



# 创新教学法多元化的三重视域\*

——英国开放大学2019年《创新教学法报告》述评

□ 王 斌 王向旭 魏顺平

## 【摘 要】

从2012年至今,英国开放大学已经出版了7部《创新教学法报告》(*Innovating Pedagogy*),它们是英国在教学法领域前沿研究的集中体现。2019年报告的10个主题包括玩耍式学习、与机器人一起学习、去殖民化的学习、基于无人机的学习、好奇心驱动的学习、行动学习、虚拟工作室教学法、基于地点的学习、思维可视化、培养同理心。推动教学法创新的因素可归纳为三重视域,分别是信息技术、学习科学和社会文化,任何一种教学法的创新都是深深地植根于特定的社会文化情境之中,以学习科学的理论新发现为基石,并通过信息技术的不断进步而得以孕育的。今天,在全球范围内,教学法的创新已经发展到了无限多元化的程度,并呈现出情境化、碎片化、“千面化”的样态,这对当代中国的研究者提出了新的挑战。

【关键词】 创新教学法;三重视域;信息技术;学习科学;社会文化;协作学习;反思性学习;行动学习;多元化;英国开放大学

【中图分类号】 G424

【文献标识码】 A

【文章编号】 1009-458 x (2019)4-0001-08

DOI:10.13541/j.cnki.chinade.2019.04.001

## 一、《创新教学法报告》背景简介

英国开放大学在世界远程教育领域享有盛誉,该校的教育技术研究所(The Institute of Educational Technology)在创新教育领域是全欧洲领先的研究机构<sup>①</sup>。从2012年开始,该所着手总结当年已有应用但尚未得到普及且有可能在未来对教育领域产生重要影响的10种新型教学法,并发布该年度的《创新教学法报告》(*Innovating Pedagogy*)<sup>②</sup>(下文简称“《报告》”)。2012年至2014年的《报告》由该所独家编写,从2015年开始该所分别与英国、新加坡、以色列和挪威的相关研究机构合作编写,内容上相应增添了更多英国之外的案例。传统上,每年的报告都在该年度12月发布,但2018年的报告改在2019年1月初发布(下文称为“2019年《报

告》”) ,这是近年来发布的第七份《报告》。

与重点关注技术应用的进展、趋势和挑战的《地平线报告》不同,《创新教学法报告》的内容相对偏重教学层面(李青,等,2018),重点关注每年具有创新意义的教学法。由于该《报告》集中体现了英国乃至西方在教学法领域的最新研究成果,所提到的各种教学法内容新颖、具有前沿性,近年来受到了国内学术界越来越多的关注。研究者或翻译《报告》全文(弗格森,等,2018),或采用元分析等方法对各种教学法进行梳理(赵欢欢,等,2017),相关研究逐步走向深入。然而,《报告》具有较深的欧美文化背景,其内容涉及面也日益庞杂,在中国读者看来不免出现水土不服甚至难以理解的情况。因此,本文拟对2019年《报告》内容做一简要介绍,并从“驱动教学法创新的内在因素”这一角度对历年的《报告》进行深入探讨,以期了解当代西方教学法发展与创新的总体趋势。

\* 本文系2018年全国教育科学“十三五”规划青年课题“利用云教室促进边远贫困地区远程高等教育均衡发展”(课题批准号:ECA180466)和国家开放大学2018年度重点规划课题“国家开放大学参与国际成人能力评估(PIAAC)的路径与机制研究”(课题批准号:G18A0004Z)阶段性研究成果。

① 详见英国开放大学教育技术研究所官方网站主页上的相关介绍(<https://iet.open.ac.uk/pages/about>)。

② 2012—2019年的7份《创新教学法报告》均下载自<https://iet.open.ac.uk/innovating-pedagogy>,下文不再一一标注。

## 二、2019年《创新教学法报告》内容简介

和往年的报告一样，本年度报告也提出了10项重要的教学创新，分别是玩耍式学习（Playful Learning）、与机器人一起学习（Learning with Robots）、去殖民化的学习（Decolonising Learning）、基于无人机的学习（Drone-based Learning）、好奇心驱动的学习（Learning through Wonder）、行动学习（Action Learning）、虚拟工作室教学法（Virtual Studios）、基于地点的学习（Place-based Learning）、思维可视化（Making thinking Visible）和培养同理心（Roots of Empathy）。兹简要介绍如下。

