

未来教育游戏如何更好地寓教于乐



教育和游戏是目前非常热门的两大科技创业领域，但是教育类游戏的开发者却常常面临这样那样的难题，比如资金不足或是教师不感兴趣。那么，如何才能让未来教育类游戏更好地寓教于乐呢？开发者如何衡量此类游戏的效果？小型初创企业在这一市场是否更具可持续性？1月15日，一群关注教育类游戏发展的业内人士在美国旧金山的GitHub总部举行了一场座谈会，探讨了上述问题。

此次题为“超越《俄勒冈之旅》：利用研究为更好的学习类游戏铺平道路”的座谈会由教育技术资讯网站EdSurge和非营利性教育研究机构Concord Consortium主办，标志着Concord进军美国西海岸地区。EdSurge的托尼·万(Tony Wan)担任主持，而120名创业者、教育从业者以及教育技术爱好者出席了此次座谈会。

教育类游戏的拓展——远不止数学游戏

几位嘉宾强调了教育类游戏在题材、评估方法和实际应用上的拓展。索斯尼克谈到了如今课堂内丰富的游戏种类——除了传统的数学和历史类游戏之外，其他游戏题材还包括金融知识、乐理知识，等等。曾经在电子游戏巨头艺电公司(EA)担任创意总监的约翰指出教育类游戏近年来变得越来越富于趣味性，并且认为“商业游戏(为教育类游戏)铺平了道路”。

“一款优秀的视频游戏意味着一系列富有意义的选择。”约翰说道，不管这些选择是对还是错。这也正是经典教育类游戏《俄勒冈之旅》(Oregon Trail)与《数学冲击波》(Math Blaster)等游戏的不同之处——像后者这样的游戏“不过是一种对于正确与否的练习”，而这种对正确答案的选择“既无意义又无趣”。

教育类游戏的评价

随着游戏被越来越广泛地应用与课堂，学生的学习效果也需要有效评估。几位嘉宾谈到了让教师获得实用数据的重要性。“如果我们能向教师快速推送能让他们立即采取行动的数据，并且帮助他们进行分析，数据就可以极具实用价值。”约翰解释道。

多尔西对此表示赞同，同时指出了评估数据的困难性和必要性。“把游戏做得好玩很容易，但是告诉你某人是否学到了东西绝非易事。”

然而，一味堆砌数据表本身并没有多大意义。一位创业者在观众问答环节表示担心严格的效果监测会让游戏丧失乐趣，而约翰在回答这一问题时指出：开发者在乐趣与学习之间保持平衡的一个重要诀窍，是“把‘我在监测你’变成‘我在通过数据祝贺你’”。

《俄勒冈之旅》值得借鉴

从20世纪80年代的像素化游戏以来，教育类游戏已经有了长足的发展，但是先前的成功案例依然值得借鉴。“《俄勒冈之旅》的很多正确做法，如今也值得我们发扬光大。”克罗德纳如是说道。她认为这款历史题材电脑游戏引入了对于游戏效果至关重要的两大关键要素：角色扮演和个人投资。

“《俄勒冈之旅》对玩家扮演的角色做出了清晰的限定，而且极具真实感。”她解释道，“在真实场景中的角色扮演，是与阅读说明性学习资料截然不同的体验。”随着在线社交游戏的发展，她认为角色扮演和网络社区体验很可能对教育类游戏产生影响。

此外，嘉宾们也非常希望创业者与教师建立密切的合作关系。“在开发一款游戏时，关键要明确教师发挥的作用。”索科维茨说道。在他看来，教师们对于课堂内所用游戏的选择正变得越来越积极主动。

“我们将会看到越来越多由教师自己要求采用的软件和内容”而不是由地方和监管机构强制规定，他解释道。他认为随着教育工作者越来越多地参与教育类游戏的采购，小型开发商将有很大机会与作为其主要消费者和用户的教师建立密切关系。

文章选自《多知网》

随着在线教育的快速发展，在线课堂如何更好地吸引学员，在当前显得尤为重要，在线教育娱乐化是一个当前人们乐于尝试的方法，然而如何才能更好地将在线教育的娱乐化呢？POLYV的视频弹幕功能，帮助在线教育更好的活跃课堂气氛，帮助在线学员更好地互动与沟通。