

# 游戏活动心得体会万能 安吉游戏教研活动心得(优质9篇)

培训过程中，我们通过案例分析、小组讨论等方式，提升了团队合作和沟通能力。下面是一些实习心得的范例，希望对大家了解实习经验和写作技巧有所帮助。

## 游戏活动心得体会万能篇一

作为一名教师，我们时常会面临希望拓展教育途径、完成对课程的更进一步优化等各种状况。而作为一个面对未来的教育从业者，我们必然需要不断开拓视野，寻找各种合适教育方式，来满足学生的实际需求。在这方面，在自然条件合适的情况下，安吉游戏教育这一模式，就是一个备受推崇、在历经多年考验后得到肯定的教育方式。因此，通过到安吉开展游戏教学的研究活动，我们就能够更好地研究探索这些方法和实效了。

### 第二段：针对在研究活动中的实践操作

在安吉游戏研究活动中，我们吸取了许多原本无法从文献里获取的模式，通过实地观察、亲身体验来获取更为深刻的教育体验。具体而言，我们搭建了你我的乐园、体验了知识步道、玩转了阅读园地等，让我们对于在学科的传承和知识技能的获取方式上体会到了不一样的感受。我们体验到许多活动过程中更轻松的氛围、个性化的体验方式等，这些举措，极大地满足了年轻人个性化需求，同时让研究更具实质性。

### 第三段：就其对于教学中影响和启示

在活动中，我们也得到了诸多启示。我们发现，通过互动、身临其境的体验，学生们能够更好地了解各种各样的知识。而在教育的过程中，我们希望更多的引导孩子去理解和领悟

知识，而不仅仅是教授这些知识。我们研究出了许多方法来启发孩子们去探索解决问题的方法和途径。我们不仅仅培养他们解决问题的能力，同时也让他们拥有更快乐的学习体验。在一个“好玩的学习”环境下，可以更多地利用有趣有吸引力的方式交流教育信息，从而提高大家对课程热情。

#### 第四段：对于教师的成长的影响

在活动中，我们也得到了许多关于教育方面的实际探讨。教育的创新技术不断出现，我们需要更积极地去探寻这些技术与方法，互相促进我们的教育学习。我们需要将这样的方法更好地融入到我们的教育教学中，进而发挥更好的教育效果。同时，我们也应从学生的角度出发，去评价自身的教学方式，去调整自身的教学策略。

#### 第五段：总结

总的来说，我们在安吉游戏研究活动中得到了许多实用性的探讨和创新方案，这些方案对于学生的教育升华和我们教师职业的提升，都有着深远的影响。同时，我们所拥有的这些教育方法都应互相促进，共同推进创新教育的实现。诚然，这不是一个轻松的任务，但无论如何，我们都要积极推进这样的创新举措，让教育早日迎来全面升华！

## 游戏活动心得体会万能篇二

对于幼儿来说，除了吃饭睡眠等生活活动之外，一日生活中的主要时间就是在游戏。甚至生活活动也是以游戏的方式来进行的。幼儿的游戏不同于成人的玩，游戏对儿童的成长具有重要的意义。游戏是幼儿童年生活不可或缺的一部分，它是孩子童年的欢乐、自由和权利的象征。丰富多彩的游戏不仅可以促进幼儿身心健康发展，培养良好品行，而且能增长幼儿的知识，发展智力在游戏中，幼儿的动机是“我要玩”“我要学”，因此幼儿身心总处于积极主动状态，只有这样，