### 1. 玩耍式学习

“玩耍式学习”是一种将游戏玩耍与学习结合起来在“玩中学”的学习方式。它有很多优点，能激发学生的创造力、想象力和幸福感，有助于培养学生的批判性思维、问题解决能力以及分析与沟通的技能。玩耍式学习常以假扮游戏、移动游戏、数字游戏等形式开展。在假扮游戏中，学生通过扮演各种不同的角色来获得多重视角，并促进语言与社交技能的发展。现在在移动设备端也有了越来越多针对儿童学习的游戏程序，将游戏元素融入学习内容中。数字游戏在应用中为提升学习效果，可以通过分析玩游戏时自动生成的数据来揭示游戏中受欢迎和较困难的部分，从而改进游戏的设计及教师使用游戏的方式。玩耍式学习渗透着更注重过程而不是结果、允许从多种角度探索不同问题等价值观，能够使学生对新的体验持开放态度，保持好奇心，敢于冒险，并从失败中吸取教训。无论儿童还是成人都能从玩耍式学习中终身受益。然而，在当前偏重于识记和考试的教育中，玩耍式学习并未得到充分认可，教师和政策制定者认为将游戏融入教学太具挑战性。

### 2. 与机器人一起学习

将机器人应用于教育并不新鲜，但随着科技的发展，机器人的潜在用途正在迅速扩大。“机器人世界杯”（RoboCup）和“青少年机器人世界杯”（RoboCup Junior）已在世界范围得到认可，开发出能在特定任务上表现出色的机器人是一项令人兴奋的协作学习活动。当前，人工智能（Artificial Intelligence, AI）被集成到各种机器人中。机器人能够对环境变化做出反应，这扩

展了人类和机器合作的可能性。由于机器人可以承担日常任务，包括那些耗时的技能评估工作，因此教师有更多时间和学生在一起。机器人在教育中的应用也面临一些挑战，例如：先进的机器人设备可能非常昂贵并且需要安装和维护，因此在某些教育环境下无法使用，不过目前已经有很多低成本的机器人进入了主流市场；许多人对先进技术存在固有的不信任，机器人技术和人工智能的结合可能引发强烈的负面反应，这可能会限制机器人在教育中的使用，这也是一个需要克服的问题。和机器人一起学习为我们提供了发展判断能力和互动能力的机会，并促使我们思考如何负责任地使用人工智能等相关重大问题。

### 3. 去殖民化的学习

什么是“殖民化”？举个例子，来自其他社区、对你所在地区问题毫无了解或毫不关心的人们来到你家，并告诉你应该如何生活，这就是殖民化。解决的办法就是阻止他们控制你，并声称有权做出你自己的决定。同样，如果当地居民使用殖民者所开发的资源，就会发生数字殖民主义，如慕课就在这一方面让学者担忧。数字去殖民化就是要将如何使用技术的决策权转交给当地居民，教育的成功将与文化保护、振兴和国家建设息息相关。在教学中使用“文明”（Civilization）或“雷鸟袭击”（Thunderbird Strike）等游戏或引入“数字化讲故事”（Digital Storytelling）课程等，有助于让学生理解殖民主义和去殖民化。当前，我们正处在从利用学校来压制当地文化转向教育服务于所有学生的过渡时期，开放式学习为满足当地社区需求提供了新的途径。教育技术不是用于加剧殖民化，而是要促使教育目标发生变化，满足本土需求，使教育更具包容性。

### 4. 基于无人机的学习

无人机使各种物理空间探索成为可能或得到丰富，因此它也开始在教育领域得到应用。通过提高学生探索物理环境的能力，无人机能够对实地调查提供支持。使用无人机能使学生观察到那些很难到达或较为危险的地方，从新的视角为研究收集和提供数据，帮助学生发展新的技能，包括规划无人机的飞行路线、对拍摄到的景象进行解释等。无人机种类繁多，其中一些可以被精确控制，这意味着它们可以支持在教室、学校体育馆或其他室内环境中的活动。这些活动可以为学习数学增加一个新的维度，包括预测飞行



时间,或借助数学知识来使无人机在特定地点降落等,有助于使一些数学概念更加具体化。无人机操控本身可以用于探索各种课题,包括飞行系统地掌握以及发展定向技能、动力技能和数字素养。当学生编写飞行控制软件时,可以提高编程技能。但基于无人机的学习也面临一些问题,例如:增加设备、培训、部署和维护的成本;无人机可能会造成损害,或被困在树上或其他难以进入的地方;噪音和飞行活动有时会引起人们的反感,野生动物可能会做出不可预知的反应,等等。无人机飞行活动的许可和合法性在世界各地各不相同,并且随着各国政府对这种新技术的适应而不断演变。此外,无人机的使用也引发了对伦理、隐私、团队角色、法律法规和安全程序等重要问题的讨论。

