# 浅析化学游戏与网络游戏的有机结合

来源：网络 作者：沉香触手 更新时间：2023-12-31

*随着互联网的快速发展，网络游戏在学生的生活当中已经占有了一席之地，与此同时，越来越多的教育工作者也开始关注网络游戏，探索如何使网络游戏为教育服务。本文将从如何使网络游戏与化学游戏有机结合这个切入点，探讨怎样激发学生的学习兴趣和求知欲，发展...*

随着互联网的快速发展，网络游戏在学生的生活当中已经占有了一席之地，与此同时，越来越多的教育工作者也开始关注网络游戏，探索如何使网络游戏为教育服务。本文将从如何使网络游戏与化学游戏有机结合这个切入点，探讨怎样激发学生的学习兴趣和求知欲，发展推动学生持久学习的动力，真正地做到寓学习于娱乐。下面笔者以网络游戏《大富翁》为例，设计出一款新型的游戏化学网游，详细阐述与分析怎样将化学游戏和网络游戏进行有机结合，并且巧妙地将化学知识融入其中，使学生对新游戏的兴趣远甚于他们过去所喜爱的网络游戏。

一、化学网游的设计探究

顾名思义，化学网游就是将化学知识融入到网络游戏之中，即化学游戏和网络游戏的结合体。

（一）游戏的来源

新时代的学生对网络的依赖越来越重，对网络游戏也是偏爱有加。近几年，网络游戏的推出层出不穷，各种热门游戏让人眼花缭乱，如《英雄联盟》《魔兽世界》等都成为中学生爱不释手的游戏，但这些游戏都过于复杂和暴力，不适合运用到化学教学过程中，所以，笔者选择了一款较简单、容易学会的网络游戏作为化学网游的母体《大富翁》。这款游戏的规则基于经典游戏《大富翁》，同样是以掷骰点数前进，但与之不同的是，这款《化学大富翁》游戏用化学物质取代地名，这些化学物质包括单质、氧化物、酸、碱、盐五种。玩家可以通过占领这些物质占据游戏的优势。另外，与经典《大富翁》是以金钱为衡量胜负的标准不同，笔者设计的游戏是以这些化学物质的卡牌数为衡量胜负的标准。这款游戏可以让学生在享受游戏乐趣的同时对化学物质的基础性质、制备方法以及各种化学方程式有进一步的了解，并加深印象，寓教于乐，有很优良的应用前景。

（二）游戏的设计《化学大富翁》是基于传统游戏《大富翁》设计的一款化学游戏，界面如图1所示。

1.游戏准备

①打印图1；

②制作写有常见化学物质的纸牌共200张；

③骰子一枚，不同颜色的标志物若干（视玩家个数而定）。

游戏玩家2～4人，庄家1人（负责验证化学方程式及问题的正确性）。

2.游戏基本规则

①游戏开始前，每人随机抽取10张写有化学物质的纸牌，作为初始筹码。

②玩家按固定顺序掷骰前进，投掷的数字是几，就向前走几步，第一个停留在写有化学物质方格（如图1所示）的玩家，有权将其占有，条件是回答有关该方格上写有的化学物质的一个随机问题，包括物理性质、化学性质、制备方法、所含元素的电子分布情况等等，这些问题可写在便签上让玩家抽取，玩家在第一次占有方格后，可以立即获取额外的卡牌3张（便签和额外的纸牌由庄家给予）。

③玩家若走到已被其他玩家占有的方格上，需要在自己拥有的纸牌中寻找1个能与该物质同时出现在某个化学方程式中的物质，并写出完整的化学方程式，丢弃这张纸牌，方可安全。找到2个可以将这2张纸牌给所在方格的占有者，将方格买下，其占有权归自己所有。若找不出这样的纸牌，或者无法正确写出化学方程式，则需将任意2张自己的纸牌给所在方格占有者。例如：玩家1走到CO2上，而CO2归玩家2所有，若玩家1手中有C，并写出C + O2=CO2，在丢弃C这张纸牌后，方可安全；若玩家1同时拥有C和O2可将这两张纸牌交予玩家2，则CO2的所有权归玩家1所有；若玩家1手中找不到物质能与CO2处于同一化学方程式，或者玩家1无法正确写出化学方程式，那么玩家1需要从自己手中选择2张纸牌交予玩家2。

④若走到机会，可以从机会卡牌中抽取一张。机会卡牌包括：获取额外2张纸牌、失去2张纸牌、向任意玩家索要纸牌等等奖惩条件，可自行添加。若走到答题，需从答题卡牌中抽取一张化学问题，这些问题可以自行设计，若答对，获得2张纸牌；若答错，失去2张纸牌。

