

游戏化教学下的初中历史教学探究

——以《宋代经济的发展》为例

王迹璇

贵州大学历史与民族文化学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2025年5月24日; 录用日期: 2025年6月23日; 发布日期: 2025年6月30日

摘要

面对新课程改革在全国的全面推广,单一的传统教学方式已难以满足学生对历史学科学习的兴趣和需求,而游戏化教学以其沉浸性、愉悦性、创造性激发了学生对历史学科的热情,有效地弥补了传统教学模式的局限,还能培养学生的综合能力,塑造学生的价值观念。本文以七年级下册第二单元第九课《宋代经济的发展》为例,进行趣味课堂教学实践,初步介绍了以完整连贯的游戏贯穿本课的教学实践,并对教学实践进行了反思。

关键词

游戏化教学, 初中历史教学, 宋代经济的发展

An Exploration of Junior High School History Teaching under Gamification Teaching

—The Development of Song Dynasty Economy as an Example

Erxuan Wang

School of History and Ethnic Culture, Guizhou University, Guiyang Guizhou

Received: May 24th, 2025; accepted: Jun. 23rd, 2025; published: Jun. 30th, 2025

Abstract

In the face of the comprehensive promotion of the new curriculum reform in the country, the single traditional teaching method has been difficult to meet the students' interest and needs for learning history subject, while gamification teaching inspires students' enthusiasm for history subject with its immersion, pleasure and creativity, effectively makes up for the limitations of the traditional

teaching mode, and also cultivates students' comprehensive ability and shapes students' values. In this paper, we take the ninth lesson of the second unit of the seventh grade textbook, "the economic development of the Song Dynasty", as an example of fun classroom teaching practice, and initially introduce the teaching practice of using a complete and coherent game throughout the lesson, and reflect on the teaching practice.

Keywords

Gamification Teaching, Junior High School History Teaching, Economic Development of the Song Dynasty

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在初中历史教学中，教师需要注重学段的衔接，对不同学段的教学内容做合理安排，以学生在小学到初中阶段在认知、情感等方面的发展为基础，体现学习目标的连续性和进阶性[1]。初中历史教育是学生历史学习的开端，对学生的长远发展具有关键性影响，为此学术界对初中历史教学的研究颇为丰富，其中关于趣味课堂的理论探讨较多，但趣味课堂在历史课堂的实际运用研究相对缺乏，而游戏化教学在历史课堂实际应用的研究更是缺乏。七年级下册第二单元第九课《宋代经济的发展》在初中历史教学中所处位置十分重要，本文以此为例试图探究游戏化教学在初中历史教学中的应用，并对其效果进行深入反思和评估，旨在为初中历史教学提供新的视角和方法，以期提升教学效果，激发学生的学习动力。

2. 游戏化教学的基本内容

游戏与教学的联系早在 20 世纪 50 年代已存在，时至今日，游戏化教学仍然活跃于课堂教学之中，甚至伴随着剧本杀等形式的教学设计再次火爆出圈。游戏化教学之所以得到持续关注和深入发掘，是因为它是好的教学，正如刘铁芳所说的“教学过程的关键并不就是教师如何有效地‘支配’教学过程，而是怎样使师生双方共同为教学本身所吸引、迷惑，真正使教学成为有魅力的教学、‘好’的教学。”[2]

游戏化教学作为一种以趣味性为核心的创新教学模式，通过将游戏元素与教学内容紧密结合，成为推动教学互动和提升学习体验的有效途径。在游戏化教学的实施过程中，教师通过创新教学策略，将游戏元素和机制有机融入教学过程，或是直接将整个课堂设计为一个整体的游戏场景。具体而言就是通过吸引人的视觉和声音效果、清晰的学习目标设定、互动任务设计以及奖励机制的引入，提升学生的参与度和课堂互动性。历史学科研究的是过去的事件，对于学生而言其内容因距离当下时间久远而较为陌生。并且传统的历史教材多是记录基本史实和结论性文字，这种记述缺乏历史背后的情感和温度，容易让学生感到枯燥乏味。而传统的讲授法，往往以教师单向传授知识为主，缺乏互动性和趣味性，进一步加重了学生对历史学习的不感兴趣，极大地影响了历史学习的成效。同时，游戏化教学强调学生的主体地位，通过游戏化的学习情境，为学生提供了一个能够充分表达观点与想法的平台，使学生在参与游戏的过程中得以展示自我。这种教学模式不仅能够激发学生对历史学习的兴趣，使历史课堂更具活力，还能在学习过程中有效提升学生的综合能力。

