

# 游戏化学习理论在研学课程设计中的应用

陈晓莉

上海农林职业技术学院

**摘要：**在核心素养教育深入推进的背景下，研学旅行作为衔接课堂教学与现实社会的重要育人载体，正遭遇着实践性与教育性脱节、学生主体性缺失、评价方式简单化等现实瓶颈问题。解决上述挑战、驱动研学课程创新，游戏化学习理论提供了新的理论视域与实践路径。本研究基于对研学课程本质特征及现存问题的剖析，系统解构了游戏化学习理论的内在逻辑与体验机制，并着重探究将其嵌入研学课程设计的方法论体系：运用叙事化策略与角色扮演构建职业化任务场景；依托心流模型设计梯度式挑战与内驱激励系统；建立以动态反馈为核心的过程性评价框架；引导教师职能向学习促进型角色转变。研究进一步阐明了强化师资专业发展、完善课程资源体系、实现技术赋能等保障机制的建设要义。研究证实，游戏化学习与研学实践的有机整合可显著激活学习者内在动机，助推高阶思维发展与社会化协同能力提升，为研学教育模式的根本性转变与育人实效的切实增强提供了可行路径。

**关键词：**游戏化学习；研学课程；教学评价；教师角色

随着核心素养理念的深化，研学旅行已从一种重要的课外补充活动，发展成为连接课堂认知与社会实践的重要形式。然而，当前许多研学项目在“游”与“学”之间难以取得平衡，浅层次的活动设计使学生趋于被动参与，单一的评价机制往往将研学成效压缩为知识掌握程度，而对核心素养与情感价值的养成缺少涉及。在这一背景下，游戏化学习理论为研学课程的优化与创新提供了新的思路。本文旨在探讨游戏化学习理论与研学课程设计的融合路径，从而提升研学教育的实效性。

## 一、研学课程的本质属性与现实问题

### （一）研学课程的概念界定与核心特征

研学课程作为新型教育模式，实现了研究性学习与现场体验的深度耦合，实现了学习场域从教室到社会的双向延伸，借助情境化实践推动学生知识、能力与价值观的协同建构。

研学课程的本质特征集中体现于四个方面：第一，学习情境的真实性。该模式将学习场景从封闭的教室转向开放的社会与自然场域，促使学生在真实问题情境中积累直接经验。如在文化遗址中探寻文明演进规律，在自然保护区观察生态运行机制，实景学习通过赋予知识以鲜活的质感，增强了学生的切身体验，从而调动其自主探究的积极性。其二，实践探究性。研学课程通过引导学生通过实地勘察、实验操作、社会调研等方式主动探索，在此过程中，学习者角色由被动接收向主动建构转化，思维方法与动手能力得到同步提升。其三，跨学科整合性。研学课程注重跨学科

整合，围绕特定主题，实现科学、技术、工程、人文与艺术等跨学科知识的深度融合。例如在“城市可持续演进”主题下，既涵盖环境科学、工程技术等理科内容，也涉及城市规划、公共治理等社科维度，推动学生综合素养的整体发展。其四，社会协作性。通过引入小组协作机制，模拟真实的工作场景。任务驱动促使学生形成协作共同体，通过沟通、协商与责任分解，其团队协作能力与社会责任感均得到内生性的培养。

综上所述，研学课程依托真实情境、实践探究、学科融合与协作学习四大支柱，共同构建了在真实世界中培育学生核心素养的独特教育范式。

### （二）当前研学课程设计的主要问题

尽管研学课程的育人价值已在亲历式学习框架内达成广泛认同，实践层面的多重障碍仍使其教育效能难以充分彰显。

（1）首先，课程设计系统性缺失。许多项目“游大于学”，活动流于表面且缺乏思维进阶。这种缺乏逻辑串联的设计导致知识碎片化，难以形成深度认知，使研学失去课程应有的深度。

（2）其次，教学实施中学生主体性不足。不少课程仍沿袭“教师主导、学生跟随”的传统讲授模式，这种被动接收的知识传递方式难以唤醒学生的好奇心与探索欲，使其陷入“游而不研”或“形式化参与”的窘境，深层学习动机难以被有效激活。

