

# 大学生职业生涯教育的游戏化建构和探索

## ——以“我的价值观”拍卖游戏为例

柴艺<sup>1</sup>, 石茹<sup>2</sup>, 郝朝双<sup>1</sup>, 程海彧<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>内蒙古科技大学包头医学院全科医学院, 内蒙古 包头

<sup>2</sup>内蒙古科技大学包头医学院党委学生工作处, 内蒙古 包头

<sup>3</sup>内蒙古科技大学包头医学院招生就业处, 内蒙古 包头

收稿日期: 2025年6月3日; 录用日期: 2025年7月4日; 发布日期: 2025年7月11日

### 摘要

在大学生就业形势日趋严峻的背景下, 探索受“00后”、“05后”群体欢迎的职业生涯教育形式已成为当今研究者的热点话题。本文介绍了“我的价值观”游戏在大学生职业生涯教育的探索与应用, 探讨了以游戏形式开展大学生生涯教育的可行性, 提出了包括强调教育内涵设计理念、积极引导学生参与、鼓励学生分享感受、巧借总结指导学生领悟生涯在内的四点注意事项, 为各高校以游戏的形式开展大学生职业生涯教育提供了理论和实践支持。

### 关键词

大学生, 职业生涯规划教育, 游戏化, 建构, 探索

# Gamification Construction and Exploration of Career Education for College Students

## —A Case Study of the “My Values” Auction Game

Yi Chai<sup>1</sup>, Ru Shi<sup>2</sup>, Zhaoshuang Hao<sup>1</sup>, Haiyu Cheng<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>General Practice Medical College, Baotou Medical College, Inner Mongolia University of Science and Technology, Baotou Inner Mongolia

<sup>2</sup>Student Affairs Office of the Party Committee, Baotou Medical College, Inner Mongolia University of Science and Technology, Baotou Inner Mongolia

<sup>3</sup>Admissions and Employment Office, Baotou Medical College, Inner Mongolia University of Science and Technology, Baotou Inner Mongolia

Received: Jun. 3<sup>rd</sup>, 2025; accepted: Jul. 4<sup>th</sup>, 2025; published: Jul. 11<sup>th</sup>, 2025

\*通讯作者。

## Abstract

Under the increasingly severe employment situation for college students, exploring career education forms favored by the “post-00s” and “post-05s” generations has become a hot topic among researchers. This paper introduces the exploration and application of the “My Values” game in college students’ career education, discusses the feasibility of implementing game-based career education, and proposes four key considerations: emphasizing educational connotation in design concepts, actively guiding student participation, encouraging experience sharing, and skillfully utilizing summarization to enhance career awareness. The study provides both theoretical and practical support for implementing game-based career education in higher education institutions.

## Keywords

College Students, Career Education, Gamification, Construction, Exploration

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. 大学生职业生涯规划教育现状

近年来,随着我国高等教育的不断发展,高校毕业生数量持续增加。据统计,2024届全国普通高校毕业生已达1179万人[1],2025届高校毕业生规模预计达1222万人,同比增加43万人[2],大学生就业形势越来越严峻。针对此情况,教育部发布了《关于做好2025届全国普通高校毕业生就业创业工作的通知》,其中特别强调要强化生涯教育与就业指导,并要求各地各高校要将职业生涯规划教育融入高校人才培养全过程,完善生涯教育与就业指导课程体系,引导大学生科学合理规划学业与职业发展,提升就业竞争力[3]。

为了帮助学生更好地适应社会提升就业竞争力,众多高校陆续开设了职业生涯规划等相关课程,帮助学生了解自己的兴趣、能力和价值观[4],培养学生的自我管理、自我认知、职业定位、职业规划等能力[4],同时也能让学生更全面地了解就业市场需求和行业动态,有针对性地提升能力素质和就业竞争力,提高毕业生与用人单位的匹配度,避免“就业不对口”现象,确保毕业生的就业率和就业质量[4]。

然而,单纯开设大学生职业生涯规划课程的效果有限。根据苗青(2021)基于全球素养的大学生职业生涯规划教育的研究,绝大多数学生对大学阶段学习职业规划的必要性表示认同,但参与大学生职业规划的积极性并不高[5],且仅21.38%的大学生表示课程内容丰富。此外,受师资力量薄弱、教学条件有限等因素影响,授课形式多为讲授式[6],偏重知识灌输,学生们往往只能被动接受,导致课上注意力不集中、学习兴趣不足、理论联系实际不紧密,不能将学习成果很好地与自身发展联系起来[7],对其实际就业能力指导、提升的帮助有限。鉴于此,许多研究者认为大学生职业生涯规划教育仍有较大的改进空间[8]-[10]。