本文探讨的初中历史游戏化教学模式，是以历史教材中某一特定课程内容为基础，设计并实施的大

型连贯角色扮演游戏。通过多媒体技术呈现特定的画面与声音效果，模拟出与课程内容相契合的时代背景。在此背景之下，以教学目标为导向，精心设计游戏方案，确保游戏活动与教学目标契合，从而实现教学目标的达成。在这种沉浸式的学习环境中，学生通过不断完成游戏中的任务目标，逐步理解和掌握历史知识。这一过程不仅增强了学生对历史知识的理解与记忆，还提升了学生的自主学习能力、团队协作能力以及问题解决能力，从而全面提高了学生的综合素养。

3. 游戏化教学对初中历史教学的促进作用

3.1. 激发学习兴趣，做到主动学习

学习兴趣是学生学习的核心驱动力，贯穿于学习的全过程。兴趣是学生能否主动学习并持续专注的关键因素，主动学习还是被动接受，达成的效果是完全不同的。初中历史教材多以简单陈述史实为主，缺乏故事性与情境性，且常以结论性观点呈现知识点。这对于首次学习历史学科初中生而言，难以激发他们的学习兴趣，还容易使他们对历史学科产生枯燥乏味的印象，导致他们对历史课堂失去兴趣，进而影响学习效果。游戏化教学恰好能够弥补传统教学的不足，其通过生动的音效画面以及环环相扣的情节设计，得以迅速激发学生的兴趣，使他们主动参与到学习过程中。同时，师生间的互动与学生间的合作，进一步增强了学生的参与感和沉浸感，使学习过程更具趣味性和吸引力。

在游戏化教学中，课本知识不再是孤立的、枯燥的记忆对象，而是转化为学生通过关卡、获取奖励的关键信息。这种设计不仅赋予了知识实际的应用价值，还激发了学生主动学习、认真思考的积极性。学生在完成游戏任务的过程中，不知不觉地掌握了历史知识，将原本枯燥的内容转化为生动的学习体验。这种教学模式不仅提高了学生的学习兴趣，让他们在主动学习中促进了知识的内化与应用，实现了教学目标与学生兴趣的有机结合，为初中历史教学的有效开展提供了有力支持。

3.2. 感受历史温度，塑造价值观念

历史虽记录的是过往事件，但其绝不是冰冷的文字堆砌，而是充满温度与深度的学科。每一个历史事件都是由历史人物的血肉之躯与精神意志共同构建而成，也都承载着特定的价值观念，这是因为它们蕴含着特定的时代背景、复杂的人物情感以及艰难的抉择过程。然而，历史教材并未展现这些丰富的情感与价值内涵，若在教学过程中还仅仅停留在对史料的表面解读，而不深入讲授其背后蕴含的温度与情感，学生就难以塑造健全的价值观念。

游戏化教学的沉浸性能够有效的弥补这一不足。其借助人工智能技术，通过高度还原历史场景、人物形象与事件情节，从而将体验式教育真正融入历史教学之中。学生还可以通过扮演游戏角色，亲身体验历史事件的演变过程，其间经历的种种挑战与博弈，让学生进一步理解历史人物的艰难抉择，感受历史事件的温度。这种沉浸式的学习体验，相较于传统的直接讲述历史事件与规律的方式，更能使学生深刻感受到历史事件中的丰富的情感与价值内涵，进而促使学生在潜移默化中培养对社会和他人的责任感，形成对事物的正确态度以及正确的人生观。

3.3. 培养综合能力，提升综合素质

在游戏化教学过程中，学生不仅要深入理解关卡设计的目的，综合运用课本知识寻找解决方案，还需要将理论知识与实际问题有机结合。这不仅考验了学生对知识的掌握程度，还锻炼了他们的思维逻辑能力和解决问题能力，还提升了他们知识的运用能力。同时，在游戏化教学过程中学生通常以团队形式迎接挑战。团队合作的模式强调学生之间的沟通交流与协作分工，在这一过程中学生通过沟通交流，集思广益，共同探讨解决方案。这不仅培养了他们的团队协作精神和沟通能力，还让他们学会了倾听他人

意见、尊重不同观点。此外，游戏化教学通过及时的反馈激活了学生的创造性潜能。沉浸式任务情境引导学生在师生互动与同学启发中构建非标准化的解题策略，这让学生的创新思维在这一过程中得到提升。

