

基于游戏化学习的高校图书馆信息素养教育实践活动研究*

赵建庆 刘倩秀 熊泽泉

摘要 信息素养能力是当代大学生提升自身核心竞争力的必备条件和重要支撑,因此,作为高校图书馆核心职责之一的信息素养教育是高校在培育人才过程中的重要环节。但信息素养教育实践存在内容单一、吸引力不足、意识培养与能力培养脱节等现实问题。而游戏化学习可有效地提高学生学习的主观能动性,并使其学习目的和游戏活动同向同行。以剧本杀辅助教育实践可以基于跨学科思维设计融入信息素养能力的剧本,开展以培养将学术文献应用于实际生活能力为目的的教育实践活动。剧本杀辅助教育应注意实践中“度”的把控、剧本创作,以及 LARPAI 概念下“红色剧本杀”、线上剧本杀、沉浸式传递社会需求等信息素养教育赋能的新路径。图3。表3。参考文献40。

关键词 剧本杀 辅助教学 跨学科思维 信息素养 沉浸式体验

Research on the Practical Activities of Information Literacy Education in University Libraries Based on Learn Through Play

Zhao Jianqing Liu Qianxiu Xiong Zequan

Abstract: Information literacy is an essential condition and important support for contemporary college students to enhance their core competitiveness. Therefore, information literacy education, one of the core responsibilities of university libraries, is a crucial link in the process of cultivating talents in universities. However, most information literacy education practices are assisted by interactive methods such as group discussions or group reports, which lack sufficient fun and flexibility, making it difficult to stimulate students' interest in learning. On the other hand, gamified learning can effectively enhance students' subjective initiative in learning and align their learning objectives with game activities. Based on this, a survey was conducted on gamified learning and murder mystery games, and the concept of Live Action Role Playing Aided Instruction (LARPAI) was proposed. Within this framework, scripts integrating information literacy skills were designed, and educational practice activities aimed at cultivating the application of academic literature in real life were carried out. This paper also summarized the innovative path of teaching evaluation methods, script creation, and information literacy teaching methods such as "Red Live Action Role Playing", online Live Action Role Playing and immersive transmission of social needs under the concept of LARPAI. 3 figs. 3 tabs. 40 refs.

Keywords: Live Action Role Playing; Aided Instruction; Interdisciplinary Thinking; Information Literacy; Immersive Experience

2020年1月,世界经济论坛(World Economic Forum)发布报告《未来学校:为第四次工业革命定义新的教育模式》,提出了游戏化教学、沉浸式教学等五种可推动教育创新的教学方

法^[1]。从普遍意义角度来看,游戏化理念是通过特定的设计将游戏元素应用于非游戏情境中,以提高用户参与度和忠诚度^[2]。在教育领域,马隆·托马斯(Malone Thomas)认为游戏化

* 本文系国家社会科学基金项目“面向学科交叉融合的信息资源服务创新体系研究”(项目编号:23BTQ084)的研究成果之一。

通讯作者:熊泽泉,电子邮箱:zqxiong@library.ecnu.edu.cn。

理念可有效地提高学生学习的主动性,并使其学习目的和游戏活动同向同行^[3]。游戏化学习具有互动性、关联性以及开放性等特质,可以在教育内容和教育形式两个方面彰显^[4]。随着学界业界的关注和应用日益增多,游戏化学习已成为一个独立的研究主题,同时也成为了游戏化在教育领域的分支^[5,6],能够助力学生信息素养教育。

信息素养包括意识和能力两个方面。数智时代,我国大学生群体的信息素养意识普遍较强,接受信息素养教育累计时长也较为充足,但该群体的信息素养能力依然普遍缺失^[7]。部分原因在于:教学过程缺乏合适的教学设计和实践;教学内容缺乏足够的趣味性与灵活性,不易激发学生的学习兴趣;意识培养与能力培养脱节等问题^[8,9]。而根植于体验思维的游戏化教学在激发学生学习兴趣,培养学生知识、智力、操作力、创新力、价值观、情感态度等方面具有显著作用^[10]。

剧本杀是一种角色扮演推理游戏,其独特的互动性和沉浸式体验为游戏化学习提供了一种新的教育模式。通过剧本杀,学习可以变得更加生动和有趣,学生的内在动因如好奇心和求知欲,也在角色扮演与推理互动中得以激发。这种互动式的学习方式,为信息素养教育所面临的挑战提供了一种解决策略,因此,立足于游戏化学习理念,探索剧本杀游戏与信息素养教育实践相融合的路径,不仅是一项具有显著现实意义的研究,更是对信息素养教育所面临问题的一次深刻审视。

1 信息素养教育与游戏化学习

在理论探究方面,研究者从信息素养内涵、游戏的特性以及教育游戏理论三个方面展开分析,认为游戏是一种特殊且有效的信息资源,可以激发学生的学习动机,学生因学习充满了快乐而沉浸其中,同时,游戏学习可以激发学生的创造潜力以及批判思维潜力,游戏规则可以引导学

生建立正确的信息素养道德,信息素养教育与游戏的结合蕴含时代必然性^[11,12]。多位学者认为,教师应该积极尝试新技术、新理念、新方法,在新生入馆教育、信息检索教学以及信息素养拓展等方面促使信息素养教育与游戏相糅合,并借鉴教育学、心理学等其它学科的相关研究来实现在安全、有趣的氛围中吸引和激励学生,使其提高学习的有效性^[13-16]。