（3）第三，评价机制呈现单一化偏向。当前评估过度依赖总结性报告或感想文书，忽视了对探究历程、协作表现、创新意识及情感态度演变等维度的过

程性追踪与多元化考量。这种重结果轻过程的评价取向，既无法立体呈现学生的真实成长轨迹，也难以对学习过程形成精准导航与即时调适。

传统研学设计缺乏长效驱动学生深度参与的闭环架构，是导致上述困局的根本原因。科学的研学体系应由明确目标、阶梯任务、即时反馈和多元评估构成，唯有如此，才能根本提升教育实效、落实育人使命。

## 二、游戏化学习理论的内在架构

### (一) 游戏化教学的含义与实施路径

游戏化教学并非简单的工具化应用，而是一种系统性的教育理念重构，目的是将游戏的核心要素与内在机制融入教学情境，借此有效引导学习行为、深度激活参与意愿、整体优化学习效果。此理念超越了“寓教于乐”的表层认知，转而借助挑战设置、好奇驱动、自主掌控、成就获取等内在动机机制，从而推动学生维持持久而深入的学习状态。

具体实践中，游戏化教学通常遵循“DER三阶”实施路径：

(1) 首先是设计(Design)。这要求教育者精准分析学情并锚定教学目标，以此为基础进行游戏化方案的个性化定制。此阶段重在创设游戏的“意义框架”，其中包括：构建契合教学主题的叙事脉络、设定学习者角色身份、开发梯度化的任务体系、确立公正的规则系统，比如积分、徽章、排行榜等PBL机制，并配置必要的技术与资源支持。

(2) 其次是实施(Execution)。教师职能从知识传授者，重构为学习情境的设计者、规则体系的阐释者与探索过程的引导者。此阶段重点在于明晰传递游戏规则与任务期待，引导学生借助角色沉浸、策略谋划、团队协作与问题破解等路径，深度卷入游戏化学习进程。教师需动态监测活动流程，适时介入引导，确保学习推进顺畅并维系心流体验。

(3) 最后是评价(Review)。游戏化教学倡导多元整合的评估范式，突破单一纸笔测试的局限，它融合质性与量化方法，不仅关注最终的测验与作品成果，更重视对学习历程的持续性考察。它通过挖掘游戏平台生成的行为数据，包括任务攻克轨迹、协作交互频次、徽章获取分布等，融合教师田野笔记、学生反思日志与同伴互评等多源证据，对知识建构、能力生长、情感态度及素养达成实施全景式评估，从而达成教、学、评的内在统一。

### (二) 游戏化学习的体验结构

游戏化学习通过有机整合游戏设计元素，能够营建多维立体的深度体验结构，具体体现在以下三个层面：

(2) 游戏化学习借助叙事线索与情境仿真，将抽象概念植入连续的意义场域。例如在“未来城市规划”主题中，学习者通过扮演多元专业角色，在仿真城市治理情境中调用跨学科知识。这种模式可以有效地推动知识的深度加工，实现从机械识记到意义创生的跃升。

(3) 游戏化学习借助团队任务与角色设定，构建了一个社会性情境。该情境内生性地要求成员必须进行有效沟通、合理授权与共同决策。这种具身参与式的学习，既是从认知层面建构知识的过程，也是对社会性技能的深度培养。

游戏化设计通过梯度化的任务设定与即时性的奖励反馈，契合学习者的认知负荷水平与心理动机需求。此种设置不仅易于引导学生进入高专注度的“心流”通道，其持续提供的类似积分、徽章等成长信号更满足了学生的胜任感与自主性，从而驱动其学习角色由被动接收向主动探索与知识建构转变。

上述三个体验维度相互支撑，共同构筑了深度融合认知深化、社会协同与内在驱动的学习生态，为提升学习效果提供了创新性的实践路径。

## 三、游戏化理论融入研学课程的实践路径

### (一) 情境创设：营造专业任务场域

其设计精髓在于实现“专业思维的真实性”，即学习任务既要置身真实情境，更要还原专家解决问题的思考路径。

(1) 将游戏化理念融入研学课程，能通过实现“专业思维的真实性”来深化其教育价值，即让学习任务在真实情境中再现专家的思维过程，从而深度激发学生的认知与情感双重卷入。

