

从“游戏人”假说看其对课堂教学改革的助推作用

朱文凯, 陈煜莹

绍兴文理学院教师教育学院, 浙江 绍兴

收稿日期: 2023年5月24日; 录用日期: 2023年7月17日; 发布日期: 2023年7月26日

摘要

随着社会的进步以及课堂教学改革的进一步推进, 如何让学生在课堂上更加高效地受教育成了越来越热议的话题。文章提出利用游戏教育来助推课堂教学改革, 具体从席勒“游戏人”假说在教育中的可行性、我国的课堂教学改革现状、游戏教育实行过程中出现的问题、如何更好地利用“游戏人”假说助推课堂教学改革四个层次来阐述游戏教育对课堂教学改革的助推作用。

关键词

教育, 课堂教学改革, 游戏

The Boosting Effect of the “Game Man” Hypothesis on Classroom Teaching Reform

Wenkai Zhu, Yuying Chen

Teacher Education College, Shaoxing University, Shaoxing Zhejiang

Received: May 24th, 2023; accepted: Jul. 17th, 2023; published: Jul. 26th, 2023

Abstract

With the progress of society and the further advancement of classroom teaching reform, how to make students receive knowledge more efficiently in class has become an increasingly hot topic. The article proposes game education to promote classroom teaching reform, specifically from four points: the feasibility of Schiller’s “game man” hypothesis in education, the current situation of classroom teaching reform in China, the problems encountered in the implementation of game education, and how to better use the “game man” hypothesis to promote classroom teaching reform in order to elaborate on the role of game education in promoting classroom teaching reform.

Keywords

Education, Classroom Teaching Reform, Game

Copyright © 2023 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. 引言

知识不应该是像压缩包一样被强行传送给学生,而后让学生花费一生的时间去解压和理解。“填鸭式”教育被诟病良久,但是要找到一个可以让学生快速学到知识的教学方法又实属不易。那我们应该要怎么样既高效又不“填鸭式”教学地把知识传授给儿童呢?本文针对 5~12 岁的儿童展开研究与讨论,希望利用游戏教育让这一年龄段的儿童更好地接受教育。

2. 概念界定

“游戏人”理论主要是指约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga, 又译为约翰·胡伊青加)的游戏思想,该思想最早萌芽于 18 世纪,在 20 世纪形成。在 18 世纪时,席勒认为游戏与具有完整意义的人有着密不可分的关系,只有具有完整意义的人才进行游戏,且他认为在一定程度上游戏意味着人的诞生和人性的复归。[1] 约翰·赫伊津哈的“游戏人”理论是游戏化理论的重要组成部分,他提出了“游戏人三部曲”:目标、规则和反馈。该理论认为,游戏人的参与和动机主要来自于设置有挑战性的目标,而规则是确定达成这些目标所需的行动和策略的方式,反馈则是提供有关目标达成情况的信息,以便游戏人调整和改善自己的行动策略。此外,赫伊津哈也强调了游戏人参与过程中的乐趣和满足感,认为这是游戏机制的重要组成部分,可以促进游戏人的参与和学习效果。总之,赫伊津哈的“游戏人”理论强调了设定具有挑战性的目标、规则和反馈的重要性,同时也重视游戏过程中的乐趣和满足感对于游戏人参与和效果的影响。

荷兰文化史学家约翰·胡伊青加在其著作《人:游戏者》中提出,他认为,“文明是在游戏中并作为游戏而产生和发展起来的”[2]。我国学者石中英在论述“重塑教育知识中人的形象”(包括游戏人、文化人、劳动人)时也提到“游戏人”,他认为,人人都喜爱游戏、人人都生活在游戏之中、人人都是“游戏者”,即游戏是人类生存本性的表征,从该角度看教育,究其实质也不过是人类游戏活动的一种[3]。因此基于以往对于“游戏人”理论的研究和对游戏教育相关文献的查阅,我们将本文中所说的“游戏教育”定义为以游戏的形式进行教育。

3. “游戏人”假说在教育中的可行性

3.1. 游戏是儿童天性

其实早在十八世纪,席勒就给出了一个合理的解决方案。席勒第一个开创性地提出了“游戏人”的概念,他说:“只有当人是完全意义上的人的时候,他才游戏;只有当人游戏的时候,他才是完全意义上的人”。而对于儿童而言,游戏在他“成为人”的过程中的作用格外显著。在“游戏人”的假说下,儿童观表明游戏不仅是儿童日常生活中的一类普通娱乐活动,而且是儿童内在本性的要求,是儿童成长为人的基本方式。[4]在文化本身存在以前,游戏就已经存在,它在初始阶段伴随文化,渗透进文化,直至我们当前所处的文明阶段。[5]游戏可以说是儿童或者是人的本性。因此,我们应该要为需要学习的