由此可见，游戏化教学能够有效提升综合素质，促进其健康成长。

4. 游戏化教学的具体实践

本文以七年级下册第二单元第九课《宋代经济的发展》为例，采用游戏化教学法设计了一个大型连贯的角色扮演游戏，旨在探索游戏化教学在实际教学中的应用效果。本课的主要内容分为三部分，包括宋代农业的发展、手工业的兴盛、商业贸易的繁荣。三者之间联系紧密，农业的发展为手工业兴盛提供了条件，而农业与手工业的发展共同推动了商业繁荣，宋代的经济全面发展加速了经济重心南移直至最终完成。基于上述内容的内在逻辑关系，本文将针对每一部分设计具体且连贯的游戏化教学活动，并系统开展游戏化教学模式。通过这种教学模式，旨在充分发挥学生的主体性，引导学生在游戏化的情境中主动探索和学习，从而提升学生对历史知识的理解和掌握能力。同时，本文将通过这一实践深入分析游戏化教学如何在激发学生学习兴趣、增强课堂互动性以及提升教学效果等方面发挥作用，为历史教学的创新与发展提供有益的参考。

4.1. 情境营造与课堂导入

由于本课程涉及宋代的田园风光、市井生活以及手工制造业等不同内容，所以利用动画和音效营造身临其境的教学情境。此外，教师通过游戏模式，引导学生通过人生模拟器为主题的角色扮演形式，让学生思考自己作为一名北宋时代的普通人，在欣欣向荣的时代中需要做着各种各样的选择，你当年的选择可能造就了不同的人生，你将以什么身份找回这段记忆？学生通过选择农民、手工业者、商人不同的剧情身份，探寻宋代在农业、手工业、商业中的新发展变化。

通过设计“体验不同身份，探究宋代经济发展”为主题游戏活动作为教学的切入点，有效地激发了学生的学习热情，这不仅体现了寓教于乐，更展现了学生在学习中的主体地位。通过角色扮演的游戏方式，学生能够身临其境地感受宋代的经济活动，从而更加直观地理解这一历史时期的经济特点和发展状况。学生不仅能够更加清晰地把握宋代经济发展的脉络，还能够在愉悦的学习氛围中提高学习效率，加深对知识点的理解和记忆。

4.2. 新课讲授的游戏化方案与分析

4.2.1. 第一子目：农业的发展

在探究农业发展时，主要通过游戏任务进行探索，即“作为宋代的农民，你发现时人的耕作技术在进步，作物的品质在提高，为提高自己的生存能力，你需要掌握新技术，种植新品种；作为宋代的手工业者和商人，你发现经济作物有着丰厚利润，你想与农民达成合作并互利共赢。”利用 AI 技术创造虚拟角色，通过与虚拟角色的对话为学生提供多角度的游戏线索，推动学生共同合作探究。

线索一：宋代的稻米种类繁多，且质量上乘。在西昌市至少有 46 个稻种，包括 21 个籼粳稻，25 个糯稻[3]。

线索二“在唐宋时期研制了不同品种类型的早、中、晚稻。”[4]

线索三：在唐宋时期，人们改进发明了一种名为“曲辕犁”的农具，仅需要一头牛和一个人即可完成耕作工作，使垦田效率得到了极大提高。

线索四：唐代“茶圣”陆羽在《茶经》中提到，在南宋时期，产茶州郡数量则激增至 60 多个。在棉花栽培方面，也出现了技术创新和发展，成为中国文明发展的重要组成部分[5]。

游戏任务中，学生通过一系列游戏任务和线索，循序渐进地探索如何在当时的社会环境中提高自己的生存之道。这些任务将引导学生深入了解南方水稻种植面积的扩大、新耕种工具的熟练应用以及经济作物的显著发展，从而得出宋代农业正处于蓬勃发展阶段的结论。与此同时，在学生的合作探究中培养并锻炼了他们的团队协作能力和沟通表达能力。

