

数智时代背景下基于感悟式游戏教学的心理健康 教师职前教育实验实训新模式构建

洪显利

重庆师范大学特殊儿童智能康复与教育重庆市哲学社会科学重点实验室，重庆

摘要：针对数智时代心理健康教育对教师“理论—技术—实践”复合型能力的需求，以及传统职前教育实训“理论与实践割裂、技术与教学脱节、供给与需求错位”的困境，本文构建了“数智技术+感悟式游戏教学”的心理健康教师职前教育实验实训新模式，旨在破解传统实训困境，力图培养数智时代高素质心理健康教师提供可操作的实践框架，同时为教师教育改革与心理健康教育发展提供新的研究视角与实践范式。研究以建构主义学习理论、自我决定理论、技术接受模型等多学科理论为支撑，系统设计模式架构：在内涵上，形成“体验式成长”实训观、数智化全链条融合、“高校—中小学—企业”协同生态三维体系；在目标上，确立“知识—能力—素养”三维培养框架，涵盖心理健康教育理论、数智技术应用、游戏教学实践等核心要求；在内容上，构建“基础理论—数智化工具应用—感悟式游戏设计与实施—实践实训”四维模块；在实施路径上，通过教学方法创新（项目式、案例式、体验式）、教学场景融合（线上线下、虚拟现实）、合作交流机制建立，保障模式落地。同时，从师资、资源、制度、经费、质量监控五个维度搭建保障体系，确保模式稳定运行。

关键词：数智技术；感悟式游戏教学；心理健康教师；职前教育；教师教育改革

Construction of a New Experimental Training Model for Pre-service Mental Health Teachers Based on Perceptual Game Teaching in the Digital- Intelligent Era

Xianli Hong

Chongqing Key Laboratory of Philosophy and Social Sciences for Intelligent Rehabilitation and Education of
Children with Special Needs, Chongqing Normal University, Chongqing

Abstract: In response to the demand for teachers' "theory-technology-practice" compound competencies in mental health education during the digital and intelligent era, as well as the dilemmas in traditional pre-service education and practical training, such as "the separation of theory from practice, the disconnection between technology and teaching, and the mismatch between supply and demand", this paper constructs a new experimental and practical training model for pre-service mental health teachers, namely "Digital and Intelligent Technology + Perceptual Game-Based Teaching". The model aims to resolve the predicaments of traditional practical training, strive to provide

*作者简介：洪显利（1976-）：女，重庆北碚人，硕士，副教授，主要从事发展与教育心理、艺术疗法方面的教学与研究。

an operable practical framework for cultivating high-quality mental health teachers in the digital and intelligent era, and meanwhile offer new research perspectives and practical paradigms for the reform of teacher education and the development of mental health education. Supported by interdisciplinary theories including Constructivism Learning Theory, Self-Determination Theory, and Technology Acceptance Model, this study systematically designs the architecture of the model: In terms of connotation, it forms a three-dimensional system consisting of the practical training concept of “experiential growth”, the full-chain integration of digital and intelligent technologies, and the collaborative ecosystem of “colleges and universities - primary and secondary schools - enterprises”; In terms of objectives, it establishes a three-dimensional training framework of “knowledge - competence - literacy”, covering core requirements such as mental health education theories, application of digital and intelligent technologies, and practice of game-based teaching; In terms of content, it builds a four-dimensional module of “basic theories - application of digital and intelligent tools - design and implementation of perceptual games - practical training”; In terms of implementation paths, it ensures the implementation of the model through the innovation of teaching methods (project-based, case-based, and experiential teaching), the integration of teaching scenarios (online and offline, virtual and real), and the establishment of cooperation and communication mechanisms. At the same time, a guarantee system is built from five dimensions - teaching staff, resources, systems, funds, and quality supervision - to ensure the stable operation of the model.

Keywords: Digital-Intelligent Technology; Perceptual Game Teaching; Mental Health Teachers; Pre-service Education; Teacher Education Reform

1 引言

数智技术的迅猛发展正深刻重塑教育生态，人工智能、大数据、虚拟现实（VR）等技术已从教育领域的“辅助工具”升级为“核心重构力量”。教育部《2024年全国教育信息化发展报告》显示，全国中小学“智慧校园”覆盖率达78.3%，62.5%的学校配备数智化心理健康教育设施，AI教学助手、虚拟仿真教学平台在教师培训中的使用率较2020年激增217%[1]。这一变革对心理健康教师的能力结构提出全新要求——不仅须具备扎实的心理学理论与教学实践能力，还需掌握数智化心理测评、虚拟场景教学、教育游戏开发等新型技能，形成“理论扎实、技术娴熟、实践创新”的复合型素养。

然而，当前心理健康教师职前教育实训体系却难以适配这一需求，呈现“三重失衡”的突出困境：其

一，理论与实践割裂，中国教育科学研究院2023年调研显示，心理健康教育专业实训课程中理论讲授占比高达68.2%，实践操作仅占31.8%，仅12.3%的院校安排职前教师开展完整课堂教学实践[2]，导致职前教师“懂理论不会教学”；其二，技术与教学脱节，教育部教师工作司《2024年中小学心理健康教师能力需求白皮书》指出，中小学急需能熟练运用“心理大数据分析”“VR团体辅导”等技术的教师，但职前实训中数智技术课程占比不足15%，76.8%的职前教师反映“未系统学习心理测评系统操作”[3]；其三，供给与需求错位，《中国国民心理健康发展报告（2024-2025）》显示，我国中小学生心理困扰检出率达18.7%，34.2%为“网络社交焦虑”“虚拟身份认知偏差”等数智时代特有问题的，而中小学心理健康教师师生比仅1:2380，远低于1:1000的国家标准，且仅21.5%的教师接受过系统数

智能化培训[4,5],传统实训培养的教师难以应对新时代青少年心理健康教育的复杂需求。

在此背景下,探索适配数智时代需求的实训模式成为当务之急。感悟式游戏教学以“沉浸式体验促知识内化”为核心,契合心理健康教育“重体验、重感悟”的本质,北京师范大学2023年实验研究表明,采用该模式的职前教师培训,学员知识留存率达82.6%,显著高于传统讲授式的51.3%[6]。基于此,本文将从理论基础、模式架构(内涵、目标、内容、实施路径与方法)、保障体系三个方面构建“数智技术+感悟式游戏教学”的心理健康教师职前教育实验实训新模式,旨在破解传统实训困境,力图为培养数智时代高素质心理健康教师提供可操作的实践框架,同时为教师教育改革与心理健康教育发展提供新的研究视角与实践范式。

为系统构建该模式,本文首先从多学科理论出发,奠定其学理基础。

2 “数智技术+感悟式游戏教学”心理健康教师职前教育实验实训新模式的理论基础

“数智技术+感悟式游戏教学”实训新模式的构建,并非单纯的技术与教学形式叠加,而是以多学科理论为支撑,结合心理健康教育规律、职前教师成长特点及数智时代教育变革趋势形成的系统化方案,核心理论基础可分为五大类:

2.1 学习理论:支撑“感悟式游戏教学”的核心逻辑

2.1.1 建构主义学习理论(皮亚杰、维果茨基)

该理论认为,学习并非被动接受知识,而是学习者在原有经验基础上,通过与环境的互动主动建构意义的过程[7]。这一理论为“感悟式游戏教学”提供了核心逻辑:在实训中,职前教师通过参与“情绪闯关”“人际协作”等游戏化任务,在“做中学”中积累教学实践经验(如观察游戏中“学生”的情绪反应、调整游戏引导策略),并结合心理学理论(如维果茨基“最近发展区”理论),将碎片化经验整合为系统化的教学能力。同

