

亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学的可行性分析及融合路径思考

程蘭婷, 周鹏飞

重庆师范大学经济与管理学院 重庆

【摘要】随着乡村振兴战略的推进和素质教育的深入,农业现代化与教育创新的融合成为重要趋势。然而,传统农业研学项目普遍存在课程同质化、参与度低、资源利用不足等问题。文章以亲子剧本杀游戏与儿童农业研学为切入点,探讨两者结合的可行性及其融合路径。通过结合趣味性与教育性,优化亲子剧本游戏设计,因地制宜,整合本地农业资源,实现融合发展,同时密切结合家庭教育与学校教育,在“家校联合”中促进儿童的全面发展。

【关键词】儿童农业研学; 亲子剧本杀游戏; 融合路径

【基金项目】重庆市大学生创新创业训练计划项目(S202410637024)资助的课题

【收稿日期】2025 年 5 月 15 日

【出刊日期】2025 年 6 月 17 日

【DOI】10.12208/j.sdr.20250035

Feasibility analysis and integration path exploration of incorporating parent-child script killing games into children's agricultural research and learning

Lanting Cheng, Pengfei Zhou

School of Economics and Management, Chongqing Normal University, Chongqing

【Abstract】With the advancement of the rural revitalization strategy and the deepening of quality-oriented education, the integration of agricultural modernization and educational innovation has become an important trend. However, traditional agricultural research and learning projects generally suffer from issues such as homogenized courses, low participation, and insufficient resource utilization. This article takes the integration of parent-child script killing games and children's agricultural research and learning as the entry point, exploring the feasibility and integration paths of their combination. By combining fun and education, optimizing the design of parent-child script games, adapting to local conditions, and integrating local agricultural resources, a harmonious development can be achieved. At the same time, closely integrating family education and school education, the all-round development of children can be promoted in the "home-school collaboration".

【Keywords】Children's agricultural research and learning; Parent-child script killing games; Integration path

1 引言

强国必先强农,农强方能国强,农业作为国民经济的基础,是稳定社会发展的“压舱石”。随着乡村振兴战略的深入推进,农业现代化与教育创新的融合成为重要趋势^[1]。2023 年农业农村部一号文件明确提出“鼓励发展教育农园、研学基地、乡村露营地、乡土文化体验游等新模式”,以此响应 2023 年中央一号文件提出的“拓展农业多功能性”,为农业与教育跨界融合提供了政策支撑。在此背景下,农

业研学作为一种新型教育模式,通过实践体验增强青少年对农耕文化的认知,已成为推动农业高质量发展的重要抓手。

然而,传统农业研学市场仍面临诸多痛点。2023 年我国研学旅行市场规模达 1469 亿元,但与文化历史研学、科学探索研学等相比,农场农业研学占比 36%居于末位,且产品同质化严重,多以采摘、种植等单一活动为主,缺乏趣味性与教育深度。中国消费者调查显示,不少消费者认为现有研学项目“重

作者简介:程蘭婷(2004-)女,重庆长寿人,重庆师范大学经济与管理学院本科生,研究方向为儿童研学;周鹏飞(1979-)男,湖南长沙人,经济学博士,重庆师范大学经济与管理学院教授,硕士生导师,研究方向为人口经济学、产业组织与管理。

游轻学”, 难以满足青少年综合素质培养需求。此外, 教育部等 11 部委联合印发的《关于推进中小学生研学旅行的意见》表明, 研学需以课程为核心, 以实践为载体, 但市场上符合这一标准的农业研学产品仍属稀缺。

近年来, 剧本杀作为沉浸式文化体验的新兴业态, 为教育创新提供了新思路。2019 年, 剧本杀相关订单量和门店量均迎来了爆发性增长, 增速分别为 303% 和 309%。艾媒咨询 (2022) 数据显示, 2021 年中国剧本杀市场规模为 170.2 亿元。将亲子剧本杀游戏的叙事逻辑与任务驱动模式融入农业研学, 可通过角色扮演、剧情推理等环节, 激发青少年探索兴趣, 实现“寓教于乐”与“知行合一”的双重目标, 为农业研学产品升级、乡村文旅融合及素质教育改革提供理论参考与实践路径, 助力乡村振兴与农业高质量发展。

2 文献综述

2.1 关于剧本杀游戏的研究

剧本杀作为新兴社交娱乐形式, 自 2013 年引入中国后迅速崛起, 并逐渐发展成为具有独特文化内涵和社交价值的娱乐活动 (吴佳妮, 2023; 曾心妍, 2024) [2][3]。张哲源 (2023) 认为剧本杀不再局限于传统推理, 而是逐步融入多种游戏机制和文化元素 [4]。张璨 (2024) 曾提出, 剧本杀剧本通过赋予玩家情节选择权和角色命运决定权, 实现了从静态文本到动态互动的转变 [5]。剧本杀手游通过创新的叙事结构和互动设计, 使得玩家不仅仅是参与者, 更是剧情的一部分, 提升了玩家的沉浸感, 满足了玩家对推理和社交的需求 (陈依凡, 2019) [6]。通过角色扮演和剧情再生产, 玩家能够在游戏中获得身份认同和自我实现的满足感, 其社交属性还为玩家提供了面对面交流的机会, 打破了数字时代人与人之间的情感隔阂 (曾心妍, 2024) [3]。

在传播文化方面, 剧本杀具有独特优势, 能够通过沉浸式体验和剧情设计让青少年在娱乐中接受文化的熏陶 (薛云涵等, 2023) [7]。而且通过线上线下的综合娱乐体验, 剧本杀能够满足青少年的社交需求和个性化表达 (燕道成和刘世博, 2021) [8]。吴佳妮 (2023) 认为, 剧本杀的交互性和情节驱动能够有效提升学生在课堂上的参与感和知识留存率, 并通过沉浸式体验增强学生的学习动机和主动学习能