才能最大限度的调动学习主体的积极性、主动性和创造性的魅力主要不是“好玩”，而是幼儿主体性的体现与发挥，幼儿的游戏与学习是发生在同一活动过程中，游戏的过程也是学习的过程。所以是根据幼儿的身心发展的特点和规律，使幼儿的学习游戏化，培养和提高他们对学习过程本身的兴趣与好感，使幼儿对学习的兴趣日有长进，让幼儿在愉快的游戏中增长知识，就好象春风化雨般使草木生机盎然。第一合理安排，为幼儿提供充足的游戏时间。教师要确保幼儿在游戏中的时间和空间，如果时间太短幼儿游戏不能尽兴，时间太长幼儿会对游戏失去兴趣。所以教师一定要掌握游戏时间的度。在园，教师可利用幼儿的晨间活动。饭前饭后、离园前及其它环节的零碎时间开展各种游戏活动。例如：对于年龄小的幼儿，他们正规集体教学的时间较短，那么就可以有更多的时间用于游戏活动；相反，对于年龄较大的幼儿，他们正规集体教学的时间长，相对于他们进行游戏的时间就会缩短，但幼儿每天的户外活动时间都应保持在两个小时左右。第二准备充足的游戏材料，材料是幼儿游戏的工具，只有丰富的材料才能激发幼儿游戏的兴趣，有了兴趣幼儿就会动地玩，在玩中学。第三营造宽松和谐的游戏氛围。

为幼儿的游戏营造宽松的心理氛围，它符合幼儿的年龄特点，满足身心发展的需要，给孩子带来快乐。如户外活动、餐前、餐后、离园前后等，此时，幼儿可以自由自在的玩耍，气氛宽松愉悦，从而能调节幼儿在各项集体规则活动后产生的疲劳，在心理上获得放松，让幼儿产生愉快的情感体验，提高兴趣，从而激发幼儿的独立自主性，形成积极的自我意识，增强自信心。第四教师要把握好自己的角色，做游戏活动的旁观者。当孩子们在寻找游戏材料，创造游戏主题时，教师应该沉默，不主动发表建议，要相信孩子们的创造潜能，让孩子们有充足的时间和空间考虑。因为，在孩子们心理，教师总是对的，教师的话总是应该听的，教师的发言会打断孩子们的游戏思路，扼杀幼儿的创造灵感。不管孩子们想出来的游戏多么的失败，教师做幼儿自主游戏的旁观者、支持者。做游戏活动的合作者。当孩子们分配角色，安排任务时，教

师应作为游戏中的一员，服从游戏组织者的分配，教师是作为幼儿的游戏合作伙伴，是以平等的身份与幼儿共同游戏，共享快乐。就如陶行知先生说的：教师要变成孩子"与孩子共享欢乐。教师的童心、童趣会使幼儿倍感亲切、自然、融洽，从而营造宽松和谐的游戏氛围。以合作的身份参与游戏也有助于教师更深入细致地了解幼儿，更有目的地施加教育影响。做游戏活动的引导者。当孩子们在游戏中碰到了他们一时无法解决的问题时，教师应该以幼儿平等身份，发表一些参考性的建议，供他们参考，不发表决定性的意见；当个别幼儿游戏碰到困难了，教师应象同伴一样，问问原因，谈谈自己的看法，但教师的意见、建议必须是一种正确的引导，有助于幼儿受到启发，找到解决问题的思路。

游戏是儿童的权力"，是人类对自我解放的追求经过漫长的历史之后而得出的结论。现在，人们已逐渐认识到"儿童期不只是为成人期做准备，它具有自身存在的价值。儿童不能只是为将来而活着，他们也为现在而生活，他们应当分享用儿童期的生活，拥有快乐的童年"。儿童的游戏不应是成人的施舍，而是天经地义的。总之，教师在儿童游戏过程中可"教"很多东西包括游戏本身的技能也可以用很多方法来教"。在学前儿童的游戏过程中的指导是教师利用游戏教育儿童，促进儿童的关键环节和重要职责。

## 游戏活动心得体会万能篇三

### 第一段：引言（180字）

大学生活对于每个人来说都是一个全新的开始，充满了挑战和机遇。在大学里，除了学习知识外，培养身心健康同样重要。心理活动游戏是一种有效促进大学生心理健康的方式。我参加了一次大一心理活动游戏，获得了许多宝贵的体验和启示。

### 第二段：游戏内容和感受（240字）

这次心理活动游戏的主题是团队合作与沟通。我们在团队中进行了一系列的游戏，例如解谜、角色扮演和组合拼图等。通过这些活动，我深刻意识到，想要在团队中取得成功，沟通是至关重要的。一次游戏中，我没有与队友进行充分的沟通，结果导致任务失败。这让我意识到，沟通能够帮助我们更好地理解彼此，并以团队为单位去面对问题。

