

新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策研究 ——以手游角色创设为例

雷 宇*, 汪惟宝[#]

华南师范大学创意设计学院, 广东 汕尾

收稿日期: 2024年6月20日; 录用日期: 2024年7月22日; 发布日期: 2024年7月29日

摘要

新质生产力赋能佛山非遗文化——以手游角色创设为例的教育对策研究, 旨在通过新质生产力赋能佛山非遗文化教育, 提高佛山非遗文化的传播范围, 突破传统教育模式的局限性。文章分析了佛山非遗文化教育的现状与瓶颈, 同时对该对略的实施前景进行了评估。该对策打破传统课堂教育, 迎合孩子爱玩的本性, 通过手游给孩子打造了新颖的学习空间, 实现了个性化教育, 增强他们对佛山非遗文化的认同感。此外, 该对策也推动了传统教育模式的革新, 创新佛山非遗文化的传播路径、教育对策与学习方式, 加速了佛山非遗的数字化进程, 进而提高佛山非遗文化教育对策的普适性、广泛性和便捷性。

关键词

新质生产力, 佛山非遗, 手游角色, 教育对策

Research on the Countermeasures of Intangible Cultural Heritage Education Empowered by New Productive Forces in Foshan

—Taking the Creation of Mobile Game Characters as an Example

Yu Lei*, Weibao Wang[#]

School of Creative Design, South China Normal University, Shanwei Guangdong

Received: Jun. 20th, 2024; accepted: Jul. 22nd, 2024; published: Jul. 29th, 2024

*第一作者。

[#]通讯作者。

Abstract

The research on educational countermeasures for the empowerment of new quality productivity in Foshan intangible cultural heritage culture—with the creation of mobile game characters as an example—aims to empower Foshan intangible cultural heritage education through new quality productivity, improve the dissemination scope of Foshan intangible cultural heritage, and break through the limitations of traditional education models. This paper analyzes the current situation and bottlenecks of intangible cultural heritage education in Foshan and evaluates the prospects for the implementation of this countermeasure. This approach breaks away from traditional classroom education, caters to children's playful nature, creates a novel learning space through mobile games, realizes personalized education, and enhances their sense of identity with Foshan's intangible cultural heritage. Additionally, this countermeasure promotes the innovation of traditional education models, innovates the communication paths, educational strategies, and learning methods of Foshan's intangible cultural heritage, accelerates the digitization process, and improves the universality, extensiveness, and convenience of Foshan's intangible cultural heritage education strategies.

Keywords

New Quality Productivity, Foshan Intangible Cultural Heritage, Mobile Game Roles, Educational Countermeasures

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

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



Open Access

1. 背景与意义

2023年12月,习近平总书记在中央经济工作会议上指出,“要以科技创新推动产业创新,特别是以颠覆性技术和前沿技术催生新产业、新模式、新动能,发展新质生产力”。在2024年1月,习近平总书记在中共中央政治局第十一次集体学习时对新质生产力做出了明确定义,“新质生产力是由技术革命性突破、生产要素创新性配置、产业深度转型升级而催生,以劳动者、劳动资料、劳动对象及其优化组合的跃升为基本内涵,以全要素生产率大幅提升为核心标志,特点是创新,关键在质优,本质是先进生产力”^[1]。与此同时,佛山市拥有丰富的非遗文化资源,近年来佛山市政府高度重视非遗文化的保护和传承,通过制定相关政策和投入资金,建立专业机构,积极推动非遗文化的传播和发展。然而,非遗传承不仅需要保护佛山非遗文化手艺人,更需要培养更多的非遗欣赏者和传承者。因此,在佛山市教育局和社科联的指导下,启动了中小学“非遗进校园”研学活动。通过系列体验课程,在学生深入了解非遗文化的同时,以进一步为非遗技艺注入活力四溢的新鲜血液,让这份宝贵的文化遗产得到更好的传承与发展。尽管“非遗进校园”是一种创新的非遗传播途径和教育活动,为学生综合素质发展和非遗传播带来诸多便利,但并没有改变传统的教育模式,仍存在诸多问题,如周期短、形式单一、缺乏长效机制等。新质生产力赋能佛山非遗文化教育是一种寓教于乐、因材施教的教育对策,该对策充分利用手游具有广泛的受众基础和强大的互动性、趣味性和便捷性,结合师范院校的科学的研究和教育理念,有助于激发学生的学习兴趣,使他们在轻松愉快的氛围中自然而然地学习到非遗文化的知识,这种潜移默化的教育对