在实践探究方面,吴建华等使用 Unity 3D 软件制作了动作游戏《跟我学做文章》,指导学生做出格式规范的文章^[17];武汉大学图书馆开发的闯关类网络游戏《拯救小布》和北京大学图书馆开发的手机游戏《图书馆的初遇》,均以教授新生图书馆的使用方法为主旨^[18,19]。美国信息素养教育游戏化实践的应用比我国早,也更为成熟。密歇根大学信息学院、英语系以及教育学院等共同设计的在线棋盘游戏《保卫锡金:瘟疫年代》(*Defense of Hidgeon: The Plague Years*)^[20]、宾夕法尼亚州利康明学院图书馆提供的角色扮演类在线游戏《奥格斯堡 1520》(*Augsburg 1520*)^[21]、亚利桑那州立大学图书馆提供的冒险纸牌游戏《逃亡者的崛起》(*Rise of the Runelords*)^[22]等,均旨在传授和实践信息素养技能。

虽然游戏化学习具有不受时空限制、内因驱动以及可以提高学习效率等优点^[23],但目前为止,实践类型大部分以在线游戏为主,如康明学院图书馆的所有游戏均源自在线资源社区 Board Game Geek (BG) ^[24],教师无法有效控制学生的自主选择,学生存在沉溺其中的可能性。

2 剧本杀与教育实践活动

相比易于成瘾的“沉浸式”网络游戏,国内大学生群体中流行着另一类沉浸式角色扮演游戏,即剧本杀,且这种游戏已经成为了大学生的社交语言^[25]。因此,教师可以借助游戏化学习,设计具有针对性的剧本并应用于信息素养教育的实践活动,培养学生的信息素养能力。剧本杀中合理的悬念设计以及场景布设

等手段可以使游戏参与者聚焦于信息素养教育的实践活动,而不像网络游戏那样使玩家仅仅关注游戏快感。

为了便于研究,我们将基于剧本杀的游戏化学习归纳为剧本杀辅助教学实践(Live Action Role Playing Aided Instruction,以下简称LARPAI),即以剧本杀形式辅助实践教学、引导实践教学进程,师生之间或学生之间以场景沉浸的模式进行教学内容探讨及实践。事实上,包含图书馆在内的多个领域,已经开启了LARPAI的研究。2019年,戴维斯(Davis)利用剧本杀使入学新生克服了对图书馆的“恐惧”,在热情和有趣的氛围中向学生介绍图书馆功能,并让学生学习到了基本的研究技能^[26];同年,李(Lee)在英语教学过程中,通过剧本杀《她的故事》有效地提高了学生的创作能力、学习动机以及课堂参与度^[27];2021年,袁荷春进行了剧本杀融入思想政治教育的研究,以班级协作创造故事脚本为基础,与企业合作完成了用剧本杀开展党史学习教育的实践活动^[28];2022年,卡瓦诺(Kavanaugh)等在药学实践技能实验过程中,利用剧本杀锻炼并提高了学生的批判性思维,突出了医疗团队必须共同运作以适应患者护理的复杂性^[29]。

在剧本杀中,若想侦破一场精心策划的“案件”,需所有玩家共同努力搜寻证据,一起推理并最终指出“凶手”,信息素养能力在此过程中得到应用及巩固。教师利用剧本设计,可将课堂实践内容融入剧本杀,通过悬念和沉浸式演绎,在潜移默化之中实现信息素养教育目标。

3 信息素养教育“剧本杀”实践活动

3.1 以剧本杀为辅助的教育实践活动

2004年,华东师范大学针对本科生信息素养教育开设了全校公共选修课,共18课时。该课程旨在培养学生的信息素养意识和学术规范意识,检索、获取学术期刊论文、专利、图书等文献资源的能力,以及运用发现系统和索引数据库等进行

较为全面的文献调研的能力^[30]。学生在完成18课时的课程学习后参与实践活动。

为了更好地培养学生的信息素养能力,解决信息素养教育中意识培养与能力培养脱节等问题,在2023—2024学年第一个学期的课程结束后,华东师范大学以“教育实践作业”的形式开展了LARPAI活动。教师利用LARPAI向学生传递信息素养知识与技能的同时,协助学生建立正确的价值观,达到“寓教于乐”。

3.2 剧本创作

基于跨学科思维,华东师范大学设计了以培养将学术文献应用于实际生活和引导学生建立正确的价值观为目的的剧本,即《悬铃与7舍301》,应用于信息素养教育的实践活动。

3.2.1 设定

(1)定位。剧本在设定不同时间的前提下复刻现实场景,即华东师范大学真实校园;以沉浸、回忆、情感为标签的青春校园治愈本为基础,通过追忆中二、事半功倍以及事倍功半的故事,将学生自身经历投射至游戏。剧本内容积极向上,不涉及推凶环节。(2)故事背景。十年前大家各奔前程,十年之后,为了“70周年校庆”,大家在华东师范大学再聚首。(3)角色人数。玩家共2男4女,其中4女皆来自女生宿舍7舍301,所有角色的名字(盖盼盼、林润晴、萧燕、苏荷、古涵衍、刘梦泽)均为化名。

3.2.2 信息素养能力与剧本的融合

(1)内容设计。剧本内容的设计,旨在引导学生将学术文献与实际生活有机结合起来。学生在游戏过程中需要围绕“如何与父母沟通”“大学生心理健康”“甲醛对身体的危害”“调研中外教育”等展开探讨,且均需要检索、阅读以及总结文献方能完成,促使学生形成使用学术文献以应对实际问题的思维路径,如表1所示。剧本内容简述见图1,因篇幅限制,仅体现简要幕式结构,不展示幕式小剧场。

