

# 365 游戏模式中的教育探析

谢 勇

湖南省涟源市蓝溪学校 湖南 涟源 417100

**Abstract:** 365game mode of education from the education essence, entrance, breakthrough three aspects elaborated the function of the properties of ontology, the game mode of training students' ability, the foundation of contributed to its development goals.

**Keywords:** otherness; evaluation; reflection

365 游戏模式的教育由来

天性和灵性是创新的必备条件。长期以来的独白教育，抹杀了学生的天性和灵性及创新能力，这等于扼杀了一个国家的未来。为了沟通心灵，直击灵魂，达成有效教育，我们在《初中英语梯级化游戏教学研究》课题的研究中开发了365 游戏模式。

游戏，是孩子的最爱，是我们开展教育教学的最佳载体。为什么？

## 一、游戏最能激活人的本体属性

我们所讲的本体属性包括三个因素：生理因素，心理因素，社会因素。由生命运动的物质形态所构成的生理因素具有自主的生长性；由环境和精神形态所构成的心理因素具有必然的成长性；由意识形态所构成的心理因素具有决然的超本体性。生长性、成长性和超本体性为生命个体所独有，是生命发展的内部因素。而365 游戏模式是指在“个人探究、组内整合、组际竞赛游戏”的“3 环节”内6组5层的主体在5个监控体系的监控下玩5类5维的游戏，生成批判性思维、探究、合作、创新和英语语言运用5种能力。正是这365 游戏模式激活了人的本体属性的内部因素。

从“生理因素”看，365 游戏能促使学生在“玩中学”和在“学中玩”，好玩是孩子的天性。神经心理学家的实验证明：孩子越感兴趣的东西就越能促使其大脑中连接左右脑的横神经纤维束，即胼胝体，将左右脑连在了一起，而逻辑脑和图像脑一旦联动，就能最大限度的促进大脑潜能的开发。这促成了人的“生理因素”的良性发展。

从“心理因素”向“社会因素”转变过程来看：在由“三环节”所构成的365 游戏课堂上，当主体进入组内整合和组际竞争游戏时，为了组际竞争的胜利，各组员不得不运用“同化”、“顺应”、“平衡”的方式，自觉自愿地调节各自的“心理因素”，即产生契约性、共同的价值观等社会因素，从而在本体属性中注入了“类”的性质，生成了人的类本质，促成本体属性功能的自然激活与完善，达成教育的自我实现。

## 二、游戏构建了最佳的教育的外部环境

365 游戏模式中的三个游戏平台，构建了游戏教育的环境。

首先，在个人探究阶段，我们提供学生每堂同课异构的五层的“思维导图”，游戏样本、规则。学生只要依据这些图、样本及规则与自己的相关生活经验相“同化”，就可以创造出个人的游戏，这就把复杂的问题简单化了，营造了适合学生进行个性化学习的最佳环境。

其次，我们建构了科学的监控体制，即亲和的管理体系，互助的学习体系，“三环节”活动体系，呈现问题的评价体系

和优化流程和策略的反思体系。以主体最优智能担任管理角色为原则的管理体系，使每位学生都能主动地投入到游戏活动的管理之中来，形成良性游戏管理环境；以学业水平和竞赛为基础的互帮互助的组内学习体系能使每一个主体都能以“顺应”的方式，来丰富自己的知识结构，形成正向的人际关系环境。以呈现问题和优化流程和策略的评思体系，建构了主体的元认知环境。

这些环境建构了最佳的施行教育引导的外部环境。

## 三、365 游戏模式为生命化教育找到了最佳的突破口

我们知道，教育的施行，离不开人本体的本体属性和其外部环境，但当人本体的“三个因素”与外部环境相遇时，就会出现各种各样的“可能”和“必须”，这些“可能”和“必须”正是生命体得以发展的突破口，这就是生命的未特定性。它包括“自我”发展过程中与“问题”相遇时的各种“可能性”和“自我”本身的“可塑性”。这些“可能性”，有可能是“正面需求与负面问题相关的结果”，也有可能是自我与365 游戏中的亚社会环境相冲突而不得不在组规的约束下和组内凝聚力的召唤下加以补正的那部分，也可能是生命体运用内化顺应平衡的方式与游戏和知识相遇，不断地取得突破和进步，从而生成能力和习惯等等。随着365 游戏活动的开展，在规范环境的条件下，人本体的价值观、人生观、契约性等会随着心理因素的成长而不断完善，从而使社会因素不断地走向成熟，这就是未特定性中的可塑性。这种“可能性”和“可塑性”在365 游戏活动中，每时每刻都在发生着、演绎着。而365 游戏的监控体制正是为这些“突破口”量身定做的，当然，监控目标的达成是靠以认知和情感体验为内容依据的“三环节”的评价和反思来实现的，由探究、整合和竞赛所构建的个人、组内、组际的自主评思体系建构了整个游戏活动的心路历程。所以说，开展365 游戏模式评思活动找到了进行生命化教育的最佳突破口。

## 四、结束语

365 游戏模式的教育从游戏、教育、教学三个层面，阐述了365 游戏模式中的三平台，六组五层的游戏探究、整合、竞赛、评价、反思对育人的作用并指出，教育的最佳入口是游戏，最佳突破口是对人的内外因素发生作用时的未特定性的自主评思；365 游戏模式的教育功能是在游戏活动中通过评思实现的。

## 参考文献：

1. (美) 库尔特·勒温. 团体动力学 [M]. 人民教育出版社, 2010 年版
2. 冯建军, 尚致远, 走向类主体 [J]. 教育研究, 2005.1