

# 游戏化教学

讲师 涂芳

## 【课程背景】

随着知识经济时代的高速发展，组织内训经验沉淀也变得更加清晰化，使得优秀的学习内容已经不在是内部稀缺资源，相反良好的学习过程才是推动行动的改变关键条件之一，于是培训组织者和交付者也都陷入深深的瓶颈。那如何顺应当下时代生活，用众多学员喜欢的方式推进培训目标的实现呢？游戏化课堂教学，可能是一条全新的解决路径。

游戏化是将游戏、游戏元素或游戏机制应用于非游戏化情境中的一种方法，旨在提供学员参与度、兴趣度和粘合度。过去几年，游戏化已经在经济和社会事务领域产生了巨大的影响，微信红包就是游戏化典型的例子。游戏化在教学中应用很早在国内教育界予以广泛关注，在教学中应用游戏、游戏化元素或游戏机制，可以快速甚至持久激发学员的学动机，提升学习效果。

因此，本课程旨在用游戏化的理念，重新再造成年培训课程的教学现场，助力内训师授课过程更加有效，学员学习过程更加愉悦，最终助力培训目标地实现！

## 【课程目标】

- 1、意识到游戏化教学的价值。
- 2、依据教学准备相关内容，依次设计出不同培训课程的游戏化教学框架。
- 3、结合个人主题课程，模拟设计并优化局部授课环节的游戏化教学方案。

## **【课程时间】**

1-2 天，6 小时/天

## **【课程对象】**

组织初、中级内部培训师

## **【课程内容】**

### 导入游戏：《那些年的游戏记忆》

#### **第一部分 游戏化教学认知**

- 1、游戏的前世今生
- 2、游戏在成年世界的教学价值
- 3、游戏化教学的核心设计要素

### 案例分析：《人们为什么喜欢玩游戏？》

### 头脑风暴：《课堂上的“游戏”》

#### **第二部分 游戏化教学准备**

##### **1、获取游戏创意**

- (1) 两种获取创意的方法
- (2) 常见培训游戏类型

### 实操演练：个人关联可以进入成年培训课堂的游戏

##### **2、考虑游戏玩家**

- (1) 理解成人学习特点
- (2) 分析群体学习特征

实操演练：依据学员画像，寻找准学员的游戏需求结合点

### **3、创造游戏动机**

- (1) 常用的游戏动机理论
- (2) 培训中的游戏奖励设计

实操演练：依据培训主题，模拟设计对应的游戏动机

### **4、增加游戏乐趣**

- (1) 游戏乐趣的组成元素
- (2) 成年人喜欢的乐趣范围

实操演练：依据前期游戏设计，模拟增加游戏过程中趣味性环节

### **5、设计游戏策略**

- (1) 三种培训博弈策略
- (2) 不同战斗系统策略

实操演练：根据前期综合设计，完善游戏策略和战斗系统，使得学员课堂体验

完整

## **第三部分 游戏化教学应用**

### **1、准备环节的教学应用**

- (1) 破冰游戏
- (2) 热身游戏
- (3) 分组游戏

部分体验：破冰、热身、分组游戏

案例分析：《线上课程如何游戏化开场？》

团队共创：结合自主课程主题，设计或变化一个特色的准备环节游戏

## 2、导入环节的教学应用

(1) 数字游戏

(2) 身体游戏

(3) 卡牌游戏

部分体验：数字、身体、卡牌游戏

案例分析：《态度类课程如何游戏化导入？》

团队共创：结合自主课程主题，设计或变化一个特色的导入环节游戏

## 3、演练环节的教学应用

(1) 记忆游戏

(2) 扮演游戏

(3) 问答游戏

部分体验：记忆、扮演、问答游戏

案例分析：《技能类课程如何游戏化演练？》

团队共创：结合自主课程主题，设计或变化一个特色的演练环节游戏

## 4、总结环节的教学应用

(1) 拼图游戏

(2) 投票游戏

(3) 圆圈游戏

部分体验：记忆、扮演、问答游戏

案例分析：《知识类课程如何游戏化总结？》

团队共创：结合自主课程主题，设计或变化一个特色的演练环节游戏

结课活动：回顾主要内容，回应相关疑问

### **【课程说明】**

- 1、现场 20-30 名学员最佳，场地较为开阔，适宜分组。
- 2、培训期间需要投影、白板、大白纸、彩笔、无痕胶若干。
- 3、建议学员携带个人电脑及课件参加，便于及时优化和呈现。

**注：因各企业实际培训需求各异，以现场授课实施为准。**