### 第三段：学到的教训（300字）

通过这次心理活动游戏，我学到了许多珍贵的教训。首先，我意识到要积极主动地参与和合作。在一个团队中，每个人的参与都是至关重要的。而且，只有通过积极主动的参与，我们才能充分发挥自己的优势，为团队做出贡献。其次，我明白了沟通的重要性。不论是在游戏中还是日常生活中，沟通是解决问题的关键。只有通过良好的沟通，我们才能更好地理解他人的需求和意图，减少误解和争议。最后，我也意识到团队合作能够促进个人的成长。在团队中，人们可以相互借鉴、互相帮助，共同提高。这种合作精神，将使每个人在团队中都能得到锻炼和成长。

### 第四段：应用与影响（240字）

这次心理活动游戏对我产生了深远的影响。在之后的学习和生活中，我积极应用了我在游戏中学到的教训。无论是在团队项目中还是个人任务中，我都注重与他人的沟通和合作，以达成共同的目标。这不仅帮助我更好地融入团队，也使我的工作变得更加高效和有成效。此外，我还通过游戏中的角色扮演体验到了身临其境的感觉，提高了自己的情感表达能力和自信心，这对于我今后的学习和社交都有巨大帮助。

### 第五段：总结和展望（240字）

通过参加这次大一心理活动游戏，我不仅增长了见识、丰富了大学生活，更重要的是，我学到了许多宝贵的人生经验。

我明白了团队合作和沟通的重要性，意识到在大学里需要不断学习和成长。我希望将来能将这些宝贵的经验运用到我的学习和生活中，不断提升自我，成为一个全面发展的大学生。此外，我也希望能够鼓励更多的大学生参加心理活动游戏，以提升自己的心理素质，增强团队合作能力，共同努力创造更加美好的大学生活。

（1200字）

## 游戏活动心得体会万能篇四

明天是六一儿童节，今天学校举办了一个亲子活动。我和妈妈参加的是二人三足接力赛。练习的时候妈妈说：“先把有绳子绑住了的腿伸出去，在伸另一条腿。喊“一”的时候同时迈出被绑了绳子的腿，喊“二”的时候，就同时迈出另一条没有绑绳子的腿”。就这样练了几布路，我们居然都可以跑的“飞起来”了。

比赛正式开始的时候，我和妈妈排在第五对，站在我们前面的是李雨微和她妈妈，站在我们后面的是余琪和她妈妈，站在余琪后面的是彭岳和他妈妈……我们前面的几对父子或者母女，他们没有带绑带，就直接用个红领巾帮着腿，有的还直接用彩带绑着腿。这样他们走起来的时候，腿很僵硬，走的很慢。这时候，妈妈对我们前面的一对母女——李雨微和她妈妈说：“你们有没有带剪刀，可以把我们的绑带剪断了，给你们一半，我们只需要绑绳的一半就可以了。”可是大家都没有带剪刀。

过了好久，终于轮到我們了。在我们前面的李雨微和她妈妈绕那个柱子准备掉头的时候，妈妈提醒我：“做好准备，我数一的时候，就迈出被绑了绳子的腿！”

李雨微和她妈妈快要到达我们面前的时候，妈妈喊：“一”！我们两个人像箭一样的迈出去了，“一二，一二，一

二……”不一会儿，我们就绕过了柱子。绕柱子的时候，我的右眼角瞟到了祁老师站在那里，我仿佛听到他在说：“不用慌，跑的很快！”

两人三足的游戏很快就结束了。我们班虽然没有得第一名，但是我们玩的很开心。同时，在这个游戏里，我们深深的体会到了团结的力量，感叹齐心协力的重要性！

## 游戏活动心得体会万能篇五

在人们的日常生活中，游戏经常被视为消遣或娱乐活动。但是，实际上游戏也可以是一个有益的学习工具。在教育 and 教学方面，游戏机制可以增强学生的兴趣和参与度，提高他们的学习效率。在参加安吉游戏教研活动后，我深刻地体会到游戏教学的好处，以下是我的心得体会。