## 2. 新时代“00后、05后”大学生对职业规划的认知

如今,出生于互联网时代且物质、精神、学习资源得到极大丰富的“00后、05后”学生已经步入大学校园,由于其成长历程备受关注、关怀,自我意识和独立性强,因此,进入大学校园后他们更加注重

自我兴趣的发展、乐于探索新鲜事物、面对困难和挑战更为积极乐观。

此外,随着高校教学方式改革、课堂信息化的发展,网络已成为“00后、05后”大学生学习与生活中的重要组成部分。相比于“90后”,对00后、05后大学生开展大学生职业生涯规划教育时,他们不再局限于书本知识的学习,更喜欢实践式学习、体验式学习、娱乐式学习等多种方式进行学习。同时,他们也更期望与老师平等交流,充分表达自己的想法,不想单方面接受来自师长的观念灌输和知识教育,认为个性追求是非常重要的[11]。

有研究者以2005年出生的大学生为样本进行调查后发现:虽然多数学生愿意接受职业生涯规划与就业指导,但大部分学生还是缺乏详细的大学生涯规划、缺乏个人规划主动性,且由于其过于依赖网络经验指导、趋从于社会热点潮流、缺乏职业生涯的自我探索和自我规划[12];加之高校的职业生涯规划教育工作并未对学生进行个性化指导,而是采用统一的教学方案,无法满足所有学生对职业的发展需求[13];使其缺乏职业生涯规划意识和行动,从而影响高校的教育效果。

### 3. 以游戏的形式开展大学生生涯规划教育的可行性

近年来,很多研究者进行了体验式生涯规划教育的探索。陈银欢进行了团体沙盘游戏在小学高年级学生职业生涯规划中的探索应用[14]、徐同飞尝试了在高校职业生涯规划班会课中“剧本杀”游戏的创新应用[15]、薛绍凡设计了包括团体沙盘游戏等多种游戏体验式生涯规划教育活动在大学生群体中的应用探索[16],通过梳理前人研究可以发现:以游戏形式开展生涯规划教育具有以下特点及优势。

#### 3.1. 具有较强的趣味性

新时代“00后、05后”大学生青睐于体验式、娱乐式等学习方式,热衷于探索新鲜事物。以邝乐的“生涯价值拍卖”为例,拍卖游戏中一些逼真的、能吸引目光的拍卖活动的道具,如拍卖锤、钱币卡片、制作精美的拍卖品等,新鲜感十足,不仅能营造紧张和激烈的竞拍氛围,还能促使学生尽快投入到活动中去[17]。此外,拍卖活动以体验式教学为主,全体成员随机分组参与竞拍,小组成员之间交流互动的机会更多,学生游戏参与度较高,氛围比较热烈,有较强的趣味性。

#### 3.2. 促进学生明确自我角色定位,提升学生对职业生涯规划的认识

根据李国胜、杨晓春[18]的研究,在以生涯探索活动为核心途径的体验式职业生涯规划教育中,以学生为中心的设计,结合游戏体验、角色扮演等具体实践体验的方式,学生可以与老师平等交流,充分表达自己的想法。不仅能激发学生的主观能动性、积极性,还能有效提升学生学习、社交、组织管理和问题解决等职业发展的核心能力。此外,在游戏过程中,学生可以在自我探索中明确自我角色定位,建立客观的自我认知和发展规划,提升学生对职业生涯规划的认识和相应的岗位匹配能力。

#### 3.3. 培养学生团体意识,协调自我与他人的关系

任艳红提到,将团体心理游戏运用到生涯课程设计中,能够为生涯课营造令人温暖、支持的团体氛围[19]。活动体验为主的团体心理游戏,以游戏为载体,通过团体成员之间的相互交流合作,来锻炼学生的沟通表达能力、人际交往能力、团队协作能力,让学生在游戏过程中实时调整自己的态度和行为,协调自我与他人的关系,促使学生反省自我,在反省中发现问题、解决问题,增强自我和团队的连接以及对团队的归属感。

#### 3.4. 引导学生由浅向深思考感悟

芦茜[20]认为,团体辅导中游戏活动最重要的环节在于活动的讨论和分享。游戏结束后,按照活动设

计,各成员要进行讨论和分享,在讨论分享的过程中,领导者会再次将游戏进行简单复盘,对每个主题游戏的关键点给大家相应的辅导和点拨,有意识地通过提问引导学生将关注点从游戏的结果转移到自身生涯规划与发展的角度上,并引导学生结合现实生活进行思考,逐步明辨自我需求和方向,让大家在感悟中学习,在感悟中成长,达到教育的内涵。