策往往比传统的灌输式教学更加有效。本文探讨了新质生产力赋能佛山非遗文化——以手游角色创设为例的教育对策的可行性。通过将佛山市非遗文化融入孩子的手游娱乐, 打造新颖的学习空间, 在娱乐的同时不断增加他们对佛山非遗文化的了解。该对策依托于华南师范大学汕尾校区与佛山校区, 以其美术生与师范生作为佛山市非遗文化结合手游角色的设计与教育应用的主体。这将促进教育新质人才的培养, 加速佛山市非遗文化数字化进程, 突破佛山市传统非遗文化教育的局限性。让非遗文化教育在新时代赋予它新的生命力和创造力, 使其绽放出更加璀璨夺目的光芒。

2. 新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策的现状分析

2.1. 优势分析

2.1.1. 国家历史文化名城、武术之乡

佛山市于1994年获批成为国家历史文化名城。拥有8个全国重点文物保护单位, 省级文物保护单位54处, 以及244家博物馆和美术馆。其中包括国家级非遗项目共计15项, 省级非遗项目多达56项, 以及市级非遗项目高达131项。特别值得一提的是, 2004年, 佛山凭借其深厚的武术文化底蕴, 荣获了“武术之城”的荣誉称号, 这一殊荣进一步彰显了佛山在非遗文化领域的卓越地位。这里孕育了众多武术名家, 如黄飞鸿、叶问, 以及武打明星李小龙等, 他们的祖籍都在这片土地上。在热门手游《王者荣耀》中, 裴擒虎的李小龙皮肤设计便巧妙地捕捉了李小龙的经典形象。黄色连体衣的造型, 变身后更是化身为威严的中国龙, 这一设计不仅再现了李小龙的标志性形象, 更深刻地融入了中国文化的精髓。因此, 以佛山非遗文化为主题的手游角色设计在佛山市具有广阔的应用前景和可行性。

2.1.2. 首所本科师范类高校的入驻

华南师范大学佛山校区作为佛山市第一所本科师范类高校, 其建成办学对佛山市教育发展、产业转型升级、人才引育等具有重要意义。同时, 师范实力办学雄厚的华南师范大学佛山校区开设了文化产业管理专业, 这一举措无疑为佛山市的产教融合注入了新的活力, 进一步推动了产教的深度融合。

2.1.3. 手游具有普及性、便捷性和互动性

2023年《中国游戏产业报告》显示, 截至12月10日, 2023年国内游戏市场实际销售收入3029.64亿元, 同比增长13.95%, 首次突破3000亿元关口; 用户规模6.68亿人, 同比增长0.61%, 这一数据达到了历史的新高峰[2]。同时, 手游的易获取性也降低了人们接触和了解非遗文化的门槛。玩家只需在应用商店下载相关游戏, 便可随时随地沉浸于非遗文化的体验与学习之中。此外, 手游以其独特的互动性, 为非遗文化教育注入了前所未有的趣味元素。通过精心策划与非遗文化息息相关的任务、挑战以及富有吸引力的奖励机制, 手游巧妙地将玩家引领至非遗文化的世界, 使他们能够深入探索并真切地体验非遗文化的独特魅力。这种创新的非遗文化教育对策不仅提高了玩家的参与度, 更显著提升了非遗文化教育的成效[3]。

2.1.4. 新质生产力推动佛山非遗文化教育对策革新

学者姜朝晖和金紫薇指出, 新质生产力将推动教育理念的革新, 促使教育理念从传统的理论逻辑与实践路径向更加个性化、多元化和差异化的人才培养理念转变, 进而引领人才培养目标的升级。同时, 新质生产力会引发教育内容与方式的革新。此外, 数字技术的发展, 使传统以教师为知识权威的地位不断削弱, 催生了如混合学习、人机协同、自适应学习等多样的教育方式, 使教育变得更加去时空化、非正式和泛在化。而人人皆学、处处能学、时时可学的个性化终身学习体系将逐渐形成[4]。近年来, 佛山市政府也在积极推进非遗文化的深入挖掘、有效传承与创新传播工作, 致力于将非遗文化与现代生活的方方面面紧密结合。