#### 5. 好奇心驱动的学习

哲学家认为,当我们面对熟悉的概念和探索陌生的新思想时,好奇心是学习的动力。好奇心驱动的教学法与“有指导的发现学习”(Guided Discovery Learning)有一些相似之处,即教师通过亲身探索的过程帮助学生解决问题或理解原理。不同之处在于探索是如何开始的,好奇心驱动的教学法可以通过展示一个激发好奇心的物体或事件,设置一个谜题,或以一种新的方式呈现熟悉的事物,或用科学和自然的“魔法”进行更生动的呈现。当学生观察到奇妙的事件,如看到绚丽的彩虹或壮丽的高山瀑布,所产生的体验能够强烈激发学生的好奇心,从而产生进一步学习和探究的兴趣。奇妙的体验能够促使学生从各种角度来思考所观察到的现象。教师可以通过表演魔术、安排自然实验、探访奇趣屋、开展户外任务以及让学生阅读能够激发好奇心的文学作品等方式,在学习活动中激发学生的好奇心。有研究者认为,在学校内外设计的能激发好奇心的活动包括预期、遇到、调查、发现和传播的一系列阶段,每个阶段都可以进行学习设计。如果设计得当,好奇心驱动的学习可以融入科学或艺术的课程中,而且能够培养新的观察和理解方式,即随着学生的不断探究,熟悉的事物也能激发他们进一步探究的兴趣并引发他们的想象。

#### 6. 行动学习

行动学习结合了“做中学”(Learning-by-doing)、“反思性学习”(Reflective Learning)和“协作学习”(Collaborative Learning)。“做中学”意味

着没有行动就没有学习。反思是行动学习不可或缺的一部分。寻找问题的解决方案是由问题导出的,这些问题鼓励学生反思自己和他人的经验。所谓反思不是要给出正确答案,而是要激发对问题的深度思考。协作是行动学习的另一个重要组成部分。行动学习课程以小组为单位进行,小组成员对问题有更充分的认识,能够互相帮助。与此同时,小组成员的多样性足以提供各种解决问题的方法。行动学习课程有六个主要部分:指导教师、小组、问题、提问、行动和学习。指导教师通过提问帮助学生专注于问题,这些提问可以重构问题或促进反思。由五至八名学生组成的小组确定一个或多个问题,通过提问和讨论制定解决方案并采取行动。在提问和讨论中,学生能够理解问题的真正本质而不是其症状,然后制定一个战略和可执行的目标以及具体的行动计划。讨论结束时,学生决定将采取什么具体行动,并对其选择进行反思。事实证明,行动学习在商界和教育界都是有效的。面对21世纪的挑战,近年来行动学习的应用范围显著扩大。它培养了在数字时代日益重要的协作技能,同时也使我们认识到在快速变化的世界中终身学习是专业发展必不可少的技能。

#### 7. 虚拟工作室教学法

虚拟工作室教学法是通过构建一个网上工作室社区来开展以交互、协作、建构、创意、产生技术产品为主要特征的学习和教学方法。该教学法面向一些创意学科,注重分享经验,支持教师和同伴的快速反馈,根据学习成果检查进度以及协作,专注于与人工制品相关的学习活动,包括图片、模型和视频。在虚拟工作室教学法中,教师的角色不再是传授而是观察、建议和纠正,学生通过参与同伴和教师组成的实践社区进行学习。虚拟工作室作为一种网上学习环境能够方便地对学习活动进行记录、反思和归档,是实体工作室学习环境的有益补充,尤其适用于设计学、建筑学等创意学科。虚拟工作室能够容纳比实体工作室多得多的学生,能够使学生的学习更具灵活性,有助于学生平衡生活、工作和学习,对于需要远程协作、在线完成设计类项目的师生尤其有帮助。虚拟工作室教学法的成功取决于学习设计、数字接口以及如何充分利用收集到的数据。虽然工作室的概念来自于艺术和设计,但虚拟工作室的应用可以更为广泛,适用于教师培训和医学,也适用于外语学习和理工类课程。