基于以上特点,本研究以“我的价值观”为例,探索和建构适合当代大学生群体特点的大学生生涯规划游戏,以实现“玩中学”、“玩中悟”和“玩中践”的生涯教育目标。

## 4. “我的价值观”游戏在大学生生涯规划教育中的运用

### 4.1. “我的价值观”游戏流程

组织全体成员破冰游戏后,将所有成员随机分组,由领导者介绍游戏流程,确认所有成员熟悉拍卖商品和拍卖方式后,正式开始游戏。

#### 4.1.1. 确认身份

各组抽取身份卡,领取初始金币(不同身份初始金币不同),游戏设计中,同一身份卡又对应多张命运卡,各组需要随机抽取一张命运卡,按照命运卡的要求“扮演”对应的角色。

#### 4.1.2. 商品拍卖

领导者扮演“拍卖师”依次进行“商品”拍卖。每件商品的起拍价为100元,各组可依据各自对身份和价值观的理解自由竞拍商品,每次加价需以50元为递增单位,最终出价高者将成功竞得该商品。若有小组直接出价所有金币,则立即成交。金币花完的小组直接结束拍卖,观摩其他小组游戏,直至本环节结束。

#### 4.1.3. 总结反思

当所有组花完金币或全部商品售空,拍卖环节结束。在领导者的引导下各小组进行活动复盘,分析总结本团队“成功”或“失败”的原因。复盘结束后,所有小组依次上台分享。

### 4.2. “我的价值观”游戏的设计理念

#### 4.2.1. 形成团队,扮演不同的“我”

与其他价值观拍卖游戏[10]不同,本游戏是以团队为单位进行,每一个团队扮演一个游戏者的身份,且团队是由随机分组的方式确定,这样的设置提供了一个“新”的团队环境,有意识地训练学生融入团队的能力。同时,以团队的形式开展游戏,有利于提升学生的沟通协调能力、情绪管理能力、领导能力、发现问题和解决问题等多个方面的职业核心能力,让学生明白团队合作的重要性,培养学生的团队意识。

#### 4.2.2. 通过抽签,确定“我”的身份

游戏设置有“富二代”、“普通人”、“缺陷者”三种不同“身份”,各组通过抽签的方式确定身份。现实生活中每个个体的家庭环境、成长环境不同,拥有的生涯资源和人脉背景也不尽相同。且角色和生涯本就具有多样性,游戏正是通过人为创设身份的差异,让学生在游戏中正确认识自我,接纳自己的身份设定。需要特别说明的是:“缺陷者”象征着资源严重不足或是存在某一方面“短板”的群体。通过游戏让学生观察不同“身份”对游戏结果的影响,帮助学生从拍卖游戏中关注和正确认识自己,以积极乐观态度面对和解决问题。

#### 4.2.3. 确定身份,领取“初始金币”

游戏设置中,不同“身份”的团队可以领取数值不同的初始金币(“富二代”1200元、“普通人”1000

元、“缺陷者”800元),游戏中,初始金币用来参与拍卖,购买“我”想要的“拍品”,实现“我”的物质和精神追求。初始金币还象征着个体一生的时间、精力以及相应的生涯资源。现实生活中受家庭环境、成长环境等多种因素影响,每位学生现有的资源“形式不同”、“数量不均”。通过游戏的设置让学生明晰生涯资源的差异,了解资源的重要性,从而主动发掘。

