

“双减”下高中英语学习游戏化激励机制的多元要素研究

张佩荣

兰州市第三十三中学 甘肃省兰州市 730000

摘要:“双减”政策背景下,对高中英语的学习也需要相应的激励,在高中英语学习过程中,基于游戏的激励机制中的多元因素的研究具有现实意义。研究多元因素构成,以及各因素之间的关系和影响高中生英语学习效果,可以为高中英语教学在“双减”政策背景下如何更好地激发学生的英语学习兴趣和学习效果提供一定的借鉴。

关键词:双减;高中英语学习;游戏化激励机制;多元要素

引言:“双减”政策颁布后,高中英语教学面临着新的挑战与机遇,传统教学激励方式效果不佳,游戏化激励方式具有趣味性和互动性等受到关注,探寻游戏化激励方式的各种要素,能发现其中的潜力,为高中英语教学带来新活力,提高教学质量以及学生的学习积极性。

1. 游戏化激励机制概述

1.1 概念界定

游戏化奖励机制是一种把游戏设计元素应用到非游戏环境的奖励系统,它采用游戏里那些有趣、富于挑战性、可互动之类的特性,意图吸引更多的注意力,激发人们自身的潜能,让他们乐意参与到某项活动中去,比如在教育领域,把学习任务设定得像游戏中一样闯关,做完作业就像是过了关,从而获得一些东西,达成某种成就感,这就打破了之前那种单调又无聊的奖励方式,给参与者带来了新鲜的感觉,游戏化奖励机制重视把游戏中目的性,即时反馈以及奖励机制还有社交互动等等搬到学习场景里来。比如在高中英语里老师可以设计“词汇闯关”、“语法副本”之类的,学生做任务时就可以得到积分、徽章或者等级上的升级奖励,这样就形成了一个向前的动力,满足了青少年好胜的心理和表现欲,而且凭借游戏可视化进度条以及成就系统,他们可以理清自己一条清晰的学习路线,并且按照这个进度来设定自己的标准,相比于传统的以分数作为奖励的思路,游戏化的奖励更加重视过程,在不知不觉中达成知识的堆砌和自身能力的提升,恰好迎合了如今“双减”大环境下减少功利性学习压力的要求。

1.2 发展背景

信息技术快速发展的时期,人们接受传统奖励模式的热情逐渐消退。在这个信息爆棚的时代,能引起人们注意的是有趣又有创意的交互的东西,游戏产业蓬勃发展着,人们感受到了游戏的魅力,游戏能吸引住玩家,也能让人沉浸,教育、企业管理这些领域也想看看怎么用游戏来提高效率,心

理学探究人的动机、人的行为,给游戏化激励的发展提供理论基础,各个领域广泛使用。21 世纪以来,行为经济学的“损失厌恶”理论和心理学的“心流理论”对游戏化设计影响重大,教育工作者发现,把学习任务划分成一个个稍带挑战的任务作为“小目标”,然后加上一些“角色扮演”(比如“单词猎人”),或者“故事线”(比如“拯救语法王国”)等游戏叙事时,学生的大脑杏仁核就会释放出更多的多巴胺,这就是神经教育学所说的“游戏化学习回馈循环”,移动互联网则让 Duolingo 这类的语言学习 APP 真正验证了这种碎片化的游戏学习模式是可行的,给了我们高中英语教师在课堂外如何延伸的技术样本,找到了“双减”之后学生学习动力不足的新解决方法。

1.3 应用意义

游戏化奖励具备很多重要价值,在教育层面,能促使学生们在课堂里学习的积极性大幅度增长,传统式的学习或许会显得有点无趣又单调,不过加上游戏化奖励这种激励方式之后,就会让整个学习过程变得更有意思一些,再看企业方面的管理情况时,也能有效改善职员们干起活来那种效率以及创造力方面的问题,假如把游戏化融入进日常工作当中,那么大家在面对任务的时候或许会更卖力气一些,而有关于我们社会上面的某些事务性事情,比如环保宣传类的事情,如果能够利用游戏化奖励的方式去吸引更多人参加进来,而且还能增强他们的责任感还有投入程度这些方面的事情,在这种情况下也能被实现到效果;另外在现在“双减”政策正在重新改造教育环境的背景之下,这种游戏化的奖励方法也成为十分关键的内容部分,因为它可以帮助调整出一种比较合适的平衡状态,就是说关于学分达标水平与减轻课业负担之间存在某种比例上的均衡性特征,这样的状态也可以借由游戏化奖励的方法来达到目的。