### 第一段：游戏教学的优势

游戏教学的优势在于其激发人们的参与度和兴趣。在传统的教学方式下，学生比较容易失去兴趣或注意力。但是，游戏教学可以通过音频、图像、视频和互动性等多种元素吸引和激发学生的好奇心和好奇心。此外，游戏教学还可以在学生的内部激发自主学习和解决问题的能力。

### 第二段：安吉游戏教研活动说明

安吉游戏教研活动是一个专注于游戏教学，旨在探讨如何将游戏机制应用于教学中的研究项目。该项目由专家学者和教师教育者共同推进，旨在为学生提供质量更高的学习资源和学习体验。

### 第三段：对游戏教学的体验

在参加安吉游戏教研活动期间，我体验了一些游戏教学的案

例。在其中一种情况下，我们用一种卡牌游戏来学习历史和地理知识。这种游戏让我觉得学习不再是一种痛苦或压力，而是一种有趣和令人兴奋的体验。同时，游戏中各种元素的使用也进一步加强了我对所学知识的理解和记忆。

#### 第四段：游戏教学的挑战

在使用游戏教学的过程中，也会面临一些挑战。首先，游戏教学需要很好地设计和协调，从而确保所传授的知识和技能确实符合课程目标，并适合受众。其次，游戏教学需要更多的师资资格和技能。由于个人、学校、地区、国家之间都存在差异，设计、实施和评估游戏教学的方案需要一个专业和统一的标准。

#### 第五段：总结

在游戏教学和安吉游戏教研活动的经验中，我深刻认识到了游戏教学的好处。尽管它面临一些困难和挑战，但实践证明，游戏教学可以提高学生的参与度和效率，增强他们的学习兴趣和能力，是一种有前途的教学方法。作为教育者，我们需要更多地关注游戏教学的研究和实践，利用游戏教学为学生提供更好的学习体验。

## 游戏活动心得体会万能篇六

心理活动是人类的一种重要思维行为，也是人们在日常生活中经常参与的一种精神活动。而小游戏则是近年来流行的一种娱乐方式，在休闲的同时也能够挑战自我。将心理活动与小游戏结合起来，不仅能锻炼大脑的活跃性，提高思维能力，更能给人带来无限的乐趣。近期，我参加了一次有关“心理活动做小游戏”的研讨会，从中学到了许多心得体会。

首先，通过小游戏可以调节情绪，提升心理健康。小游戏通常分为关卡和难度，而每一轮都需要我仔细思考、分析解题，



这种过程中不仅可以分散我对于琐事的注意力，还可以将压力转化为动力，提高自己的集中力与判断力。尤其是在做得好的时候，我会感到巨大的成就感和满足感，这种积极的情绪会激发出我更加积极的参与主动性，从而提升心理健康。

其次，小游戏还能够培养我们的思维能力。小游戏往往设计有一定的难度，需要我们灵活运用各种思维技巧进行解决。例如，我参加的一款数字游戏要求我将不同的数字通过加减乘除的运算组合得到目标数字，这就需要我运用逻辑思维、推理判断和快速计算等能力，让我的思维得到锻炼和提升。而通过不断重复这些游戏，我发现自己的逻辑思维能力和数学计算能力明显增强了，这无疑对于我平时的学习和解决问题起到了积极的促进作用。

另外，小游戏的参与也能锻炼我们的耐心和毅力。有些小游戏需要经过多次失败和尝试才能找到解决问题的方法，这就需要我们具备耐心和毅力。正如我参与的一款拼图游戏，当一开始我就感到无从下手，但是我并没有放弃，而是坚持不懈地进行尝试，最终成功拼出了完整的图案。经过这种反复的实践，我意识到只有具备耐心和毅力才能战胜困难，这样的心态也让我在日常生活中面对问题时更加从容。

此外，小游戏还可以锻炼我们的团队合作意识。有些小游戏是需要多人协作完成的，只有团队成员互相配合，分工合作才能解决问题。比如，我参与的一款找茬游戏，要求两人同时找到两幅图片中的不同之处，在紧张的时间内完成任务。这时，我们需要密切的沟通和默契，互相帮助，才能快速找到答案。通过这个过程，我意识到团队合作能够使任务完成得更加高效和满意，这种合作精神在日常生活中也同样适用。