力, 尤其适用于传播学课程的教学 [2]。

2.2 关于儿童农业研学活动的研究

在“高质量养娃”时代新潮下, 兼具家庭教育和增进家庭情感功能的亲子研学旅游日益兴盛, 逐渐成为亲子游客的理想选择 (阳琴, 2023) [9]。亲子研学不仅仅是一次家庭出游, 更是一次富有教育意义的学习之旅 (张芸雅, 2024) [10], 随着家庭教育的开放性增强, 知行合一的亲子研学越发受到重视 (张博文, 2020) [11]。

研学教育作为推进素质教育的重要部分, 不仅被政府、学校、企业青睐, 也逐渐被各个乡村、农庄、山地等项目视为产业融合的重要抓手 (王超, 2019) [12]。顺应时代需求农业研学旅行出现且伴随而来的农业研学实践教育得到了更多重视 [13] (鲁馨悒, 2024)。

由于人们对农业知识的了解日渐匮乏, 尤其是儿童对于自然和农业的了解知之甚少, 所以自然教育如今被人们所追寻, 人们对于自然的渴望日渐加深, 自然教育也逐步被我国所重视, 因此更要注重对自然教育、农业文化的普及, 了解农业文化的内涵, 在浅层方面探索更深的理解 (张瑜, 2024) [14]。农业研学活动不仅是大人释放心情的绝佳之旅, 还是孩童亲近自然, 走进田间健康成长的必修之课 (章蓉蓉, 2025) [15]。通过农业研学活动去挖掘农业和农作物的美学价值, 体现了“核心素养”下, 学生与家长、老师、学校、社区等各方已形成共同体, 从而把学生的审美教育、家庭教育、爱国教育、实践能力等贯穿在整个活动中 (魏胜君, 2023) [16]。

2.3 关于剧本杀对农业研学的影响研究

近两年, 沉浸式体验项目悄然崛起, 如何更好地设计沉浸式体验项目, 为文化和旅游产业提供新的发力点, 成为一个重要议题 (周鹏飞, 2022) [17]。而“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”模式以农文旅融合时代背景为契机, 以“角色扮演-剧本研读-农业知识学习-搜查线索-推理判断-分享展示”为主线 (韦文华等, 2023) [18], 激发儿童的学习兴趣、提升亲子互动质量、培养儿童的综合素养、拓宽农业研学的教育方式、增强教育的趣味性与沉浸感。且该种模式具有现实的可能性: 依托主流价值观, 寓教于乐易接受; 宣传正能量主题, 满足精神文化需求; 情景模拟感染力强, 适用范围广泛 (唐婷婷, 2023) [19]。Shin-Jia Ho 等 (2022) 提出将基于游戏的体验式学

习应用于基于可持续发展的全面教育^[20], 积极将亲子剧本杀与儿童农业研学活动相结合, 对于实现农业研学产业的可持续性发展具有重要的现实意义。

3 研究问题与方法

3.1 研究问题

本文主要是分析将亲子剧本杀这一互动性强的角色扮演游戏, 应用于儿童农业研学活动中的可行性。具体而言, 旨在探讨如何在研学中通过剧本杀这一新兴的娱乐形式, 激发亲子互动和团队合作, 并有效促进儿童对农业、生态等相关知识的兴趣与理解。探讨在亲子剧本杀融入儿童农业研学的过程中, 如何在沉浸式角色扮演的游戏中增强儿童的学习动机, 并帮助他们在互动中加深对农业文化发展、农业生产过程、环境保护和生态平衡等概念的理解。

此外, 本文还将根据发放的调查问卷结果评估亲子剧本杀在儿童农业研学中的实际应用效果, 评估公众对“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的消费意愿及该种模式的可持续性发展前景, 以此为“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”这一新型教育活动提供理论支持, 推动农业教育模式的创新, 同时为家长和儿童提供更加丰富的亲子互动与教育体验。因此, 本文研究的核心问题在于如何将传统的农业教育与现代游戏化教育方式相结合, 实现知识的寓教于乐, 并探讨其在提升亲子关系和儿童认知方面的潜力。

3.2 问题思考

一方面, 亲子剧本杀作为一种集娱乐、互动与思维挑战于一体的活动形式, 能够激发亲子之间的合作和沟通, 促进亲子关系的提升。通过角色扮演和剧情推理, 家长和儿童在共同探索过程中增进彼此的理解和信任, 从而增强家庭成员之间的情感纽带。此外, 剧本杀的互动性和情节设置在农业研学活动中也可以激发儿童对农业知识的兴趣, 鼓励他们参与农业研学活动, 拓宽他们的知识面。因此, 亲子剧本杀游戏能够正向提高儿童农业研学的参与度和效果。

另一方面, 亲子剧本杀游戏作为一种相对复杂且需要集中思考的娱乐形式, 可能使得部分家庭的亲子活动时间被过多占用, 家长和儿童可能在活动中的沉浸度过高, 从而忽视了农业研学本应专注的实地体验与学习环节。同时, 如果剧本内容和农业

知识结合不够紧密, 可能会导致农业教育与游戏娱乐之间的割裂, 进而影响儿童农业研学的深度和质量。此外, 亲子剧本杀的情节和角色设定可能存在过于复杂或超出儿童理解能力的情况, 导致儿童参与活动的效果适得其反, 反而降低了儿童农业研学的实际效果。

基于此, 提出以下问题: 亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学是否可行? 如何更好地实现亲子剧本杀游戏与儿童农业研学活动的融合?