儿童创设更多的符合他们游戏本性的教育环境, 在合适和必要的时候甚至可以将教育活动本身游戏化, 也就是在教育中游戏、通过教育游戏和为了教育而游戏。

3.2. 游戏教育可以构建起“教育 - 游戏 - 快乐”的桥梁, 帮助儿童培养学习兴趣

华盛顿大学心理学和脑科学教授亨利·罗迪格和马克·麦克丹尼尔说, 当学习变得积极而努力的时候, 大脑就更容易形成新的连接。他们还发现, 当学生被迫解决问题而不是被教授解决方案时, 他们会学到更多的东西。犯错误和改正错误也可以提高技能的保留率。[6]教育的过程绝对不应该让学生学习痛苦不堪。著名未来学家简·麦戈尼格尔在他的著作《游戏改变世界》一书中指出, 游戏有四大决定性元素, 分别是目标、规则、反馈、参与。[7]目标就是给予玩家一个个可以达成的小目标, 让玩家可以在达成小目标之后获得一定的成就感; 规则是指游戏世界自己的运行法则; 反馈类似于奖励机制, 玩家会在游戏的过程中得到相应的一些奖励, 这些奖励将玩家原本花费的时间、精力具象化了, 从而使玩家有着更大的动力进行下一步的游戏; 参与是指游戏往往会给予玩家很强的身临其境的参与感, 游戏世界由玩家自己搭建。这四个游戏元素的综合运用让游戏对于它的玩家而言充满了诱惑力, 很好地吸引了玩家们的注意力, 甚至令他们上瘾、着迷。此外, 游戏往往可以给予人快乐、轻松、自在, 因此游戏教学往往可以在让儿童在教学过程中也处于一种“游戏”的状态, 感到快乐、轻松、自在。这种参与和享受教育游戏所给予的愉悦, 也就成为了儿童参与教育活动的另一种“目的”, 而这种目的的作用程度甚至可以超越任何类似于考试之类的功利性质的考虑。特别是对于年龄较小的儿童而言, 升学压力不大, 并且对他们教育的重心和目的也往往是在培养学习兴趣, 这恰恰是对应了游戏教育的作用, 因此, 游戏教育格外适合他们。

3.3. 游戏是一种实践方式, 帮助儿童获取知识

对于孩子而言, 原先被广泛运用的讲授法的教学方法在一定程度上也许会泯灭了他们好知求知的天性。按照马克思的认知理论来讲, 应当是要“实践出真知”, 实践才是获取知识最好的途径, 而游戏就是一种不错的实践方式。特别是对于年纪较小的学生而言, 游戏这一实践方式有趣、轻松, 更加容易接受, 但同时也会在游戏的过程中给孩子带来较深的印象。

4. 我国课堂教学改革的实施情况

课堂教学改革, 要求教师坚持“以学生为本”的原则, 充分调动学生的自主性, 充分尊重学生的主体地位。具体来讲, 课堂教学改革一要创造良好的师生关系, 二要发展和谐的生生关系, 三要重新认识教材与师生的关系, 四要改革教学制度, 五要营造良好的教学氛围。而利用游戏的方式来对学生进行教学无疑是非常恰当的方法, 它不仅可以增强师生、生生之间的互动, 也可以避免“照本宣科”的教学方式, 营造良好的教学氛围, 从而达到教学自我完善和发展的目的。

叶澜教授也认为课堂教学过程的内在展开逻辑是“多向互动、动态生存”, 提出要重建课堂教学过程观。乘着教学改革东风, 老师应该要探索一种能让学生学习过程有趣、学的知识能用, 学习方法能迁移的教学模式。通过有关资料的查询, 我们其实不难发现游戏教育已经越来越被教师所重视了。譬如贵州的一位老师在分析塔里木盆地的地理位置的课上设置了“楼兰古国之谜”的情景, 以锦囊为线索, 让同学们身临其境地寻找楼兰古国宝藏, 在游戏中学习地理知识等等。这样的例子在近年来已经是越来越多了, 这无疑是值得欣喜的。

5. 游戏教育实行过程中出现的问题

但是在游戏教育的实践过程中, 我们还是会看到一些问题的存在。首先, 游戏条件创设不利, 特别

是在学校教育中,学校的游戏设施往往不全或者是老旧,极大地影响了游戏教学开展的可能性[8];再者,由于课程安排比较紧张,老师很难有时间可以利用课堂来对孩子进行游戏教育,因此,在学校中主要的活动仍然是单纯的讲授式的教学活动。即使在一些课程安排之中原有专门的“游戏时间”,这些“游戏时间”常常会与课程分离,只是作为教学以外的补充甚至是直接被其他主科或者是自习所替代。当然,人也会有担心儿童是否会因为游戏而无法回到原本应该有一定严谨性的课堂和知识本身,以至于形成治学不严的风气甚至是对于科学研究和学习不严谨的态度。最后,若要进行游戏教学,那教师前期的备课工作自然会更加繁琐。