表1 内容设计

故事情节	信息素养能力
回忆:因轻信网友,盖盼盼通过网络下载视听资料导致电脑中病毒,损失金钱等物品。因此,选修了信息素养教育课程。	搜索引擎的使用技巧: 1. 关键词组合与精确匹配:竖线()、双引号(")、加号(+)、减号(-); 2. 限定搜索范围在特定站点:site; 3. 限定搜索范围在网页标题:intitle; 4. 限定搜索范围在网页url:inurl; 5. 限定搜索范围在指定文档格式中:filetype。
因就职的高中要开展比较文化的课题研讨,萧燕需要详细调研国内外中学教育的异同。	林润晴与萧燕一起,利用“丽娃搜索”(超星发现系统)调研国内外中学教育。
苏荷与盖盼盼对于“平面设计材料对人体尤其对宝宝的危害程度”,认知有所不同。	林润晴通过超星发现系统检索学术文献予以评判孰对孰错。
古涵衍与刘梦泽探讨 ChatGpt 的虚与实,并检索关于 ChatGpt 和中学教育未来的文献。	通过超星发现系统检索学术文献予以佐证。
盖盼盼因不能很好地平衡工作与生活,与父母关系很差,进而导致心理出现一些问题。	林润晴和苏荷利用所学专业心理学专业知识协助盖盼盼疏导心理症结,搜索华东师范大学心理咨询的相关资料并预约。

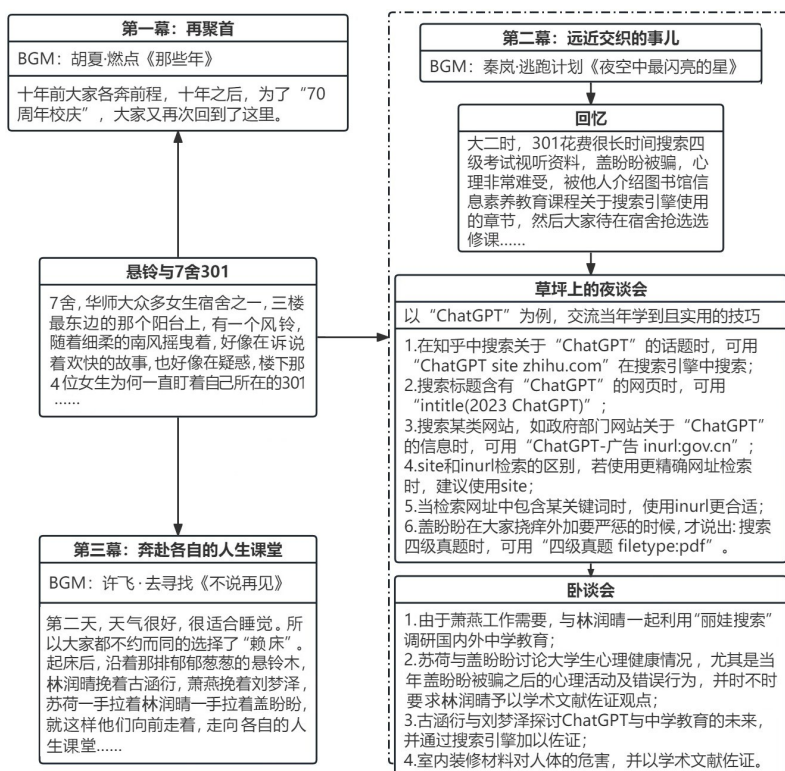


图1 剧本内容简述

(2)任务设计。通过任务设计,引入信息素养教育内容,通过沉浸式表演增加玩家之间的内

心交流。以剧本人物“盖盼盼”为例,任务详情在小剧场之后“你的任务”中体现,如表2所示。

表2 玩家任务及作用

环节	玩家任务	作用
第一幕小剧场	1. 查阅有关梵高的资料。 2. 和林润晴聊一聊最近的状态,并搜索关于心理咨询的信息(比如心理咨询服务中心电话、预约流程等)。 3. 了解有关版权方面的法律,想一想该怎么应对剽窃你创意的人。	考察信息素养能力;引入“大学生心理健康”话题,并将自身所学的知识付诸于实践;增强法律意识,增强对如何处理人际关系的认知。
第二幕小剧场	1. 和苏荷一起,想一想作为校外人员,如何对“室内平面设计及所用材料对人体尤其是宝宝的危害”这一主题进行文献检索。 2. 思考如何回复母亲希望你回家发展(可以结合“与父母交流的技巧”方面的资料)。 3. 和林润晴聊天,弄清楚你近日的心理状况。	考察学生对课程内容的掌握熟练度;促使学生形成使用学术文献以应对实际问题的思维路径;引入“如何与父母沟通”和“大学生心理健康”话题,合理引导并协助学生建立积极向上的价值观。
第三幕小剧场	1. 搜集上海各大展厅的资料,对比分析看哪里更适合《印象·梵高》主题的展览? 2. 在林润晴的帮助下搜索预约华东师范大学心理咨询的相关资料。 3. 和苏荷讨论设计《印象·梵高》展会中重现画作的装置艺术,指出原作并说明创作理由。	考察学生对网络信息的检索能力;虚拟团队合作,锻炼学生的高阶思维逻辑能力。