2. 多元要素分析

2.1 目标设定要素

目标设定在游戏化激励过程中有着非常关键的引领作用,目标就像是一座灯塔,给活动参与者指明方向,目标要明确,不能模棱两可,在高中英语中,把英语学好细化为学习一定数量的英语单词,掌握一定数量的语法等,目标要有一定的挑战,但是也要有难度,让参与者能够挑战到自己发展的最前沿,既能够激发学生的斗志,又能够在没有挑战到的时候不会对目标产生挫败感,促使他们参与到学习活动中。在制定目标时要考虑阶段性,目标不是一个一成不变的东西,它是随着参与者的成长而成长的。把目标分为月初、月中和月末三个部分,每个部分都设定出具体的学习量,通过阶段性的学习来对目标进行动态调整。而且目标还要考虑人的差异,每个孩子的“最近发展区”差得很厉害,教师通过诊断性评价,给能力强的孩子设定高一点的目标,要掌握词汇不仅要掌握好,还要做好扩读,对学习能力的学生就要定低些,以掌握词汇的背诵为主,这样不同的目标保证每个孩子在自己的能力范围内获得成功的满足感,这样才能持久的学习积极性,目标还得连课程标准,实实在在的用起来,拿学语法这个事来说,目标不只是把这些规则记下来就完了,还得用在真实的语境里,比如写作应文体,做对话模拟,这就反映出目标是能用的。

2.2 奖励机制要素

奖励机制属于游戏化激励机制的一部分,它就是对参与者努力结果加以认可,并给予回报的形式,奖励的形式众多,既有物质上的奖励,诸如学习用品之类的东西,也有精神上的奖励,勋章,称号之类的荣誉,高中英语学习过程中,当学生准确答复到一定数量的英语题目时,便可以得到一颗星或者一小块奖状,这种马上就能收获奖励的方法会加强参与者的满足感,并且鼓舞他们的自信心,这样一来就使得他们继续参与的热情得以保持下去,而且,不同的奖励也都会激发参与者去应对更加困难的挑战,要想设计好奖励机制,就应当遵照“内在奖励优于外在奖励”这一原则,物质奖励或许可以在短时间内发挥一些推动作用,不过精神奖励则能让学习者养成长久的学习动力,所以可设一个叫“英语学习成长树”的可视化系统,学生每次完成一项学习任务,树上便会长出一片显示不同技能等级的叶子,然后形成一片片表征综合能力水平的“技能森林”。这象征性奖励可以把抽象的成绩变成实物,也可以增加自信,要“过程性评价”,不光看成绩,还得给努力的人点个赞,就像设立“最佳进步奖”或者“思维突破勋章”,表扬学生从错误里学到东西,发奖的时候也要“一次性满足”,一开始可以用高频的,小额的

奖励养成习惯,之后慢慢变成低频但价值高的奖励,免得有“奖励饱和”的感觉,还要加入“随机奖励”,就像做好某个事情就会有隐藏的小奖励,用间歇奖励提高参与黏性。

2.3 竞争合作要素

竞争合作要素在游戏化激励中产生社交互动,竞赛能激发参赛者的好胜心,奋力追逐,像英语学单词举办背诵比赛,看谁在规定时间内背出的单词最多一样,合作有助于培养团队意识与交流能力,英语小组做对话表演时,各个组员需要合作才能完成任务,在竞争合作的环境下,参赛者彼此互相督促,互相学习,不断完善自己,丰富了游戏化激励中的社交部分,在竞争时应体现“良性的竞争”理念,制定种种层面的竞赛准则(例如效率,创造,协作等等),避免单纯凭借排名造成烦恼,英语辩论比赛时,可以选“最佳辩手”,也可以设“最有逻辑架构奖”,“最佳倾听者奖”之类的特点奖项。

3. 要素影响与策略

3.1 影响学生学习兴趣的因素及应对策略研究

游戏化奖励对于学生的学习兴趣是有积极效果的,它把枯燥的学习内容改成有趣的游戏,这样就能吸引学生自愿加入,把英语单词记下来做成游戏关卡,学生一边闯关一边就能记住单词,如果想让这个效果更强一点,老师按照学生的年龄还有喜好特性,安排更多的定制化游戏学习任务,而且还要添加各种各样的游戏成分,像是音乐啊,动画之类的,让学习过程变得越发好玩,一直激发起学生的学习兴趣,让他们在玩的时候体验到学英语的快乐,游戏化奖励对于学生学习兴趣的推动不是一下子就做到的事情,这就得要教育工作者懂得游戏化学习的本质,游戏化设计最好根据教育心理学里的“最近发展区”理念来进行,保证游戏的难易程度与学生当前的英语水平相符合,既不要太简单也不要太难,免得缺少刺激或者打击积极性。第二游戏化激励要重视学生内在动机的培养,不能单凭物质奖励,老师能模仿角色扮演类型的那些游戏的成长体系,给予学生一种自己在变得更好的感觉,这种感觉带来的满足比金钱更持久,再者游戏化别搞极端娱乐化的东西,要在趣味和教育性间找好平衡点,保证游戏机制永远为完成英语学习而服务,教师要搭建起一个动态调节机制,定时收集学生对游戏化学习的反馈,快速改进游戏内容及其样貌,让激励保持新奇且吸引人的感觉。