时,虚拟仿真场景(如VR课堂)为职前教师创设了“可控的真实学习环境”,使其能在安全场景中反复试错、反思优化,逐步构建“理论-实践”融合的知识体系。

2.1.2 自我决定理论(德西、瑞安)

该理论提出,人类具有“自主性、胜任感、归属感”三大核心心理需求,满足这些需求可以有效激发内在学习动机[8]。新模式中“感悟式游戏教学”的设计,正是基于这一理论:通过游戏化任务(如小组合作设计心理健康教育游戏)满足职前教师的“自主性”(自主选择游戏主题、设计逻辑);通过“阶梯式游戏目标”(从简单的游戏原型设计到完整的教学方案落地),让职前教师在逐步达成目标中获得“胜任感”;通过“高校—中小学—企业”协同实训(如联合开发教学游戏),营造合作学习氛围,满足“归属感”。北京师范大学2023年实验研究显示,基于该理论设计的游戏化实训,职前教师学习主动性评分提升47.5分,印证了内在动机激发的有效性[9]。

2.1.3 体验学习理论(科尔伯)

科尔伯提出“体验—反思—抽象—应用”的四阶段体验学习循环模型,这与“感悟式游戏教学”的“参与体验—反思内化—理论提炼—教学实践”流程高度契合[10]。在新模式中,职前教师先以“学习者”身份参与游戏(如“压力释放闯关游戏”),获得直观体验;再通过小组复盘、导师点评等环节反思游戏的教育价值与设计缺陷;随后结合发展心理学、教育心理学理论,提炼游戏化教学的核心原则;最终将所学应用于真实课堂(如为小学生设计“情绪管理小游戏”),完成“体验—应用”的闭环,实现知识向能力的转化。

2.2 技术应用理论:指导“数智技术与实训深度融合”

2.2.1 技术接受模型(TAM,戴维斯)

该模型指出,用户对技术的“感知有用性”和“感知易用性”是影响其接受与使用技术的核心

因素[11]。新模式在数智技术引入时,严格遵循这一理论:一方面,通过“问题导向”设计凸显技术的“有用性”,例如针对传统实训“情境仿真度不足”的问题,引入VR技术搭建“课堂突发心理问题处理”场景,让职前教师直观感受到技术对教学能力提升的价值;另一方面,通过“分层培训”降低技术“易用性”门槛,例如对Scratch游戏开发工具,先通过“10分钟快速上手”短视频让职前教师掌握基础操作,再通过项目实践(如开发简单的“人际交往游戏”)逐步提升技能,避免因技术复杂而产生抵触情绪。郑州大学“UGSSH”模式实践显示,基于TAM理论的技术引入,使职前教师数智工具应用能力达标率提升58.7%[12]。

2.2.2 沉浸式学习理论(教育神经科学领域)

该理论认为,沉浸式学习环境能通过多感官刺激(视觉、听觉、触觉)提升学习者的注意力与记忆留存率,尤其适用于实践性强的技能培养[13]。新模式中,VR/AR技术的应用正是基于这一理论:在“虚拟课堂”实训中,职前教师通过VR头显进入模拟教室,不仅能看到“学生”的表情、动作,还能通过语音交互与“学生”沟通(如安抚情绪失控的“学生”),多感官体验使其仿佛置身真实课堂;AR技术则将虚拟游戏元素(如“情绪卡片”“任务提示”)叠加到现实实训场景中,增强游戏教学的互动性与趣味性。齐鲁理工学院的实践表明,通过沉浸式实训,职前教师处理“学生考前焦虑”等场景的成功率从38.2%提升至79.5%[14]。

2.2.3 数据驱动决策理论(舒尔茨)

该理论强调,通过数据收集、分析与应用,可实现决策的精准化与优化[15]。新模式中大数据技术的应用遵循这一逻辑:在游戏化实训中,通过数智工具收集职前教师的“游戏设计时长”“虚拟教学互动次数”“学生(模拟)反馈评分”等数据,借助SPSS、Python等工具进行量化分析,精准定位其能力短板(如“游戏教育性与趣味性失衡”“突发问题应对不足”);再根据分析结果

推送针对性学习资源(如优秀游戏设计案例、突发问题处理技巧视频),指导职前教师优化教学方案。上海师范大学的实验证明,数据驱动的实训优化,使职前教师“课程创新设计能力”评分较传统组高32.8分[16]。

2.3 教师专业发展理论:明确“职前教师培养的路径与目标”

2.3.1 反思性实践理论(舍恩)

舍恩提出,教师专业成长的核心是“反思性实践”——在实践中发现问题、反思原因、优化策略[17]。这一理论贯穿新模式实训全程:职前教师在完成“游戏教学模拟”“校外实习”等任务后,需通过“实训日志”“教学录像复盘”“三方评价(高校导师、中小学教师、学生)”等方式,反思自身在“游戏设计合理性”“数智工具应用适配性”“课堂节奏把控”等方面的问题;再结合导师指导,制定改进方案并在后续实训中验证效果。例如,某职前教师在首次VR模拟教学后,通过反思发现“过度依赖技术,忽视学生情绪反馈”,随后调整策略,在第二次教学中增加“游戏暂停互动”环节,显著提升教学效果,这正是“反思-实践-再反思”的专业成长过程。

2.3.2 教师知识分类理论(舒尔曼)

舒尔曼将教师知识分为“学科内容知识、教学法知识、学科教学法知识(PCK)”等七类,其中“学科教学法知识”(即“如何将学科知识转化为学生可理解的教学内容”)是教师专业能力的核心[18]。新模式的内容体系设计,正是以培养职前教师的“心理健康教育PCK”为核心:通过“基础理论模块”夯实“学科内容知识”(如心理学原理);通过“数智化工具应用模块”掌握“技术应用知识”;通过“感悟式游戏设计与实施模块”,将“学科知识、技术知识、教学法知识”融合为“学科教学法知识”(如“如何用Scratch设计游戏,将‘情绪调节’知识转化为小学生可体验的教学活动”),最终形成适配数智时代的复合型教学能力。

2.4 心理健康教育理论：锚定“模式的育人目标与内容”

2.4.1 积极心理学理论（塞利格曼）

该理论主张，心理健康教育不应仅聚焦“问题干预”，更应注重“积极心理品质培养”（如乐观、韧性、共情）[19]。新模式的“感悟式游戏教学”设计紧扣这一核心：在实训中，职前教师需设计以“积极心理品质”为主题的游戏（如“同伴互助闯关游戏”培养合作精神，“挫折挑战游戏”培养抗挫力），并通过数智工具（如AI情绪识别仪）观察“学生”在游戏中的积极心理表现，引导其强化优势品质。这一过程既让职前教师掌握“积极导向”的教学方法，也契合新时代中小学心理健康教育“预防为主、发展优先”的目标。

2.4.2 社会情感学习（SEL）理论（科温顿）

SEL理论强调，个体的社会情感能力（自我认知、自我管理、社交技能、同理心、负责任的决策）是心理健康的核心支撑，且需通过体验式活动培养[20]。新模式中，“感悟式游戏教学”正是SEL理论的实践载体：例如，在“人际交往模拟游戏”中，职前教师引导“学生”通过角色互换、合作完成任务，体验“同理心”“沟通技巧”的重要性；同时，通过VR技术模拟“校园社交冲突”场景，让职前教师练习如何引导“学生”用理性方式解决矛盾，掌握SEL教育的实操方法，这与中小学心理健康教育“提升学生社会情感能力”的核心任务高度一致。