3.3 教育实践

3.3.1 实践方法

剧本杀与信息素养教育实践活动的结合应该遵循循序渐进的原则,不可盲目融合。基于此,我们坚持了“理论—演绎—观察—归纳”的逻辑线(见图2);从剧本创作到小范围演绎,观察检验

预期效果;再从对演绎的观察及改进出发,归纳并使之具有在教育实践活动中的适用性。教师针对实际情况展开新剧本的设计或对已有剧本内容进行微调,增强学生的校园文化意识,最终达到“虚拟同学、共同回忆”之效果。

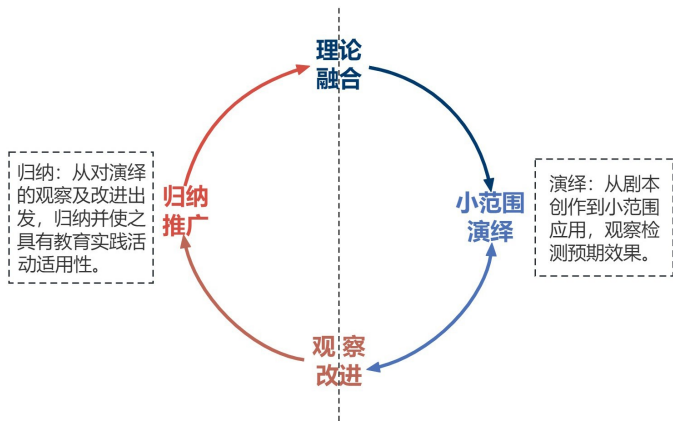


图2 LARPAI 归纳演绎逻辑线

以归纳演绎逻辑线为指导实施 LARPAI,即分别以教学团队成员、已选修并拿到学分的学生为主体,测试、打磨剧本,并控制游戏时间为3小时。最后以“教育实践作业”的形式提供给学生自愿组队参与,教师协调学生的课后时间并担任主持人(Dungeon Master,以下简称DM)。

剧本杀开始前,DM要求学生玩家进行自我介绍,并较为详细地介绍自己的专业、性格、特征以及感兴趣的角色,DM根据实际情况对组员进行微调并分配角色。玩家拿到角色剧本后可以向DM咨询剧本问题,但禁止玩家之间互相讨论剧本。游戏结束后的复盘环节,教师给出详细点评并优化检索策略,强化学生的信息素养知识。

3.3.2 实践效果

在游戏结束后,本研究实施了12次半结构化访谈,旨在深入分析剧本杀辅助教育实践的效果。

半结构化访谈的优势在于其灵活性和深度,允许研究者在保持一定结构的同时,根据参与者的回答进行适当的探询和扩展。访谈目的在于揭示参与者对以下三个关键维度的感知和观点:(1)实践方式的评价;(2)收获与自我效能感;(3)内在动机。通过这种访谈方式,研究能够获得更为丰富和细致的数据,进而为教育实践的效果评估提供坚实的基础。受访者是参与剧本杀游戏的本科生,其专业包括图书馆学、计算机科学、新闻传播学、法学、心理学、教育学以及艺术设计。在剧本杀游戏结束后,开展面对面访谈或网络线上访谈,每次持续约20分钟。部分访谈内容如表3所示。访谈结果展示了学生参加该实践活动的动机,例如“这种以游戏为载体的学习方式让我对信息素养学习产生了浓厚的兴趣”和“这种将信息素养与专业相结合的方式让我非常感兴趣”。

表3 部分学生玩家访谈结果

序号	专业	性别	对实践方式的评价	收获/自我效能感	内在动因
1	图书馆学	女	非常有趣,游戏情节丰富。	通过游戏,我意识到信息素养重要性,学到了如何更有效地进行信息检索和评估。	喜欢这种游戏化的学习方式。
2	计算机科学	男	这是我第一次尝试剧本杀游戏,感觉非常新颖有趣。	在游戏中,我尝试使用我的信息处理能力来整理和分析线索,虽然刚开始有些困难,但随着游戏的进行,我逐渐掌握了技巧。这次游戏让我意识到信息素养不仅是在学习和未来的工作中需要掌握的技能,也是生活中不可或缺的一部分。	这种以游戏为载体的学习方式让我对信息素养学习产生了浓厚的兴趣。
3	新闻传播学	女	在游戏中,团队内部的合作氛围让我感到非常愉快。	在游戏中,我通过搜集线索和推理来解开谜团。游戏让我深刻认识到在学习和生活中,我们都需要具备良好的信息素养能力来应对各种挑战。	我感受到了自己在信息素养方面的进步。
4	法学	男	一起讨论、推理……团队合作的感觉非常有趣。	在游戏中,我尝试运用法律思维去分析线索,这对我来说是一种全新的体验。通过游戏,我意识到信息素养与我的专业其实有很多共通之处。	与单纯的理论学习相比,我喜欢这种学习方式。