3.2 对学习效果的影响及策略

游戏化激励机制对于学习效果存在很大影响,通过游戏设定的目标和奖励手段之类的因素会促使学生更加积极地参

与学习过程,从而提升学习效率。高中英语而言,学生想要获得游戏的奖励,就会更加积极地学习语法和背单词等等,教师必须创建有效的学习评判系统,把游戏里获得的成果同真实所学的成果关联起来,还要针对学生的实际学习发展情况随时调整游戏化的激励策略,保证游戏化学习方式永远有利于提升学生的学习效率,让学生在游戏化的学习过程里面真真实实提高自己的英语水平。游戏化激励机制有助于改善学习效果,所以教师就得做系统的教学规划,游戏设立的目标要和课程标准密切联系,让游戏中的每一个小环节都有对应的明确学习目的。

3.3 对教学模式的影响及策略

游戏化激励机制对教学模式有新变革传统的教学模式以教师讲授为主,游戏化激励机制使得教学更以学生为中心,在英语课堂上教师可以进行更多的游戏化学习活动,教师要想跟上这种变化,自身的教学设计能力也应不断提升,教师需要学习游戏化教学的相关知识,学校也应该提供相关的游戏化教学培训等资源供给,让教师找到适合各个课程的内容的游戏化教学方法,从而提高教师的教学质量,给学生一个更加有趣、有活力的学习环境。游戏化激励机制对教学模式的革新要求对教师的要求教师需多面发展教师不再是知识的传授者,而是学习的设计者,教师应当掌握有关游戏化教学的设计原理和教学办法。这包括理解游戏机制、教师如何运用游戏化学习的相关概念动力组件、情感触点等,并将它与英语教学相结合;二是教师成为学习过程中的引导者,游戏化活动中,教师根据学生的需求给予适当的脚手架式帮助,帮助学生解决游戏中遇到的学习瓶颈;三是教师具有数据分析能力,在游戏化学习中产生的行为数据进行分析,并以此作为个性化教学的数据支撑;四是学校管理层建立支持性制度环境,学校管理者要创建鼓励创新的游戏化学习评价体系,给教师创造进行游戏化教学的教学政策支持环境;五是要加强家校合作,改变家长对游戏化学习的态度和看法,转变家长对游戏化教学的看法,形成家庭和学校一起努力促进学生英语学习的教育合力。

4. 实施保障体系

4.1 教师游戏化素养培训方案

老师游戏化素养培育计划侧重于怎样体系地改善教师关于游戏化教学观念的认知和动手能力,培训的内容应当牵涉到游戏化教学规划的一些原则准则,包含目标规划,规则创建,反应安排计划以及虚拟奖励体系的搭建,教师务必懂得怎样把英语语言知识要点同游戏要素很好地融合在一起,像

利用角色扮演这类的任务去增强对口语表述的要求,或者依靠积分排行这样的形式激发起单词回想的竞争性欲望,并且要注意怎样掌握游戏化技术工具的使用方法,指导教师应对各式各样的游戏化教学平台和电子评估系统,更要注重教师应该怎样形成出一种科学的游戏化评估维度体系,防止过度追崇娱乐而致使实际教育目的出现偏移,最好采用工作坊和案例研究相结合的方式执行培训工作,借助仿真教室环境给教师提供操练机会,并慢慢构建起一个能够循环提升的教学培训架构。

4.2 家校协同的激励环境构建

家校协同打造的激励环境要塑造起双向连通的游戏化评价构造,从学校角度来说,要设计成可视的成长追寻体系,把学生游戏化学习过程中的每个阶段成果当成规定的数据报表,定时传送给家长,体现出孩子的个人学习肖像,而家庭方面就得借助家长学校之类途径来宣传游戏化教育观念,促使家长理解虚拟奖励变成实际推动的道理,可以把游戏里取得的徽章看作在家做活动的特权,着重制造线上线下结合的反馈圈,凭借移动端应用达成老师,家长,学生三方互动,把课上的任务推进跟家里扩展的学习联系起来,形成连贯性的激励链条,还要形成风险规避体系,靠家长公约之类的办法划定好电子设备使用的范围,保障游戏化学习在受控的数码化环境里进行,以此做到教育目的同一性以及执行方法的相辅相成。

结束语:

“双减”下高中英语学习游戏化激励机制的多元要素研究给英语教学提供了一个新的途径,弄清楚这些要素的作用以及彼此的关系才能更好的发挥游戏化激励机制的优势。之后还是要不断探索、挖掘,让英语学习游戏化激励机制在高中英语教学中发挥更大的作用,帮助学生提高英语水平。

参考文献:

- [1]林闯.在“双减”政策背景下高中英语场景化教学的思考[J].教育,2025,(07):121-123.
- [2]胡水红.“双减”背景下高中英语场景化教学的思考与实践[J].安徽教育科研,2024,(30):43-45.
- [3]田文军.“双减”背景下高中英语单元整体作业设计[J].贵州教育,2024,(09):47-49.