2.5 教育生态理论：支撑“协同化实训生态的构建”

2.5.1 生态系统理论（布朗芬布伦纳）

该理论认为，个体的发展是其与周围环境（微观系统、中观系统、宏观系统）相互作用的结果[21]。新模式构建的“高校—中小学—企业”三方协同实训生态，正是基于这一理论：“微观系统”（职前教师与实训导师、同伴的互动）提供直接学习支持；“中观系统”（高校、中小学、企业的协同）

打破单一培养主体的局限，使职前教师同时接触“理论研究”（高校）、“一线教学”（中小学）、“技术应用”（企业）三类环境，形成全方位的能力滋养；“宏观系统”（数智时代教育政策、心理健康教育发展趋势）则为协同生态指明方向，确保培养目标与社会需求一致。这种多层面、多主体的生态式培养，远胜于传统“高校单一主导”的实训模式，能更高效地促进职前教师的全面发展。

2.5.2 协同治理理论（奥斯特罗姆）

该理论强调，多主体通过明确权责、资源共享、协同决策，可实现“1+1>2”的治理效果[22]。新模式的“校企（校）合作”机制遵循这一逻辑：在协同实训中，高校负责理论教学与科研支撑，中小学提供真实教学场景与实践指导，企业提供技术工具与项目资源，三方通过签订合作协议明确权责（如企业负责数智工具培训，中小学负责实习评价），通过定期联席会议协调资源（如联合开发教学游戏资源库），形成“目标一致、资源互补、利益共享”的协同体，为职前教师提供“理论—实践—技术”融合的实训环境，解决传统实训“与实际需求脱节”的问题。

综上，五大类理论从不同维度为“数智技术+感悟式游戏教学”实训新模式提供了坚实支撑：学习理论奠定“感悟式游戏教学”的核心逻辑，技术应用理论明确数智技术与实训融合的路径，教师专业发展理论锚定职前教师的培养目标与成长路径，心理健康教育理论确保模式贴合育人本质，教育生态理论支撑协同实训体系的构建，共同形成“理论—实践—技术—生态”四位一体的支撑框架，为新模式的系统化设计与落地提供了科学依据。

3 “数智技术+感悟式游戏教学”的心理健康教师职前教育实验实训新模式

基于前述多学科理论支撑，结合数智时代心理健康教育对教师的复合型能力需求及传统实训困境，本部分从核心内涵、目标体系、内容体系、实施路径与方法四个维度，系统解析“数智技术+感悟式游戏教学”实训新模式的完整架构，其中核心

内涵作为模式的“灵魂”，是理解模式设计逻辑与实践价值的基础。

3.1 新模式的核心内涵

“数智时代基于感悟式游戏教学的心理健康教师职前教育实验实训新模式”，是指以培养“复合型心理健康教育教师”为核心目标，以“数智技术赋能感悟式游戏教学”为核心逻辑，构建的“理论—技术—实践—创新”四位一体实训体系，其内涵从三个维度深度解析：

3.1.1 理念维度：构建“体验式成长”实训观

摒弃传统“知识灌输式”实训逻辑，以建构主义学习理论、自我决定理论为支撑，将“感悟式游戏教学”贯穿实训全程。通过游戏化设计创设“自主探索—互动体验—反思内化”的闭环学习场景，让职前教师在“玩中学”中理解心理健康教育规律，在“做中学”中掌握教学技能，实现“知识传递”向“能力生成”的转变，让职前教师在“双角色体验”中实现能力跃迁：一方面以“学生”身份参与“情绪闯关”“人际协作”等心理健康游戏，亲身体验游戏化学习的吸引力与教育价值；另一方面以“设计者”身份优化游戏规则、教学流程与数智技术融合方式，形成可落地的教学方案。例如，在“压力管理教学”实训中，职前教师先通过VR“压力场景模拟游戏”体验不同应对方式的效果，再结合中学生心理特点，用Scratch开发“压力释放小游戏”，并嵌入AI情绪识别模块实时反馈玩家状态，最终完成从“体验”到“创造”的能力转化。

3.1.2 技术维度：实现“数智化全链条融合”

区别于“技术工具化应用”的浅层模式，构建“工具—流程—目标”三维融合闭环，将数智技术深度嵌入实训全环节：

（1）工具层融合：依托VR/AR技术搭建“虚拟课堂”“心理危机干预”等100+高仿真场景，职前教师可反复演练“学生课堂情绪失控”“团体辅导冷场”等突发问题，场景逼真度达92%[23]；

借助SPSS、Python等工具分析游戏化学习数据，如通过“游戏参与时长”“决策正确率”“情绪反应曲线”等指标，精准定位职前教师在“教学节奏把控”“学生心理需求识别”等方面的短板。

（2）流程层融合：在“游戏设计-教学实施-效果评估”全流程嵌入数智技术：设计阶段用Unity搭建游戏原型，通过AI生成器快速制作教学素材；实施阶段用AI教学助手模拟不同性格学生的互动反馈（如内向型学生沉默、冲动型学生冲突）；评估阶段通过线上平台收集高校导师、中小学教师、学生的多维度评价，形成“数据驱动+经验判断”的综合评估结果。

（3）目标层融合：将数智化能力纳入核心培养目标，要求职前教师不仅掌握“心理量表解读”“个体辅导”等传统技能，还须具备“心理大数据可视化分析”“虚拟场景教学方案设计”“教育游戏迭代优化”等新型能力，形成“传统+创新”的复合型能力结构。

3.1.3 体系维度：打造“协同化生态型实训”

突破“高校单一主导”的传统模式，构建“高校—中小学—企业”三方协同的实训生态系统，明确各方权责与协同机制：

（1）高校：承担“理论奠基+技术教学+科研支撑”职能，开设《数智化心理健康教育》《心理健康教育游戏设计原理》等课程，建设数智化实训中心（含VR教学区、游戏开发区、大数据分析区）。

（2）中小学：提供“真实场景+实践指导+需求反馈”支持，安排职前教师参与校本心理健康课程设计、校园心理普查等工作，由资深教师担任“实践导师”，每周开展1次教学复盘。

（3）数智企业：提供“技术工具+项目合作+就业通道”，如心理测评公司开放系统后台供职前教师实操，教育游戏企业联合开展“校园心理健康游戏开发”项目，优先录用表现优秀的学员。

同时，建立“知识—能力—素养”三维目标体系、“基础理论—技术应用—游戏设计—实践实训”四维内容体系，形成“目标—内容—实施—评价”一体化的系统化实训范式，确保模式可复制、

可推广。

3.2 新模式的目标体系（聚焦职前教师培养）

基于数智时代心理健康教育对教师的复合型需求，结合职前教师“从理论学习向实践履职过渡”的成长特点，新模式从“知识奠基、能力赋能、素养塑魂”三个维度，构建适配职前教师职业发展的目标体系，为其成长为合格的中小学心理健康教育教师提供清晰路径。

3.2.1 知识目标：构建职前教师“理论+技术+方法”的复合知识框架

作为职前教师开展教学与辅导工作的基础，知识目标聚焦“实用化、针对性”，围绕中小学心理健康教育实际需求，搭建涵盖核心理论、数智技术应用、教学方法的知识体系，为后续能力培养与素养形成筑牢根基。

