

美国数字游戏教学模式对我国历史教学改革的启示*

侯雁飞

(北华大学 历史文化学院, 吉林 吉林 132013)

〔摘 要〕 美国数字游戏教学模式日趋成熟,已被广泛应用到多种学科之中,具有文化性、趣味性和互动性特点,该教学模式能够激发学生学习兴趣、促进知识建构、培养探究能力,可弥补传统历史教学模式的不足,为我国历史教学改革提供启示。

〔关 键 词〕 数字游戏;教学模式;历史教学

〔中图分类号〕 G40-059.3 〔文献标识码〕 A 〔文章编号〕 1002-8064(2013)05-0082-04

一、引言

数字游戏教学模式是一种利用数字游戏应用程序激发学习兴趣、唤起身临其境的学习体验,并提供特定学习目标的教学活动程序^[1]。按照传播途径不同,可分为单机数字游戏教学模式和网络数字游戏教学模式,前者是指在封闭的数字游戏平台中,学习者通过与计算机应用程序互动,完成学习目标的教学模式;后者是指在开放的互联网游戏平台中,学习者通过与其他学习者或教师互动,完成学习目标的教学模式^[2]。

20世纪80年代,Bowman发现电视游戏(Video Game)有助于提高游戏者的认知技能,由此提出可将电视游戏整合到教学模式中^[3]。受此启发,Driskell和Dwyer随后尝试将电视游戏应用于军事课程教学领域,发现这种教学模式可以有效地激发学生的学习兴趣,具有良好的教学效果^[4]。到90年代末,随着数字虚拟技术的发展,电视游戏逐渐被电脑游戏所取代,由于娱乐性强,深受青少年青睐,美国数字游戏教学模式(Digital Game-Based Teaching Mode)的开发也逐渐升温。受沉浸理论的影响,社会科学和外语课率先开始应用计算机进行辅助教学。随后,体验式游戏学习模型、游戏成就模型先后提出。进入21世纪,美国数字游戏发展成为一个重要产业,年收入在150亿美元左右,与此同时,美国

数字游戏教学模式的开发形成热潮,日趋专业化、市场化,并被广泛应用到数学、语言、地理、历史等学科之中。如微软公司和麻省理工学院合作的教学游戏项目,专门致力于开发适合于历史等人文社会学科的交互式游戏化教学软件^[5]。大量教学实践证明,数字游戏教学模式可以带动学习积极性,丰富学生的想像力,有效提高学习成绩。

二、数字游戏教学模式的特点

数字游戏教学内容的开发和设计往往根植于其文化背景,可以向游戏者传递特定的价值观。它无需说教和灌输,而是通过趣味性的活动吸引学生,并引导他们积极主动地参与知识和价值观的建构。这种游戏与教育的结合革命性地转变了传统教学模式,能够真正实现寓教于乐,具有文化性、趣味性和互动性的特点。

(一)文化性

游戏是以直接获得快感为主要目的的文化娱乐活动,甚至有人类文化学家认为,文化产生的根源是游戏,游戏是文化的一种表现形态^[6]。数字游戏是一种集合了电子技术的游戏形式,同时也是一种重要文化传播载体,尤其是历史题材游戏,能够更加充分地展现历史文化知识。美国微软公司出品的《帝国时代》、法国Cryo公司和Canal+环公司多媒体部联合制作的“凡尔赛:宫廷疑云”和“埃及:法老王之

*〔项目基金〕本文是吉林省教育科学“十二五”规划重点课题“高校历史专业学生创新能力培养问题研究”(项目编号:ZC11034)的研究成果之一。

〔收稿日期〕2013-08-24

〔作者简介〕侯雁飞(1963-),女,吉林省吉林市人,北华大学历史文化学院,副教授,主要研究方向:中国现代史、东北现代史、历史教育学。

墓”，能够使游戏者了解各国历史进程，充分领略到当时政治、经济、宗教方面的发展图景。有调查显示，有65.1%的电子游戏玩家认为，数字游戏有助于他们了解游戏中所含的文化背景，如对特定历史时期的房屋建筑、服饰风格、语言文学等方面的了解^[7]。

(二) 趣味性

数字游戏教学模式将教学内容趣味化、游戏化，满足学习者体验真实生活的内在需要，引起学习者发自内心的探究兴趣，全身心地投入到对文化、经验和知识的体验之中。1999年，美国麻省理工学院的研究者开发了一款用于历史学习的数字游戏软件《文明》，为学习者展示了不同民族的建筑风格和文化特色。在教学过程中，以学习者为主角，参与游戏中的历史事件，推动游戏情节发展，使原本枯燥的课程增添了无穷的趣味。学习者通过游戏获得解决问题的效能感，进一步激发学习者的学习动机。比起强制、被动学习，在自愿的基础上接受信息的效率更高。