综上所述，小游戏作为一种心理活动的方式，不仅能够带给我们快乐和娱乐，更能够锻炼我们的思维能力、提升心理健康。通过参与小游戏，我们能够调节情绪，提升思维能力，培养耐心和毅力，还能发展团队合作意识。因此，我相信未

来我还会继续参与这样的心理活动，并且通过小游戏不断提高自我，享受其中带来的乐趣。

## 游戏活动心得体会万能篇七

作为一个游戏教育爱好者，我非常荣幸能够参加安吉游戏教研活动。这次活动让我受益匪浅，不仅让我了解到游戏教育的重要性，更让我认识到了自己在游戏教育中的不足之处。在这篇文章中，我将分享我在活动中的体验和收获，同时也会谈到我对于游戏教育的理解和展望。

### 一、活动的主题和意义

本次安吉游戏教研活动的主题是“游戏教育的实践与应用”，旨在探讨游戏教育的理念、方法和实践。从实际角度来看，现代游戏早已不再是仅仅用来娱乐的产品，而是一种具有深刻含义的教育工具。因此，我们需要重新审视游戏的价值，并利用游戏教育的方法来培养孩子们的生活技能和综合素质。在活动中，我了解到了大量游戏教育项目的案例，以及保持与孩子相关的教育程序和计划的重要性。

### 二、活动的内容和形式

活动采用面对面的形式，由业内专家和知名游戏开发者为我们分享游戏教育的相关知识。活动的内容涵盖了游戏教育的方方面面，其中包括：游戏教育的概念、游戏教育的价值、游戏教育的实践和应用等几个方面。其中，我最感兴趣的是游戏教育的实践和应用部分，专家们不仅分享了他们在游戏教育领域所获得的经验，更向我们展示了如何运用不同的游戏品类和类型来实现不同的教育目标。这为我开拓了眼界，让我对游戏的价值和教育意义有了更深刻的认识。

### 三、活动对我的影响

参加安吉游戏教研活动让我受益匪浅。通过与专家和其他教育爱好者的交流，我认识到游戏教育具有更广阔的意义，可以帮助孩子们获得更多生活技能和能力。同时，活动也让我认识到了我在游戏教育中的不足之处，并为我提供了探索游戏教育的机会。更重要的是，我认识到与孩子们和其他教育爱好者交流、分享想法和经验的重要性。这样不仅可以让我们增加知识储备，更能帮助我们实现更高效的游戏教育。

#### 四、 对于游戏教育的理解

在我看来，游戏教育并不只是把游戏带进教室，而是要运用游戏的潜力和特点来实现教育目标，培养孩子们的智力和思维。在游戏教育中，我们需要运用各种游戏品类和类型，以实现不同的教育目标。此外，我们还需要根据不同年龄段的孩子来挑选合适的游戏，让孩子们得到更具体的教育体验。

#### 五、 游戏教育的展望

游戏教育是一种创新的教育方式，它可以与传统教育形式相结合，为孩子们提供更好的教育服务。在未来，随着人工智能、虚拟现实、区块链等技术的应用，游戏教育会有更多可能性和发展方向。我期待未来能够看到更多高质量的游戏教育项目得到开发，让更多孩子得到更好的教育。

总之，参加安吉游戏教研活动是一次非常有意义的体验。通过活动，我了解到了游戏教育的更多信息，也认识了其他教育爱好者和专家，这对于我实现自己在游戏教育中的理想很有帮助。我相信，在游戏教育的道路上，我们会有更多机遇和挑战，但只要抓住机遇，勇敢面对挑战，我们一定可以创造更好、更具创新的游戏教育模式，为孩子们提供更广阔的教育空间。

## 游戏活动心得体会万能篇八

怎样将音乐和孩子沟通起来呢?幼儿音乐教育在学校教育中占有举足轻重的地位。从历史的角度演绎我国幼儿音乐教育教学的发展演变,国家颁布的相关政策法规的对教学行为中强调了游戏作为幼儿基本活动,全面发展教育的重要手段,音乐教育在幼儿园教育教学中的重要性。当前幼儿园音乐教育教学现状中存在问题一些问题:教育观念重技能、功利;教育目标刻板、结果;教育内容无趣、超龄;教学形式单一。从而提出游戏化的方式进行音乐教育的实践意义。