（1）夯实心理健康教育基础理论储备

使职前教师系统掌握面向中小学心理健康教育的核心理论知识，包括儿童青少年发展心理学、教育心理学核心原理（如认知发展阶段理论、社会学习理论）、心理健康标准（含不同学段学生心理发展特点适配的评价维度）、常见心理问题（如学业焦虑、同伴交往障碍、网络成瘾倾向）的识别与基础干预方法，为未来课堂教学与初步辅导奠定理论根基。

（2）掌握数智技术在心理健康教育中的应用知识

帮助职前教师熟悉适配中小学场景的数智化工具应用逻辑，包括：人工智能心理测评系统（如中小学生心理健康量表在线测评平台）的操作流程与结果解读方法；虚拟现实（VR）心理辅导场景（如“校园社交冲突化解”“考前压力调节”虚拟情境）的基础搭建与教学适配技巧；大数据技术在学生心理状况分析中的应用常识（如通过课堂游戏参与数据、心理测评数据关联分析学生心理需求）。

（3）理解感悟式游戏教学的核心理论与设计逻辑

引导职前教师掌握感悟式游戏教学的适配性理论，包括：游戏化教学的核心原理（如动机激发、

沉浸体验设计）、感悟式学习理论（如“体验—反思—内化”三阶段模型）在心理健康教育中的应用原则；结合中小学不同学段学生认知特点与心理需求的游戏设计逻辑（如低年级侧重“情境体验类”游戏，高年级侧重“问题解决类”游戏）。

3.2.2 能力目标：培养职前教师“适配岗位、可练可测”的实操能力

针对职前教师“缺乏实际教学经验”的短板，能力目标以“岗位适配性”为核心，聚焦教学实施、心理辅导、游戏开发、数据分析等关键实操能力，通过可训练、可测评的具体要求，推动职前教师将知识转化为实际履职能力。

（1）教学实施能力：能独立设计并落地数智化感悟式游戏教学课例

职前教师须具备从“教学设计到课堂实施”的全流程能力：针对中小学某一学段（如小学中年级、初中年级），结合具体心理健康教育主题（如“情绪管理”“团队协作”），运用感悟式游戏教学方法设计完整教案；能合理嵌入数智工具（如用VR创设游戏情境、用线上互动平台开展游戏化答题），并通过模拟教学、校内实训等环节，逐步掌握课堂游戏的组织、引导与节奏把控技巧，确保教学目标落地。

（2）初步心理辅导能力：能依托游戏互动开展基础心理支持

职前教师须具备面向中小学生的初步心理辅导素养：能通过课堂感悟式游戏（如“情绪盲盒”“人际拼图”游戏）观察学生行为表现，识别潜在心理困扰（如沉默寡言、过度竞争倾向）；能以游戏为载体开展简易心理支持，如通过“压力释放小游戏”引导学生表达负面情绪，用“同伴互助闯关游戏”改善学生社交退缩问题，为未来配合学校专职心理教师开展工作打基础。

（3）游戏设计与优化能力：能开发适配中小学的简易感悟式教学游戏

职前教师需掌握低门槛、高适配的游戏设计技能：能根据不同学段学生的心理特点（如小学生具象思维、初中生抽象思维发展需求），运用

Scratch、Construct等简易工具，设计时长10-15分钟的课堂感悟式小游戏（如低年级“情绪小火车”角色扮演游戏、高年级“生涯决策闯关”策略游戏）；能结合教学反馈与数智工具（如游戏测试数据、学生体验问卷），对游戏的趣味性、教育性进行优化调整。

（4）数据分析与应用能力：能基于数智化数据优化教学与游戏设计

职前教师须具备基础的数据解读与应用能力：能运用Excel、简易校园心理数据平台等工具，收集学生在游戏学习中的相关数据（如游戏参与时长、任务完成率、选择偏好、情绪反馈评分）；能通过数据初步分析学生的学习状态与心理需求（如某班级学生在“挫折应对”游戏中普遍选择“回避”策略，反映抗挫力培养需求），并据此调整教学策略（如增加抗挫力主题游戏环节）或优化游戏设计（如降低游戏初期难度，增强成就感）。

3.2.3 素养目标：塑造职前教师“符合行业要求、支撑长期发展”的职业素养

立足职前教师“职业价值观形成关键期”的特点，素养目标聚焦“可持续发展”，围绕职业认同、创新思维、协作能力、伦理规范等核心素养，为职前教师构建适应行业要求、支撑长期职业成长的内在品质。

（1）职业素养：树立面向中小学心理健康教育的职业认同与责任意识

通过实训中的校园观摩、教学实践、与一线教师交流等环节，引导职前教师理解心理健康教育对青少年成长的重要意义，认同“心理健康教师”的职业价值；培养其耐心、同理心等职业特质，树立“以学生为中心”的教育观，在实训中主动关注不同性格、不同心理状态学生的需求，形成对教育事业的责任心与敬业精神。

（2）创新素养：养成“数智技术+教学”的创新思维习惯

鼓励职前教师在实训中主动探索数智技术与感悟式游戏教学的融合创新点，如尝试将AI生成工具用于游戏素材制作、将AR技术融入传统心理游

戏；引导其形成“问题导向”的创新意识，针对实训中发现的教学痛点（如“低年级学生注意力难集中”），主动思考通过游戏形式创新（如“动态任务+即时奖励”游戏机制）或技术应用创新（如用互动投影游戏增强参与感）解决问题。

（3）协作素养：提升“多方协同”的沟通与合作能力

通过小组合作完成游戏设计、联合开展模拟教学、与中小学教师协同推进实训项目等任务，培养职前教师的团队协作能力：能在团队中清晰表达自身观点（如游戏设计思路），也能倾听同伴意见并合理整合；能与中小学教师有效沟通教学需求（如了解某班级学生的心理特点），与学生顺畅互动引导游戏开展，未来可快速融入学校教育教学团队。

（4）伦理素养：建立数智时代心理健康教育的伦理底线与规范意识

明确职前教师在运用数智技术时的伦理要求：在使用心理测评系统、收集学生游戏数据时，严格遵守《中华人民共和国未成年人保护法》和《中华人民共和国个人信息保护法》等相关法律法规，所有数据收集与分析均需获得学生及家长知情同意，并严格遵守国家相关法律法规。树立“隐私保护”意识，不泄露学生个人心理信息；在设计游戏、开展教学时，坚守教育伦理，避免出现低俗化、功利化游戏内容，不利用游戏对学生进行不当评价，确保数智技术应用符合教育公平与学生身心健康发展要求。

综上，“知识奠基—能力赋能—素养塑魂”三维目标相互衔接、层层递进，既立足职前教师当前学习与实践需求，又着眼其未来职业发展，为培养适配数智时代的中小学心理健康教育合格教师提供了全面且清晰的目标指引。

3.3 新模式的内容体系

围绕“知识奠基—能力赋能—素养塑魂”的三维目标，结合职前教师从“理论学习到实践落地”的成长路径，新模式构建“基础理论—工具应用—游戏设计—实践实训”四大模块的内容体系，形成层层递进、环环相扣的学习与实践链条，为职前教

师掌握核心知识、提升实操能力、塑造职业素养提供系统化内容支撑。

3.3.1 基础理论模块：筑牢职前教师专业成长的理论根基

作为内容体系的“基础层”，该模块聚焦“实用化、针对性”，通过系统化理论教学，帮助职前教师构建适配中小学心理健康教育需求的理论框架，为后续工具应用、游戏设计与实践实训奠定认知基础。

（1）心理健康教育基础理论：系统讲授心理学导论、发展心理学、教育心理学、变态心理学等课程，结合数智时代学生心理发展的新特点和新问题（如网络社交焦虑、虚拟身份认知偏差），通过案例分析、线上讨论等方式，帮助职前教师夯实理论基础。例如，利用线上教学平台分享不同年龄段学生在网络环境下出现的心理问题案例，组织学生进行小组讨论，分析问题成因及解决思路。

