

基于游戏机制的“混合式教学+学习通” 中职英语教学策略及模式构建研究

古萍

(广西壮族自治区桂东卫生学校, 广西贺州 543100)

摘要:随着信息化2.0时代到来,混合式教学模式的课堂利用各学习通资源,构建基于学习平台的混合式教学模式的课堂成为教育领域的研究热点。“混合式教学+学习通”的学习模式不仅改善了混合式教学课堂缺乏优质课程资源的窘境,也使得学习通教学获得更广阔的应用拓展空间,目前,这种双赢模式已经在教育领域获得广泛的关注和认可。但在具体应用中,利用学习通面临着学习参与度不高,学生结业率低等问题,混合式教学模式的课堂也不能保证自学过程中学生的自觉性,特别是中职教育阶段的学生。针对这些问题,本文提出了一种基于游戏机制的教学模型,该模型通过将自主权、复杂性、奖励制度、评价体系等游戏机制引入到学习任务设计中,学习者在完成任务的同时获得心理上的满足和成就感,提升学习的积极性,逐渐养成一种学习习惯。

关键词:信息化2.0;混合式教学;游戏机制;中职英语

一、研究背景

随着网络学习平台的崛起,混合式教学课堂获得了更加丰富、优质、低廉的课程资源,而且目前网络学习平台的易用、开放等优势,使得学生更容易在课前获得规范化的课程,灵活地安排学习计划。这不仅方便了学生,也解放了教师在编制课程资源方面的压力。其中学习通操作易学易懂,更适合广西偏远地区中职教学。

目前混合式教学的学习模式可谓一举两得,也很快获得了业界的关注和认可,目前已经成为教育技术领域的研究热点。汪基德等人认为将学习平台和混合式教学课堂结合起来,利用网络学习平台课程资源构建基于网络学习平台的混合式教学课堂,是一种非常值得探索的教学模式。韩丽珍等人认为混合式教学课堂中的一系列学习活动对学生的自主学习能力和信息素养提出了高要求,学生大多还习惯传统学习方式,不知道如何自主学习。何克抗认为在中职教育阶段,由于学生的年龄小、知识与能力基础和学习自觉性不够等原因,开展混合式教学课堂的条件尚不成熟。张金磊等人在知识内化阶段根据游戏化学习理念进行教学设计,让学习者在轻松愉快的环境下以游戏化的方式完成学习任务。

总结前人的研究成果,我们可以看出,近年来针对“混合式教学+学习平台”的研究已处于起步阶段,但学者们已经认识到混合式教学课堂中学生自主学习能力和学生学习的积极性是影响教学效果的重要因素。有学者已经尝试利用游戏化学习理念对混合式教学课堂的知识内化阶段进行了教学设计,以此解决学习过程中学生缺乏主动性的问题。研究发现,相比于传统的课堂教学模式,混合式教学课堂对学生的自主学习能力、自我调控能力提出了更高的要求。

尤其对于中职教育阶段的学生而言,如果没有按照要求完成课前视频学习和简单测试,很难进行课堂中知识的内化。而慕课也面临着学生大面积缺课,学生中途退学,结业率等问题,这些问题在一定程度上也是受学生自身学习能动性的影响。针对此类问题,有研究者认为,应从学习内容的载体——教学视频入手,尽可能开发、录制形式多样、内容丰富的视频资源,但笔者认为,单方面提升教学视频的质量,利用教学视频吸引学生是远远不够的。一方面,教学视频承载着教学信息,过多的“修饰”有可能分散学生注意力,模糊知识内容;另一方面,学生自身水平和学习偏好存在差异,教学视频很难做到满足所有学生的需要。所以,学生在学习过程中的学习积极性难以维持。为此,如何提升学习

者的学习积极性,让学习者自主选择学习是“混合式教学+学习通”这种学习模式不可回避的问题。

基于以上认识,笔者提出了利用游戏机制来改善、维持学习者在学习过程中学习积极性的策略,以及围绕这些策略构建基于游戏机制的“混合式教学课堂+学习通”的教学模式。

二、游戏机制

一个成功的游戏能在最短的时间内吸引玩家,并且让玩家持续玩下去。虽然不同的游戏有不同的特点、不同的受众,但对于如何吸引新玩家,巩固老玩家,不同的游戏采用着一套相似的策略。游戏的开发者认为,游戏中每一个时间都是一个设计好的时间段、活动、奖励的集合,有无数的方法让这些元素可以结合在一起构成各种各样的游戏事件的探索。这种观点来源于B.F.Skinner,他认为控制生物的行为只需要用简单的赏罚措施来训练目标。在他的斯金纳箱(Skinner Box)中,按一个按钮或者拉一下杆就会得到食物,小动物们一旦学会这种机制,就会疯狂地点击按钮或者拉杆。游戏开发人员也是利用这种连续强化机制,首先,让玩家认识到通关就会获得奖励,然后,在游戏不断设计各类关卡,让玩家不断地过关,不断地完

