

365 英语游戏模式中的生态探析

梁飞云

湖南省涟源市蓝溪学校 湖南 涟源 417100

Contracts: This paper discusses the structure, mode, operation, function and value of 365 game mode education ecology from three aspects of natural ecology, social ecology and normative environmental ecology and cognition, education and curriculum.

Key words: education ecology cognition curriculum

由来: 克雷明发表《教育生态学》教育生态环境可分为宏观和微观二个层面。从微观教学层面看仍然是教师权威、知识本位和精英主义。它造成教育生态严重失衡:首先是教与学处于流离态;其次是学习环境碎片化;再次是学习过程虚拟化;然后是学习评价片面化和学习反思形式化;最后学校资源分配功利化。这样,教育生态严重失衡。为了促成在此种情况下实现自然、社会和规范环境的和谐自然的同步发展,我们开发了365英语游戏教学模式即在“三环节”内,6组五层的主体,运用5位操控体系玩5类5维游戏。

游戏是孩子们的最爱。为此,我们选择他们最爱的游戏作为突破口,去构建学习生态环境,以期学生在活动中,解决知识和能力的迁徙与潜移、情感态度的富集和降衰、教育生态的平衡与失调、游戏活动的协同与竞争、课堂生态的良性循环的问题,达成利用系统内优化的生态环境来培养人才。

一、“三环节”平台架构,构建认知生态

生态学研究的对象为:个体生态;群体生态;生态系统生态。同时,教育生态系统本身就是一种耗散结构,根据普里戈金的耗散结构理论,它具有开放性、非线性、非平衡、有涨落的特征。为此我们根据生态学、耗散结构和建构主义的学习理论,针对个体生态,我们建构了以情境、感悟、同化为主的非线性开放体系——个人探究游戏平台;针对群体生态,我们建构了有序的、非平衡状态的协作、顺应体系——组内整合游戏平台;针对班级教育生态系统的生成,我们建构了具有“涨落”、“突变”性质的“意义”建构体系——组际竞赛游戏平台。这三环节认知活动平台,符合人的认知规律,形成六组五层的主体,在个人探究阶段,在组际竞争动因的推动下,通过个人对五类五维游戏样品、规则和思维导图进行“同化”,创造出自己那维的游戏;组内整合阶段,在“同组分层协助,异组分层竞赛”的原则指引下,通过“顺应”的方式,整合出本组本层的游戏;竞赛阶段,各组成员“同层竞赛,分组评比,定向评价,多向反思”游戏活动,以“突变”的方式建构“意义”,形成自己的新的认知结构,生成“同化”、“顺应”、“突变”的认知程序,构建在“玩”中学、在学中“玩”的认知生态。

二、“五层”活动架构,营造教育生态

加涅的分层学习理论和霍华德的多元智能理论及库尔特·勒温的群体动力学是我们建构每班六组、每组五层所组成的游戏活动架构的理论基础。在分组前,我们对每个学生的部分本体属性进行了诊断性评价和测试。这为分组和分工的提供了依据。同时,根据群体力学的原理,我们建构了亲和的管理体系,分层互助的学习体系,“三环节”的活动体系,促成问题呈现和行为规范的评价体系及优化流程和策略

的反思体系。在这五位一体的体系中,管理和学习体系促成活动体系有序高效开展,评思体系促成主体在活动体系中发现优化流程和策略。这样,在活动中促成人的本体属性的不断完善,构建了以探究教育、整合教育和竞赛教育为基础的的教育程序和教育生态系统。

三、“评思”管理架构,完美课程生态

365英语游戏模式,从建构校本课程出发,对三阶六组五层五类五维的课堂游戏探究、整合、竞赛活动采用了评价与反思同构的管理方式,即,在个人探究阶段,我们对“先行组织者”中的“图”、“样本”和游戏评价规则与学生的五类五维游戏创设结合起来形成的自我评价进行反思,以调节“先行组织者”的适应性和基础性;在组内整合阶段,我们把对学生的气质类型、个性特征、能力倾向、学习风格、心理健康、学习环境、学业水平等检测性评价和教育对策作为分组和分工的依据,以期各组员以各自最优智能及主体性精神在组内游戏活动中发现自我、发展自我,完善自我,逐步达成自我实现;同时,通过对组内五层游戏整合活动的过程性评价、个人评价、组内和组际间互动评价的反思,以检验生成同类五维游戏的可操作性、亲和的管理方式的适用性、以学生的需求和动机为中心的学习体系的可行性,以学生的认知能力和发展为核心的游戏活动架构的可靠性;在组际竞赛阶段,通过对组内外五类五层游戏竞赛活动的个人评价、群体评价和组际间的形成性评价及终结性评价的反思来确定校本课程是否达成了发展与生成之目标、开放与多元之内容、民主与平等之管理、体验与感悟之学习方式、对话与建构的人际关系。这样,评价加反思,构建了365游戏模式的规范环境,形成了365游戏校本课程的完美生态。

参考文献:

1. Cremin Lawrence, 教育生态学[M], 江苏教育出版社, ISSN753433974X, 译者:吴鼎福, 诸文蔚, 2014年版
2. (比)普里戈金, (法)斯唐热, 从混沌到有序[M], 上海译文出版社, 2007年版