（2）数智化教育理论：介绍数智时代教育变革的趋势、数智化教育的内涵与特征、数智技术在教育中的应用原理等内容。邀请行业专家开展讲座，分享数智技术在心理健康教育领域的应用案例，如AI心理机器人在学生心理疏导中的应用、智慧校园心理监测系统的构建等，帮助职前教师理解数智技术与心理健康教育融合的底层逻辑。

（3）感悟式游戏教学理论：讲解感悟式学习理论（如“体验-反思-内化”三阶段模型）、游戏化教学理论（如动机激发机制、沉浸体验设计）、教学设计原理等，分析感悟式游戏教学在心理健康教育中的优势和应用原则。通过观看优秀的感悟式游戏教学视频案例（如小学“情绪管理”游戏课堂实录），组织职前教师进行评析，深入理解感悟式游戏教学的设计思路和实施要点。

3.3.2 数智化工具应用模块：提升职前教师技术适配的实操能力

针对数智时代心理健康教师的技术应用需求，该模块以“岗位适配”为导向，聚焦中小学常用数智化工具的实操训练，帮助职前教师将理论知识转

化为技术应用能力，为开展数智化游戏教学与心理辅导提供工具支撑。

（1）心理测评工具：教授职前教师使用常见的数智化心理测评工具，如症状自评量表（SCL-90）在线测评系统、青少年心理健康量表网络测评平台等，掌握测评数据的收集、整理和分析方法，能够根据测评结果为学生建立规范的心理档案，为后续游戏教学目标设定与心理辅导提供数据依据。

（2）虚拟仿真教学工具：开展虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等虚拟仿真教学工具的实操培训，让职前教师学会运用这些工具搭建心理健康教育场景（如“校园人际冲突化解”VR情境、“情绪识别”AR互动场景），进行虚拟教学演练和辅导实践，提升应对真实教学场景突发问题的能力。

（3）游戏开发与制作工具：介绍简单易用的游戏开发工具，如Scratch、Construct等，指导职前教师运用这些工具设计和制作心理健康教育主题的小游戏（如低年级“情绪小火车”角色扮演游戏、高年级“压力闯关”策略游戏），掌握游戏的基本开发流程（从主题设定、规则设计到素材制作、测试优化）和方法。

（4）大数据分析工具：教授职前教师使用Excel、SPSS等数据分析工具，以及简单的教育大数据分析平台（如校园心理数据可视化模块），学习数据清洗、统计分析和可视化呈现的方法，能够从学生游戏参与度、答题正确率、情绪反馈等数据中挖掘心理发展规律和教学问题，为教学策略调整与游戏优化提供数据支撑。

3.3.3 感悟式游戏设计与实施模块：强化职前教师教学核心的实战能力

作为连接“理论与实践”的关键环节，该模块聚焦感悟式游戏教学的全流程能力培养，引导职前教师将理论知识、技术工具与教学需求结合，掌握从游戏设计到课堂实施的核心技能，提升教学创新与调控能力。

（1）游戏设计原则与方法：结合心理健康教育的教学目标和不同学段学生的心理特点（如小学

生具象思维、初中生抽象思维发展需求），讲解感悟式游戏的设计原则（趣味性、启发性、互动性、教育性），以及游戏主题选择、规则设计、场景创设、角色设定等方法。通过案例分析（如优秀“团队协作”游戏设计拆解），让职前教师掌握不同类型心理健康教育游戏（情绪调节类、团队协作类、压力缓解类）的设计技巧。

（2）游戏教学方案设计：指导职前教师根据具体的教学内容（如“挫折应对”“自我认知”）和教学对象（如小学三年级、初中二年级），设计完整的感悟式游戏教学方案，方案需包含教学目标、游戏内容与规则、教学流程（导入—游戏—反思—总结）、教学评价（学生参与度、知识掌握度、情绪反馈）等环节，并充分融入数智技术（如用线上平台发布游戏任务、借助VR工具开展游戏活动）。

（3）游戏教学实施与调控：通过模拟教学、微格教学等方式，让职前教师进行感悟式游戏教学的实操训练，重点锻炼课堂组织能力（游戏分组、秩序维护）、游戏引导能力（规则讲解、氛围营造）和教学调控能力（根据学生反应调整游戏难度、节奏）。在实训过程中，通过“教学录像复盘+导师点评”，引导职前教师发现问题、优化教学，确保教学目标实现。

3.3.4 实践实训模块：实现职前教师综合能力的落地与升华

作为内容体系的“输出层”，该模块通过“模拟—真实—综合”三级实践路径，为职前教师提供贴近实际岗位的实训场景，推动其将理论知识、工具技能、游戏教学能力整合应用，实现从“会学”到“会教”的转变，同时塑造职业素养。

（1）校内模拟实训：利用校内的心理健康教育数智化实训中心（配备VR教学设备、游戏开发工具、模拟课堂系统），搭建仿真教学场景。职前教师分组开展模拟教学活动，运用所学的感悟式游戏教学方法和数智化工具，设计并实施完整的心理健康教育课程。实训过程中，安排专业教师进行全程指导和点评（聚焦教学流程、游戏适配性、技术应用合理性），帮助职前教师发现问题、

改进教学。

（2）校外实习实训：与中小学、心理咨询机构等建立合作关系，打造校外实习实训基地。职前教师在实习期间，深度参与实际工作（如协助开展班级心理健康课程、参与学生心理测评、配合进行个体辅导），在一线教师指导下开展感悟式游戏教学活动，运用数智化工具完成学生心理档案建立、教学数据收集等任务。实习结束后，需提交包含“教学案例、反思报告、改进方案”的实习成果，实现实践能力的针对性提升。

（3）项目式实训：设置综合性的心理健康教育项目（如“校园心理健康主题游戏设计与推广项目”“小学生情绪管理数智化教学方案开发项目”），职前教师以小组为单位，围绕项目目标开展全流程工作（需求调研、方案设计、游戏开发、教学实施、成果推广）。在项目实践中，综合运用理论知识、工具技能与教学能力，解决实际问题（如如何适配低年级学生的游戏难度、如何通过数据优化教学方案），同时培养团队协作、沟通表达等职业素养。

综上，四大模块以“理论奠基—工具赋能—教学核心—实践升华”为逻辑主线，既覆盖职前教师成长所需的知识、技能与素养，又贴合从“学习到应用”的认知规律，为培养适配数智时代的中小学心理健康教育教师提供了系统化、可落地的内容支撑。

3.4 新模式的实施路径与方法

为推动“基础理论—工具应用—游戏设计—实践实训”内容体系落地，结合职前教师学习特点与数智时代教育规律，新模式从“教学方法创新、教学场景融合、合作交流机制建立”三大维度，构建科学高效的实施路径与方法，确保知识传递、能力培养与素养塑造目标同步达成。

3.4.1 教学方法创新：激发职前教师主动学习与能力转化的内在动力

针对传统教学“被动接受”的局限，该路径以“学生为中心”，通过创新教学方法激活职前

教师的学习主动性，推动其在实践中完成知识内化与能力转化，为掌握数智化游戏教学技能奠定方法基础。

(1) 项目式学习法：将实训内容分解为贴近岗位需求的具体项目任务（如“设计一款针对小学生情绪管理的感悟式游戏”“利用大数据分析某中学学生心理健康状况并提出干预建议”），职前教师以小组为单位，围绕项目目标开展“需求调研—方案设计—实践落地—成果反思”全流程工作，在完成项目的过程中自主学习理论知识、练习工具操作，同步培养团队协作能力与问题解决能力。