2.2. 劣势分析

2.2.1. 教育者和家长对手游的认知存在刻板印象

受工具主义与功利主义的影响, 我国的教育界存在着各类短视化、功利化、浮躁化的教育观与教育行为。因数字教育功能的两面性, 不同个体对于教育数字化的态度是不同的。一部份群体被数字化的资源和技术把持, 简单盲目地追求教育数字化。其学习仅仅停留在对数字知识的简单保留与数字技术的运用上, 而失去了思考的深度与宽度。于此同时, 一部分群体未充分的认识到教育数字化的优势, 固守原有的教育模式, 最终成为教育数字化发展的阻碍因素[5]。“非遗文化教育融入手游角色”是一个多方共赢的教育对策, 旨在传播非遗文化、提高文化自信和文化自豪感、提高孩子学习非遗的兴趣、突破传统非遗文化教育对策的局限性以及推动非遗文化数字化转型。然而, 在佛山市部分地区推进该教育对策却面临重重困难。许多教育者和家长认为手游仅仅是消磨时间的娱乐工具, 缺乏实际的教育意义, 担心孩子沉迷于手游或认为手游内容存在暴力、色情与低俗, 不适合孩子接触。这些担忧和顾虑, 无疑增加了在佛山市部分地区推广“非遗文化教育融入手游角色”这一教育对策的难度。

2.2.2. 新质生产力在教育领域的普及困难

学者袁子媚通过分析佛山市社会经济和职业教育的发展现状, 发现存在资源分布不均衡、专业设置与市场需求匹配度不高、政校行企多元主体协同发展不足等问题[6]。职业教育教师数字素养还存在着教师整体数字素养不高、教师教学观念和教学内容陈旧、社会认可度和薪资待遇不高等现象[7]。同时根据笔者实地调研考察发现, 佛山市乡村地区缺乏开展的教学资源与师资条件。在这些乡村学校中, 教学设备往往仅限于政府资助的希沃白板等基本的多媒体教学工具, 存在教室空间狭小、桌椅陈旧、整体教学条件简陋等问题。此外, “非遗”文化融入高校思想政治教育仍然存在大学生传承自觉性不高、缺乏顶层设计、融入内容片面、融入方式落后等情况[8]。传统教育中僵化的教学模式和局限性的教学思路, 往往抑制了学生的主动学习意愿, 束缚了他们的创新思维能力。这种教育模式难以显著提升学习效果, 加剧了学校教育与社会市场对新质人才渴求之间的错位现象。为了打破这一困境, 我们迫切需要探索更加灵活、多元的教育方式, 激发学生的创造潜能, 培养他们成为适应社会发展的新质人才。

2.2.3. 国家政策支持不明确, 资源分配不均

国家出台的相关政策为新质生产力在非遗文化教育领域的应用提供了宏观指导, 然而, 在手游作为新兴传播媒介如何具体融入和推动非遗文化教育方面, 尚缺乏细致的法律保障体系和规范化的运行机制。同时, 佛山市建构现代教育治理机制面临着深层次的藩篱, 即不同主体意识观念的滞后, 部分社会公众思想观念仍然保守落后[9]。在手游与非遗文化教育的结合上, 缺乏完善的法规框架来规范和引导与相关的激励措施。这导致会存在法律空白或模糊地带, 增加了手游企业参与非遗文化教育的风险和不确定性。另外, 从手游行业的内部生态来看, 资源分配呈现出一种集中化的趋势。大型手游企业由于拥有雄厚的资金基础、先进的技术支持和丰富的人才储备, 因此在赋能非遗文化教育方面具有明显的优势。相反, 中小型手游企业则常常因为资源有限而难以有效参与其中。这种资源分配的不均衡, 进一步加剧了社会对手游助力非遗文化教育效益和教学质量的担忧。

2.2.4. 手游市场过度商业化导致非遗文化元素的浅层利用

根据前期调研、资料查找与笔者的自身体验, 部分手游开发商和运营商过于注重游戏的商业表现, 而忽视游戏的文化内涵和艺术价值。过度商业化的现象层出不穷, 诸如大量推出付费道具、VIP 特权等盈利方式, 甚至通过不合理地调整游戏难度来刺激玩家消费, 通过过度宣传以博取用户眼球等。同时,

