

情绪广场

面向学龄前儿童的社交情绪学习小游戏

地图关卡

语言朗读

灯塔反馈

第十二组：姜涵文、王大鹏、张科垚、汪子乐



情绪学习需要被孩子看见、说出、再试一次

小游戏把抽象的社交情绪能力变成具体场景，让儿童在低压力回合里反复练习。

看不懂

朋友低头、皱眉、走开时，孩子不一定能把表情动作和心情联系起来。

说不清

知道自己想要什么，但缺少“我想……因为……”这样的表达句式。

容易误会

看到别人拿走积木，容易先判断为抢玩具，而不是寻找行为背后的原因。

设计：用短故事、明确选择、即时反馈，搭出一条可重复练习的情绪小路。

四项能力目标直接对应关卡机制

每个大关不是单纯换场景，而是围绕一种可观察、可练习的社交情绪技能。

1

情绪识别

表情花园

看表情和动作，判断朋友的心情。

2

表达需求

心愿商店

用完整句说出想要什么和为什么。

3

理解想法

想法泡泡屋

先找线索，再猜朋友的真实想法。

4

合作分工

合作工坊

商量、请求帮助、按角色分工。

GAME CONCEPT

地图、动物和心情灯塔组成一个可探索的情绪广场

孩子沿着非环形小路完成小关；每个动物事件都对应一种情绪社交练习。
本次的升级主要是界面，从原来的列表样式升级为地图样式。



开放路线

路线从左下向右上推进，不再像环形转盘。

动物事件

小兔、小狐狸、小熊等角色承载短故事。

心情灯塔

每完成小关，灯塔窗格逐渐被点亮。

5 个大关、15 个小关，让进度变成一张地图

每个大关有 3 个小关；前四关完成后，综合关“小镇大派对”才解锁。



进度规则：大关内顺序解锁，小关完成计入 **15** 格总进度，灯塔按小关逐步点亮。

LEVEL LOOP

小关回合：故事、选择、表达、反馈

关卡不追求复杂操作，而是把注意力放在情绪线索和社交语言上。



故事

出现一个动物社交情境

判断

选择心情或找行为线索

表达

拼出“我想……因为……”

反馈

正确鼓励，错误给提示

关卡语音控制

朗读 / 暂停

继续朗读

默认音色 / 中文声音 / 系统声音

灯塔按小关逐步点亮，孩子能看到自己正在前进

反馈不是只在最后出现，而是分布在每个小关完成后，形成稳定的成就感。



即时反馈

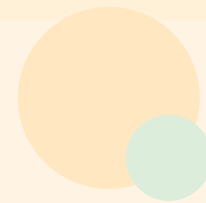
答对后出现积极回应和场景奖励。

分层提示

答错不惩罚，给线索帮助孩子再试。

可观察进度

小关、楼层和灯塔共同显示完成情况。



感谢聆
听！