3.3 研究方法

从既有研究来看, 国内学者主要采用定性研究与定量研究相结合的方法对剧本杀及农业研学发展状况进行探讨。其中, 定性研究多基于文献分析、研究内容分析、案例分析等方法, 探讨剧本杀和农业研学活动的独立发展模式及对文化消费、教育体验的影响; 定量研究则主要通过问卷调查、实证分析等方法, 测度剧本杀和农业研学与其他多元化因素结合的应用效果及其影响。为更好地分析亲子剧本杀与儿童农业研学融合的可行性, 以及更好地探寻其融合路径, 本文运用描述性统计及 SWOT 分析, 有效结合定性研究与定量研究的优势, 为探究亲子剧本杀与儿童农业研学融合的可行性及其融合路径提供了有效依据。

3.4 理论支撑与模型建构

(1) 教育学视角: 建构主义学习理论与体验式学习模型的支撑

学习是一种过程, 而非单一结果 (David A. Kolb, 1984)^[21]。体验式教育基于学习者与环境互动的理论, 通过将新知识整合进已有认知结构, 可以帮助儿童实现从“静态知识”到“可用知识”的转变 (Janet Eyster, 2009)^[22]。从建构主义学习理论来看, 学习是学习者在具体社会文化情境中, 通过与环境和他人的互动不断建构知识的过程。亲子剧本杀通过角色扮演与情境模拟, 与农业研学相结合, 为儿童提供了“做中学”的平台。这种沉浸式的体验契合科尔布 (Kolb) 的体验式学习模型, 强调通过“具体经验—反思观察—抽象概念化—主动实验” (David A. Kolb, 1984)^[21]四阶段循环来深化学习效果。因此, 将剧本杀融入农业研学活动, 有助于儿童在真实或拟真的农业场景中, 通过游戏化体验进行意义建构, 从而深化对农业知识的理解, 提升学习动机与成效。

(2) 传播学视角: 参与式传播与文化共创机制的启发

传播学中“参与式传播”(Participatory Communication)理论强调受众不再是被动的信息接收者,而是主动参与者和内容的再生生产者。Andrea M.Spruijt 等(2020)认为亲子互动在儿童注意力控制(Attentional Control, AC)和执行功能(Executive Functioning, EF)的发展中起着关键作用^[23]。在“亲子剧本杀+农业研学”活动中,儿童与家长不仅是内容的接收者,更是剧本故事的共同讲述者与情节推动者,这种亲子互动型传播机制促进了家庭内部的信息交流,帮助儿童提高注意力控制和执行功能,也加强了农业知识的多维传播路径。此外,“情境传播”(Contextual Communication)强调传播必须与情境相融合,剧本杀提供了可沉浸、可体验、可感知的互动情境,使农业知识传播变得具体而有温度,符合当代儿童的传播接受习惯。

(3) 文化创意视角: 从内容创意到教育场景的再构建

文化创意产业理论强调“跨界融合”与“内容驱动”,在教育内容设计中倡导“教育即场景、知识即体验”的理念。随着教育技术的发展和教育理念的更新,游戏化教学已成为一种备受推崇的教学方法,基于游戏的元素和机制,通过创造一个有趣、互动和具有挑战性的学习环境来激发学生的学习动机和学习参与度(Jing Yang, 2023)^[24]。剧本杀游戏作为文化创意内容的重要载体,通过角色设定、情节构建和故事导向,将农业研学从单一的知识传授转变为多感官的文化学习体验。这种转化不仅拓展了农业文化的表达方式,也赋予农业教育以创意与情感价值。在内容创意与场景创新的推动下,剧本杀

与农业研学的结合创造了一个“文化+教育+体验”的三重价值空间,拓展了农业研学活动的文化维度和教育深度。

4 问卷发放与样本概况

4.1 调研方法与问卷发放

调研问卷共包含 25 个问题,涵盖基础信息(Q1 年龄范围; Q2 性别; Q3 最高学历水平; Q4 家庭月收入水平; Q5 是否有孩子; Q6 如果有孩子,孩子的年龄范围)、剧本杀认知程度(Q7 对剧本杀的了解程度; Q8 您认为剧本杀最吸引人的地方是什么; Q9 您参与剧本杀的频率; Q10 您认为剧本杀游戏最需要改进的地方是什么)、农业研学意愿(Q11 对农业研学的兴趣程度; Q12 您认为农业研学对孩子成长的重要性; Q13 您认为农业研学活动对孩子的成长有何帮助; Q14 您认为市场上已有的儿童农业研学旅行最大的不足之处是什么)、融合模式偏好(Q15 您认为亲子剧本杀游戏应该融入到儿童农业研学活动中的程度; Q16 如果将亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学活动,应包含哪些元素; Q17 “亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的理想时长; Q18 对“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的价格接受范围; Q19 您认为“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动较传统农业研学旅行的优势是什么; Q20 您认为“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的主要目标应该是什么; Q21 对“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的安全性有何看法; Q22 对“亲子剧本杀游戏+亲子农业研学”活动的参与兴趣程度)以及其他主观性问题(Q23-Q25)。在剔除多项选择、主观性问题与 Q6 之后,剧本杀偏好量表 $\alpha = 0.788$ (见图 4.1), KMO=0.951 (见图 4.2), 符合结构分析条件。

样本量	项目数	Cronbach. α 系数
207	16	0.788

图 4.1 亲子剧本杀融入儿童农业研学偏好量表克隆巴赫 α 系数

KMO 和 Bartlett 的检验

取样足够度的 Kaiser-Meyer-Olkin 度量。	.951
Bartlett 的球形度检验 近似卡方	1742.839
df	120
Sig.	.000

图 4.2 KMO 检验和巴特利特球形检验结果

调查问卷面向社会公众发放, 由于家长和老师的消费意愿极大程度上会影响最终的研学产品选择, 因此问卷大部分面向家长和中小学教师发放。问卷内容从受访者认为的儿童开展农业研学的重要性, 对剧本杀游戏的看法, 以及对“安全防护、时间费用、活动内容”等影响因素的偏好度等方面设置问题, 以此剖析社会公众尤其是 5 岁-12 岁儿童的家长、老师对“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的态度意愿, 以及该种模式的潜在市场发展前景。在此基础上, 针对重庆市的小学生家长、老师进行个别访谈, 使调查数据更全面深入^[25]。

