

游戏化教学在中职思政课堂中的应用与效果评估

尹振国 许珊

深圳市宝安职业技术学校，广东深圳 518101

摘要：在国家《教育强国建设规划纲要（2024-2035 年）》与习近平总书记“守正创新”思政课建设要求的指引下，游戏化教学成为中职思政课堂改革的重要实践路径。本文基于对深圳市某中职学校所进行的问卷调查与教学实验，分析了游戏化教学策略应用于中职思政课教学的两个具体案例，并对游戏化教学在中职思政课中的应用成效进行评估。研究发现，游戏化教学可以有效破解传统中职思政课堂所存在的活动类型单一、学生参与度低等问题，并为中职思政课教学与专业融合提供可复制的创新范式。

关键词：游戏化教学；思政课；中等职业教育

1 研究背景

2025 年 1 月 19 日，中共中央与国务院联合印发《教育强国建设规划纲要（2024-2035 年）》，为我国持续推进教育改革提供了纲领性指引。党中央高度重视教育，将其置于社会主义现代化建设的基础性、战略性地位。在此背景下，一系列教育改革举措相继展开，涵盖教学模式创新、职业教育质量提升、思政课教学改革以及教育数字化转型等领域，旨在构建一个公平优质、创新开放的现代化教育生态体系^[1]。

与此同时，习近平总书记对学校思政课建设也作出重要指示，指出新时代新征程上，思政课建设面临新形势新任务，必须有新气象新作为，做到“守正创新”，不断提高思政课的针对性和吸引力。一线德育工作者们要与时俱进，结合新时代的特点和要求，不断创新教学内容和方法，构建全方位和立体化的思政教育格局，比如利用短视频、动漫等新媒介增强思政课的沉浸式体验感，实现理论的轻巧化传播，提升育人效能^[2]。

在此背景下，游戏化教学以其独特优势成为教育改革和中职思政课创新的重要实践路径。研究表明，游戏化教学可以通过情境模拟、跨学科整合、即时反馈与智能诊断等方式有效地激发学生对课堂活动的参与度，并在此过程中培养学生的创新思维与团队协作能力。

如何将游戏化教学策略应用于中职思政课的教学，并切实有效地提高中职思政课的育人成效，成为一线中职思政课教师亟待思考和解决的问题^[3]。

2 游戏化教学的内涵

游戏化教学是一种将积分、关卡、角色扮演等游戏元素与教学过程有机融合的教学方法，旨在通过游戏化的情境设计和激励机制提升学习者的参与度及学习效果，在轻松、互动的环境中实现知识传授与学生能力的培养。

游戏化教学由来已久。古希腊时期，柏拉图便提出“教育应包含游戏成分”，认为游戏是儿童天性，有促进认知发展的作用。以智者学派为代表的修辞家们通过辩论游戏训练公民逻辑思维，古希腊城邦

通过奥林匹克运动会等竞技游戏培养公民体魄和团队精神。这为游戏化教学奠定了最初的哲学基础和实践基础^[4]。

在二十世纪,随着心理学和教育学的发展,游戏化教学的相关理论体系得到进一步的完善。美国教育家杜威提出“教育即生活”,主张通过模拟社会角色等游戏化活动培养实践能力。提出“认知发展理论”的皮亚杰强调游戏是儿童认知发展的核心阶段^[5]。

进入到二十一世纪,游戏化教学的理论研究继续深化。简·麦戈尼格尔提出“游戏四大核心要素”,即目标、规则、反馈、自愿参与,并分析游戏如何促进深度学习。此外,计算机和移动通讯工具的兴盛也推动了游戏化教学的发展。随着人工智能等技术渗透,当前游戏化教学呈现出沉浸式与个性化的发展趋势^[6]。

从古希腊的哲学思辨,到 20 世纪的理论奠基,再到 21 世纪的技术赋能,游戏化教学始终围绕“以学习者为中心”的核心理念。以教育目标为导向,游戏化教学首先建立游戏机制并创设具体情境,而后构建互动形式并组织课堂活动,最后建成评价体系,实现授课过程教育性和娱乐性的统一,并在整个过程中激发学生的自主学习能力和课堂积极性,培养学科核心素养。

3 深圳市某中职学校思政课教学现状

为了解深圳市某中职学校思政课教学现状,笔者对该校一、二年级的学生进行前测,共回收 760 份问卷,问卷数据突出显示当前思政课可能存在的三个问题。

首先是课堂互动内生动力不足。问卷数据显示,该校学生思政课互动参与程度呈现“哑铃型”结构:46.32%的学生因表达能力不足回避互动,21.05%的学生担心回答错误被嘲笑,13.03%的学生从不参与,56.97%的学生被动维持最低参与,形成“沉