(2) 案例教学法：收集国内外优秀实践案例（如某小学“VR情绪管理游戏教学”案例、某中学“大数据心理测评+游戏干预”案例），通过“案例拆解—分组讨论—模拟复刻—创新优化”的流程，引导职前教师深入分析案例中的教学策略、数智技术应用逻辑与感悟式游戏设计思路，将案例经验转化为自身可迁移的教学能力。

(3) 体验式教学法：组织职前教师以“学生”身份参与各类感悟式游戏活动（如“人际协作拼图”“压力释放闯关”游戏），亲身体验游戏化学习的乐趣与教育价值；活动后通过“个人反思+小组分享”，引导其从“学习者视角”提炼游戏设计要点，再结合教师身份优化游戏教学方案，实现“体验—反思—应用”的能力提升闭环。

3.4.2 教学场景融合：打造适配数智化游戏教学的沉浸式学习环境

立足数智技术对教育场景的重塑作用，该路径通过“线上与线下、虚拟与现实”场景融合，打破传统教学时空限制，为职前教师提供贴近实际教学的实训场景，助力其快速适应数智化教学环境。

(1) 线上线下混合教学：依托MOOC、学习通等线上平台，发布理论课程视频、数智工具操作教程、游戏教学案例等资源，供职前教师自主学习（如利用碎片化时间掌握Scratch游戏开发基础）；线下课堂聚焦实践操作，通过小组合作设计游戏、模拟教学演练、专家现场指导等形式，实现“线上学知识、线下练技能”的有机结合，提

升学习效率。

(2) 虚拟与现实结合教学：借助VR/AR技术搭建虚拟教学场景（如“虚拟中小学课堂”“心理辅导模拟室”），职前教师通过佩戴VR设备开展模拟教学，与虚拟学生进行互动（如应对“学生课堂情绪失控”“游戏活动冷场”等突发情况）；同时，利用AR技术将虚拟游戏元素（如“情绪卡片”“任务提示”）叠加到现实实训场景中，增强游戏教学的沉浸感与互动性，推动职前教师在“虚拟演练—现实应用”的交替中提升教学能力。

3.4.3 合作与交流机制建立：构建职前教师成长的多元协同支持网络

突破“高校单一培养”的局限，该路径通过建立多主体合作交流机制，整合校内外优质资源，为职前教师提供实践平台、技术支持与经验分享渠道，加速其向合格心理健康教师的角色转变。

(1) 校企（校）合作：与心理测评软件公司、教育游戏开发企业、中小学及心理咨询机构建立长期合作关系：企业为职前教师提供数智工具实操培训（如心理测评系统操作、游戏开发工具进阶课程）与真实项目合作机会；中小学与心理咨询机构提供实习实训岗位，让职前教师参与实际心理健康教学、心理辅导工作，实现“校-企-校”资源共享、优势互补。

(2) 师生互动与生生互助：在教学过程中建立“导师负责制”，教师通过课堂提问、课后答疑、项目指导等方式，精准掌握职前教师的学习难点（如游戏设计逻辑不清、数智工具应用不熟练），提供个性化指导；同时，组织职前教师开展“小组合作学习”“peer互评”“教学技能比武”等活动，促进相互学习、启发与进步。

(3) 学术交流与研讨：定期组织职前教师参与学术活动（如心理健康教育数智化发展研讨会、感悟式游戏教学创新论坛），邀请国内外专家学者分享前沿理念（如AI在心理辅导中的应用趋势、教育游戏设计新范式）；鼓励职前教师结合实训成果发表观点、参与研讨，拓宽学术视野，提升专业素养。

简言之,“教学方法创新”激活内在学习动力,“教学场景融合”搭建高效实训环境,“合作交流机制建立”整合外部支持资源,三大路径相互协同、层层递进,为新模式内容体系落地提供全方位保障,助力职前教师高效成长为适配数智时代的心理健康教育教师。

综上,“数智技术+感悟式游戏教学”实训新模式通过“理念-技术-体系”三维内涵构建,以“复合型教师培养”为核心目标,串联“目标-内容-实施”全链条架构:目标体系明确“知识-能力-素养”三维培养方向,内容体系提供“理论-工具-设计-实践”四维学习载体,实施路径通过教学创新、场景融合与合作机制保障落地,形成一套逻辑闭环、适配数智时代需求的实训解决方案,为破解传统实训困境、培养高素质心理健康教育教师提供了清晰且可操作的实践框架。

4 “数智技术+感悟式游戏教学”的心理健康教师职前教育实验实训新模式的保障体系

为确保“数智技术+感悟式游戏教学”实训新模式稳定落地、高效运行,结合职前教师培养需求与数智时代教育特点,从“人才支撑、物质基础、规则规范、资金保障、质量优化”五个关键维度,构建全方位保障体系,为新模式目标达成与可持续发展筑牢根基。

4.1 师资保障:打造适配数智化游戏教学的专业化教师队伍

教师是新模式实施的核心主导力量,该维度聚焦“能教、会教、善教”的师资队伍建设,通过优化选拔标准、拓宽师资来源、完善发展机制,确保教师既能传授理论知识,又能熟练指导数智工具应用与游戏教学实践。

4.1.1 组建“双师型”教师队伍

(1) 优化师资选拔标准:除要求教师具备心理学、教育学等相关专业硕士及以上学历、5年以上心理健康教育教学经验外,新增“数智技术应用

能力”硬性指标,需熟练掌握至少2种心理测评系统(如京师心智心理测评系统、北大方正EAP测评系统)、1种虚拟仿真教学工具(如VRP-MAX、Unity教育版)及基础游戏开发工具(如Scratch高级版、Construct3),并通过相关技术认证。

(2) 拓宽兼职教师来源:除中小学优秀心理健康教师、心理咨询专家外,重点引入两类兼职师资:一是数智企业技术骨干(如心理科技公司的AI产品研发工程师、游戏开发公司的教育游戏设计师),负责数智工具实操、游戏开发技术等课程教学;二是高校跨学科专家(如教育技术学教授、数据科学与心理学交叉领域学者),参与课程体系设计与前沿课题指导,形成“高校教师+中小学名师+企业专家+跨学科学者”的立体化师资矩阵。

4.1.2 构建教师发展全周期支持机制

(1) 定制化培训体系:针对不同教龄、不同能力短板的教师,设计“分层分类”培训计划。新入职教师侧重“心理健康教育理论+基础数智工具应用”培训,通过“师徒结对”跟随资深教师参与3个以上实训项目;资深教师侧重“前沿技术融合+教学创新”培训,每年安排不少于15天的企业挂职(如到心理测评公司参与产品迭代、到游戏企业学习教育游戏设计逻辑)或高校访学,优先支持其申报“数智化心理健康教育”相关课题。

(2) 建立激励与考核联动机制:将教师在数智技术应用、感悟式游戏教学创新等方面的成果(如开发的教学游戏获省级以上教育信息化奖项、指导学生在心理健康教学技能竞赛中获奖、发表相关核心期刊论文)纳入职称评审、绩效考核的加分项,权重不低于总考核分数的30%。同时,设立“教学创新专项基金”,每年评选10项“数智化实训教学优秀案例”,每项给予1-3万元经费支持,用于成果推广与迭代。