### 8. 基于地点的学习

基于地点的学习将地点作为学习的触发因素和学习的重要组成部分。学生所处的地点会影响他们的学习体验和思维方式。如果学习总是在类似的环境中进行,如教室或图书馆,将会限制学生产生独特体验和思维的机会。基于地点的学习通过将学生带到教室外的其他地点,激发学生的好奇心并提供丰富的学习机会。根据地点的价值和作用,基于地点的学习可以分为两种:一种是将地点本身作为学习对象,学生对所处地点展开实地研究;另一种是与某个地点相关的问题是学习的对象,将地点作为获取网上信息的定位点,当到达某个地点后学生使用位置感知设备(如手机)获取特定学习信息,类似于国内教育界常提到的“场馆学习”。基于地点的学习可以应用于多种学科领域,包括文化、历史、地理和科学。日益普及的移动技术正在为基于地点的学习开辟新的机会,它们可以用来向物理环境中添加虚拟信息,还可以提供一套复杂的工具用于支持课堂外的学习。

### 9. 思维可视化

让学生的思维可视化可以提高学习效率,使教学更有针对性。在学习的过程中,如果能收集学生的相关问题并让学生的想法对教师和学生都可可视化的话,教师就可以使用这些信息来调整教学,学生也会对自身的学习情况有更好的了解,并能做出更好的决定。如果教师能获得更准确的学生学习需求,并基于学生思维特点设计教学的话,那么教学的开展就不再是基于对学生的理解的若干假设,而是有了真实的数据支持,课程内容便有可能更具有针对性。如果教师收集了学生学习过程中思维的相关数据并呈现给学生的话,学生会更加了解自己的思维过程,并促使自己反思学习过程。数字化的思维可视化工具可以使教学和学习更加灵活,并能更好地满足学生的学习需求。虽然技术改变了使学生思维可视化的可能性,但教学的原则并没有改变,必须使数字化工具的使用与整个课程的意图和活动保持一致,形成一个整体。

### 10. 培养同理心

这一条目与前面的9个条目差异较大,表明报告对于教学创新的关注重点不仅仅是与技术相关的创新,同样也关注“人”在教学创新中的重要地位。放在中文语境中,“培养同理心”可以视为学校德育方面的创新做法。该部分重点介绍了玛丽·戈登

(Mary Gordon)在加拿大创立的“同理心之根”(Roots of Empathy)课程项目,以及该项目在培养学生“同理心”方面的成效。《报告》认为,培养学生的同理心,有助于他们正确地处理自己与他人的关系,在学习过程中以健康和建设性的方式与他人交流互动,有助于学校和教室形成安全而友善的学习环境。

《报告》指出,技术可以帮助我们创新,前提是我们对教学和学习如何产生深刻的理解。这10项教学法创新,有的历久弥新,虽然早已出现但现在有了新的发展,如玩耍式学习、好奇心驱动的学习、基于地点的学习和行动学习,它们可以帮助学生从熟悉的事物中发现新的可能性;有的和最新兴起的技术有密切的联系,如与机器人一起学习、基于无人机和虚拟工作室的学习,这些新技术的快速发展给教学创新带来了新机遇。

2019年《报告》中提到的10种教学法,有的已经在我国获得一定程度的应用。国家开放大学承担的国家艺术基金传统山水画在线教学项目就是一种“虚拟工作室教学法”(唐应山,等,2018)。苏州拙政园等旅游景点的导游软件依托GPS定位技术的支持,随着游客的移动不断向游客手机推送所处景点的文字介绍和图片,并播放语音讲解,这也是一种“基于地点的学习”。有的教学法在我国已开展更深入的研究,如对智能机器人学伴的研究(余胜泉,2018)、无人机教育应用的相关赛事(葛松莹,2016)、好奇心驱动的科学教学(袁维新,2013)、行动学习法在中小学校长培训中的应用(马佳,2014)等。有的教学法在我国应用已久,但国内外关注点略有差异。例如,在玩耍式学习中我们主要关注教学的效果,而《报告》则强调在其中要渗透“保持好奇心、敢于冒险”等价值观。有个别教学法目前在我国所受到的关注还较少,如“去殖民化的学习”。总体而言,与2019年《报告》中所提到的情况相比,我国当前教学法的发展与世界前沿是基本同步的。

## 三、推动教学法创新的三重视域

2019年《报告》所提到的10种教学法内容涉及面非常广泛,有技术的教学应用,如与机器人一起



学习、基于无人机的学习、虚拟工作室教学法等；有对学习过程的心理分析，如好奇心驱动的学习、思维可视化等；有一些教学法具有社会文化的意蕴，如去殖民化的学习、培养同理心等。如果纵览2012年至今问世的全部7份《报告》，其内容就更加丰富和复杂了。