#### 4.2.4. 选择命运, 编写“人生剧本”

游戏中,每一个“身份”对应若干张体现不同的“人生态度”的“命运卡”。如:“缺陷者”对应的命运卡有“我有所长”、“补强短板”、“看破红尘”(扮演“缺陷者”的团队需从“视力”、“听力”、“言语”、“肢体”中随机抽取一张缺陷卡)。领取初始金币后,各团队需从中随机抽取一张命运卡,并必须严格按照“命运卡”上的要求,制定相应的《商品竞拍方案和策略》。为了调动学生的积极性,本游戏还设置了“事件卡”环节。“事件卡”的内容与“命运卡”相对应,举例说明:抽取到“我有所长”命运卡的“缺陷者”其对应的“事件卡”有两张,一张是“拥有一次最先出价权”,即可以在一次商品拍卖中直接给出自己的目标价格;另一张是“在拍卖过程中,通过表演特长,获得额外资助200元”,即团队成员通过表演节目(非缺陷卡方面的技能)获得200元的额外资助。特别说明的是,“缺陷者”团队完成“我有所长”或“补强短板”事件卡后均会获得“200元”,赢得这“200元”后,“缺陷者”团队所拥有的初始金币总和同“普通人”的金额相同(均为1000元)。“命运卡”和“事件卡”的设置一方面增加了游戏的趣味性,提高了学生参与热情,更重要的是通过“命运卡”和“事件卡”的设置,引导学生有规划地利用生涯资源,进一步审视自己对于个人资源的利用是否合理、面对困难和挑战的态度和方式是否恰当。

#### 4.2.5. 拍卖出价, 争夺“目标商品”

当所有团队完成各自的竞拍计划后,游戏进入拍卖环节。商品起拍价为100元,每次加价需以50元为递增单位,最终出价高者将成功购得该商品。游戏中的商品按照生涯的不同价值和目标来设置,涉及个人成就、生活质量、社会地位等多个维度,从基础的生理和安全需求至自我实现的需求的设计,体现了马斯洛需求层次理论[10],结合游戏的“拍卖”过程,引导学生代入式思考自我的未来价值追求和人生追求。此外,与其他“价值拍卖”游戏不同,本游戏允许团队在商品“交付”和新商品“拍卖”开始前,调整自己的商品竞拍策略。

#### 4.2.6. 面对意外, 调整后续“方案”

“机会卡”的设置是本游戏最为突出的创新点之一。在第1件、第5件、第10件、第15件商品开始前,领导者会宣布“机会卡”出现,各组可以自由选择是否出资购买“机会卡”。各团队每次至多能购买一张,价格50元。“机会卡”中包含积极事件(例如:由于你坚持健身,获得健美大赛奖金150元)、消极事件(例如:养成了吸烟的不良嗜好,支付200元)和中性事件(例如:你的父亲突然生病,需要你现有金钱的一半看病),出现的几率依次为1:1:1.2。设置“机会卡”的初衷旨在提醒学生生涯发展存在不确定性;平时要注意养成良好的生活习惯;远离不良嗜好;注意维持人脉圈,增强风险意识等生涯理念。此外,游戏过程中出现的突发事件(比如想购买的商品没有买到、买到了喜欢的商品但价格比预算高、抽到大额金额支出的“机会卡”等“突发事件”),要求团队快速反应,实时动态调整游戏的策略,评估突发事件对自身策略的潜在影响,尽可能地规避不利因素的影响。通过这样的过程提高学生的应变能力和解决突发问题的能力。

#### 4.2.7. 赛后复盘, 总结“成败经验”

拍卖游戏结束后,活动进入到复盘讨论阶段。各小组首先进行组内讨论,确认是否完成了既定的“商

品竞拍计划”；复盘游戏过程中的抉择和策略，总结成败经验，分享对于游戏和职业生涯的感悟和思考。组内及时思考、及时总结，学生讨论结束后，各小组依次上台分享本组收获。通过讨论和分享的方式引导学生在聆听和分享中感悟、成长，以实现学生“玩中思”、“玩中悟”的游戏设计理念。

### 4.3. “我的价值观”游戏实施效果与讨论

活动结束后，邀请参与游戏的12名大学生按照游戏的体验和喜好程度以满分5分的标准进行打分，“我的价值观”游戏平均得分为4.4分。介于“比较喜欢”和“非常喜欢”之间。参与者认为“我的价值观”拍卖游戏有很多优点。如：拍卖现场氛围热烈，代入感很强、参与度较高；不仅可以缓解最近的学习压力，而且可以通过成员之间的互动，锻炼自己的团队协作、沟通交流等能力。同时，他们也谈到，与传统的理论授课相比，他们更喜欢这种实践体验、自我探索式的生涯教育形式；认为游戏趣味性较高，可以较好地集中注意力、充分激发自己的主观能动性。