(2) 将游戏化理念融入研学课程，能够充分激活真实情境的教育功能，大幅提升学生的认知参与和情感投入。其设计精髓在于实现“专业思维的真实性”，这意味着学习任务不仅要嵌入真实场景，更要再现专家解决问题的思维过程。以历史文化研学为例，应超越单纯的观摩讲解，构建“文物侦探”式探究任务，引导学生以考古者身份进行具身认知，通过实证观察、文献互证与逻辑推理，自主完成历史知识的建构。

通过叙事框架与角色承载，为学习者建立情感联结，从而深化其情境沉浸，并将任务内化为一种角色使命感。

该模式有效将碎片化的知识点转化为结构化探究议题，驱动学生开展高阶思维与批判性审视。同时，通过叙事框架与角色承载，为学习者建立情感联结，从而深化其情境沉浸，并将任务内化为角色使命感。例如，为整体探究过程搭建“破解历史悬案”的叙事

框架,学生不再是旁观者,而是肩负解密使命的“历史探员”。这种角色赋予不仅为学习活动注入意义内涵与情感驱动力,也自然融合了跨学科的知识技能,使深度学习在富有吸引力的探索氛围中自然生发。

## (二) 活动设计:植入游戏化机制

(1) 在任务设计层面,为激发学生持久参与的内生动力,游戏化设计可依据心流理论,构建一种在任务难度与能力水平间实现动态平衡的阶梯模型。该模型强调任务难度与学生能力水平的自适应调节——从旨在熟悉规则的“基础任务”,逐步过渡到考验知识整合与创新的“高阶挑战”。此种递进设计能精准调控学生的认知负荷,引导学生进入并维持高度专注的最优学习状态。

(2) 在动机保持层面,搭建多样化驱动系统。植入积分、徽章、排行榜等激励组件,构建有效反馈回路。积分体系负责对学习过程进行量化评价,徽章系统则作为能力成就的可视化标识。如授予“数据解析能手”称号;排行榜可设置多向度榜单,如“探索先锋榜”与“协作贡献榜”,以推动学生多样化成长,规避单一化竞争。

(3) 在人际互动层面,构建团队协同机制。将关键任务设定为依赖集体智慧方能攻克的项目,如“城市规划”主题中,将课题分解为环境评估、经济测算等子模块,由不同成员承担。团队的成功通关,其基石在于所有成员的尽职尽责与团队整体的无缝协作。该机制驱动学生开展深度对话与资源互通,切实锤炼团队协作能力。

经由三层面的系统架构,游戏机制可自然融入研学活动,在坚守教育性的同时显著提升学习吸引力与实践效能。

## (三) 评价革新:凸显过程与反馈

游戏化理念下的研学评价范式,正经历从终结性评估到形成性评估的根本转向。其核心环节在于构建一套持续可见的动态反馈系统,从而将内隐的学习过程外显为可追踪与干预的成长路径。这一体系要求评估覆盖研学全周期,捕捉学生在挑战任务中产生的多模态数据。一个理想的实现路径是构建“游戏化研学数据中枢”,通过进度条、能力雷达图、成就徽章等可视化载体,全景式描绘个体与团队的认知与实践发展态势,以此激发并维持学生的内源性动机。此可视化表征首先将原本内隐的学习历程转化为外显表征,使学生清晰觉知自身进展与短板,进而及时自我调适。其次,依托充足、客观的追踪数据,教师得以超越主观感知,精准洞察每位学习者的发展态势。当多数学

生滞留于某任务节点或某团队协作效能不足时,教师均可基于数据即时介入与引导。

因此此评价革新不仅实现“以评促学”,也为教师优化教学策略提供了实证依据,真正构成了“教学—学习—评价”的良性生态。

## (四) 教师定位转换:从讲授者到促进者

游戏化研学推进过程中,教师定位需实现本质性转换,由知识传授者转向学习场景的设计者与探究式学习的促进者。这个定位转换要求教师从讲台中心转换到学习场景的边缘,担负其复合且关键的教学职能。