然而，透过对各种创新教学法的描述，深入分析其产生的根源，我们就能洞见推动教学法创新的诸多因素并将其归纳为三重视域：信息技术、学习科学和社会文化。任何一种教学法的创新都不是无源之水、无本之木，而是深深地植根于特定的社会文化情境之中，以学习科学的理论新发现为基石并通过信息技术的不断进步而得以孕育的。

#### 1. 信息技术驱动的教学法创新

信息技术是用于信息处理的各种硬件和软件的总称，它是驱动教学法创新的一支最为显著的力量。7份《报告》所提到的各种创新教学法，多数均与信息技术的使用具有一定的关联。从信息技术介入的深度来讨论，技术驱动的创新教学法存在两种情形：一种情形是由于某种新兴信息技术的引入而产生了一种全新的教学法，此时信息技术发挥着主导作用，或完全扮演教师的角色，或是学习的主要对象，或是学习过程中不可或缺的工具；另一种情形是某种教学法已经存在，由于某种信息技术引入后而对原有教学方法的局部改造，技术发挥着某种辅助作用。

2019年《报告》中的“基于无人机的学习”是最为典型的“信息技术为核心（IT-centered）的教学法”。此类教学法首先关注的是技术（如3D打印机、无人机、机器人、传感网络等）的功能，然后再分析如何运用这些技术更好地开展教学。例如：无人机可以到达人们很难到达或较为危险的地方并能观察和收集资料，因此基于无人机的教学可以充分利用这些特性开展户外的学习活动。无人机技术既是该教学法产生的先决条件，也是学与教的基本工具。

多数由信息技术驱动的创新教学法都不是纯粹“技术主导”的，而且借助于信息技术将原有的教学方法做一定程度的改进（IT-enhanced）。如2013年《报告》中的利用传感器定位来开展户外探究的“地理学习”（Geo-learning）、2015年《报告》中的“利用远程实验室的科学探究式学习”（Learning by

Doing Science with Remote Labs）、2016年《报告》中的“通过社交媒体的学习”（Learning through Social Media）和2019年《报告》中的“与机器人一起学习”等，都属于教学先行、技术跟进式的教学法。在这类教学法中，教与学的总体方式变化不大，信息技术的引入起到的是辅助性的作用。

信息技术是推动教学法创新的重要因素，这一点已经从7份《报告》中得到了充分验证，未来新的技术也将继续催生新的教学方法。然而，技术仅仅是教学诸要素中的一环，其作用的发挥有赖于教学系统整体的改进。教学法的创新固然离不开信息技术的支持，但信息技术自身并不必然会给教学法带来革命性的变化。

#### 2. 学习科学驱动的教学法创新

教学法的创新是以学习科学为理论基础的，《报告》提到的很多创新教学法都体现着近年来学习科学领域新的发现。

20世纪70、80年代，许多认知科学家应用人工智能技术设计能更好地促进学习的软件。1987年，美国多所高校成立了学习科学的研究机构（陈家刚，等，2015）。随后，心理学、教育学、计算机科学、社会学、语言学等多学科的研究者纷纷加入这一领域，探讨一个共同的问题：人是如何学习的？正是这种基于真实情境下人类学习的探讨，才开创了“学习科学”这一交叉性的研究领域。

学习科学是一个背景复杂、取向多元的学科群。有研究者在充分梳理国内外相关文献的基础之上，将学习科学领域的核心研究内容归纳为三类：学习环境设计研究、学习基础机制研究和学习分析技术研究（尚俊杰，等，2018）。2018年新版的《人是如何学习的2：学习者、情境与文化》提出近年来学习科学领域重要的议题，包括文化的复杂影响、学习的类型与过程、知识与推理、学习动机、跨越终身的学习等。通过总结上述观点并对照《报告》内容，本文认为学习科学对教学法创新的影响主要体现在学习基础机制、学习分析技术、跨越终身的学习等方面。

在对学习的基础机制研究方面，2014年《报告》中的“阈值概念（Threshold Concepts）教学法”认为，知识点网络中的某些阈值概念能够揭示事物之间内在的联系，能够改变学生对学科的理解，且一旦习