其实以上的问题从本质来讲还是因为我们对于游戏教育的认可度不够甚至是根本不了解游戏教育为何物。长期以来,我国教育界占统治地位的观念都是以考试大纲作为课程标准,将应试作为儿童学习的目的。再加上是班级授课制的教学制度造成一定的局限性,以及讲授法的教学方法效率更高,更加符合紧凑的课程大纲和学校对于教学内容的安排,游戏教育的开展确实有着一定的困难之处,孩子的主观能动性要发展起来也有着一定的困难。

总之,更多的学校还暂时没有突破传统教育中的以知识的传递为主要价值取向的教学模式,学校的课程也存在着严重的教学与游戏分离的状况。

6. 如何更好地利用“游戏人”假说助推课堂教学改革

单纯地向儿童灌输知识的传统教育模式并不能给他们带来成功。将教学融入到游戏之中,将游戏插入到教学之中,在游戏和对话中提高孩子的专注力和语言力,这能够让他们在未来的学习生活中表现得更好。

6.1. 勇于尝试,宣传游戏教育优秀案例

很多教育者对于游戏教育持观望态度,国内游戏教育尚且处于一个比较空白的阶段。但正是这样的现状下,更加需要教师勇于尝试游戏教学,利用成功的教学案例来吸引更加多的教学者来进行游戏教学。

6.2. 创设情景

在课堂上为同学创设与教学内容有关的情景,就像上文中所提到的“楼兰古国之谜”的案例。情景的创设可以激发学生学习热情,培养学生的逻辑思维能力,提高他们的学习能力和创新能力,同时也不会完全脱离于课堂原本的教学内容,而是会将所要教学的内容串联起来,从而建构成为一个完整的课堂结构,让学生在课上可以更加集中注意力。这样就可以将课程和游戏融合起来,实现真正的游戏教育,同时也不会占用太多的时间,不影响课程大纲对教学内容的安排。

6.3. 建立游戏教育共享数据库

游戏教育的课程准备会更加需要教师花费心血,不可否认这也是游戏教学很难被广泛推行的一个重要原因。可以建立起一个教师共享的游戏教育资源库,教师可以将自己准备的游戏教育预案甚至是课程实录上传到平台上,同时也可以在上面参考别的教师的教学方案,既提高了备课效率,又可以集全国教师的智慧来备课,提高教学质量,推进老师与教师之间的交流。

当然,游戏是工具和手段,用好了是福,但用不好也可能是祸。我们不必刻意追求化游戏教育。但是可以利用游戏的本质——在一定规则下的竞争和激励,这样的形式往往可以激起学习者的兴趣和好胜心。

7. 结语

课堂教学改革是解决目前教学矛盾的途径,是教学自我完善和发展的需要。课堂教学改革,一言蔽

之, 就是改革教学关系。席勒的“游戏人”假说为我们提供了一个改革教学关系非常有效的方式, 对助推课堂改革起到一定的正向作用。合理地利用游戏教学, 不仅可以帮助学生提高学习兴趣, 也可以提高学生的学习效率, 是值得教师们尝试的一种教学手段。

参考文献

- [1] 冉学娅. “游戏人”理论观照下安吉游戏教育的研究[D]: [硕士学位论文]. 黑龙江: 哈尔滨师范大学, 2021.
- [2] 胡伊青加. 人: 游戏者[M]. 成穷, 译. 贵阳: 贵州人民出版社, 1998: 2.
- [3] 王家云, 李福华. “游戏人”: 卓越幼儿教师心灵成长的人格诉求[J]. 教师教育研究, 2014, 26(5): 18-21.
- [4] 《教育哲学》编写组. 教育哲学[Z]. 北京: 高等教育出版社, 2019: 87-88.
- [5] Huizinga, J. 游戏的人: 文化的游戏要素研究[M]. 北京: 北京大学出版社, 2014
- [6] 亨利·罗迪格, 马克·麦克丹尼尔. Make It Stick [M]. 北京: 中信出版社, 2019.
- [7] 简·麦戈尼格尔. 游戏改变世界[M]. 杭州: 浙江人民出版社, 2012
- [8] 唐敏. 儿童游戏教育存在的问题与教育策略[J]. 教学与管理: 理论版, 2011(9): 2.