4.2.2. 第二子目：手工业的兴盛

本子目主要介绍了制瓷业、纺织业和造船业三个领域的发展变化。制瓷业以江西景德镇举行大型全国瓷器展览会为背景，设计游戏任务。在这个模拟展览会中，学生作为宋代手工业者，需要思考如何在这次博览会中有效地宣传推广自己的产品，并提高品牌的知名度。同时，他们还需要了解学习景德镇及其他五大名窑的制瓷工艺，以提高自身制瓷技术。为此，作为宋代手工业者的你不仅需要宣传展览自己的瓷器，也需要了解其他参展瓷器的特点，以便突出自己产品的优势。学生通过扮演不同地区的手工业者，宣传自己瓷器的特色，充分融入教学互动，不仅能够加深学生对景德镇和五大名窑瓷器特点的理解记忆，还能够提高他们的创新思维。

而探究造船业、丝织业和棉纺织工业时，则从衣食住行出发，强调课本与现实的联系，以此为基础设计游戏任务。教师向学生介绍具体情境，“在去参观瓷器展览会时，你途径明州，饱览海船风光。奔波了一天，你发现身穿的棉质服饰十分舒适。这是由于宋代的纺织业和造船业也取得了突出成就，请在纺织坊和造船司中通过虚拟角色以及道具找寻线索并简要概括两者取得的成就。”并展示相关游戏线索：

线索一：宋代丝织品的纺织工艺极为高超，具有细、密、轻、薄的特征。

线索二：在宋金时期，棉纺织技术传播到长江及黄河流域。在宋金元时期，开创了我国棉纺织历史的新纪元[6]。

线索三：中国古代造船技术自汉代到明初一直处于世界第一，在海船上设置的船舵、水密隔舱、指南针是当时造船航海领域中的先导，并且世界上最早记载航海中使用指南针的是北宋[5]。

以瓷器展览会为背景，引导学生主动探索和介绍宋代五大名窑的瓷器特点、景德镇的重要地位，这种互动学习的方法加深了学生对宋代制瓷业的理解和记忆。同时，学生依据线索探究宋代丝织工艺的精湛技艺，棉纺织技术的精细巧妙，以及我国造船业在当时世界中的领先地位。特别是指南针的发明和应用，极大地促进了宋代航海事业的发展，这一点也将作为探究的重点。通过这些探究活动，学生通过将理论知识与实践探究相结合的方式，不仅能够掌握宋代手工业的发展特点，还能够理解这些技艺在当时社会经济发展中的重要作用。这种学习方式有助于培养学生的历史意识、文化认同感和创新思维。

4.2.3. 第三子目：商业贸易的繁荣

第三子目是本课的重难点，更应让学生参与其中，探索宋代商业贸易的繁荣。作为参与展览会的商人和参观的游客，你结交了几位志同道合的好友，在他们的介绍下你了解到黄河、长江以及运河沿岸兴起了许多繁荣的商埠。你不禁疑惑，在家中长辈的口中，南方尚未开发，很是落后，但在友人口中南方是热闹繁华胜过中原的景象，这是为什么？进而引发学生思考，为什么南方会出现如此繁荣的景象？

此处老师作为友人的角色参与其中，在引导学生回顾先前所学知识从唐宋两个朝代的经济特点进行分析总结后，再补充三国时期的历史背景。教师首先引导学生回顾已学的知识，对唐宋两个朝代的经济特点进行系统分析与总结，然后补充三国时期的历史背景，帮助学生梳理完整的历史缘由。最终由学生进行总结三国时期，孙权已经完成了江南的初步开发，并取得一定成效。安史之乱前，受北方战乱影响，大量人口南迁，为南方带来大量劳动力和先进生产技术，南方经济逐步追上北方。南宋建都临安后，南方经济发展超越北方，经济重心南移也逐步完成。

教师在此时继续引导学生，作为商人为了领略南方风光，来到当时最大的商业城市之一杭州。作为宋代的商人，你在杭州城中看着繁华热闹的商业街，不禁感慨商品经济的迅猛发展，但同时也在忧愁这虽然带来了许多的机会，但也带来了不小的挑战。在此背景下，教师公布游戏任务“为了在繁荣的商业都市中站稳脚跟，在正式入驻市场前，商人需要调查了解市场贸易的特点。”学生通过找寻与市场中的虚拟角色以及管理人员触发对话，从而找到相应的游戏线索：

线索一：“每日交五更，诸寺院行者打铁牌子或木鱼循门报晓，亦各分地方，日间求化。诸趋朝入市之人，闻此而起。酒店多点灯烛沽卖，每分不过二十文，并粥饭点心。……从城外守门入城货卖，至天明不绝。” [7]