得就很难遗忘。这种类似于“顿悟说”的理论,是对认知过程内部机制的一种探索。2017年《报告》中的“间隔学习(Spaced Learning)方法,则从记忆与回忆对神经元的强化作用这一角度探讨了脑认知的基础机制。在学习分析技术方面,2012年和2013年的《报告》均提到了“学习分析”(Learning Analytics),2014年的“基于分析的学习设计”(Learning Design Informed by Analytics)、2015年的“情绪分析”(Analytics of Emotions)、2016年的“形成性分析”(Formative Analytics)、2017年的“学生主导的分析”(Student-led Analytics)等,都反复印证了学习科学中这一主题的重要意义。在“跨越终身的学习”方面,学习科学强调学生终其一生都通过各个场景来学习,学习无处不在,课堂与课外、正式与非正式学习的界限正在模糊化。这一观念在2012年和2013年《报告》中的“无缝学习”(Seamless Learning)、2015年的“跨界学习”(Crossover Learning)和“随机学习”(Incidental Learning)中都得到了体现。

《报告》中更多的创新教学法,体现的不是单一学习科学理论的影响,而是学习科学各分支甚至是学习科学与信息技术运用的融合。例如:2016年《报告》中的“众包学习”(Learning from the Crowd),参与者拍摄生物的照片并发送到专门识别鸟类、植物、昆虫等生物的iSpot平台上,然后社区成员和专家共同讨论以鉴别其身份。这种教学法既体现了学习科学中强调共同体相互协作的理念,也是“跨越终身的学习”、学习无处不在这些理念的生动实例。2017年《报告》中的“沉浸学习”(Immersive Learning)则从理论上植根于“通过视觉、听觉、运动、空间感和触觉的共同作用以促进学习”的科学原理,从实践上依赖于虚拟现实、增强现实等新的技术手段。未来学习科学领域将会不断地涌现新的发现,并持续地推动教学法的创新。但是由于学习科学本身理论林立,加之教学实践自身高度复杂化、情境化,导致教学法的科学理论基础也呈现出越来越多元化、碎片化的趋势。

### 3. 社会文化驱动的教学法创新

社会文化是驱动教学法创新的另一支重要的无形之手。与显性的信息技术和呈现于书刊上的科学理论不同的是,社会文化对教学法的塑造是较为隐秘的。

社会文化驱动下的教学法创新,集中体现为从文化心理、语言等方面理解和关怀异质人群,并呈现出明显的“去中心化”的特征。

人们印象中传统意义上的欧洲人一般是讲本国语言、信基督教的白人。然而,近年来随着全球化进程的加快,欧洲国家出现了越来越多的外国移民。以英国为例,2007年英国人口中有11%并非英国出生,7%并非英国国籍,而到2017年非英国出生者比例升至14%,非英国国籍者比例升至10%(英国国家统计局,2018)。这些外来移民往往操着异国语言,有着与本地人不同的宗教信仰,种族也多种多样。他们给欧洲社会原有的文化传统带来了很大的冲击,也迫使教育不得不考虑族群之间的理解与融合。随着学校越来越国际化,教学空间也成为不同文化背景人群交流的空间,从而推动着教学法的不断创新。

2017年《报告》提到的“群际移情”(Intergroup Empathy)与2019年《报告》提到的“去殖民化的学习”“培养同理心”都是西方国家社会文化背景大变动的反映。这些教学法的共同之处,都在于强调在人际交往中如何破除自我中心(或“欧洲中心”)的观念,设身处地地理解他人的内心状态,减少相互之间的敌意和负面的刻板印象,使学生成长为富有同理心、能够理解和关爱他人的社会公民。

在异质文化人群的交流中语言是重要的工具。2016年《报告》提到的“跨语言”(Translanguaging),也正是在此背景下应运而生的。“跨语言”指的是在不同语言之间灵活而流畅的转换,这同时也意味着多语习得者成为多种文化的共同载体。在全球化的文化背景下,移民的涌入、官方标准语言的推广和当地土著语言的保护,都使得这一教学法具有独特的价值。这种教学法不仅可以由老师在课堂教学中使用,而且也可以由学生借助移动设备、翻译软件、社交媒体等来实施。

文化驱动的教学法创新具有明显的“去中心化”的倾向。从学习的方式来看,跨文化的理解更多地要依赖观察他人言行、组织交流活动、角色扮演游戏等来实现。较之传统的课堂讲授、教师中心式的教学,学习的场景和方式都有了很大的变化。从教学法背后的文化意蕴来看,对不同文化背景人群的理解与关心、破除殖民化和“欧洲中心论”等都是欧美主