成任务。现在的游戏机制在此基础上进行了完善,在吸引新玩家方面,主要是根据新玩家的性别、年龄段、受教育程度等因素,结合新玩家心理和行为特点,有针对性地设计良好的人机交互界面(包括画面风格、语音、视频、操作习惯等),简单、趣味性强、自由度高的初始任务,极高的奖励回馈机制,丰富的游戏圈拓展手段。这些因素使得新玩家很快就会被游戏所捕获,并召唤其他玩家加入。在巩固老玩家方面,主要是设计丰富的多人参与高级长线任务、种类繁多的虚拟财产、公平的评价对比机制、基于躲避损失的惩罚机制、基于间断强化的意外因素设计等。

综上所述,游戏就是基于连续强化和间断强化等组织行为学原理,利用玩家被满足、被承认的心理需求,通过一系列设计好的时间段、活动、奖励等元素组成的游戏事件集合,大幅度提升玩家在现实世界中无法获得的成就感,并使之形成一种心理依赖。

三、基于游戏机制的“混合式教学+学习通”教学策略

虽然现代游戏被认为是影响学生学习的重要因素,也是困扰家长和老师的“心病”,但作为由商业利益驱动开发的现代游戏本身,其调动玩家积极性并使玩家长期保持高昂兴趣的能力还是很值得我们教育工作者学习的。如果能将现代游戏机制成功

地引入到学习过程中,让学习者在学习过程中获得前所未有的成就感、满足感,并将学习作为一种终生习惯,那么,将游戏引入教育领域将是促进教育教学改革的重要手段。下面,笔者将逐一分析在“混合式教学+学习通”的教学过程中应用的游戏激励策略。人机交互设计因素固然是教学过程中

需要重点考虑的问题,但由于受众的不同,很难达成统一的标准,本文将不展开详细讨论,只列举“混合式教学+学习通”教学过程中可能用到的共性游戏激励策略。

(一) 自主性策略

自主性策略指的是学习者可以自主地选择各类学习任务。这主要是由于人的天性是自由的,对于任何约束都有或多或少的抵触情绪,虽然学习是一种有计划、有步骤的系统过程,但为了吸引学习者,我们必须根据人类向往自由的天性,设置多种相似的教学任务,让学习者根据学习兴趣自主学习。自主性策略并不违背教师的教学计划,学习者在统一的教学任务框架下,自主选择学习内容和学习顺序。

(二) 先简后难策略

初始的学习任务一定要设计得足够简单,并且不要求助其他人帮助,让学习者能够很容易地独立完成学习任务,并迅速获得高额奖励。随着任务完成度越来越高,任务的难度也逐渐提高,并且需要多人参与,奖励也将根据任务完成情况进行有区别的分发。相比最初高额的奖励,任务后期的奖励会显得稀少而珍贵。

(三) 公平评价对比策略

任务的工作量、难易度、分工等因素都会影响最终对学习者的评价,评价体系可采取分数、荣誉、虚拟财产等手段,依据各类评价体系,建立学习者排名的各类榜单,激发学习者的学习热情。鼓励学习者重复各类学习任务,即使是重复简单任务,也要将学习者的辛勤劳动全部量化为分数、荣誉、虚拟财产等。目的是让学习者的时间、精力全部投入到学习过程中,而学习者乐意为之。

(四) 虚拟财产策略

在学习者进行学习劳动后,要根据学习的任务量给予一定量的虚拟奖励,再通过评价系统和交易系统,让学习者认识到奖励的虚拟价值。一旦学习者重视这种虚拟价值,就会不断地向系统申领学习任务,而后接连获得奖励,形成连续强化过程。虚拟奖励最终会被积累而形成虚拟财产,作为一种个人荣誉,这种成就感最终会成为学习者主动学习的一种驱动力。