在领导者的引导下，游戏中的一些“设置”引发了学生新的思考。比如：拍得商品最多的小组上台分享获胜秘诀时提到：首先团队分工要明确，需要有人负责记账管理本组金币，有人负责出价竞拍，有人负责记录其他组剩余金币情况；其次就是要设定明确的拍卖目标，在执行目标的过程中，拍卖计划不是一成不变的，需要运用一些策略，比如，根据其他组剩余金币数、商品剩余数目等实际情况灵活调整竞拍计划。而获得商品最少的小组成员上台分享时，他们认为竞拍失败的最大原因：就是从一开始缺乏明确的生涯拍卖规划，资源分配不合理，当商品开始拍卖时只是漫无目的地跟价，最后非但自己想要的商品没有得到，反而负债累累。学生们在最后的分享环节均表示，一定要提前做好生涯规划，明辨自我需求和方向，做好动态调整和取舍。当被问到是否还会参加此类活动时，大多数学生表示愿意再次体验，并且更倾向于把自己的时间和精力放在与亲情、事业有关的商品上。

“我的价值观”拍卖游戏是在经典的生涯价值拍卖游戏[10]为基础上改良而来的。游戏采用团队游戏的形式，培养了学生的团队意识和能力；新添加了“身份卡”、“命运卡”、“机会卡”等设计，现实性、趣味性更强，学生接纳度、参与度更高；新增的编写“人生剧本”环节，引导学生提前设定目标，规划路径，生涯规划意味更浓；最后的反思和分享环节，帮助学生整理思路，“玩”有所得。综上所述，以“我的价值观”拍卖游戏形式开展体验式生涯规划教育探索，达到了“玩中学”、“玩中悟”和“玩中践”的生涯教育目标，获得了学生的一致好评。

## 5. 以游戏方式进行大学生生涯规划教育的注意事项

### 5.1. 重视设计，注重游戏教育内涵

在进行类似“身份卡”、“命运卡”、“事件卡”的多重设计时，首先需要考虑的是教育第一性。活动游戏化设计的最终目的一定是引导学生正向思考，不论游戏最终的结果是“输”是“赢”，首要保证学生在活动中是有收获的，在此之上，考虑增加适合活动对象的趣味性设计，让学生在游戏中的学习、在游戏中体验、在游戏中感悟、在游戏中成长，促进学生正确认识自我、明确自我角色定位，提升学生职业生涯规划“认知”，体现游戏的教育内涵。

### 5.2. 积极引导，调动学生参与热情

“游戏化”职业生涯规划活动是在学生认真参与活动的基础上发挥教育引导作用，从该角度上讲，如果团队成员参与热情不高，投入度低，游戏效果无法保证。因此，在游戏过程中，领导者要时时关注每位参与者的积极性。在分组阶段，领导者可充分利用热身活动，帮助大家相互认识和了解，引导和促使成员更快地全身心投入；在“拍卖环节”，通过使用筹码、展示逼真的拍卖道具、模拟真正拍卖师等方

式来营造紧张和激烈的竞拍氛围,调动大家参与的积极性。整个活动中,领导者还要注意观察是否有成员“游离”在团队之外,如有,可以借助拍卖商品间隙的互动机会,关注其需求,帮助其“回归”团队。

### 5.3. 循序渐进,鼓励学生分享感受

活动结束后的讨论分享环节是游戏的重中之重,该环节不仅是游戏复盘的过程,更重要的是通过讨论来引导成员分析团队“成败”原因,总结经验教训。在这一阶段,领导者要有意识地通过提问引导学生将关注点从游戏的结果转移到自身生涯规划与发展的角度上,并结合现实生活进行思考,鼓励学生勇敢分享自己的感受,锻炼学生的沟通表达和总结概括能力,实现学生在“玩中学”、“玩中悟”的生涯教育目标。

### 5.4. 善于总结,帮助学生“拨云见日”

在整个活动过程中,领导者扮演着多种角色。在众多角色中,最为重要的是学生成长的“促进者”,这就需要活动领导者善于总结,并能挖掘学生讨论中提到的、互动中发问的“种子”内容,进行凝练和抽象,总结概括成“生涯金句”(比如“只要游戏还没结束,一切就还有机会!”、“要学会记生涯资源账!”等)。此外,领导者要在游戏设计的关键点给予学生相应的辅导和点拨,比如:当学生抽到内容为“养成了吸烟的不良嗜好,失去200元”的机会卡时,适时提醒学生要养成良好的生活习惯,游戏里失去的200元可能还有办法“挣回来”,但现实中失去的健康可能终身无法弥补。最后,领导者要在活动结束前进行“解谜”,解读游戏设计的理念,打通游戏和现实的“次元壁”,进一步引导学生根据游戏的结果反思各自的“人生”,促使其由浅向深思考。在这个过程中,注意要正向激励、正面引导,真诚地帮助学生解答疑惑,帮助学生“拨云见日”,形成积极的生涯发展观。