4.2 样本概况

2024 年 12 月至 2025 年 1 月, 通过采用实地调研与在线问卷调查相结合的方式, 在重庆涪陵农业科技研学实践教育基地、小学校园等地开展实地问

卷调查及一对一访谈, 在线上 QQ 群、微信群、抖音、微博等平台发放在线问卷, 剔除填写不完整的无效问卷, 实际有效问卷共计 207 份。样本年龄涵盖了从 18 岁以下到 60 岁以上的各个年龄段(见图 4.3), 分布主要集中在 19-30 岁和 31-45 岁, 多为家庭的主要决策者, 且性别比例较为均衡, 男女各占 49.76%和 50.24%, 基本持平。

最高学历水平在本科及以上学历的受访者占比 70.05%(见图 4.4), 说明该样本群体整体受教育程度较高, 对教育类活动的重视程度和参与意愿可能会较强。收集的样本中, 69.57%的受访者有孩子, 孩子年龄大部分是 5 岁-12 岁; 有 43%的受访者家庭月收入水平在 5000 元以下, 说明研学活动费用不应过高, 否则近一半的家庭难以承受高昂的研学费用。

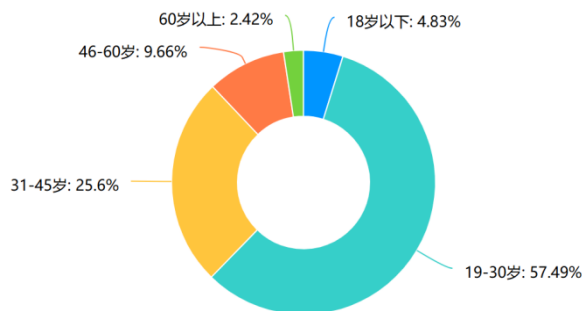


图 4.3 被调查群体各年龄段分布情况

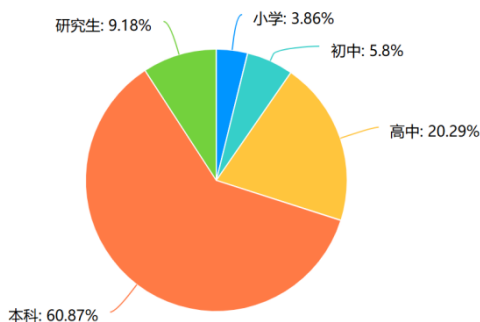


图 4.4 被调查群体最高学历水平情况

5 实证结果与分析

5.1 描述性统计分析

(1) 对于剧本杀的了解与态度

根据调查结果, 可以发现样本群体对剧本杀的了解程度普遍较高, 有 77.78%的受访者是了解剧本杀的, 超一半的受访者认为剧本杀最吸引人的地方在于剧情设计和社交互动, 其次是角色扮演和解谜

环节。参与剧本杀的频率方面, 每周 1 次或更频繁、每月 1 次和每季度 1 次的受访者比例较为接近, 共计达到 82.61%(见图 5.1), 说明绝大多数受访者对剧本杀是感兴趣甚至是喜爱的。

更重要的是通过调查结果得知, 对于剧本杀游戏最需要改进的地方, 有 28.5%的受访者认为在于剧情设计不够丰富和吸引人, 有 25.6%的受访者认为是

角色设定缺乏深度和多样性, 还有 26.09% 的受访者觉得游戏规则复杂, 新手难以快速上手 (见图 5.2)。

(2) 对于农业研学的兴趣与看法

调查数据显示, 80.68% 的受访者对农业研学感兴趣, 而且普遍肯定了农业研学对儿童成长具有重要性。那么农业研学活动对儿童的成长有哪些帮助呢? 65.7% 的受访者认为主要是培养了孩子的责任感, 52.17% 的受访者认为提高了孩子的团队合作意

识, 41.55% 的受访者认为孩子在参与农业研学的过程中增强了动手能力 (见图 5.3)。

但是, 农业研学活动也存在着很多不足之处, 市场上已有的农业研学活动存在的最大不足之处在于同质化现象严重, 缺乏具有地方特色的研学项目; 研学模式创新不够, 传统方式难以激发儿童兴趣; 研学资源利用不足, 教学内容和设备未配套, 且安全性较差 (见图 5.4)。