(五) 基于躲避损失的惩罚策略

吸引学习者的同时,也要防止学习者逃离学习。一味正向刺激往往不能达到效果,还需要进行反向强化。为此,一定要在激励的同时引入惩罚机制。一旦学习者间断或者停止自身学习行为,就会受到一定的惩罚。惩罚的量要根据具体情况具体分析,很难有统一的标准,这里主要分析惩罚的方式。惩罚的方式有很多种,但暴力直接的惩罚方式通常不会取得很好的效果,如现实中的体罚教育,大量暴力直接的惩罚可能会引起学习者的叛逆心理。为此,惩罚方式要间接,必须是受罚者自身认可的一种方式。在现实生活中,人们常常具有“躲避损失”的非理性行为特征,这是一种非常显著的组织行为学特征。我们可以将惩罚看作是一种损失,一种自然发生能被广泛接受的损失,而损失的原因是学者间断或者停止了学习。如同古人所讲的“学如逆水行舟,不进则退”,为了躲避这种损失,学习者不会轻易间断或者停止学习。例如:在开心农场游戏中,扮演农民的游戏者,如果不经常打理他所种植的庄稼,庄稼就会长虫子或枯萎。这种惩罚方式并没有

让游戏者反感,反而认为是对现实生活的再现,获得了更加逼真的游戏体验,同时还收到了很好的效果,玩家会乐此不疲地进行浇水、施肥。

(六) 基于间断强化的意外策略

一味连续强化会使得学习者感到反感和厌倦,如果任务完成后都会获得奖励,就会使虚拟物品泛滥,进一步导致虚拟财产贬值。因此,要在学习过程中设置一些意外事件,如任务完成获得奖励是有一定概率的,特别针对某些需要反复强化的学习任务,又如在线学习任务进行的同时,随机发生一些简单支线学习任务,让学习者放松心情,转换思维。

四、基于游戏机制的“混合式教学+学习通”的教学模式

教学模式一共分为三个部分:课前、课中和课下,这三个部分可以看作是一个完整的课堂组成。课前教师需要选取视频,进行课程编排,统一下发教学任务。任务以“视频+简单游戏”的模式下发,学生领取任务,一般来说,这种任务都是独自完成的任务,比较简单,只需要观看视频就能够独立完成,完成任务后会获得丰厚的奖励。课中的任务与课前相比,可能要更复杂一些,多数是一些团队任务,需要学习者之间协作才能完成。任务中学习者需要根据课前学习的内容完成各自的子任务,如遇到问题可以与教师或其他学习者进行沟通,通过讨论的方式解决可能遇到的难题。教师需要对这一过程进行监督指导,团队任务的执行情况直接影响团队获得的奖励。课下教师仍需要编排大量相似的任务并发布,由学习者主动领取,并自由组队进行执行,任务完成后会获得一定的奖励。

五、结束语

“混合式教学+学习通”的新型学习模式正处在蓬勃发展的阶段,随之而来的学习能动性问题也日益凸显,本文以此为研究课题,在深入探究游戏激励机制的基础上,提出了适用于“混合式教学+学习通”的各类共性游戏激励策略以及其教学模式,该模式通过将自主权、复杂性、奖励制度、评价体系等游戏机制引入到学习任务设计中,学习者在完成任务的同时获得心理上的满足和相对应的成就感,提升学习的积极性,逐渐养成一种学习习惯。

不可否认,该教学模式还存在一定的不足,具体应用到我国的课堂教学还有很长的路要走,但在网瘾以及类似非学习依赖现象层出不穷的今天,如果不能找到与之抗衡的主观能动性学习方法,那么未来的教育前景令人堪忧。

参考文献:

- [1] 汪基德,冯莹莹,汪滢.MOOC热背后的冷思考[J].教育研究,2014(9):104-111.
- [2] 韩丽珍.翻转课堂在我国发展的瓶颈及路向选择[J].江苏广播电视大学学报,2013(24):41-44.
- [3] 何克抗.从翻转课堂的本质看“翻转课堂”在我国的未来发展[J].电化教育研究,2014(7):5-16.
- [4] 张金磊,张宝辉.游戏化学习理念在翻转课堂教学中的应用研究[J].远程教育杂志,2013(1):73-78.

基金项目:教育信息化2.0背景下的混合式教学模式在中职护理专业英语教学中的应用研究(课题编号:2021C221、GHZY2202105B)。

作者简介:古萍(1985.06-),女,汉族,广西贺州人,广西壮族自治区桂东卫生学校,讲师,本科,研究方向:英语教育。