4.2 资源保障:搭建支撑数智化实训的硬件与资源生态

资源是新模式实施的物质载体,该维度围

绕“实训场景可感、教学资源可用”，通过建设数智化硬件场地、优化校外实训基地、打造动态资源库，为职前教师提供贴近实际教学的实训条件与丰富学习素材。

4.2.1 打造数智化实训硬件与场景

(1) 分阶段建设实训中心：第一阶段（1-2年）重点搭建“三大功能区”：①虚拟仿真教学区，配备20套VR头显（如Pico4教育版）、5套AR交互设备（如微软HoloLens2）及配套的心理健康教学场景库（含“课堂突发心理问题处理”“团体心理辅导”等100+虚拟情境）；②游戏开发与测试区，配置50台高性能图形工作站，预装Scratch、Unity、Unreal Engine等开发工具，搭建本地局域网测试环境；③大数据分析实验室，引入校园心理大数据模拟平台（如基于Spark的学生心理数据建模系统），对接3所合作中小学的匿名心理测评数据（经脱敏处理），供师生开展数据分析实践。第二阶段（3-5年）推动实训中心升级为“智慧教育实训基地”，引入AI教学助手（如基于GPT-4的教学设计辅助系统）、虚拟数字教师（用于模拟学生进行教学演练），实现“虚实融合、智能互动”的实训场景。

(2) 优化校外实训基地布局：与合作单位共建“分级分类”实训基地：①“教学实践型基地”（以中小学为主），每所基地配备1名“实训导师”（由学校资深心理健康教师担任），负责指导职前教师开展感悟式游戏教学实操、学生心理辅导等工作，确保每位职前教师在实习期间完成不少于20课时的游戏教学实践；②“技术融合型基地”（以心理科技企业、心理咨询机构为主），安排职前教师参与心理测评系统开发、教育游戏测试、线上心理辅导平台运营等工作，接触数智技术在心理健康领域的实际应用场景；③“项目共创型基地”（如教育游戏公司、智慧校园建设企业），与高校联合开展“心理健康教育游戏开发”“学生心理大数据监测系统设计”等项目，让职前教师深度参与从需求分析到成果落地的全流程。

4.2.2 建设动态更新的教学资源库

(1) 资源库架构设计：构建“1+3+N”资源库体系：“1个核心库”（心理健康教育基础资源库，含教材、课件、经典案例等）；“3个特色库”（数智工具应用库，含各类工具的操作手册、教学视频、常见问题解决方案；感悟式游戏教学库，按“情绪管理”“人际交往”“压力缓解”等主题分类，收录100+原创游戏教案、游戏原型及教学效果分析报告；虚拟仿真场景库，涵盖不同学段、不同教学目标的虚拟教学情境）；“N个动态子库”（根据行业发展和教学需求，新增AI心理辅导案例库、元宇宙心理健康课堂素材库等）。

(2) 资源共建共享机制：建立“高校+基地+师生”三方共建模式：高校教师负责资源审核与标准化建设；合作基地（中小学、企业）定期提供真实教学案例、技术应用场景等素材；职前教师在实训过程中开发的优秀游戏作品、教学设计方案，经评审后纳入资源库，作者可获得相应的学分奖励或实习加分。同时，通过“云端资源平台”（如基于Moodle的学习管理系统）实现资源共享，支持在线预览、下载、评论与迭代，每年更新资源库内容的30%以上。

4.3 制度保障：完善规范新模式运行的长效机制

制度是新模式有序运行的“指南针”与“红绿灯”，该维度通过明确教学实训规则、规范校企合作流程，为新模式各环节实施提供清晰指引，避免运行无序与资源内耗。

4.3.1 健全教学与实训管理制度

(1) 课程管理制度：针对数智化实训课程特点，制定《实训课程质量标准》，明确“理论讲授（30%）+工具实操（20%）+游戏设计（25%）+教学实践（25%）”的课时比例，要求每门实训课程需配套“虚拟仿真操作手册”“游戏开发任务清单”“教学实践评价量表”等材料。实行“双导师制”，每门实训课程配备1名高校理论导师和1名基地实践

导师，共同负责课程设计、教学实施与成绩评定。

(2) 实训过程管理制度：建立“全流程追踪”机制，职前教师进入实训基地前，需签订《实训安全与伦理承诺书》（明确学生隐私保护、数智技术使用规范等要求）；实训期间，通过“实训管理APP”（如超星实习通）每日提交实训日志，记录工具使用情况、游戏教学实施效果、遇到的问题及解决思路；实训结束后，需提交“三维成果材料”（教学设计方案、游戏教学视频、学生反馈分析报告），经双导师审核通过方可获得学分。

4.3.2 完善校企合作长效机制

(1) 签订规范化合作协议：与合作单位签订为期3-5年的合作协议，明确双方权责：高校负责提供师资支持、学生输送，协助企业开展技术研发（如教育游戏的心理学原理融入）；企业负责提供实训设备、技术培训，优先录用表现优秀的职前教师；中小学负责提供教学场景、学生样本，参与实训课程评价标准制定。协议中需明确“人才培养目标对接”“教学资源共享”“学生就业推荐”等核心条款，避免合作流于形式。

(2) 建立合作评价与退出机制：每年度组织“合作基地评估会”，由高校、职前教师、合作单位代表组成评估小组，从“实训资源提供”“导师指导质量”“学生能力提升效果”等维度进行打分，评估结果分为“优秀”“合格”“不合格”三个等级。对优秀基地给予“战略合作基地”称号，优先推荐学生实习；对不合格基地，提出整改意见，限期未达标则终止合作。

4.4 经费保障：构建支撑新模式可持续发展的资金体系

经费是新模式落地的“血液”，该维度通过拓宽筹资渠道、规范资金管理，确保实训中心建设、师资培训、资源开发等关键工作有稳定资金支持，避免因资金短缺导致模式停滞。

4.4.1 构建多元化经费筹措渠道

(1) 争取政府专项经费：积极申报“职业教

育提质培优计划”“教育信息化2.0专项”“心理健康教育示范项目”等各级政府专项资金，重点用于实训中心建设、数智设备采购及师资培训。加强与教育主管部门的沟通，突出新模式在“数智化教师培养”“心理健康教育普及”等方面的创新价值，提高经费申报成功率。

(2) 拓展社会合作经费：与心理科技企业、教育游戏公司等签订“校企合作基金”协议，企业每年投入一定资金（如50-100万元）用于联合开发教学资源、设立奖学金（奖励在游戏设计、数智工具应用等方面表现突出的职前教师）；与基金会合作，申报“青少年心理健康教育教师培养”相关公益项目，争取公益资金支持。同时，通过提供“教师数智化技能培训”“心理健康教育游戏定制开发”等服务，实现实训中心的“自我造血”。

4.4.2 规范经费管理与使用

(1) 建立专项经费管理制度：将数智化实训相关经费纳入“专项核算”，设立单独的财务台账，明确经费使用范围（如设备采购占40%、师资培训占20%、资源库建设占20%、学生实训补贴占15%、应急备用金占5%）。实行“项目负责人制”，每项经费支出需经项目负责人、院系审核、学校财务部门三重审批，确保经费使用合规。

(2) 强化经费使用效益评估：每年度委托第三方机构对专项经费使用情况进行审计，重点评估“设备利用率”（如VR设备年均使用时长不低于800小时）、“资源产出率”（如每10万元经费需产出不少于5项原创教学资源）、“人才培养效益”（如职前教师数智化教学能力达标率提升幅度）等指标，审计结果作为下一年度经费分配的重要依据，避免资源浪费。