教师首要职责在于规则解读,需向学生清晰传递游戏化活动的目标、规则与运作逻辑,保障每位参与者理解任务预期与行为边界。其次承担调控职能,依据学生在任务进程中的实际表现动态调适活动难度与推进速度,以维系适度挑战性,确保学生持续沉浸于心流体验。

更深层的要求是,教师需通过搭建反思支架,促进学生元认知能力的提高。

在活动关键节点组织结构化研讨,促使其复盘探究历程、凝练学习策略、贯通理论认知与实践体验,进而将感性游戏体验提升至理性学习成果。

此外,教师的核心设计任务之一是预先筹备并供给系列“探索支架”。此类支架并非标准答案,而是支撑学生自主探究的辅助工具,可表现为引导深度思考的问题链、处理数据的分析框架、展示专家思维过程的视频切片或便于操作的实验材料包。

当学生在探究中遇到瓶颈时,可通过完成特定小任务来适时触发这些支持性支架。此方式既保障了探究活动的自主性与挑战性,又在学生亟需支持时给予适切协助,有效培育问题解决能力与元认知技能。此定位转换不仅革新了教学形态,更深层重构了师生关系,使学习真正回归以学生为本位的探索过程。

## 四、实践保障与反思

将游戏化学习理论有效落地于研学课程,不仅需要理念更新与方案设计,更需要系统的实施保障与对潜在问题的预判应对。

### (一) 师资培育与资源保障

实现游戏化研学的有效实施,其核心前提在于推动教师角色转型,根本路径是将师资培训重心由技术操作转向设计思维的培养。专题研修应致力于赋能教师,使其掌握构建叙事化情境、设计符合心流理论的任务曲线、建立公允的规则体系以及提供即时反馈的核心技能。同时,亟须构建一个开放的游戏化研学资源库,通过共享活动范式、设计样例与实用工具,形

成支持教师创新的实践共同体，从而整体降低其应用的创新成本与阻力。

## (二) 技术工具的适切运用

适度运用技术工具对游戏化研学具有增效作用，但必须坚守其工具属性，确保技术始终服务于教育目标。可充分调用各类轻量级数字平台，如利用在线协作工具搭建团队“任务使命墙”实现进度同步，运用问卷工具快速采集数据、发布即时挑战，借助简易AR技术为实地场景添加增强现实图层，以此重构学生的认知界面，探索环节的设计应同步提升其趣味属性与知识密度，而技术工具的筛选则需立足“易入门、可拓展”的基准，综合考量资源的可及程度、操作便捷度及野外应用稳定性。确保技术无痕嵌入探究过程，化作支撑深度学习的“无形”支架，而非干扰源或负担。

## 五、结语

游戏化研学课程的成功落地，有赖于专业的教师队伍、适切的技术支持，同时也要针对性地应对实施挑战，这是一项需要持续探索、深入反思与动态优化的系统性工程。

游戏化学习理论与研学课程的融合，不仅是形式上的创新，更是一种课程范式的转型。它通过叙事情境、动机机制与过程评价的系统整合，有效激发学生的内在学习动力，促进知识建构与素养发展。未来，应进一步加强教师能力建设、优化技术支撑，并开展更多实证研究，推动游戏化研学课程走向科学化、普及化与个性化，为素养导向的教育改革提供有力支持。

## 参考文献：

- [1] 李贇,王红.研学旅行课程模式:从表层体验到深层探究与项目实践的转变[J].中学教学参考,2025(21):48-50+55.
- [2] 牟宗辉,张韶华.如何科学设计与实施研学课程[J].北京教育(普教版),2025(10):92.
- [3] 金晓芳.融合式游戏化学习的实施原则和操作样式[J].小学教学设计,2025(7):11-14.
- [4] 李磊,孙强.基于心流理论的教育游戏设计研究[J].中国教育技术装备,2024(6):6-9.
- [5] 梅培军,金婷婷.游戏化学习的研究进展与展望[J].中小学课堂教学研究,2023(1):7-11+38.