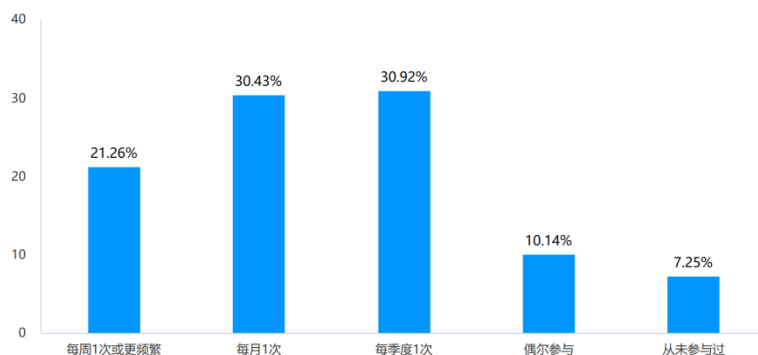


图 5.1 被调查群体参与“剧本杀”的频率

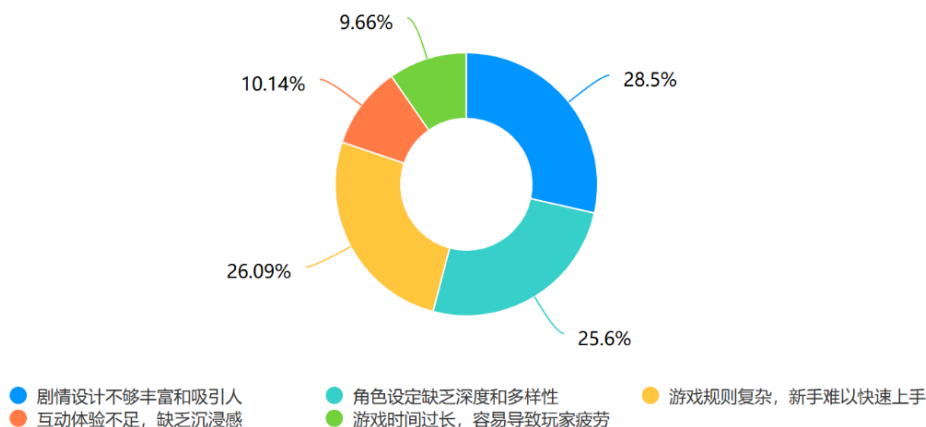


图 5.2 被调查者认为“剧本杀”游戏最需要改进的地方

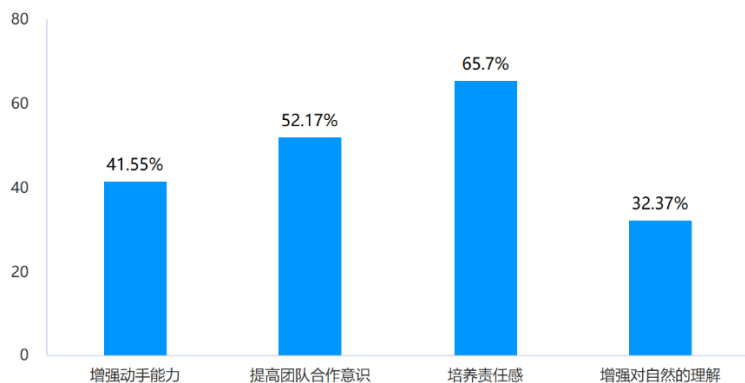


图 5.3 被调查者对“农业研学活动对孩子的成长有何帮助”的看法

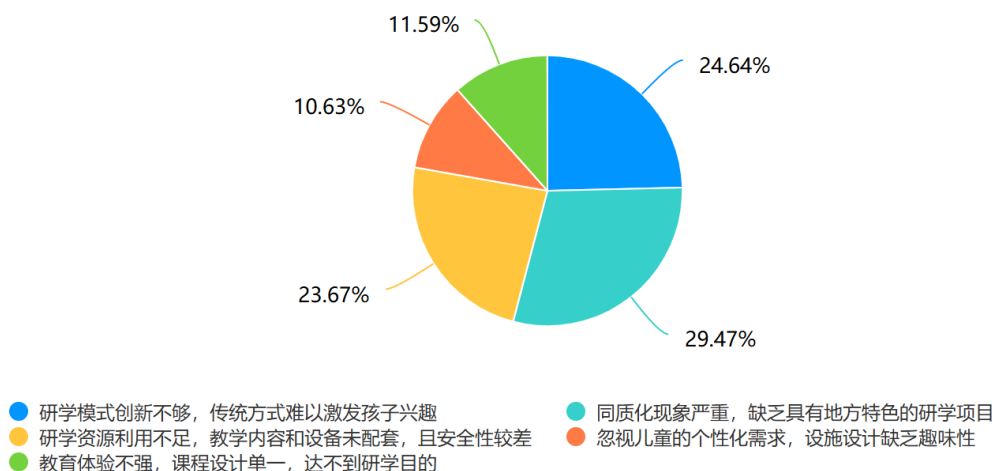


图 5.4 被调查者认为市场上已有的儿童农业研学旅行最大的不足之处

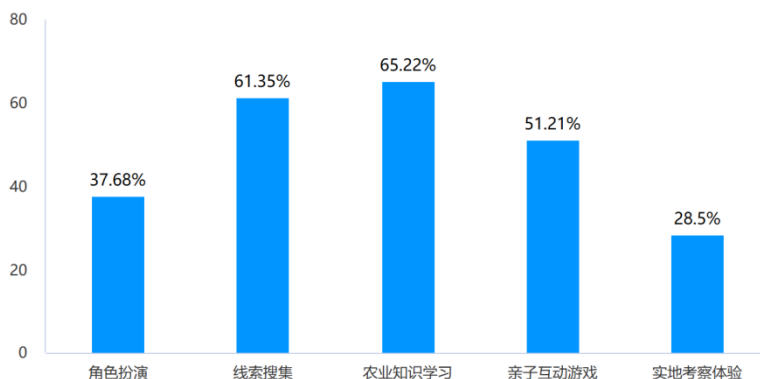


图 5.5 被调查者认为将亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学活动中应包含的元素

(3) 对于将亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学活动的态度与意见

如果将亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学活动中，那么在融入方式、剧本杀元素、花费时长、所需价格等方面，受众会表现出一定的偏好和期望，从统计结果来看，样本群体更倾向于选择完全融入、部分融入或任务驱动模式。26.57%的受访者选择完全融入模式，即将整个研学活动都设计成“剧本杀”形式，每个家庭成员扮演不同角色，围绕农业主题展开任务和解谜，且所有的活动环节、讲解和互动都与剧本内容紧密结合。28.99%的受访者选择部分融入模式，即将“剧本杀”元素融入活动的部分环节或任务中，例如通过角色扮演和任务解锁来引导家庭成员参与某些农业学习环节，而其他部分保持传统的讲解和体验方式。22.22%的受访者选择任务驱动模式，即在农业研学活动中，通过设置多个任务或挑战，家庭成员以解谜或完成任务的方式了解农

业知识，这些任务可以设计为“剧本杀”的形式，但并非主线，而是补充和推动整体活动的进程。

在“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”这种模式下，需要包含的元素主要有农业知识学习、线索搜集、亲子互动游戏和角色扮演（见图 5.5），且理想时长应控制在 1 天以内，最长不应超过 2 天。

考虑到样本群体对该种模式的研学活动价格接受范围主要集中在每人 100 元以上，且超过半数受访者可以接受价格在每人 200 元以上，说明“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动如果将价格范围控制在 100-300 元之间，则满足了大部分群众的价格需求，具有经济上的可行性（见图 5.6）。