续表

序号	专业	性别	对实践方式的评价	收获/自我效能感	内在动因
5	心理学	女	游戏情节设计得非常好!喜欢!	在游戏中,我运用心理学知识去分析角色的心理状态,这对我来说是一种挑战也是一种锻炼。通过游戏,我更加深入地理解了信息素养在心理学领域的应用。	这种将信息素养与心理学结合的学习方式让我非常感兴趣。
6	艺术设计	男	游戏中的情节和角色设计都非常有趣,让我完全沉浸其中。	在游戏中,我尝试运用我的艺术审美去分析角色的设定和场景布置。这对我来说是一种全新的挑战,但也让我对信息素养有了更深入的理解。这次游戏让我意识到我需要具备良好的信息素养来更好地理解和创作艺术作品。	这种将信息素养与艺术设计结合的方式让我非常感兴趣。
7	教育学	女	情节设置特别吸引人。	通过游戏,我更加意识到信息素养的重要性了。在游戏里,我得搜集各种线索,分析它们之间的关联。这可比平时看书有意思多了。这次游戏让我觉得自己还挺厉害的,能够迅速找到关键线索,推理出真相。	这种学习方式让我觉得很新鲜,比起单纯听课,我更愿意通过游戏来学习。

访谈结果表明,所有的受访学生均对 LARPAI 持欢迎的态度。如一名学生说,“这种学习方式不仅提高了我的学习兴趣和参与度,还让我在游戏中获得了实用的知识和技能。我希望未来能够有更多的信息素养教育活动采用这种创新的方式。”另外一名学生说,“剧本杀游戏确实提高了我对信息素养学习的兴趣。与枯燥的理论学习相比,这种游戏化的学习方式更吸引我,让我更愿意主动参与。”

访谈结果显示,通过参加剧本杀游戏,学生对这门课有了更多的了解。“我尝试运用法律思维去分析线索,这对我来说是一种全新的体验。通过游戏,我意识到信息素养与我的专业其实有很多共通之处”。此外,LARPAI 不仅提升了学生的信息素养意识,还锻炼了学生的信息素养能力。如一名艺术设计专业的男生说,“通过这次游戏,我更加意识到信息素养的重要性了。在游戏中,我需要不停地搜集线索,还需要判断哪些是真的哪些是假的。这感觉就像是在现实中查资料一样,得会筛选、分析,才能找到最有用的信息。”

访谈结果表明,学生对剧本设计和 LARPAI 的评价较高。一名心理系的学生指出,“剧本杀游戏真的很有趣,游戏情节设计得非常好。在游戏中,我运用心理学知识去分析角色的心理状态,这对我来说是一种挑战也是一种锻炼。通过游戏,我更加深入地理解了信息素养在心理学领域的应用。通过游戏,我感觉自己在信息处理和团队合作方面有了明显的提升。我相信自己在未来的学习和工作中会表现得更好。”

沉浸式体验不仅使学生所学的信息素养技能得到了应用,也让他们更理解了团队协作以及沟通的重要性。在此基础上,他们对信息素养的重要性又有了新的认知。学生们指出,“在游戏中,我和队友们分工合作,有人负责搜集线索,有人负责分析案情。通过大家的共同努力,我们成功地找到了关键信息,解开了谜团。这让我意识到,团队合作对于提升信息素养能力非常重要。”“除了游戏本身的乐趣,我还学到了如何更好地与他人合作、如何有效地进行信息交流和沟通。这些知识和技能对于我的个人成长和职业发展都非常有帮助。”

其他访谈也支持这一论点。例如,一个学生提到,“团队合作在游戏中非常重要,我们需要共同分析线索、讨论案情,游戏增强了我与同伴的交流与合作能力。通过参与游戏,我感觉自己的信息素养能力有所提升,特别是在信息检索和评估方面……同时,游戏让我意识到信息素养在日常生活和学习中的重要性。通过游戏,我更好地理解了解了信息素养的概念。”

《悬铃与7舍301》剧本杀活动让平淡无奇的实践场景变得更具针对性、更加立体生动,为大学生提供了一个包含很多可能性的实践体验。通过沉浸式角色扮演,学生在贴近自身生活的情景之中,更好地体验到信息安全、人际交流、心理健康、学术文献的使用,以及高阶批判性思维等未来社会要求学生必备的能力。同时,随着情节的发展,学生需要根据剧本给出的信息进行检索、核实以及总结。这个过程使学生在切实巩固理论知识的同时,拓宽了对学术文献的认知,锻炼了学生将理论知识应用到实际需求的能力。

4 剧本杀辅助信息素养教育的思考

基于剧本杀辅助教学的探索,以“思辨中进行教学方法改进”为出发点,笔者从如下三个方面进行总结与思考。

4.1 剧本杀辅助高校信息素养教育实践中“度”的把控

4.1.1 信息素养的课程教学处于主导地位

剧本杀融入课程教学的实践活动是原有实践课程的补充,课程知识的理论教学和案例教学始终处于主导地位。在剧本杀的融入过程中,容易陷入一个误区:因为剧本杀与实践活动实现了很好的结合且效果很好,从而导致部分老师在实际授课时或多或少减少了案例教学,或缺乏对已有案例更新的驱动力,进而导致学科知识的教学效果有所下降,偏离课程教学的主要目标。避免陷入这个误区的关键在于教师。首先,教师需要根据实际情况,课前做好课程设计,及时更新案例内容并结合学生的兴趣设计新案例,所有内容

都围绕课程目标来设定;其次,在师生之间建立一个可有效沟通与协作的渠道,提升教师对剧本杀辅助教育实践和课程教学的认知,强化教师的课程意识,使教师充分利用 LARPAI 概念,提升自身对学生课堂行为进行合理引导和组织课堂活动的的能力。