非遗文化元素有时被用作吸引玩家的噱头或卖点,而没有被深入地融入游戏内容和玩法中。这种表面的利用主要体现在将非遗元素简单地贴附在游戏角色、道具或场景上,而未深入挖掘其文化内涵。开发商往往只选择非遗文化中的某个符号或片段,却忽视了其整体的历史和文化背景。为迎合市场或政策需求,他们可能随意地将非遗元素与游戏内容结合,这种做法缺乏真正的创新和深度。此外,手游角色设计还存在着同质化倾向严重、传统文化借鉴生硬和角色设计缺乏文化内核的问题[10]。浅层利用非遗文化元素还会对非遗的传承和发展产生负面影响。例如曾经《王者荣耀》里的荆轲错误的用女性形象来设计,歪曲了历史,错误的引导了广大青少年。由于缺乏对非遗文化的深入了解和尊重,游戏中呈现的非遗元素可能失真或变形,误导玩家对非遗文化的认识,其原本的文化价值和精神内涵可能被削弱或忽视,不利于非遗文化的传承。

3. 新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策的策略

党的十八大以来,习近平总书记对“非遗”的传承与保护给予了高度关注,多次发表重要讲话,深刻阐述了其保护、传承与创新的重要性。笔者通过中国知网等互联网平台及线下调研与自身体验进行资料收集与整理可得知,在佛山市,“非遗进校园”是较为常见的教育对策,近年来得到了开展,但主要依托于各个非遗传承人教导,并且存在非遗教育深度浅、非遗传承人数量少、缺乏长效机制等弊端。因此,针对佛山市非遗文化教育对策的现状,提出以佛山非遗为设计主题,教育为核心内容的新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策研究——以手游角色创设为例,突破佛山市传统非遗文化教育的局限性,加速佛山非遗文化的数字化进程。

3.1. 深化佛山非遗文化教育与手游角色的融合策略

3.1.1. 分析手游角色与非遗文化融合的优秀案例

根据先前对于新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策的现状分析,可得知非遗文化存在着易被浅层次利用,普及难的弊端。对此,要把佛山非遗文化教育与手游角色融合的更好需要深入的分析优秀案例。笔者以《原神》为例:在探讨《原神》这款游戏在全球范围内的巨大成功时,特别是其在中日韩乃至欧美市场的突出表现,我们不得不提其中一位极具魅力的角色——“钟离”。该角色自2020年11月底发布以来,便以其独特的魅力和深度吸引了大量玩家的目光,甚至在其角色PV发布后的极短时间内,就在外网上取得了高达16万次的播放量。首先,钟离的服装设计堪称一绝,它巧妙地融合了中西文化元素,展现了一种独特的审美风格。最外层的设计灵感来源于西装燕尾礼服,但同时又巧妙地融入了中国古代长袍的下摆设计,使得整体造型既现代又不失古典韵味。中间层则是袍子与长褂的完美结合,内衬的设计更是独具匠心,衬衫与垂至腰腹的领带相搭配,展现了一种既正式又随性的气质。而更为令人赞叹的是,钟离的外套上饰有龙鳞凤羽的图案,以及遍布全身的中国传统纹样,如方胜纹、回纹等,这些元素不仅丰富了服装的视觉效果,更寓意着尊贵与吉祥,展现了中国传统文化的深厚底蕴。然而,钟离的魅力并不仅仅体现在其外观设计上。更为重要的是,他所展现出的完美人格深深打动了玩家。身为璃月之尊,钟离,其性格之深沉,言行举止皆散发着古典东方的韵味。他的存在,宛如一幅流动的画卷,将善良、侠义、谦虚与包容等崇高品质展现得淋漓尽致。这些特质不仅是对中国传统“君子”理想人格的完美诠释,更是对东方古典美学的极致追求。这种深刻的文化内涵不仅深受国内玩家的喜爱,也在潜移默化地影响着国外玩家对璃月乃至中国的印象[11]。