受访者普遍愿意参与“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动，近八成受访者认为让孩子参与该种模式的农业研学活动是基本安全的（见图 5.7），将两者结合能够提升活动的趣味性和教育性。对于“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动较传统的儿童农

业研学旅行的优势, 65.7%的受访者认为在于激发孩子的创造力, 提升动手、思维、团队合作等能力; 49.28%的受访者认为在于寓教于乐, 既有“硬”知识(主要是农业知识), 又有“软”实践, 同时让孩子有机会亲近大自然; 43.96%的受访者认为在于促进亲子关系, 通过沉浸式角色扮演, 增强趣味性, 提

高参与感。根据受访者的回馈, “亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的主要目标应该是以下三点: 一是提供具有创新性的、独特且富有教育意义的娱乐体验; 二是增强家庭成员间的互动与合作, 拉近彼此关系; 三是通过角色扮演促进孩子社交能力的发展, 培养孩子的逻辑思维及问题解决能力。

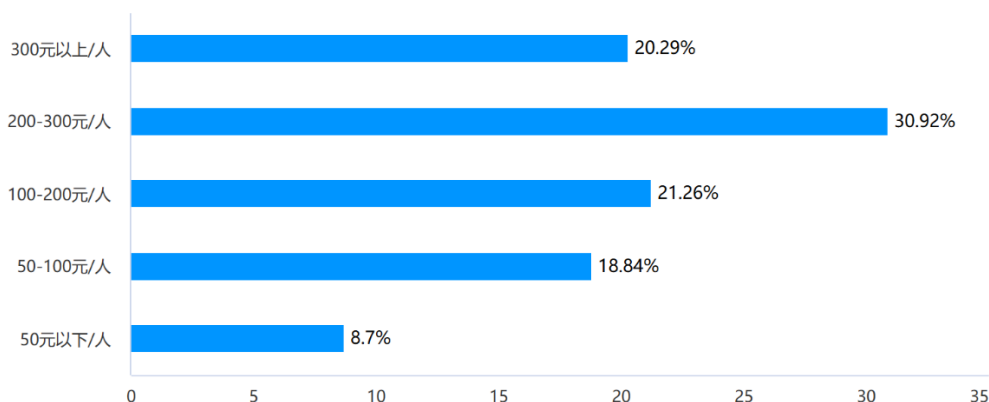


图 5.6 被调查者对“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动的价格接受范围分布情况

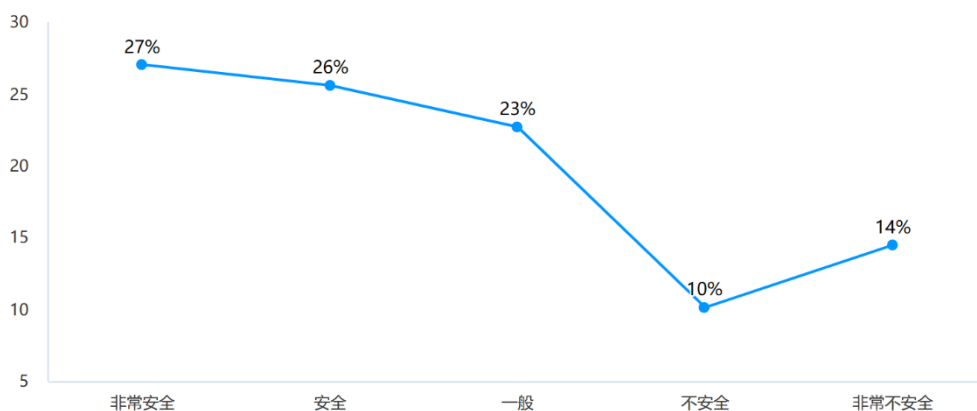


图 5.7 被调查者对“亲子剧本杀游戏+儿童农业研学”活动安全性的看法

5.2 SWOT 分析

(1) 优势

亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学, 这种模式将沉浸式剧本杀游戏与农业研学相结合, 从而形成一种创新性的既富有趣味性又具有教育深度的研学形式。剧本杀游戏本身以其丰富的故事情节、角色扮演和社交优势吸引青少年参与, 并通过任务驱动激发其思考能力和探索兴趣, 能够增加学习的互动性和沉浸感。通过将农业文化和实践教育融入剧本情节, 能够引导儿童在轻松愉快的氛围中了解农业知识, 激发对自然和农业的兴趣, 增强他们的实践能力和社会责任感。亲子共同参与的形式也有助于

增进家庭成员之间的情感交流, 提高家庭教育的质量。这种结合娱乐与教育的模式可以有效打破传统农业研学活动的单调性, 使得农业研学不再是简单的采摘与种植, 而是一个多层次、多维度的综合体验活动, 符合现代教育对创新和素质教育的需求。

(2) 劣势

尽管这种模式具有创新性, 但在实施过程中也可能面临一些挑战。剧本杀游戏的设计需要高水平的创意和专业性, 尤其是在将农业知识有效融入其中时, 剧本的编写和设计可能会受到限制, 导致内容的深度和真实性不足。而亲子剧本杀游戏又依赖于场地、设备和人员的支持, 可能会增加运营成本,

特别是对于农业研学基地来说, 需要额外投入资源进行游戏化设计和设备升级。值得注意的是, 这种新兴的儿童农业研学模式对于家长、学校、老师和儿童的接受度尚需时间验证, 部分家长可能对“剧本杀”这种娱乐形式持有质疑态度, 认为其偏向娱乐而非教育, 影响其参与的积极性。由于这种模式在国内尚属新颖, 相关的市场需求和目标群体的认知尚未完全成熟, 因此可能会面临市场推广和接受度的难题。