4.1.2 剧本杀辅助教育实践的“范围”和“时间”把控

剧本杀辅助教育不宜融入信息素养教育的全部课程实践,即不是所有的教育实践都适合与剧本杀相融合,如概念性知识较多、有大量数据分析的专题等。LARPAI 适合开放性、启发性的实践内容,以开启学生思路为主,让学生自己去尝试、去思考、去探索。剧本杀与信息素养教育的融合,应遵循循序渐进原则,不能盲目地将所有教育实践都强行融入剧本杀,这样会降低学生对 LARPAI 的兴趣,也达不到预想的效果。

剧本杀的游戏时间与剧本内容和剧本应用范围有关。如利用学生课后时间开展的《悬铃与7舍301》游戏实践,时长约3个小时。此外,还可根据教学进度,灵活运用,将某一节课程内容设计成1—2人本,将游戏时间控制在1小时。

鉴于活动的有效性,在课程目标的指导下,我们可选择能够应用到学习或生活的信息素养能力,继续探索 LARPAI 赋能学生的可能性,如将“探究海昏侯墓的历史价值和考古价值”融入剧本并开展思政教育。教师在设计任务时,不仅要让学生欣赏和评价精致的黄金工艺品,还要激发他们对“西汉时期黄金纯度超过99%”这一事实进行深入思考。例如,要让学生意识到,2000多年前的中国在金属冶炼技术上已经能够将炉温提高到1800℃,这不仅反映了当时耐火材料、机械鼓风技术以及高炉构造的先进性,也体现了古代中国在金属冶炼领域的卓越成就。同时,我们也可以将游戏时间控制在半小时或更短,或利用《悬铃与7舍301》剧本人物将整个课程的所有案例统一起来,使之变为穿插课堂的“微剧本”。

4.2 LARPAI 概念下高校信息素养教育游戏化学习的剧本创作

剧本杀作为一种角色扮演的沉浸式推理游戏,确实在信息素养教育的实践活动中展现出了很好的效果。它能够增强教学团队成员间的协作、提升学生的沟通技巧、锻炼学生的逻辑推理能力,并且在夯实学生信息素养能力的同时有效提高学生的综合素质。然而,创作一个好的剧本却并非易事,需要考虑多方面的因素。

4.2.1 以“信息素养教育赋能”为主线的创作流程

在明确剧本杀特点的前提下,剧本创作流程可精简为:在确定课程内容的基础上,以“信息素养教育赋能”为剧本创作主线,以契合信息素养应用为剧本创作重点,以确定课程内容和剧本选题、访谈和文献调研、剧本创作以及实践验证为逻辑线开展剧本创作。具体过程可分为三个阶段,见图3。

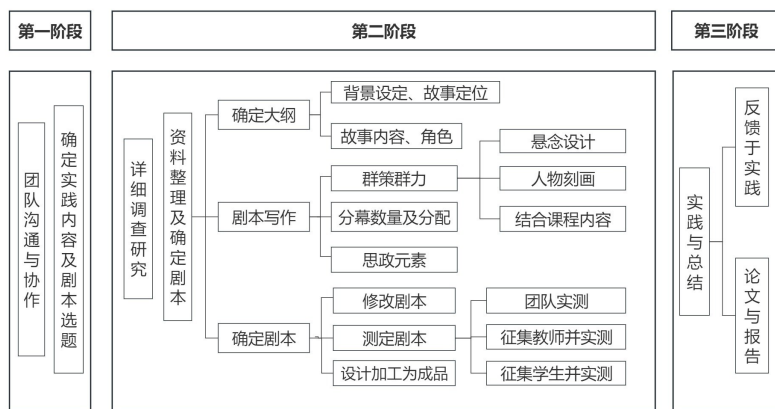


图3 剧本创作流程

剧本创作过程中不对地点以及世界观等元素进行虚拟,仅在设定不同时间的前提下复刻现实场景。剧本设计过程中,需要明确信息素养课程内容和真实素材的融合性,并在理顺课程内容与素材间逻辑关系的基础之上,确定剧本设计方向并完成剧本创作。

4.2.2 独立与合作并行的创作方式

作为一种艺术创作,设计出学生喜欢的信息素养教育剧本是一件系统的工作,对教师个人来说,难度较大。为了克服这个问题,华东师范大学在设计针对本科生的信息素养教育剧本时,采取了以下措施:(1)为了使剧本内容更贴近学生的学习及日常生活,教师在“详细调查研究”阶段积极且详尽地调研学生的生活小故事、学习中遇到的难题、心理活动等,以期获取高质量的故事素材;(2)开展团队建设,即集合想法、兴趣相近的教师,群策群力,设计剧本;(3)教师亦可通

过期末作业以开放型的题目布置给学生,在搜集到的剧本中择优,并征得学生同意后应用到大剧本。为了充分发挥学生的主观能动性,教师在提供故事大纲的基础上,仅对剧本做出了一些限制,如:剧情要贴近校园生活且积极向上;融入自己在信息素养教育中所学的知识,如查询图书馆资源(需明确且细化)、学术规范与论文查重等,剧本情节合理且流畅;角色人数4—6人;提交word文档,且字数 ≥ 1000 。通过上述方式,我们收集到《进阶吧,科研小白!》《叩开文献宝库的大门》《大学,从第一篇论文开始》以及《马豆豆成长记》等40余份剧本^[31]。此项活动不仅激发了学生的创造力,还显著提升了他们对信息素养能力实用性的认知。教师应在LARPAI概念下,与学生一起打造有趣、有效的信息素养教育,“寓教于乐”的同时,亦在多方面对学生进行培养与锻炼。