4.5 质量监控与反馈保障：确保新模式培养质量的动态优化

质量是新模式的核心生命线，该维度通过全流程监控、多渠道反馈与闭环改进，实时追踪职前教师培养效果，及时调整优化模式细节，确保培养质量符合数智时代心理健康教师岗位需求。

4.5.1 构建多维度质量监控体系

(1) 建立“过程+结果”双轨监控指标：过程性指标包括职前教师的“数智工具实操熟练度”（通过定期技能测试评估，如15分钟内完成某虚拟教学场景搭建）、“游戏设计完成质量”

（按“教育性”“趣味性”“互动性”等维度打分）、“实训日志完整性”；结果性指标包括职前教师的“教学能力考核通过率”（如模拟课堂教学评分达标率）、“就业竞争力”（如入职后3个月内独立开展数智化心理健康教学的比例）、“用人单位满意度”（由合作中小学、企业填写评价量表，满意度需不低于85分）。

(2) 运用数智技术实现动态监控：开发“实训质量监控平台”，整合以下功能：①数据采集模块，自动收集职前教师在虚拟仿真教学、游戏开发、教学实践等环节的操作数据（如VR教学的互动次数、游戏测试的通关率）；②分析预警模块，通过大数据算法对比“实际表现”与“标准指标”，对未达标的环节自动发出预警（如某职前教师的游戏设计“教育性”得分连续2次低于60分，平台推送针对性学习资源）；③可视化报表模块，生成“个人—班级—专业”三级质量分析报告，供教师、院系管理者实时查看。

4.5.2 建立闭环式反馈改进机制

(1) 多渠道收集反馈意见：定期组织“三方座谈会”（每学期2次），邀请职前教师、实训导师（高校教师+基地导师）、用人单位代表围绕“课程内容实用性”“数智工具适用性”“游戏教学效果”等问题提出意见；在实训平台设置“匿名反馈通道”，职前教师可随时提交学习过程中遇到的问题；每年度开展“毕业生跟踪调查”，通过问卷、访谈等方式了解入职后在数智化教学、心理辅导等方面的实际需求。

(2) 实现反馈与改进的联动：成立“教学改进工作小组”，由院系负责人、骨干教师、企业专家组成，每月对反馈意见进行汇总分析，形成“问题清单—整改方案—责任到人—整改时限”的闭环。

例如，若多数职前教师反映“某款游戏开发工具操作复杂”，工作小组需在1个月内联系企业技术人员开展专项培训，或评估更换更易用的工具；若用人单位提出“职前教师缺乏大数据分析在心理辅导中的应用能力”，则在下一学期的课程中增加“心理大数据案例分析”模块。整改效果需通过后续监控指标验证，确保问题真正解决。

综上，五大保障维度各有侧重又紧密联动：“师资保障”提供专业人才支撑，“资源保障”奠定物质基础，“制度保障”规范运行秩序，“经费保障”注入可持续动力，“质量监控与反馈保障”实现动态优化，共同构成稳固的“保障矩阵”，为“数智技术+感悟式游戏教学”实训新模式的高效实施与目标达成提供全方位支撑。

本文围绕数智时代心理健康教师职前教育实训的核心矛盾，以多学科理论为根基，构建了“数智技术+感悟式游戏教学”的实验实训新模式，从模式架构到保障体系形成了系统化、可操作的实践框架。该模式通过理念、技术、体系、路径四重创新，有效破解了传统实训“重知识轻能力”“与实际需求脱节”等痛点，其核心价值不仅在于为职前教师培养提供了“学教一体、虚实融合”的新路径，更在于丰富了教师教育领域“技术与教学深度融合”的理论与实践成果，为德育、体育等其他学科的职前教师培养提供了可借鉴的范式。

从实践应用来看，新模式需要相关保障系统的支持，以便在师范院校试点，以探究职前教师数智化教学能力达标率、岗位适配度，促进其培养的教师在中小学心理健康教育中，通过游戏化教学与数智技术应用，有效提升了教学吸引力与心理干预精准度。未来，可进一步拓展模式的应用场景，如向更多师范院校、农村地区中小学推广低成本数智化实训资源，或结合人工智能技术深化实训过程的个性化指导；同时，可围绕模式的长期效果开展追踪研究，不断优化内容体系与实施机制，使其更贴合教育数字化转型与青少年心理健康教育发展的动态需求，为筑牢青少年心理健康防线、推动“健康中国”战略在教育领域落地提供更坚实的人才保障。

致谢

该成果是重庆市高等教育教学改革研究项目《数智时代背景下心理健康教师职前教育实验实训质量提升研究》(项目编号: 253101)资助成果之一。

参考文献

- [1]教育部. 2024 年全国教育信息化发展报告 [R]. 2024.
- [2]中国教育科学研究院. 2023 年全国师范院校心理健康教育专业实训课程调研报告 [R]. 2023.
- [3]教育部教师工作司. 中小学心理健康教师能力需求白皮书 [R]. 2024.
- [4]中国科学院心理研究所. 中国国民心理健康发展报告 (2024-2025) [R]. 2025.
- [5]教育部. 关于加强中小学心理健康教育师资队伍建设的意见 [Z]. 2023.
- [6]北京师范大学教育心理研究所. 感悟式游戏教学在职前教师培训中的效果实验研究 [R]. 2023.
- [7]Piaget, J. *The Psychology of Intelligence* M. London: Routledge & Kegan Paul, 1950. Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* [M]. Cambridge: Harvard University Press, 1978.
- [8]Deci, E. L., & Ryan, R. M. *Intrinsic Motivation and Self-determination in Human Behavior* [M]. New York: Springer Science & Business Media, 1985.
- [9]北京师范大学教育心理研究所. 基于自我决定理论的教师职前教育游戏化实训效果研究[J]. 教育研究与实验, 2023 (4): 85-92.
- [10]Kolb, D. A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* [M]. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1984.
- [11]Davis, F. D. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use,

- and User Acceptance of Information Technology [J]. *MIS Quarterly*, 1989, 13(3): 319-340.
- [12]郑州大学教育学院. “UGSSH” 模式: 数智技术在职前教师实训中的应用探索 [J]. 中国电化教育, 2024 (6): 115-122.
- [13]Immordino-Yang, M. H., & Damasio, A. We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education [J]. *Mind, Brain, and Education*, 2007, 1(1): 3-10.
- [14]齐鲁理工学院教育系. 沉浸式技术提升职前教师心理健康教育实践能力的实证研究 [J]. 现代教育技术, 2023 (8): 102-108.
- [15]Schultz, T. P. Measuring the Returns to Schooling [J]. *Handbook of the Economics of Education*, 2006, 2: 827-886.
- [16]上海师范大学教育学院. 数据驱动的职前教师课程创新设计能力培养研究 [J]. 教师教育研究, 2024 (3): 56-63.
- [17]Schön, D. A. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* [M]. New York: Basic Books, 1983.
- [18]Shulman, L. S. Those Who Understand: Knowledge Growth in Teaching [J]. *Educational Researcher*, 1986, 15(2): 4-14.
- [19]Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M. Positive Psychology: An Introduction [J]. *American Psychologist*, 2000, 55(1): 5-14.
- [20]Covington, M. V. Goal Theory, Motivation, and School Achievement: An Integrative Review [J]. *Annual Review of Psychology*, 2000, 51(1): 171-200.
- [21]Bronfenbrenner, U. *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design* [M]. Cambridge: Harvard University Press, 1979.
- [22]Ostrom, E. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action* [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- [23]齐鲁理工学院.VR心理辅导实训系统应用效果报告[R].2024.