流中心文化的“自我革命”。

#### 四、反思与总结

##### 1. 反思：《报告》的適切性及其技术观意蕴

《创新教学法报告》近年来受到学界的广泛关注，很多研究者对《报告》内容进行了各种深度和各种层面的解读，并揭示了这些创新教学法对我国当前教育教学改革所具有的启发意义。然而，《报告》本身只是对当年度的若干种具体创新教学法的概述和简介，还远不是成熟而完备的论文文本，其中存在的不足之处显而易见。有研究者就指出，一些创新教学法目前还没有充分的证据来证明其强大的实践效果。对于教学法所面对的学生群体、适用的教学目标 and 教学内容等方面，仍需进一步精细化研究（董丽丽，2018）。部分教学法，如2016年的“为未来而学”（Learning for the Future）等，目前尚处在理念探讨阶段，其实践操作的方法与策略仍有待完善。个别教学法在前面的年份出现过后，又以新的名称在后续年份出现，但两者并没有实质性区别，如2013年的“人群学习”（Crowd Learning）和2016年的“众包学习”（Learning from the Crowd）等。在研读近年来的《报告》时，这些问题值得我们特别注意。

由于《报告》主要由英国开放大学编写，美国、新加坡、以色列、挪威等国的研究机构部分参与，因此有些教学法明显植根于欧美社会文化背景，所涉及的主题如“去殖民化的学习”“群际移情”等，与当前欧美国家多种宗教、种族、语言、文化并存的现状息息相关。这些西方国家学术话语体系下所提出的概念，虽然在学术研究意义上具有很好的参考和借鉴价值，但在具体运用中需要根据我国的实际情况相应地本土化。

《报告》话语背后的技术观，是一个更值得深入讨论的问题。《报告》的编写者总体而言秉持着技术乐观主义的态度，认为技术的教育应用有助于缩小不同人群之间的知识鸿沟、增进人们之间的相互了解。然而《纽约时报》的一项调查显示，80%以上的慕课学

生已经拥有大学学历（Selingo, J. J., 2014）。因此，从某种意义上来说，技术也可能会加大知识界的马太效应，扩大人群之间的知识鸿沟。而身边随处可见的“低头族”也在提醒着我们：技术究竟是拉近了还是拉远了人们之间的距离，这恐怕并不能简单地一概而论。公允地说，技术为个人的发展和人际交往提供了一种全新的可能性，然而这种可能性要在现实中转化为积极正面的效应，还有很长的路要走。因此，对于近年来的7份《报告》，研究者不仅要从具体教学法内容的可操作性、对我国教育教学的適切性等方面有所甄别，更要从总体技术观倾向上保持清醒的认识。

##### 2. 总结：走向无限多元化的教学法创新

《创新教学法报告》带给我们的启示还远远不仅于此，7份《报告》所描述的66种教学法<sup>①</sup>为我们勾画出了关于当代西方教与学的理论和方法的一幅极其复杂的现实图景。信息技术、学习科学、社会文化在“教与学”这一共同场域之间的相互碰撞与交融，使得教与学的方法一方面具有了更加丰富的内涵，另一方面也呈现出日益场景化和碎片化的样貌。每一种技术对教学的介入都会给诸多教学要素的重新编排带来新的影响，每一种教与学的理论背后也都隐藏着一定的知识观和哲学假设，而社会文化的背景因素又会赋予教与学以特定的文化情境性。这就导致每一种教学法会在很大程度上受制于它所依赖的技术工具、学习科学和社会文化，从而使教学法的应用表现出场景化和碎片化的局限性。而信息技术、科学理论和文化元素的千差万别甚至相互抵触，也导致各种教学法在理论前提和话语逻辑方面缺乏共同的基础，难以达成有效的对话与融合。如今仅仅是学习科学就已经发展成为一个相当庞大的研究领域，内部呈现出认知神经科学取向、技术取向、社会学取向、教育学取向等分支（焦建利，等，2011），而在每一种取向之中也都存在互不兼容的多种理论。可以预见的是，未来每一位个体研究者都可能基于自身对信息技术、学习理论和社会文化的理解，声称拥有作为个体经验的教学法，教学法的多元化将发展到“千面”的程度（胡大平，2010）。