4.3 LARPAI 概念下信息素养教育赋能的新路径

4.3.1 从多元思维角度分析,利用“红色剧本杀”开展信息素养课程思政教育

多元思维包括微观与宏观两个方面。微观思维注重学生个体,教师将提高学生在信息素养教育下的表现看作是一个有利于其个人发展的独立流程;宏观思维侧重时代发展中的整体,教师从整体上看待信息素养教育对学生综合素质的益处,而不是仅仅从学生在该课程下的表现来确定。在教学过程中,要有机地对待个体与整体的关系。以人民日报(海外版)报道的香港“占中”事件^[32]为鉴,对大学生的价值观引领是当下亟待加强的任务。在 LARPAI 概念下,教师可利用“红色剧本杀”加强思想政治教育的效果。即,以宏观思维积极探索“红色剧本杀”在信息素养课程思政建设中的应用。通过发掘思政元素并设计相应的剧本,在讲解知识的同时又可通过沉浸式体验起到价值引领的作用,同时,亦在微观思维下,提高大学生个体的综合素质。具有多元思维的教师既强调信息素养能力又能够将其与其它能力融为一体,能更好地培养学生的信息素养能力。

4.3.2 从技术角度分析,运用科学技术合理开展线上剧本杀

从大数据带来的“信息茧房”问题可以看出,人们面临的信息以及需要处理的信息均呈现出复杂化特点,这也对信息素养教育提出了挑战。大数据的出现正在加速冲击整个教育领域并促使其变革,在线教育等物联网技术也在学生知识获取过程中发挥着重要作用,如华东师范大学所使用的、基于 Blackboard 网络教学平台搭建的“大夏学堂”,集课程创建、交流互动、统计分析等功能于一体,为师生提供了良好的网络互动空间。我们可以利用这种网络平台破除时空限制,进行线上剧本杀,让更多的学生参与到沉浸式体验之中。由此可帮助那些线下不敢主动表达且尚未完全掌握课堂知识的学生,鼓励此类学生积极反馈问题,锻炼其勇于在公共场合表达自我的能

力,而这些能力也是时代所要求必备之能力。现实世界与虚拟世界的有机融合,即元宇宙,可能是未来三十年最大的社会变革之一^[33]。因此,我们还可以借助元宇宙概念对情景知识进行建构^[34],使 LARPAI 更优、更有效地从辅助化教学走向更完美的个性化教学。

4.3.3 从目标培养角度分析,以沉浸式体验将社会需求传递给学生

完美的教育是人的社会化和个性化的和谐统一,理想的课程是人文思想和科学精神的和谐统一^[35]。二者缺一不可且不可偏颇,只强调其一而不知其它都会出现问题。可以利用 LARPAI,在沉浸式体验中积极探索人文学科与自然学科融合路径,培养学生的跨学科理解力、跨学科的视野以及跨学科的知识储备。

针对于此,教师在设计剧本时,可根据学生的专业强化其整合专业知识、信息分类与甄别、理论知识与实际应用相结合、知识有效迁移等能力。如华东师范大学图书馆“专利文献的检索与利用”课程,通过设计合理剧情,让学生对所在专业的专利数量、热点专利等进行分析,并预测行业技术发展趋势,进而提高学生的高阶思维能力,即创新能力、问题解决能力、决策能力和批判性思维能力。再如,“网络:学术资源的乐土”课程通过“时光胶囊”元素,让学生穿越时空,去考察“南唐诗人李中最早将‘信息’一词写入古诗”的是非,去不同的时代探索与“信息”相关的诗句,并由“烽火连三月,家书抵万金”引出国家和平等思政元素的讨论。此外,亦可结合现代 5G 技术,利用搜索引擎获取 5G 知识及我国在该领域的成果等。

结语

高校信息素养教育的发展是与时俱进的,概念制图^[36]、翻转课堂^[37]、信息合成能力培养^[38]以及对话式学术研究^[39]等新颖的教学方式得到了探究与应用。但总体上来看,依然存在着内容单一、吸引力不够、意识培养与能力培养脱节等问题^[40]。而信息素养教育游戏化,即将剧本杀应用

到信息素养教育实践活动中,不仅可以使这些问题得以解决,还可以增强学生实践能力以及团队合作能力,促进学生综合能力的发展与培养。

本文基于剧本杀辅助教育实践的信息素养赋能的探索仍有进一步完善和改进之处,融入剧本杀的信息素养教育实践还有一些难点需要解决,如剧本杀辅助高校信息素养教育实践活动的“度”的把握、剧本创作等,仍需在未来的理论探究和实践中去完善。