## 6. 结论

本文详细介绍了“我的价值观”拍卖游戏在大学生生涯规划教育中的应用,探讨了以游戏的形式开展大学生生涯教育的可能性和注意事项,为各高校开展以游戏形式的大学生生涯教育提供了理论和实践支持。

## 基金项目

1、2024年国家级大学生创新创业训练计划项目——职业生涯规划活动对定向医学生职业认同和学习投入的影响研究(项目编号:202410130002);2、包头医学院2022年课程思政专项教学改革项目——“课程思政”视域下医学院校大学生职业生涯规划课教学设计与实践探究(项目编号:2022KCSZ-16)。

## 参考文献

- [1] 教育部. 人力资源和社会保障部共同部署做好2024届全国普通高校毕业生就业创业工作[EB/OL]. [http://www.moe.gov.cn/jyb\\_zzjg/huodong/202312/t20231205\\_1093287.html](http://www.moe.gov.cn/jyb_zzjg/huodong/202312/t20231205_1093287.html), 2024-11-15.
- [2] 中华人民共和国中央人民政府. 2025届高校毕业生预计达1222万人教育部将举办秋季专场招聘40余场[EB/OL]. [https://www.gov.cn/lianbo/bumen/202411/content\\_6987105.html](https://www.gov.cn/lianbo/bumen/202411/content_6987105.html), 2024-11-15.
- [3] 中华人民共和国教育部. 教育部关于做好2025届全国普通高校毕业生就业创业工作的通知[EB/OL]. [http://www.moe.gov.cn/srcsite/A15/s3265/202411/t20241112\\_1162526.html](http://www.moe.gov.cn/srcsite/A15/s3265/202411/t20241112_1162526.html), 2024-11-15.
- [4] 胡燕子, 彭明雪, 赵元栋. 新时代高校大学生职业生涯规划教育的现状与对策分析[J]. 科教导刊, 2024(3): 5-7.
- [5] 苗青. 基于全球素养的大学生职业生涯规划教育[J]. 黑龙江教育(高教研究与评估), 2022(1): 81-82.
- [6] 覃仁和. 高职院校大学生职业生涯规划教育探析[J]. 中国成人教育, 2012(8): 52-53.
- [7] 林民庆. 大学生职业生涯规划现状调查与问题解析[J]. 长沙大学学报, 2017, 31(5): 103-106.

- 
- [8] 丰硕. 体验式教学在职业生涯规划教育中的应用浅析[J]. 成人教育, 2010, 30(11): 63-64.
- [9] 贾蕊, 郑蓉. 师范院校活动体验式职业生涯规划教育探索[J]. 林区教学, 2019(4): 117-118.
- [10] 张春琴. 大学生职业生涯规划教育的实践探索[J]. 教育学术月刊, 2010(6): 64-65.
- [11] 王海建. “05 后”大学生的群体特点与思想政治教育应对[J]. 青年学报, 2023(2): 11-15.
- [12] 喻泽坤, 王海洋. “05 后”大学生职业生涯规划认知现状及教育策略研究[J]. 黄河水利职业技术学院学报, 2024, 36(4): 94-99.
- [13] 王艳, 李晶. 新时代大学生职业生涯规划教育探究[J]. 创新创业理论研究与实践, 2024, 7(21): 1-3.
- [14] 陈银欢. 团体沙盘游戏在小学高年级学生职业生涯规划中的应用[J]. 中小学心理健康教育, 2019(28): 31-33.
- [15] 徐同飞. “剧本杀”游戏在高校职业生涯规划班会课中的创新应用——以“终生大事宝典”主题班会课的设计和施为例[J]. 成才与就业, 2024(S1): 59-63.
- [16] 薛绍凡. 大学生职业生涯规划中团体沙盘游戏的应用探索[J]. 山西青年, 2022(16): 157-159.
- [17] 邝乐. 浅析心理游戏“生涯价值拍卖”的构建[J]. 佳木斯职业学院学报, 2016(7): 483.
- [18] 李国胜, 杨晓春. 高职院校体验式职业生涯教育研究与实践[J]. 职业技术, 2023, 22(8): 63-68.
- [19] 任艳红. 心理游戏在生涯课程设计中的运用生涯教育——以“一字一年”活动为例[J]. 中小学心理健康教育, 2019(7): 21-23.
- [20] 芦茜. 团体辅导中的游戏活动探析——以大学生职业生涯规划团体辅导为例[J]. 绍兴文理学院学报(教育版), 2014, 34(11): 82-84.