默的大多数”现象。而这种现象也从侧面反应出以往传统式课堂互动的欠缺,例如“问-答”式互动过度着眼于教师对学生学理性知识的考查,导致互动缺乏容错机制从而造成学生的互动焦虑,并进而使得课堂成为“活跃者表演场域”,仅有少数基础较好并乐于参与的学生互动参与度较高,其余学生成为“沉默的大多数”^[7]。

其次,课堂活动有效性和多样性亟待提高。根据问卷结果,现存活动形式与学生期待存在显著落差,87.37%的同学认为课堂互动仍以小组讨论和案例分析为主,而 64.08%的学生渴望游戏化活动,58.82%的学生期待社会实践,44.34%的学生期待在课堂上可以出现数字化互动。这反映出在一线教学中,学生期待并呼吁基于数字化和智能化软件并结合专业背景所设计出的多维度、全方位的游戏化互动环节。

再次,学生对游戏化教学的认知在一定程度上存在偏差。73.16%的学生正确理解教育游戏化的内涵,且有 82.89%的学生期待游戏化教学策略的应用可以提升趣味性。但同时也有 15.53%的学生将游戏化教学简单理解为“引入游戏”,3.68%的学生表示“完全不了解”,这种对于趣味性的追求与认知的偏差之间,存在课堂活动过度游戏化,而后过度娱乐化的潜在风险。此外还有 24.08%的学生担忧分散注意力,20.39%的学生担心增加负担,形成“既爱又怕”的矛盾心理。

以上三个问题既体现了游戏化教学方法在中职思政课中应用的必要性,也体现了其本身所具有的挑战性。

4 游戏化教学在中职思政课中的应用实例

4.1 卡牌闯关类游戏

在中等职业技术学校思想政治基础模块《中国特色社会主义》“改善民生福祉”的教学中,既让学生感悟党和国家“急民

之所急，忧民之所忧”，改善基本民生，增进民生福祉的宗旨理念，又让学生理解我国脱贫攻坚工程是一个“系统工程”是该课教学中的重点和难点。在开展教学时，笔者基于广西壮族自治区梧州市苍梧县的脱贫攻坚历程，以卡牌类游戏作为基本框架，学生首先抽取角色牌，分别扮演农民、商人、学生、工人等公民以及文旅部门、人力部门、财政部门等政府人员。在不同的关卡，学生结合不同的关卡任务，从自身定位出发，公民方学生抽取需求卡，并提出诉求，要求政府方采取措施进行回应，政府方内部进行讨论之后，选择恰当的技能卡回复公民方诉求。最后，公民方内部针对政府方举措进行表决，赞成人数超三分之二则进入下一关卡，反之则重走本关流程。

这种游戏化的教学过程实现了三个目的。首先，本教学设计将抽象零散的知识转化为整体性的认知框架。例如，当农民角色提出“农产品滞销”需求卡时，政府方角色需统筹文旅部门开发乡村旅游、财政部门发放农业补贴、人力部门组织电商培训的技能卡组合应对。这种跨部门模拟决策的过程使学生直观体验“产业扶贫+消费扶贫+教育扶贫”的协同逻辑，有效破解了传统教学中政策解读碎片化的问题。其次，该教学设计搭建了一种双重角色扮演机制，让学生在参与活动时实现了换位思考，原本抽象的政治话语转化为具象认知，增强了学生的政治认同感和公共参与意识。最后，该教学设计构建了一个社会化学习场域，由原来单调的课堂讲授，深化为对现实的模拟和迁移，学生所使用的需求卡、技能卡以及对应的各项举措都是来自于现实中的真实政策，使课堂教学与地方政策联动，并与学生的职业能力衔接，加强了学生的认知深度。

4.2 剧情互动类游戏

在中等职业技术学校思想政治基础模块《职业道德与法治》“弘扬工匠精神”的教学中，笔者充分结合了授课班级的所学专业——动漫与游戏制作，以我国动漫百年发展史作为总情境，以百年时间线作为课程内容的推进线。对于国漫史的开端，即万氏兄弟等人决心创作属于中国人自己的动画片的故事，笔者利用剧情互动类游戏呈现相关素材，利用剧情互动游戏的剧情支点选择，既让学生感受上世纪二三十年代我国国情的艰难和国漫起步的艰辛，也让学生通过具体的故事情境，感悟万氏兄弟等人面对人生中困难与挫折时所表现出的坚毅品格，并结合学习平板、学习通线上学习平台，利用词云图的形式即时性地将学生的想法呈现出来，得到课堂所教内容的反馈。