参考文献

- World Economic Forum. Schools of the future: defining new models of education for the Fourth Industrial Revolution [EB/OL]. [2024-04-25]. <https://www.weforum.org/publications/schools-of-the-future-defining-new-models-of-education-for-the-fourth-industrial-revolution/>.
- Deterding, S., et al. From game design elements to gamefulness: Defining gamification [C]. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York, USA, 2011: 9-15.
- Malone Thomas. What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games [J]. Pipeline, 1981, 6(2): 50-51.
- 鲍雪莹, 赵宇翔. 游戏化学习的研究进展及展望 [J]. 电化教育研究, 2015(8): 45-52.
- 蒋宇, 等. 游戏化探究学习模式的设计与应用研究 [J]. 中国电化教育, 2011(5): 84-91.
- 储节旺, 等. 活动理论视角下游戏化学习中知识转移活动的特征及运行过程研究 [J]. 情报杂志, 2024(1): 199-207.
- 郭劲赤, 等. 大学生移动信息安全素养现状及教学模式研究 [J]. 图书馆理论与实践, 2021(6): 87-92, 111.
- 韩丽风, 等. 新环境下高校信息素养教育宏观规划研究 [J]. 图书情报工作, 2020(7): 39-45.
- 温芳芳, 刘圆. 对我国高校图书馆信息素养通识教育的思考——基于 10 所中外高校图书馆的比较研究 [J]. 图书馆理论与实践, 2023(1): 114-122.
- 洪跃. 中美高校图书馆信息素养教育游戏调查与思考 [J]. 图书与情报, 2015(5): 70-77.
- 苏云. 高校信息素养教育游戏化策略 [J]. 图书情报工作, 2014(8): 53-58.
- 张垒. 游戏嵌入信息素养教育机制研究 [J]. 图书馆学研究, 2013(19): 10-13.
- 明娟. 高校信息素养教育游戏模式的探讨 [J]. 现代情报, 2013(7): 147-150.
- 韩宇, 朱伟丽. 当信息素养教育遇到游戏 [J]. 大学图书馆学报, 2011(3): 86-90.
- Leach Guy, Sugarman Tammy S. Play to win! Using games in library instruction to enhance student learning [J]. Research Strategies, 2005, 20(3): 191-203.
- Smale M A. Learning through quests and contests: Games in information literacy instruction [J]. Journal of Library Innovation, 2011, 2(2): 36-55.
- 吴建华, 等. 运用双通道理论设计信息素质教育游戏——以《跟我学做文章》为例 [J]. 大学图书馆学报, 2019(6): 100-106.
- 武汉大学图书馆. 印象图书馆 | “拯救小布”在线游戏全攻略 [N/OL]. [2024-04-25]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzAwOTIyNTQ4MQ.
- 北京大学图书馆. 图书馆的初遇 [N/OL]. [2024-04-25]. <https://game.lib.pku.edu.cn/login.html>.
- Greifender E, et al. Designing and testing a web-based board game for teaching information literacy skills and concepts [J]. Library Hi Tech, 2008, 26(4): 663-681.
- BGG. Augsburg 1520 [N/OL]. [2024-04-25]. <https://boardgamegeek.com/boardgame/21892/augsburg-1520>.
- University of Arizona Libraries. Role playing games [N/OL]. [2024-04-25]. <https://libguides>.

- asu.edu/c.php?g=275818&p=1859307.
- 23 Brown RT, Kasper T. The fusion of literacy and games: A case study in assessing the goals of a library video game program[J]. *Library Trends*, 2013;61(4):755-778.
- 24 BGG. Welcome to BoardGameGeek [N/OL]. [2024-04-25]. <https://boardgamegeek.com/>.
- 25 阙政. 剧本杀 2.0 时代:从“纸面杀”到“多媒体杀”[J]. *新民周刊*, 2021(35):52-57.
- 26 Davis R C. Introducing first-year and transfer students to a college library with a historical mystery from the special collections [J]. *College & Undergraduate Libraries*, 2019, 26(1/4):278-300.
- 27 Lee S M. Her story or their own stories? Digital game-based learning, student creativity, and creative writing[J]. *ReCall*, 2019, 31(3):1-17.
- 28 袁荷春. “红色剧本杀”的青年文化特征及其思想政治教育运用[J]. *青少年学刊*, 2021(6):17-21, 27.
- 29 Kavanaugh R, et al. Who killed Mr. Brown? A hospital murder mystery in a pharmacy skills course[J]. *Medical Teacher*, 2022, 44(10):1151-1157.
- 30 华东师范大学图书馆. 课程介绍 [N/OL]. [2024-3-5]. <https://lib.ecnu.edu.cn/pxkc/list.htm>.
- 31 赵建庆,等. 赋能高校图书馆第二课堂课程思政等教育模式创新探究[M]. 上海:上海社会科学院出版社, 2023:124-171.
- 32 华益文. 美国对“颜色革命”为何乐此不疲? [N]. *人民日报(海外版)*, 2014-10-10(01).
- 33 赵星, 陆绮雯. 元宇宙之治:未来数智世界的敏捷治理前瞻[J]. *中国图书馆学报*, 2022(1):52-61.
- 34 姚占雷, 许鑫. 元宇宙中情境知识的构建与应用初探[J]. *图书馆论坛*, 2022(1):45-52.
- 35 程红兵. 好的教育, 面向未来[M]. 上海:华东师范大学出版社, 2019:36.
- 36 Novak J D, Cañas A J. The origins of the concept mapping tool and the continuing evolution of the tool[J]. 2006, 5(3):185-184.
- 37 隆茜. “翻转课堂”应用于信息素养教育课程的实证研究[J]. *大学图书馆学报*, 2014(6):97-102, 96.
- 38 宋迎瑞. 高校图书馆信息素养教育拓展研究[J]. *图书馆学刊*, 2019(12):62-66.
- 39 朱涵, 郭劲赤. 美国《高等教育信息素养框架工具包》对移动信息素养教育的启示[J]. *图书馆学研究*, 2020(16):2-8.
- 40 韩丽风,等. 新环境下高校信息素养教育宏观规划研究[J]. *图书情报工作*, 2020(7):39-45.
- (赵建庆 馆员 华东师范大学图书馆, 刘倩秀 副研究馆员 深圳大学图书馆, 熊泽泉 研究馆员 华东师范大学图书馆)

收稿日期:2024-05-08