(三) 互动性

数字游戏教学模式的研究人员从教学需要出发，通过对游戏情节、角色、规则和环境等游戏元素的设计，创设与教学内容相适应的逼真模拟场景或真实氛围。与文字、图片和影视剧相比，学生在与计算机的交互作用过程中，迅速而正确地理解教学内容，并始终沉浸在紧张、愉快的情感体验中。2006年由Sillysoft Games公司开发的《美国战史》基于真实的历史时间和地理位置，允许学习者亲身体验特定的历史事件，并作为参战者与历史人物互动，参与历史抉择。这充分体现了建构主义以学习者为中心的理念，为学习者积极主动性的发挥提供了一个良好的平台，促进知识理解。

三、我国历史学科教学的特点及需求

数字游戏教学模式所具有的特点，能够很好地迎合历史学科教学的需求。历史学科是一门人文学科，知识传递形式具有间接性，教学方法往往采用叙事法。这种学科特点不易于使学生理解和探究历史知识，迫切需要数字游戏教学模式加以补充和完善。

(一) 人文性

历史学是人类对本性的自我认识，是关于历史人物、事件的价值判断和道德判断的一门人性科学，具有人文性特点。教育部2011年制定的《义务教育历史课程标准》明确指出：“历史课程宗旨是提高学

生的人文素养，教学过程中应充分体现其人文性特点。要以人类优秀的历史文化陶冶学生的心灵，帮助学生客观地认识历史，正确理解人与社会、人与自然的关系，提高人文素养，逐步形成正确的价值取向和积极向上的人生态度，适应社会发展的需要^[8]。”

但是有些历史教师还在沿袭枯燥乏味的“填鸭式”教学方法，以至于学生产生一种错觉，误以为学习历史就是死记硬背特定的时间、地点和事件等基础知识，而忽略了历史学科所蕴藏的人文精神。41%的学生不喜欢学习历史，对历史课没有兴趣，感到枯燥乏味^[9]。因此，我们需要一种新颖而直观的文化传递形式摆脱传统教育形式的束缚，将特定时期的社会环境和背景贯穿于历史教学之中，以饶有趣味的方式表征人类文化，在潜移默化中对学生进行人文精神的熏陶。

(二) 间接性

与其他学科知识经验形态不同，历史凝固于文献、实物、遗迹之中，既不能重演，也不能直接再现，只能凭借史料进行分析考察和解释，因此，历史教学具有间接性特点。这决定了历史远离学生的现实经验，对其产生陌生感。针对这一特点，新课程标准指出：“应借助文献材料、图片、图表、实物、遗址、影像、口述以及历史文学作品等，提高历史的阅读能力和观察能力，形成符合当时历史条件的一定的历史情景想象^[10]。”

历史教学资源相对匮乏，其开发也面临着很大的局限性，教师虽然尝试截取影视剧的片段作为教学素材，但影视内容毕竟有别于真实历史。而且，即使再生动的文字、图片以及视频资源也缺乏互动性，学生很难看到历史和他们生活的联系，很难直接地去感受到历史的价值。为防止学生沦为历史知识的被动接受者，我们应依据建构主义学习理论设计交互性的学习情境，还原学生的认知主体地位，以学生学习的主动性弥补历史学科教学间接性的不足，促进学生对知识进行有意义的建构。

(三) 叙事性

自然科学可以通过概念、符号、理论传递知识，与此相异，历史是对人类往事的记述和研究，以人的活动和史实为中心，历史教学往往需要借助文学手法，通过人物言行、轶闻趣事展示生动的细节。这种教学方法具有很强的叙事性特点，由此产生“注入式教学”的问题。课程标准指出：“应运用多种方式展现历史发展的态势，尤其是通过教师清晰明了的讲

述,使学生知晓历史的背景、主要经过和结果,通过具体、生动的情节感知历史,清楚地了解具体的历史状况^[11]。”