3.1.2. 以佛山非遗为设计主题,以教育为核心内容

新质生产力赋能佛山非遗文化教育要抓住佛山非遗文化的内涵,把佛山非遗文化融入到手游角色设计中,以突破传统非遗文化教育为出发点。例如将咏春、洪拳、香云纱等这些具有代表性的佛山非遗文

化作为主要传授内容; 美术生与师范生精品服务队伍立足佛山实践基地, 联合教育资源与社会资源, 根据实际情况进行设计; 高校邀请当地的非遗文化传承人或民间艺人, 与学生近距离互动交流, 让学生了解佛山非遗文化的历史渊源和文化内涵。这样做有助于挖掘文化资源内涵, 设计出更好的佛山非遗游戏角色, 助力培养起来一代的佛山非遗文化“观众”。

3.1.3. 依托佛山市汕尾市高校优势, 建立产教合作

根据前期调研, 华南师范大学佛山与汕尾校区有文化产业管理专业与创意设计学院。为此, 要充分发挥师范类高校的优势, 通过结合文化产业管理与创意设计, 促进产教融合。为了推动产教融合, 高校应当聚焦于以下两个关键方面。

(1) 与佛山非遗文化产业建立合作

高校可以设立佛山非遗文化教育相关课题与比赛, 邀请非遗传承人到校园进行讲座、指导等活动, 促进学生对非遗文化的认识和兴趣。同时, 高校还可以与手游企业合作, 落地以佛山非遗文化为主题的手游角色设计, 推动佛山非遗文化的数字化进程, 从而为其传承注入新的活力。通过合作, 高校可以培养出更多对非遗文化教育有深入了解和研究的新质人才。佛山非遗文化产业也能借助高校的力量, 实现文化的创新和发展, 同时扩大其社会影响力。

(2) 关注学生个人利益与个人成长

新质人才具有成长心态与高意识学习特质、开拓精神与“破界”能力、创想能力与实践智慧。其中, “破界”能力被视为一种开放性的思维模式, 它要求人才能够迅速感知并发现高价值目标, 捕捉新的发展机会。这种能力不仅包含对创新的持续追求, 对边界的挑战与重构的勇气, 还具备前瞻性的未来视野。通过打破传统的学科和知识界限, 这样的人才能够创造出前所未有的解决方案和创新成果[12]。为了培养这类新质人才, 并鼓励他们积极参与到新质生产力赋能佛山非遗文化教育的实践中, 学校应当采取一系列激励措施。例如, 可以增加非正式学时、提供活动参与证明、进行表彰等方式, 以此激发大学生的参与热情。通过将学生的个人利益与成长目标融入这些项目中, 不仅能够促进学生的全面发展, 还能推动项目的良性循环和持续发展。

3.2. 加强产教合作, 培养新质人才

2017年12月, 国务院办公厅发布的《关于深化产教融合的若干意见》为深入推进产教融合提供了政策依据和行动指南。针对当前产教融合存在的问题, 学者唐笑提出探索创新办学模式、发挥产业学院协同功能、调整高校专业课程设置等举措, 是深化教育教学改革、提升人才培养质量的有效策略[13]。新质生产力战略的提出预示着生产方式和生活方式将迎来根本性的变革。培育新质人才并形成可持续发展链, 构筑创新引领型发展新动能, 是建设现代化教育体系、实现国家振兴转型和赢得发展主动权的关键。发展新质生产力不仅意味着新质人才创新推动产业发展, 更体现了教育组织结构升级构筑新质人才培养新生态。同时非遗文化行业与教育行业的深度协作, 可以实现双方互利共赢和资源共享。通过利用非遗文化教育实践平台, 高校可以提高师范生的教育水平与美术生的实践水平; 而非遗文化行业则能通过与高校的合作, 获得更多的教育资源, 从而打破传统非遗教育的束缚。开展新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策, 这不仅可以加速佛山非遗数字化进程, 又能助力培养新质人才, 从而突破传统佛山非遗文化教育对策的局限性。现从佛山非遗文化产业、师范类高校与佛山市政府三个主体角度简要阐述新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策研究——以手游角色创设为例的具体做法。

