浅谈游戏化教学实践的关键要素

通过学习世界各地开展的游戏化学习研究项目，如MIT开展的Game-To-Teach项目、印第安纳大学开展的QuestAtlantis项目、哈佛大学的RiverCity项目等，了解到游戏化教学具有许多重要的教育价值，一方面可以利用游戏的趣味性激发学习者的学习动机，让其在游戏中学习到各种知识；其次也可以培养问题解决能力、协作能力、创造力等高阶能力；与此同时也能通过构建游戏化的学习环境，进行体验式学习、协作学习、研究性学习等。游戏化学习在实际开展中需要厘清三个关键要素。

一是游戏动机。首先要有将游戏应用到学习中的意识，努力设计与开发更优秀的教育游戏，让学习变得更有趣，从而激发学生的学习动机，大量研究也表明游戏对激发学生的动机有正向激励作用。二是游戏思维。思维指的是不一定是非要将纯粹的游戏应用到学习中，只要将游戏的设计、理念或元素应用到教育中就可以了。比如，利用积分、徽章、排行榜等元素来激发学生的挑战心。其实，在传统教学中，学生表现好就发朵小红花，这也是游戏思维的运用。总体来说，游戏化思维的核心就是不一定要拘泥于游戏的外在形式，更重要的是发挥其深层内在动机，在教学、管理的各个环节的活动中有机地融入游戏元素或游戏设计或游戏理念即可。三是游戏精神。这也是游戏的最高层次，要发挥游戏精神，就要尽量给学习者一些自由度，让他们尽可能地自由自愿地去选择学习自己感兴趣的内容，选择适合自己的学习方法。游戏是假的，但是人们对待游戏是非常严肃和认真的。游戏是重过程不重结果的。也就是说希望学习者像对待游戏一样去对待学习过程，不管结果如何，每一天都去努力认真的学习就可以了。

当前，STEM教学备受重视，在STEM教学中，游戏化学习一直在扮演重要的角色，比如麻省理工学院之前推出的Scratch平台，就被应用到了很多STEM课程中。Scratch其实就是一个游戏化的、可视化的编程工具。用户可以在里面可以通过拖拉模块开发动画和游戏等等。它不仅可以编程，还可以选购外设，如果购买了相关硬件，就可以控制外部硬件设备来进行更复杂的编程学习。还有VR/AR也很好的与游戏化学习进行了结合，比如有学校利用VR来学习星球的知识，效果就比只是看图片、看录像效果好的多。

在将游戏化学习应用到教学中的时候，可能还存在各种各样的困难和障碍，需要研究者、实践者和一线教师密切配合，深入研究，克服困难。或许将来真的可以让学习者能够更加快乐、更加高效的学习。