从西方理论中音乐与游戏的紧密关系作为游戏化的音乐教学理论基础,通过对幼儿园音乐游戏的特点、分类和运用进行理论分析,阐明游戏化的音乐教学更有助于幼儿掌握音乐知识,获得良好的情感体验;强调音乐教学要能激发幼儿的音乐学习兴趣与冲动,游戏化是最好的方式;在音乐游戏运用中注意选择适宜、创造良好环境、找准接入时机,对实践过程中出现的问题提出建议。

## 游戏活动心得体会万能篇九

关于音乐教学的理解:一个叫教音乐的教育,一个叫通过音乐的教育,两种教育的侧重点是不一样的,教音乐的教育,它强调的是音乐教育的审美功能,而通过音乐的教育是强调音乐教育的整体功能,予音乐教育于美的享受中,促进更全面的发展,显而易见我们应该是后者,而且立足于第二种的教育方式,是可以顺带实现前者的价值的,而如果立足于前者,后者的价值就会流失,在带班的过程中我们是有所体验的,在通过音乐的教育去促进孩子全面发展的同时,其实音乐的技能和能力的发展是一种良性的互动的关系,比如说这个孩子在这个学习的过程中,他的注意力集中得越快,他的观察能力就越强,观察能力越强,他学习各种技能技巧的效率就越高,学习到的东西就越多。所以说音乐领域的发展特点是通过音乐的教育,除了承担审美的教育功能以外,还要

承担其他的教育责任，音乐教育绝不是简单地唱唱歌跳跳舞玩玩游戏，它更多的是促进孩子的全面发展，把音乐作为一个载体、作为一个媒介，更重要的是促进孩子学习品质、人格品质的发展，也包括积极的情感体验和表达，自我认识和管理，社会交往和合作，以及社会责任感、道德感等诸多与做人有关的品质培养，其实当我第一次读到这里的时候，我脑袋里也是跟放电影一样的在回想我们的音乐活动，我在想，短短的一堂音乐活动，真的有起到这么大的作用吗？那是应该怎么来组织和实施的一堂活动啊，所以，一直以来我对音乐活动的理解还是很肤浅的，更多的时候我们关注的可能就是怎么样来让孩子在短短的十分钟、二十分钟、三十分钟能够学会一首歌、学会一段律动、学会一段舞蹈或者理解一段音乐，总而言之，更偏向任务性质，所以到这里我们还是要好好反思的。

书中也举了很多实例，我这里以游戏化歌唱活动为例，引发一些想法和思考：首先什么是游戏化歌唱教学？“以游戏贯穿歌唱教学活动始终，不仅将游戏作为歌唱教学的载体，更是将游戏作为歌唱教学的核心，设置“全游戏”情景(特指整个集体活动都是在游戏情境下完成的，而不是在某一个环节用某种游戏的口吻)的教学方式”。分享书中的一个详细案例中班歌唱活动《大公鸡》，在这个活动中呢有一些我们传统的教学方法，也加入了一些游戏化的方法，活动流程是这样的，首先也是倾听，主要是感受歌曲，然后进行讨论，通过反复倾听以后，让孩子用图谱通过填图的方式来把跟歌词对应的图谱贴完整，那么这个里面老师根据孩子的能力，通过讨论，视情况进行调整图片位置，这就是整体的第一个大环节，我们其实也有用过这样的方式，就是对歌曲的一个初步地感受，那么第二个环节主要是学唱的环节，老师在这个环节出示了一只鸡，一边传递一边演唱，唱完以后呢都能够从这只玩具鸡中抽出一张纸条，孩子自己抽出来呢就发现这是这只鸡的朋友，有可能是小公鸡，有可能是花公鸡，那么我们就把小公鸡花公鸡重新填到图谱内容里去演唱，第二环节就有这个抽图片填图的方式完成了，最后一个是一个趣味仿编，说是这