3.2.1. 佛山非遗文化产业

受助的佛山非遗文化应进一步深化与华南师范大学佛山校区以及汕尾校区之间的合作交流。通过与

各方服务团队的深入探讨,共同研究如何打造出既具可行性又优质的,同时融合地方特色的非遗文化手游角色设计。当项目进展到一定阶段时,受助的佛山非遗文化应逐步拓展其影响力,从单一的非遗文化推广,发展到助力学校其他学科的建设,乃至推动相关校园文化的全面发展。在此过程中,受助的佛山非遗文化也需为服务队伍提供学习非遗的基本条件,并邀请非遗传承人作为校外指导人员,这种合作模式将有效促进学校服务队伍与非遗传承人之间的相互学习和共同进步,提升学校的教学水平,实现非遗文化与现代教育的有机融合。

3.2.2. 师范类高校

华南师范大学汕尾校区与佛山校区应主导与产教融合发展体系,涵盖学生发展、非遗教育和设计质量监控。具体而言,学校需选拔优秀的非遗教师与项目导师,共同构建双导师协同指导机制。这一机制将确保学生在校外实践中得到专业且全面的指导,尤其是在非遗手游角色设计这一创新领域,以及新质人才培养研究方面,能够深入探索并取得显著成果。邀请非遗传承人参与到非遗文化手游角色的设计中,确保设计的文化内涵和教育价值。此外,高校应明确校外实践的具体目标、核心内容和要达到的质量标准,建立起校外的实践基地,并实施一个全方位参与的评价体系,从而全面监控和提升非遗文化与手游角色设计相结合的教育质量。

3.2.3. 佛山市政府

佛山市政府和教育行政机构部门应负责协调和指导工作,为师范院校与受助的佛山非遗文化提供政策支持和经费保障,并密切关注项目进展。此外,政府和教育部门还应大力宣传非遗文化与手游角色设计相结合的教育成果,通过各种渠道提升此项目的社会认知度和支持度。

4. 新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策的意义

4.1. 相应国家政策, 推动文化产业与教育事业的深度融合

新质生产力赋能佛山非遗文化的教育对策,同时也是对2022年我国教育部发布《教师数字素养》的积极回应[14]。师范类高校通过积极采用新质生产力赋能佛山非遗文化的教育对策,可以助力培养新质人才。对于受助的佛山非遗文化而言,可以弥补传统“非遗进校园”的教育对策存在的不足,推动非遗的传播与数字化进程。通过创设独具特色的非遗手游角色,学校可以提升教育质量,彰显办学特色,培养新质人才,为学生的全面发展提供更多机会和平台。通过深化产业与教育的融合,佛山市能够更有效地将非遗文化的精髓融入教育教学之中,促进教育模式的创新与发展,从而为非遗文化的传承与弘扬开辟新的路径。

4.2. 促进佛山非遗文化的传承与创新, 拓展非遗文化的受众群体

新质生产力赋能佛山非遗文化的教育对策有助于助力佛山非遗传统文化的传承与数字化进程。对佛山非遗文化教育而言将非遗元素融入手游角色,能够让孩子在游戏过程中了解、认识和欣赏非遗文化,从而激发他们对佛山非遗文化的兴趣,同时以更加生动、便捷的形式传递给更多人群,有助于非遗文化的长期传承。此外,手游角色的设计和故事情节的创作还可以为非遗文化注入新的元素和活力,推动其与现代文化的结合,实现非遗文化的创新发展。与此同时,手游作为拥有广泛受众群体的娱乐方式,通过其传播非遗文化,能够极大地拓展非遗的受众范围,使更多人有机会领略非遗的瑰丽。而手游的社交功能,也提高了非遗文化的传播范围。这种传播方式不仅增强了人们对非遗文化的认同感与自豪感,更在潜移默化中培养了大家的文化自信。可以说,手游作为一种极具影响力的文化传播载体,正以其独特的方式,提升着非遗文化在社会中的知名度和影响力。