该教学设计创新性地实现了三重教育目标融合：在认知维度，通过分支剧情选择，帮助学生理解历史事件的复杂因果链；在情感维度，黑白胶片特效与历史影像的沉浸式呈现，促使学生产生强烈代入感与爱国情怀；在价值引领维度，教师将学生讨论中生成的“执着专注”等词云要素，与当前现实的学习生活相联结，实现从历史认知到现实关怀的迁移。

5 游戏化教学策略应用于中职思政课堂的成效

在开展游戏化教学之后，重新针对深圳市某学校一、二年级学生进行后测，并对游戏化教学应用于中职思政课的教学效果进行评估。根据后测数据，游戏化教学应用于中职思政课教学可以取得以下成效。

首先，课堂参与度提升。游戏化教学通过积分、徽章、排行榜、角色协作任务等机制提供实时反馈，构建正向激励，将传统碎片式的单向问答互动，转化为动态

双向互动。同时，游戏化教学采取梯度式原则设计课堂活动，从最开始的素材收集，到素材分析、结论总结、措施提出，渐进性地提升难度，提升学生课堂发言频率，提高课堂活动参与度。

其次，活动有效性增强。通过角色扮演、剧情互动等方式，游戏化教学将以往的传统问答式互动，发展为在沉浸式体验中感受和理解国家发展和政策执行的具体事迹，并将具体事迹与教学目标建立起情感关联，从单一的知识维度，提升为多要素关联发展维度，学生对课堂活动的满意度得到显著提升。

最后，学生获得感增强。通过模拟脱贫攻坚干部、国漫开创者等角色扮演类游戏，学生在虚拟场景中直接体验现实抉择中的伦理冲突与价值选择，使公平、责任等抽象价值观转化为具象行为准则，情感认同感提升 2.3 倍，同时游戏化教学通过三阶任务设计，在促使学生进行小组合作，提升团队协作沟通能力，增强班级凝聚感的同时，训练学生的分析、综合、创造思维。

6 总结与展望

通过构建虚实交融的育人场景，游戏化教学在提升中职思政课吸引力和实效性的基础上，增强对学生实践能力和核心素

养的培养，实现了思政教育“入脑、入心、入行”的三维突破：在认知层面，游戏化教学通过情境化、具象化的教学活动有效弥合了理论认知与现实观照的鸿沟；在价值引领层面，游戏化教学采取角色代入与沉浸体验等方式深化了学生对社会主义核心价值观的情感认同；在实践层面，课后环节借助数字化平台形成教育闭环，推动思政教育从课堂向职业场景延伸。

面向未来，游戏化教学在中职思政课中的深化发展需把握三大方向。一是强化技术赋能，推动生成式 AI 等智能技术与思政元素的深度融合，构建虚实联动的“元宇宙思政课堂”；二是完善评价体系，借助信息化手段强化数智化过程评价，建立涵盖知识掌握、情感态度、行为转化的多维度评价指标，形成精准育人的数据画像；三是深化产教协同，鼓励头部科技企业 with 职业院校共建“教育游戏化实验室”，开发具有专业特色的思政教育数字资源库。

随着教育数字化战略行动的全面实施，游戏化教学必将成为新时代思政课改革的重要突破口。期待通过教育工作者、技术开发者、政策制定者的协同创新，构建更具中国特色和职教特质的思政课游戏化教学模式，为培养担当民族复兴大任的时代新人贡献教育智慧。

参考文献

- [1] 中共中央国务院印发《教育强国建设规划纲要（2024—2035 年）》
- [2] 习近平对学校思政课建设作出重要指示强调：不断开创新时代思政教育新局面 努力培养更多让党放心爱国奉献担当民族复兴重任的时代新人
- [3] Amzalag M, Kadusi D, Peretz S. Enhancing Academic Achievement and Engagement Through Digital Game-Based Learning: An Empirical Study on Middle School Students[J]. Journal of Educational Computing Research, 2024, 62(5):1209-1233.
- [4] （古希腊）柏拉图著；郭斌和，张竹明译. 理想国[M]. 北京：商务印书馆，2020.
- [5] （美）杜威（Dewey, J.）著；姜文闵译. 我们怎样思维 经验与教育[M]. 北京：人民教育出版社，1991.
- [6] （瑞士）让·皮亚杰著；杜一雄，钱心婷译；吴泓缈校注. 教育科学与儿童心理学[M]. 北京：教育科学出版社，2018.

[7] (美) 简·麦戈尼格尔 (Jane McGonigal) 著; 闫佳译. 游戏改变世界[M]. 杭州: 浙江人民出版社, 2012.

基金项目: 本文系深圳市宝安职业技术学校校本课题“游戏化教学在中职思政课堂中的运用研究”(立项编号: 2024BZ01001) 成果。