个鸡家里有个鸡舍，每一层住的鸡都不一样，比如有一层住的是肯德基，有一层住的是照相机，这个时候就有了个意外的惊喜，然后孩子们就可以拿着自己的图片进行歌唱。在这个活动中有三个设计要点：1、给游戏赋予任务意识：教学活动当中的游戏应该来说是要有一定的任务意识的，孩子在参与游戏化的教学活动的时候，就好像我们在玩游戏的通关挑战，老师需要设置一步一步这样的关卡然后提供给孩子适宜的帮助，引导孩子通过自己的努力来进行通关，首先任务提出来精准到位，第二任务完成要及时反馈，在这个活动中老师在范唱的时候有两次提问，这两次的提问都非常精准到位，直接指向于孩子的任务，第一次的提问主要是为了激发孩子的好奇心，让孩子能集中注意力到这个活动当中来，所以在这个环节里的提问，只需要关注歌曲的核心内容就可以了，不用罗里吧嗦地说很多无用的话，那么第二次的提问以后，这时候已经出现了图谱，这个图谱也是比较生动的，孩子们比较喜欢这种图文并茂的形式，所以在第二次的提问就相对复杂了，在这个过程中孩子们是有可能出现错误的，那么在出现错误以后再进行一个纠错的练习，这就是任务的完成要及时验证反馈，许卓娅老师在音乐教学游戏化设计里面反复提到，在我们的游戏化教学过程当中，要有一个反思验证的环节，比如说让孩子去问到底对不对，对与不对我们又有什么方法可以去进行验证呢？就把这样一个验证的悬念留给孩子，用验证的意识让孩子去学会验证的方法，培养他们验证的意识；2、给游戏添加娱乐精神，首先这里要给活动设计一个全游戏的情境，第二个是一个探秘的情境，第三个是一个意外的情景，这样一个全游戏的情景，它包含了三个阶段，第一个是倾听感受阶段，第二个是模仿学习阶段，第三个是模仿创编阶段，在这三个阶段里面都有不同的要求，它是一个全游戏的情境，第二个探秘的情境，通过系列提问，引导孩子一边听一边学，一边传递一边演唱，每一次唱歌，都是期待下一次挑战的开始，把原来机械地辨识练习通过这样不同的游戏情境来实现，让孩子主动地参与到游戏化的歌唱教学活动中去，第三个意外情境，可以说也是这个歌唱活动的亮点部分，通过鸡-机-基这样一个和韵，都发jī给孩子一个

意外，激发他们的好奇心，给孩子一个拓展思维的灵活性和幽默性，让孩子在老师提供的内容里面去寻找线索，进行推理，这样游戏就升级了，所以这时候小小的意外就能提高孩子更大的挑战热情，突破常规，引发那种没有预测的惊喜，这是一种模型思维的训练，是一种幽默的价值观认定，不是科技的价值观认定，这种方式我们经常看一些相声小品的，会发现他们常常用到这种方式，既在意料之外又在情理之中，可以想象出来，孩子们在唱到洗衣机照相机肯德基的时候一定是觉得很有趣会哈哈大笑的，也就自然而然地调动起他们的学习兴趣；3、给游戏融入成功体验：一个是挑战的难易要适度，第二个游戏的设计要有层次，也就会我们说的循序渐进，在这个歌唱活动里面，它的每一层次的问题都是不一样的，而且问题的形式和特点也是不一样的，有的时候是直接提问，或者是选择或者是判断，这个时候的问题一般都用于学习的初始阶段，主要是帮助孩子迅速去聚焦、明确重点，到下一个层次的时候问题就稍微难一点了，处于一个半开放的提问，这个时候问题的出现是有联系的，两个问题之间是有联系的，主要是帮助孩子理清思路，形成概念，第三个层次就达到一个比较高级的层次，就是问题是比较开放的，答案是多样的，需要调动他们的已有经验，进行发散性思维进行想象，帮助孩子通过这类问题利用已有经验拓展思维，这样的问题一般都用在活动的后半部分，那么这个时候它就有一个前提条件，就是基于孩子已经有了一部分的经验，才能提出这样开放性的问题，所以说其实提问也是有循序渐进地，问题更是有多种形式的，在这样一种难易挑战中，是需要我们老师去研究的。

所以游戏化，不是说我在我的活动中玩了一个游戏，或者在某个环节用了游戏的口吻表述了，就说这个活动游戏化了。