⑤玩家手中物质纸牌用完，则失败，失去所占有的物质并离开游戏；坚持到最后的玩家获得游戏胜利。

（三）游戏的应用

化学网游以卡片作为游戏载体，制作过程方便简捷，因此应用的范围也十分广泛，既可以应用于普通中学化学学科教学、高等教育化学类课程、教师培训进修等以学科知识教学为主的课程中，也可以应用于化学原理探究、实验化学等以学生活动为主的活动课程中，但其最主要的效用在于提高广大中学生的化学学习能力[1]。

在化学教学过程中，适当开展这样的游戏，不仅可以将平淡乏味的化学知识变得灵动起来，还可以提高学生的学习兴趣，激发学习的内在动机，学生为了赢得游戏的胜利，更加努力地加强化学知识的记忆，并且在与其他玩家竞争的过程中，获取新的知识，使得自己的知识体系更加牢固和壮大。同时，教师也可以打破传统的师生之间的僵局，参与到游戏当中去，拉近与学生的距离，并且在游戏过程中和学生共同进步。

二、化学网游的价值剖析

化学网游作为化学游戏与网络游戏的结合体，在教师的教学和学生的学习活动中起着不同程度的促进作用，下面笔者从教学和学习两个方面，对化学网游的价值进行分析和阐述。

（一） 从教师的教学上看化学网游的几点作用

1.改善课堂教学气氛，促进教学效果反馈

传统的知识讲授型课堂大都被冠以死板沉闷毫无乐趣这些形容词，学生在课堂上一言不发，对于老师提出的问题从来都不闻不问，一节课下来，教师根本无法从学生身上得到任何效果反馈。而将化学网游引入到课堂教学中，学生兴趣盎然，都积极参与到活动之中，教学气氛自然就变得活跃起来，同时，教师还可以通过学生玩游戏的好坏，得知学生遇到的难点问题，并及时帮助学生理清思路，解决不明白的知识点，让学生能够当堂内容当堂消化，教学效果得到即时反馈，这样既节约了时间，也使得教学质量得以提高。

2.建立良好的师生关系

古语有云：亲其师而信其道。可见，建立良好的师生关系，在教学过程中有着十分重要的作用。化学网游让教师和学生都可以参与其中，加深教师与学生之间的互动和交流，消除学生与教师之间的隔膜。学生喜欢一位老师，自然就会喜欢这位老师所教的课程，上课便会更有动力，更加认真，化学网游就可以起到这样的作用。学生通过和教师一起游戏喜欢该教师，从而喜欢上化学这门学科，积极主动地学习化学知识，对化学产生极大的兴趣，使得化学成绩和学习化学的能力得到不同程度的提高。

（二） 从学生的学习上看化学网游的几点作用

1.激发学习兴趣，提高学习信心

兴趣是最好的老师，是推动学生获取知识的源泉。化学网游就是借助学生对网络游戏的兴趣，将化学知识渗入其中，激发学生的好奇心与战斗欲，学生觉得网络游戏那么复杂都可以游刃有余，没理由化学网游就玩不好，战斗欲一起，学生便会认真地了解游戏规则，不遗余力地学习化学知识。同时，在游戏中取得胜利和成功，也会给学生带来很大的自信，具备了学习的兴趣和信心，化学知识便不再枯燥，也不再是学生难以攻克的学习问题，学生学起化学来便会觉得得心应手，易如反掌。

2.培养沟通能力，发展合作学习

学习知识并不是一味地提高考试成绩，新时代希望培养的是全面发展的人才，而不是高分低能的学霸。化学网游其实相当于一个微型的社会，玩家通过向他人描述自己卡片中的词语，能够很好地锻炼表达能力和沟通能力，同时，一个词语有多种性质，学生可以从不同的方面进行阐述，发散思维，提高思维的维度和活跃度。此外，学生在与他人的互动中，还能够学会如何在彼此的帮助与合作中共同提高，共同进步，使得学生的合作学习能力得到发展[2]。

三、结语

在网络飞速发展的信息技术社会里，网络游戏已经渗透学生生活的每一个角落，笔者将化学游戏和网络游戏进行有机结合，并将化学网游引入到课堂教学当中去，旨在使教学活动跟上时代的步伐，与生活紧密联系，不再让学生觉得学习是一件枯燥乏味的事情。化学网游引起学生的学习兴趣，激发学习的内在动机，提高学习能力，使学生的主动性和积极性都得到很大的提高。笔者相信，适时地将化学内容以游戏的形式呈现在课堂之中，对学生的学习起着莫大的积极作用。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！