目前,历史教学方法滞后、手段单一,大多数教师并没有充分利用多媒体设备进行教学,依然采用“一本教材、一支粉笔、一块黑板、一张嘴”这种简单、封闭式的讲授方法。学生对教师的依赖性过强,全程需要靠教师划重点、给现成答案,考试前临时抱佛脚,背诵强记,形成以教师为中心的教学模式。因此,历史教学改革应给予学生更多的独立思考机会,按教学目标创设问题情境,使学生产生认知矛盾,通过积极、主动的思考解决新问题,培养创新和探究能力。

四、数字游戏教学模式对历史改革的启示

历史学科教学需要更加直观的历史文化呈现方式,以及更富于开放性的教学活动形式。数字游戏教学模式所具有的文化性、趣味性和互动性特点,能够在信息传播手段、教学活动形式和问题创设角度等方面为历史教学改革提供启示。

(一)信息传播手段多样化,激发学习兴趣

学生对历史学科缺乏兴趣并非中国独有的教育现象,在美国,历史学科教学一度被学生称为“死神”,学生们普遍认为,历史就是死记硬背事实、概念、时间和历史事件,非常乏味和无聊^[12]。究其原因,历史课程很难为学生创设具有真实感的历史体验情境,教师又只注重课本知识的讲授,信息传递方式单一。数字游戏汇集多媒体和虚拟技术,实现了信息传播手段多样化,成为一种综合性的信息传播媒介。由此打破了历史知识依赖文字陈述、讲授的单一化知识呈现方式,以其声像皆备、形象直观、信息量大、动感性强、知识传递效率高、富于感染力等特点被广大历史教师所认可。对于学生直观了解历史事件有重要帮助,能有效激发学习兴趣,增强学习动机,提高成绩。

我国历史教学改革要想激发学生的学习兴趣,就要充分尊重学习者的个性和内在要求,实现信息传播手段的多样化。数字游戏作为一种青少年乐于接受的综合性信息传播途径,可以拉近历史与现实的距离,创设逼真的历史学习情境,提供一种生动与轻松的学习氛围。从而弥补单凭教师讲解的枯燥感,吸引学生的注意力,促使学习者将历史知识与自身的生活体验相融合,使其自发、自愿地学习历史。

(二)教学活动形式交互性,促进知识建构

在数字游戏引入美国历史课堂教学之前,学生

普遍认为历史学科很难,不易理解,大大妨碍了历史学科教学的有效性^[13]。这主要是由于教学活动形式单向传递性,学生无法参与到知识建构过程中。对此,Kiili在分析了体验式学习理论、沉浸理论以及游戏设计理论的基础上,提出体验式游戏教学模式。强调根据学习者的现有水平设置有挑战性的任务,创设学以致用的情境,让学习者始终处于沉浸状态,并根据学习者的学习情况,实时做出反馈与调整^[14]。基于该理论,美国数字游戏教学模式结合地址信息和通信技术,搭建互动性的教学平台,提供一个学生可以积极投入和参与的学习环境。学生扮演不同的历史角色,置身于历史情境中,跟虚拟的历史人物互动,从而把所学的知识与一定的情境联系起来,通过在真实的情境中解决问题来完成意义的建构。

我国历史教学改革可以借鉴美国数字游戏教学模式的交互性特点,联系学生的现实经验,了解学生的心理特点和认知水平,结合具体、生动的史实,创设参与情境。引导学生参与历史教学活动,获得真切的历史感悟,加深理解和认识。例如,李崎颖等根据《中国近现代史纲要》的课堂教学需求,设计了一款以辛亥革命为背景的“飞速送信”游戏,把历史事件和历史人物直观生动地“重现”在学生面前,鼓励其与虚拟的历史人物互动,并积极参与历史决策,促进学生知识建构^[15]。

(三)问题创设开放式,培养探究能力

美国数字游戏教学模式摒弃过去被动的、接受式的历史教学方式。Pattiz认为,历史知识本身具有多元性,对某一个历史事件没有也不可能只有一种解释,仅仅让学生识记时间、地点、人物、事件并非历史教学的目标^[16]。这种封闭式的教学模式几乎没有给学生留任何独立探究的空间,学生不会独立思考,缺乏学习兴趣。长此以往,它只能扼杀学生的批判和创造力,束缚学生个性发展。数字游戏教学模式让学生置身于历史中,主动反思历史事件的背景,思考历史事件的前因后果,形成对历史的独到见解,提高并发展学生的批判性思维能力和创新能力。

这一教学模式与新课程所倡导的探究学习理念相符,要培养学生的问题意识,引导学生主动地进行历史学习。教师的任务是设置开放性的问题情境,鼓励学生尝试探索,训练学生的历史思维,学会自己去分析、反思。例如,国内有研究者提出,在讲解三国历史时,可以结合《三国志》等数字游戏,要求学生