早在1990年，美国学者艾伦·纽厄尔（Allen

<sup>①</sup> 每年的《报告》都呈现了10种教学法，但在2012年所提到的10种教学法中有4种（MOOCs、Badges to Accredited Learning、Learning Analytics、Seamless Learning）在2013年又重复出现了，故7年的《报告》总共只有66种教学法。

Newell) 就倡导建立“认知的统一理论”(A Unified Theory of Cognition), 以同一种认知理论来解释问题解决、决策、记忆、语言、动机等所有认知行为的内在机制, 并认为这一理论是“力所能及”(within reach) 的(Newell, A., 1990, pp.1-17)。然而近30年来, 西方学界对于教与学的研究不仅没有形成整合性的理论框架, 反而越来越走向碎片化和“千面化”。这种无限的多元化, 会将教与学的理论研究带向何方? 今天, 对于一种具有统摄性的教与学的理论的追求, 是否已经沦为乌托邦式的宏大叙事? 而今天中国本土的研究者, 应该如何结合科学、技术、文化等元素构建自身对教与学新的理解?

#### [参考文献]

- [英]丽贝卡·弗格森, 等. 2018. 创新教学报告2017——面向未来社会需要和学习者关键技能培养[J]. 开放学习研究(1): 1-19.
- 陈家刚, 杨南昌. 2015. 学习科学新近十年: 进展、反思与实践革新——访国际学习科学知名学者基思·索耶教授[J]. 开放教育研究(4): 4-12.
- 董丽丽, 罗清, 王如斌. 2018. 国际视野下创新教学法的特征分析与思考——2012—2017年英国开放大学《创新教学报告》内容分析研究[J]. 远程教育杂志(6): 62-72.
- 葛松莹. 2016-07-07. 全国职业院校无人机应用创新技能大赛举办[EB/OL]. [2019-02-20]. [http://www.jyb.cn/zyjy/zyjyxw/201607/t20160707\\_664489.html](http://www.jyb.cn/zyjy/zyjyxw/201607/t20160707_664489.html)
- 胡大平. 2010. 西方马克思主义哲学概论[M]. 北京: 北京师范大学出版社.
- 焦建利, 贾义敏. 2011. 学习科学研究领域及其新进展——“学习科学新进展”系列论文引论[J]. 开放教育研究(1): 33-41.
- 李青, 张鑫. 2018. 十大创新教学法助力当今学习者发展——英国开放大学2017版《创新教学报告》解读[J]. 远程教育杂志(3): 45-54.
- 马佳. 2014. 基于行动学习法的中小学校长培训模式研究[D]. 北京: 首都师范大学教育学院.
- 尚俊杰, 裴蕾丝. 2018. 发展学习科学若干重要问题的思考[J]. 现代教育技术(1): 12-18.
- 苏州园林首家手机导游软件在拙政园正式上线. [EB/OL]. [2019-02-20]. <http://www.szzzy.cn/Home/Detail?Detail=3a4466d1-fd26-4fea-957e-5959ac13ed94>
- 唐应山, 韩仪, 等. 2018. 远程艺术类课程的教学实践探索——以传统山水画画课程为例[J]. 中国远程教育(12): 50-56, 68.
- 余胜泉. 2018-11-10. 2018人工智能+教育蓝皮书[EB/OL]. [2019-02-20]. <https://aic-fe.bnu.edu.cn/docs/20181110161918415584.pdf>
- 袁维新. 2013. 好奇心驱动的科学教学[J]. 中国教育学刊(05): 60-63.
- 赵欢欢, 李青. 2017. 创新教学法在教育中的应用和启示研究[J]. 北京邮电大学学报(社会科学版)(3): 100-107.
- National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. 2018. *How People Learn II: Learners, Contexts, and Cultures*. Washington, DC: The National Academies Press.
- Newell, A. 1990. *Unified Theories of Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.
- Office for National Statistics, UK. (2018, November 01). Overview of the UK population. Retrieved February 20, 2019, from <https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/populationandmigration/populationestimates/articles/overviewoftheukpopulation/november2018>
- Selingo, J. J. (2014, November 02). Demystifying the MOOC. Retrieved February 20, 2019, from <https://www.nytimes.com/2014/11/02/education/edlife/demystifying-the-mooc.html>

收稿日期: 2019-01-11

定稿日期: 2019-02-20

作者简介: 王斌, 硕士, 讲师, 江苏大学教师教育学院(212013)。王向旭, 博士, 助理研究员, 国家开放大学教育研究院(100039)。魏顺平, 博士, 研究员, 国家开放大学工程研究中心(100039)。

责任编辑 郝丹