(3) 机会

随着国家对乡村振兴和农业高质量发展的政策支持, 农业研学作为一种新型的教育形式, 具有巨大的发展潜力。且亲子教育逐渐成为家长关注的重点, 亲子研学旅游的兴起为这一模式提供了市场基础。剧本杀作为一种新的文化娱乐形式, 其市场需求不断扩展, 尤其在青少年群体中受欢迎程度日益增加。将亲子剧本杀与儿童农业研学结合, 不仅可以满足家长和儿童对教育性与娱乐性的双重需求, 也能推动农业文化的传播。与此同时, 随着乡村旅游和农业文旅融合的加速发展, 这一模式有望成为乡村振兴中的重要组成部分, 带动农业研学产品的升级。借助社会对创新教育方式的广泛支持, 这种结合娱乐和教育的新型模式也有可能成为地方政府和农业园区推广的重点项目, 进一步促进农业与教育领域的深度融合。

(4) 威胁

尽管有诸多优势和机会, 这一模式的推广仍然面临一定的威胁。剧本杀游戏本身涉及一定的文化敏感性和社会舆论, 特别是在涉及亲子教育时, 可能会受到部分社会群体的质疑, 认为其形式过于娱乐化, 影响教育本质。而且市场上类似的研学活动模式多种多样, 竞争激烈, 如果无法有效脱颖而出, 可能面临市场份额被其他传统农业研学或其他创新教育形式侵占的风险。再者, 农业研学活动的外部环境可能会影响其可持续发展, 例如气候变化、农业生产周期等因素可能影响活动的正常开展。最重要的是, 如果剧本杀的设计过于复杂或不适合所有年龄段的参与者, 可能导致体验效果不佳, 反而影响活动的吸引力和口碑, 阻碍其广泛传播。市场上对农业研学产品的同质化问题仍然存在, 如何持续创新并保持长期的吸引力, 将是“亲子剧本杀游戏+

儿童农业研学”这种模式面临的长期挑战。

5.3 文化审查与伦理风险

近年来, 剧本杀在全国范围内快速兴起, 尽管其在沉浸体验与互动学习方面具有显著优势, 但因部分内容涉及惊悚、暴力、恐怖、伦理模糊等元素, 引发了社会与监管层的广泛关注。2022年起, 文化和旅游部、教育部等相关部门陆续出台政策, 推动剧本杀内容的规范化与健康发展, 强调要“引导剧本创作坚持正确导向, 杜绝低俗、暴力、渲染负面情绪”等倾向。所以, 亲子剧本杀的适龄性与价值观引导至关重要。

在儿童农业研学教育场景中应用剧本杀, 应高度重视其可能带来的文化与意识形态风险。相比成人剧本, 儿童版剧本更需兼顾认知发展水平、情感承受力与价值观塑造方向。考虑到部分剧本杀作品可能存在的暗黑风格、强情绪引导或伦理模糊设定, 为避免儿童受到不当信息影响, 应建立“适龄化内容管理机制”。一是建立剧本内容教育预审机制, 在剧本设计初期即引入教育专家、心理学专家参与内容审查, 明确适龄主题与表达边界, 避免出现惊悚、血腥、负面心理暗示等不宜儿童接触的内容。二是建立价值导向审核机制, 对剧本所传递的价值观、历史观、自然观进行规范管理, 确保其符合社会主义核心价值观, 引导儿童形成正确的认知与情感取向。三是建立类似于动画电影、教育游戏的内容分级机制, 明确不同剧本对应的年龄段、主题类型及教育目标, 供家长与教育机构参考选择。四是建立过程监管与反馈机制, 在研学实施过程中设置观察与干预节点, 由导师或陪同家长实时监控儿童反应, 及时调整活动节奏或内容密度, 确保研学过程安全、正向、可控。

6 结论与对策建议

社会在发展, 教育模式也在创新, 儿童农业研学作为新兴的教育形式, 受到各界关注, 而亲子剧本杀游戏能为亲子互动和儿童教育提供新的契机。有效融合亲子剧本杀游戏和儿童农业研学的活动模式, 不仅能提升儿童的农业认知能力, 激发儿童对农业知识的兴趣, 还在娱乐与学习相结合的过程中促进亲子间的互动和情感交流。

将亲子剧本杀游戏与儿童农业研学活动进行融合在理论上是可行的。亲子剧本杀游戏与儿童农业

研学有着天然的契合性。儿童农业研学强调的是儿童在实践中了解和体验农业生产的过程;而亲子剧本杀游戏则通过角色扮演和情境推理的方式,能够激发儿童的思维和创造力;两者在目标上具有相似性,即培养儿童的实践能力、动手能力和团队协作精神。同时,亲子剧本杀游戏为传统的农业研学注入了新的活力,使其在趣味性和互动性上更具吸引力,从而提高家长和儿童的学习兴趣和参与度。家长 and 孩子的共同参与,可以进一步增强亲子关系和家庭教育效果。在这一过程中,家长不仅是孩子的陪伴者,更是学习的引导者,共同完成任务,增进相互了解和信任,达到寓教于乐的效果。

虽然亲子剧本杀游戏和儿童农业研学的结合在理论上具备较强的可行性,但在实际操作中仍需克服不少挑战。一是剧本游戏的设计需要充分考虑到儿童的年龄特点和所处认知发展阶段,剧本情节需要兼顾趣味性和知识性,游戏时间不宜过长,确保游戏既富有挑战性又不至于复杂,让儿童通过游戏实现对农业知识的有效学习。二是游戏的实施需要合适的场地、资源、人才支持。如何选择农业基地?应该配备哪些亲子活动设施?剧本中农业知识内容的嵌入需要专业人才的支持,如何将农业知识与游戏情境有机结合,使其既真实又具有教育性?都是亲子剧本杀游戏与儿童农业研学活动进行融合过程中需要解决的问题。三是亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学的教育目标是通过游戏引导儿童在趣味中学习,在推理中思考,亲子互动的深度与质量将决定该活动的教育效果,所以需要老师与家长全力配合,共同参与到活动中,保证儿童在游戏过程中能够及时得到引导和帮助。