线索二：草市的大量兴起，让一些较大的农村集市和城乡交流的节点逐渐演变成了市镇，这些新兴的镇地位不断上升，也促进了商业性集镇的发展。

线索三：南宋临安城的商品分布情况：官巷有花市、橘园享有书市、新门外有菜市、北关外水冰桥有鱼市[8]。

学生作为商人漫步在商业街头，发现人们的交易方式与前代有些许差别，于是上前进一步探查情况，并展示游戏线索：

线索一：展示北宋钱币与南宋钱币“会子”钱币拓本两幅图片。

线索二：北宋初年，商品贸易活动日益繁荣，市场对钱币的需求量极速增加。这时交子出现于四川民间，无固定的时间和限额。南宋的纸币会子的发展历程与交子相似[9]。

面对日益激烈的商业竞争，需要学生思考如何宣传商品以提高自身的知名度，以及如何拓宽新的销售路线并占得先机，并提供游戏线索：

线索一：图片展示世界最早的商标广告，即“济南刘家功夫针铺”铜板，它以白兔为商标标识，表明如果批发购买还可优惠。

线索二：“书库名高品，以长竿悬之，谓之‘布牌’。以木床铁擎为仙佛鬼神之类，架空飞动，谓之‘台阁’” [8]。

线索三：图片展示宋代航海贸易图。

线索四：开宝四年，宋代建立了广州市舶司，后陆续设立了 8 个市舶司，其主要职责是对商业贸易抽税，这确保了商船顺利通行并为国家带来巨大利益。

在介绍经济重心南移推动了经济繁荣的大背景后，设计的连贯游戏引导学生运用已掌握的知识，配合游戏线索，自主探究宋代商业贸易繁荣的具体表现，如坊市制度的打破、纸币的出现、商业宣传手段的多样、海外贸易的繁荣等内容。

在游戏活动中学生被赋予了不同的社会角色，每一个角色都有其独特的经济活动和社会职责。学生需要在游戏情境中运用所学知识解决问题，促进了学生自主学习能力的培养，同时这种互动性强的学习方式不仅让课堂变得生动有趣，而且有助于学生在实际操作中深化对宋代经济结构和运行机制的理解。

4.3. 游戏化教学的反思

游戏化教学虽然能够有效提升学生的课堂参与度，但在实施过程中亦伴随着诸多挑战。首先，在教学中学生因过度投入游戏而忽视课堂纪律，导致教学环境混乱。此外，尽管游戏化教学在激发学生学习兴趣方面具有显著优势，但仅凭该方法并不足以确保学生对知识的全面理解和掌握。因此，教师在设计 and 实施游戏化教学方案时，应综合考虑如何平衡游戏的吸引力与教学的深度，并及时有效地融合其他教学资源和技术，以实现教学目标的最大化。

5. 结语

游戏化教学在中学历史教学中可以调动学生积极性,引导学生参与历史学习,打破学生对历史学习的固有思维,推动历史教改的深入。本文以七年级下册第九课《宋代经济的发展》为例,具体分析了游戏化的教学模式,总结了游戏化教学对初中历史教学的促进作用,深入剖析了游戏化教学运用于历史教学的可能性。游戏化教学实践应当是未来发挥学生为主体,学生主动探究学习的重要形式之一,本文认为对于游戏化教学,教师应当引导学生参与其中,发挥学生的能动性,唤醒学生的求知欲,引发学生间互相讨论,培养学生的自主学习能力。

参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部. 义务教育历史课程标准(2022年版)[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022: 5.
- [2] 刘铁芳. 教学: 一个可能的价值世界——教育的价值关怀[J]. 教育理论与实践, 2000(4): 7-11.
- [3] 曾雄生. 中国农业通史·宋辽夏金元卷[M]. 北京: 中国农业出版社, 2014: 526.
- [4] 李根蟠. 中国农业[M]. 台北: 文津出版社, 1997: 225.
- [5] 姜锡东. 宋代生产力的发展水平[J]. 中国社会科学, 2022(7): 95-112+206.
- [6] 胡小鹏. 中国手工业经济通史·宋元卷[M]. 福州: 福建人民出版社, 2004: 671-678.
- [7] 孟元老. 东京梦华录[M]. 南昌: 二十一世纪出版社集团, 2018: 125-126.
- [8] 周密. 武林旧事[M]. 北京: 中华书局, 2007: 122-148.
- [9] 管汉晖, 钱盛. 宋代纸币的运行机制: 本位、回赎、战争与通胀[J]. 经济科学, 2016(4): 114-128.