4.3. 提升佛山非遗文化教育的趣味性和实效性, 突破传统教育的局限性

传统教育模式不仅束缚了学生们的思想, 阻碍了学生的主动性学习和创造性思维的发展, 导致学习效果难以得到显著提升, 还加剧了学校教育与社会市场对于新质人才需求之间的失衡。同时, 传统教育过于理论化的测评体系也误导了学生的学习动机, 使得他们过于追求理论成绩而忽视实践应用和综合素质的培养[15]。然而, 新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策为这一困境带来了曙光。通过引入新颖的教学手段, 如打造富有趣味性的学习空间, 能够激发了孩子们对佛山非遗文化的学习兴趣, 从而大幅提高了教学质量。这种实效性的提升, 使孩子们能够更深入地了解和亲身感受佛山非遗文化的独特魅力, 进而增强他们对非遗文化的认同感和自豪感。更为重要的是, 新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策打破了传统非遗文化教育的束缚, 它不再仅仅注重知识的单向灌输, 而是更加重视学生的自主性和实践性。通过这一对策, 我们能够满足不同性格和年龄阶段的孩子们的个性化教育需求, 让他们在轻松愉快的学习环境中潜移默化地学习和探索, 真正实现寓教于乐的教育理念。

5. 结语

新质生产力赋能佛山非遗文化教育对策以其创新性突破了传统非遗文化教育的桎梏, 为教育领域注入了新的活力。通过巧妙地结合手游角色与佛山非遗文化教育, 不仅推动了佛山非遗的数字化进程, 还显著提升了教育质量, 并拓展了受教育的广泛群体。此举既是对国家政策关于产教融合与新质生产力的积极响应, 也为社会培育了急需的新质人才。尽管在实施过程中难免会遇到诸多困难和挑战, 但随着时代的不断进步, 这一与时俱进的教育对策必将逐步渗透到中国教育的各个层面, 成为推动教育创新的重要力量。

基金项目

佛山市哲学社会科学规划项目共建项目 2024-GJ053 佛山非遗数字活化对策研究——基于手游角色服饰设计的探索。

参考文献

- [1] 加快发展新质生产力扎实推进高质量发展[N]. 人民日报, 2024-02-02(001).
- [2] 李婧璇, 徐平国. 国内游戏市场实销收入首次突破 3000 亿元[N]. 中国新闻出版广电报中央级, 2023-12-19(003).
- [3] 赵振帅, 徐恩芹. 基于 Conceptual Play Spaces 理论的初中语文教育游戏设计[J]. 教育进展, 2023, 13(11): 8270-8274.
- [4] 姜朝晖, 金紫薇. 教育赋能新质生产力: 理论逻辑与实践路径[J]. 重庆高教研究所, 2024, 12(1): 108-117.
- [5] 邢雅楠. 现代性视域下我国教育数字化的困境及其突破[J]. 教育进展, 2023, 13(12): 9556-9561.
- [6] 袁子媚. 协同治理视域下佛山市职业教育适应性的研究[J]. 惠州学院学报, 2024, 44(2): 27-33.
- [7] 陈玮, 王廷梅, 李亚利. 数字化转型过程中职业教育教师数字素养提升路径研究[J]. 教育进展, 2023, 13(7): 4716-4724.
- [8] 李源, 迟海波. “非遗”文化融入高校思想政治教育的实践路径[J]. 白城师范学院学报, 2024, 38(1): 29-35.
- [9] 李春梅. 治理理论视角下的地方现代教育体系建构——以佛山市教育治理机制的改革探索为例[J]. 佛山科学技术学院学报(社会科学版), 2016, 34(5): 110-111.
- [10] 祁娟. 从 MOBA 手游《王者荣耀》看手机游戏中的角色设计民族化[J]. 大众艺术, 2018(2): 46-47.
- [11] 刘姝秀. 游戏环境下的中国文化输出探索——以《原神》为例[J]. 科技传播, 2021, 13(8): 112-114.
- [12] 祝智庭, 戴岭, 赵晓伟, 沈书生. 新质人才培养: 数智时代教育的新使命[J]. 电化教育研究, 2024, 45(1): 52-60.
- [13] 唐笑. 深化产教融合、校企合作: 理论探索与实践策略研究[J]. 河南教育(高教), 2024(4): 10-11.

- [14] 中华人民共和国教育部. 教育部关于发布《教师数字素养》教育行业标准的通知[EB/OL]. http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s3342/202302/t20230214_1044634.html, 2023-10-08.
- [15] 刘俊玮, 马勇. 互联网教育崛起的原因及发展趋势探究[J]. 教育理论与实践, 2017, 37(12): 15-17.