基于以上可行性分析,提出以下三点融合路径对策建议:

一是结合趣味性与教育性,优化亲子剧本游戏设计。剧本游戏内容应与“农业研学”主题紧密结合,以农业知识为基础,在剧本中融入更多符合儿童认知特点的情节,主要针对5岁-12岁儿童设计多样化游戏任务,通过趣味化情节和任务设置,吸引儿童主动参与游戏,在家长和老师的引导帮助下实现对农业知识、技能的学习。考虑到大部分家庭研学时间会控制在一天以内,所以剧本情节不宜过长,游戏环节设计3-5个较为妥当。

二是因地制宜,整合本地农业资源,实现融合发展。积极与农场、研学机构、各中小学校达成合作,邀请农业专家、教育专家作为知识顾问,配备亲子活动设施,推动亲子剧本杀游戏与儿童农业研学的有效结合。值得注意的是,“如何保障剧本中农业知识的真实性和教育性”是亲子剧本杀游戏融入儿童农业研学后的核心问题,所以邀请农业专家、教育专家作为知识顾问这一点至关重要。征求专家意见,通过专家指导,确保剧本中的农业知识既真实又符合儿童的理解水平,使得该融合模式下的农业研学更具广度与深度。

三是密切结合家庭教育与学校教育,在“家校联合”中促进儿童的全面发展。在研学过程中,家长和老师应参与到研学活动中,共同陪伴孩子完成任务,孩子与家长共同思考、共同探索,充分进行亲子互动,增强亲子间的情感交流,拉近师生关系和家庭人际关系。此外,为满足不同家庭的个性化需求,可考虑针对不同家庭提供定制化服务,实现亲子剧本杀游戏与儿童农业研学高质量融合发展。

参考文献

- [1] 杜家廷,陈姝洁.市场化水平提升对农业高质量发展的促进效应研究[J].重庆师范大学学报,2024(1):74-89.
- [2] 吴佳妮.沉浸式剧本杀教学在高校传播学课程中的应用研究[J].西部广播电视,2024,45(05):106-109.
- [3] 曾心妍.剧本杀的文化需求、运行机制与未来进路[J].人文天下,2024(Z1):15-22.
- [4] 张哲源.国内剧本杀创作演进研究[D].云南:云南艺术学院,2023.
- [5] 张璨.“剧本杀”的剧本研究[D].河南:河南大学,2024.
- [6] 陈依凡.“剧本杀”手机游戏:叙事、互动与时间的三维研究[J].新闻研究导刊,2019,10(03):48-50.
- [7] 薛云涵,欧阳星,冯敏萱.红色剧本杀:面向青少年群体的红色文化传播现状与对策[J].中国传媒科技,2023(09):37-41.
- [8] 燕道成,刘世博.青年文化视域下“剧本杀”的兴起与发展趋势[J].当代青年研究,2021(06):64-70+114.
- [9] 阳琴.亲子研学游客价值共创行为对满意度和行为意向的影响研究[D].四川农业大学,2023.

- [10] 张芸雅.浅谈亲子研学对幼儿身心发展的影响[J].东方娃娃·保育与教育,2024(01):30-31.
- [11] 张博文.现代家庭教育理念亲子研学的现状调查与改进建议[J].家长,2020(09):44+46.
- [12] 王超.全民教育时代,“亲子教育+研学基地”如何融合?[J].新课程导学,2019(30):4-6.
- [13] 鲁馨怿.农旅融合背景下西安农业研学实践教育基地规划设计研究[D].陕西:西北农林科技大学,2024
- [14] 张瑜.基于自然教育视域下亲子农业园空间设计研究[D].河南:中原工学院,2024.
- [15] 章蓉蓉,徐炜,王小琦.基于稻作农耕文化传播探索农业科普研学模式的创新[J].中国稻米,2025(02):110-112.
- [16] 魏胜君.论亲子研学活动在挖掘三乡古村落美学价值中的重要性——“深探三乡古村落”2023 公益夏令营研学活动引发的思考[J].少儿美术,2023(10):15-16.
- [17] 周鹏飞,杨思源,沈洋.农旅融合促进绿色减贫的效应分析:作用机理与统计验证[J].西安财经大学学报, 2022 (05): 29-39.
- [18] 韦文华,张晓清,邓祥英.文旅融合背景下“剧本杀+研学”发展模式探究[J].太原城市职业技术学院学报,2023(08): 33-36.
- [19] 唐婷婷.思想政治教育视域下“剧本杀+思政”的路径[J].林区教学,2023(3):24-27.
- [20] Shin-Jia Ho,Yu-Shan Hsu,Chien-Hung Lai,Fong-Han Chen and Ming-Hour Yang.Applying Game-Based Experiential Learning to Comprehensive Sustainable Development-Based Education[J]. Sustainability,2022, 14(3): 1172.
- [21] David A. Kolb.Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development[M].Englewood Cliffs, NJ:Prentice Hall,1984.
- [22] Janet Eyler.The Power of Experiential Education[J]. Liberal Education ,2009,95(4):24-31.
- [23] Andrea M. Spruijt,Marielle C. Dekker,Tim Ziermans,Tim Ziermans,Hanna Swaab.Educating Parents to Improve Parent-Child Interactions: Fostering the Development of Attentional Control and Executive Functioning[J].British Journal of Educational Psychology,2020,90(51):158-175.
- [24] Jing Yang.A Study on the Effects of Gamification Teaching on the Learning Performance and Interest of English Learners in Higher Education[J].Contemporary Education and Teaching Research,2023,4(6):273-277.
- [25] 颜毓,莫自苗,原容莲,等.面向小学生群体的农业研学旅行消费意愿及影响因素与策略选择——以广西南宁市为例[J].广西农学报,2024,39(05):68-78.

版权声明: ©2025 作者与开放获取期刊研究中心(OAJRC)所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。

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



OPEN ACCESS