学,2017.
- [7] 车丽娜.吉标课程与教学论专题[M].北京:教育科学出版社,2019.
- [8] 尼尔·本内特,利兹·伍德,休·罗格斯.通过游戏来教:教师观念与课堂实践[M].刘炎,刘峰峰,译.北京:北京师范大学出版社,2009.

[责任编辑 王亚婷]