回答不同国家的特点、兴衰过程等问题,让学习者自己查阅资料,组织讨论小组探究答案^[17]。徐婷以中国近现代历史事件“虎门销烟”为故事主线,利用3D技术开发了一套适用于历史教学的数字游戏,让人身临其境,融入到时代氛围中,使学生感受到历史上出现的矛盾、纠纷,从而产生了解历史和探寻历史的愿望,引导学生对历史进行深入思考,对史实作出正确判断^[18]。在多样化、开放式的学习环境中充分发挥学生的主体性、积极性与参与性,培养探究历史问题的能力和实事求是的科学态度,提高创新意识与实践能力。

五、总结

当前,我国历史教学改革的突出问题是如何根据教学实际需要,创造性地开发并合理利用课程资源,不断丰富教学内容,激发教学活力。美国数字游戏教学模式以建构理论、沉浸理论和成就动机理论为指导,尊重学生的主体地位,运用数字虚拟技术创设学习情境,开创了一种寓教于乐的教学模式。恰恰能够在知识传递形式、教学方法等方面弥补传统历史教学模式的不足,可为我国历史教学改革提供借鉴和参考。但是也有学者指出,数字游戏教学模式在实践过程中也存在几点问题,例如,教学内容的人文性不易把握,娱乐性与教学性容易失衡,学习者有沉迷游戏风险,学习效率低下等^[19]。未来我国历史教学改革要注意美国数字游戏的劣势,借鉴其文化性、趣味性和互动性的优势。转变传统历史教学单一的讲授方式,实现信息传播手段多样化。强化学生的人文素养,激发学生对历史学科的兴趣,调动学习的主动性、积极性,提高探究和创新能力。

〔参考文献〕

- [1][12][13]Zin N A M, Yue W S, Jaafar A. Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history[J]. WSEAS transactions on computers. 2009, 8(2): 322-333.
- [2][7]张弦. 网络游戏的教育价值及其对教育游戏发展的启示[D]. 河南大学, 2012.
- [3]Bowman R F. A Pac-Man theory of motivation. Tactical implications for classroom instruction [J]. Educational Technology. 1982, 22(9):14-17.
- [4]Driskell J E, Dwyer D J. Microcomputer Videogame Based Training. [J]. Educational Technology. 1984, 24(2):11-17.
- [5]程君青,朱晓菊. 教育游戏的国内外研究综述[J]. 现代教育技术. 2007, 7(17):72-75.
- [6]胡伊青加. 人: 游戏者[M]. 贵阳: 贵州人民出版社, 1998: 13.
- [8][10][11]中华人民共和国教育部制订. 义务教育历史课程标准 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2011.
- [9]沈茜苓. 历史教学在高考试题改革背景下的困境与对策[D]. 上海: 上海师范大学, 2010.
- [14]Kiili K. Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model[J]. The Internet and higher education. 2005, 8 (1):13-24.
- [15]李崎颖,孙斌,芦珊等. “中国近现代史纲要”教育游戏资源的设计[J]. 软件导刊. 教育技术. 2008, 7(11):75-77.
- [16]Pattiz A E. The Idea of History Teaching: Using Collingwood's Idea of History to Promote Critical Thinking in the High School History Classroom[J]. The History Teacher. 2004, 37(2):239-249.
- [17]张胤. 游戏者—学习者: 论电子游戏作为校本课程的价值挖掘及建构[J]. 教育理论与实践. 2002, 22(5):60-64.
- [18]徐婷. 基于“中国近现代史纲要”课程的教育游戏的设计与开发[D]. 武汉: 华中师范大学, 2008.
- [19]赵慧臣. 网络游戏的特征分析与教育价值实现[J]. 教育科学. 2008, 24(3):24-27.

The Enlightenment of U. S. Digital Game-based Teaching Mode to Chinese History Teaching Reform

HOU Yanfei

(History and Culture College, Beihua University, Jilin 132013, China)

Abstract: U. S. digital game-based teaching mode become mature gradually and has been widely applied to a variety of disciplines. It has three characteristics; culture, fun and interactive. This teaching mode can stimulate student interest in learning, to promote knowledge construction, to cultivate the students' inquiry ability. It can make up for the traditional lack of history teaching mode and give some enlightenment to Chinese history teaching reform.

Key words: Digital Game; Teaching Mode; History Teaching