



学习的新思考 正当其时

国际教育委员会预测，截止 2030 年，全球将有一半以上的儿童和青少年（8 亿人口）还未拥有融入全球新兴劳动力就业市场所需的必要技能或资质。

近些年来，随着经济的快速发展、社会的日益活跃，再加上科技对日常工作与生活的影响，人们对终身学习的需求愈发强烈。提升核心素养不可或缺，但与此同时我们也越来越关注如何培养学生成为终身学习者，发展全面技能，包括 21 世纪核心素养中的沟通能力、团队协作能力、解决复杂问题的能力以及创造力等。这些技能的[全面发展](#)也有助于帮助他们在个人生活中收获幸福与成功。

早在疫情前，各国的教育系统在不同程度上已着手应对这些需求。去年，我们

遇到了前所未有的挑战，学校从一开始的线上学习逐渐过渡到融合式学习，以及有限的面对面学习，数百万学生也随之穿梭于不同的学习场景中交替转换。这类现状恰恰凸显了[教育系统的非公平性和资源匮乏](#)，对某些学生而言学习是如此的来之不易。

交替的学习场景又产生了另一个负面影响：学生缺乏社交技能与社会情感的发展和培养，而这对于正处于成长阶段的他们而言是至关重要的。在研究报告中已有一些强有力的数据显示，越来越多

的教师正在探索创新的教学实践，纯线上环境的教学难以激发学生的学习热情和参与度，更不利于他们身心与健康的成长。随着学生重返学校和课堂，教师需要更为关注学生的心理和情感健康，重塑学习自信心，并通过有意义的团队活动，唤醒学生的社群意识。越来越多的教育工作者意识到，如今的 K-12 教育不仅需要弥补疫情所带来的教学进度上的差距，更是到了关键的转型阶段。

为此，何为学习和如何学习，需要我们共同去探索和重新思考。如何培养成长型思维模式和终身学习理念，这

一需求日益迫切。我们需要让教学普惠所有学生，确保公平的学习成果，无论他们有着怎样的社会身份与背景。我们需要重新思考教学方式以及课堂教学需要给学生带来的什么样的学习体验？如何通过具有社会性、协作性和玩乐性为一体的学习体验使学生寓学于乐，培养他们的应变能力，打造理想的课堂环境，将生活技能自然地融入教学之中？以这种综合性教学方式培养学生成为终身学习者，这看上去虽然很难但可以实现。纵然是在极具挑战的当下，我们也不乏成功的实践案例，既能同时兼顾学生的学习热情、又能将团队协作和学习成果结合为一体的课堂学习方案。



这五项全面发展的技能帮助学生在变化莫测的世界中不断前行、茁壮成长。

新思考：学生如何在有目的的玩乐中学习

将有目的的玩乐体验融入于教学之中，例如大家熟知的项目式学习方法，它不仅可以有效提升学习效果，并能让学生爱上学习。项目式学习鼓励学生系统地探索、实验和不断迭代解决方法。学生将有机会交流思想、培养创造力并将自己所学的知识与技能在生活中学以致用。

寓学于乐的学习体验让学习成为一个自然而然的事情，它鼓励学生勇于探索并投入其中，从而学习将变得更有动力、所学的知识也更容易被记忆和富有意义。同时，学生将更有自信，相信自己有能力进一步学习和探索，不必为失败而困扰，不断寻找解决问题的方法。因此，对于学习的新思考，我们首先需要思考如何才能在教学过程中持续地创造这样引人入胜的趣味学习体验。

通过玩乐为学生未来的成功打好基础，这不是一两个改变就能实现的，而是需要我们重新思考学习方式。无论学生在幼儿期还是在青春期，我们都可通过有目的的玩乐来引导他们学习，从而帮助他们发展技能，做好迎接未来的准备。有目的的玩乐的教学法旨在打造一种激发学生好奇心和主动学习的课堂体验，鼓励学生在实践中学习并发展自身技能。[卢卡斯教育研究 \(Lucas Education Research\)](#) 最近的一项研究表明，在全美各地，在课堂中实践项目式学习的学生表现明显优于普通课堂中的学生。

通过有目的的玩乐，学校可以将综合教学法贯穿到整个学习体验中，从而解决学习方面的问题。[布鲁金斯研究院 \(Brookings Institute\)](#) 报告显示了寓教于乐与 21 世纪核心素养之间的联系，并表明学生对玩乐的关注能够有效激发他们的学习热情和参与度，从而进一步培养自身技能，促进主动学习。

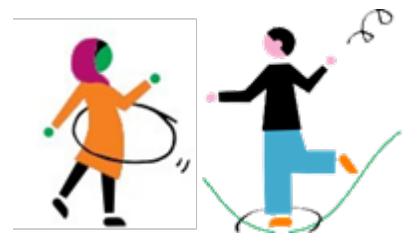
据[教育周刊 \(Education Week\)](#) 报道，不少教育工作者预测这场疫情将对学生的心理健康产生持久的影响，例如无法集中注意力、焦虑、缺乏友谊以及对于低龄儿童来说，无法表达自己的感受。所有这些都将会打击学生的自信心，并最终对他们的学习能力产生影响。有目

的、团队协作的玩乐体验可以帮助学生找到重新回归集体的感觉，并通过同伴间的互动和合作，培养他们的社交技能与社会情感。此外，实践证明，在学习的过程中如果学生拥有更多的自主选择权，可减少他们对学习的排斥心理，降低对教师的抵触，从而提升学习效果。最重要的是，有目的的玩乐有助于培养学生对终身学习的热爱。

通过玩乐营造一个公平的学习环境

这场疫情也暴露出了教育公平性的问题，且不容忽视。我们需要找到更为直观、兼容性和高度适应性的全新教学方法来引导学生参与其中，无论他们的学习能力或社会经济地位如何。解决教育公平性问题的方法有很多，其中之一便是通过有目的的玩乐体验。乐高基金会的一份[研究报告](#)显示，寓教于乐的学习可以缩小优势群体与劣势群体儿童之间的学习成果上的差距，普惠所有学生能够培养和发展人生各个阶段所需要的重要技能。

所有学生都能在玩乐中收获成功，并获得[在玩乐中学习的益处](#)，这有助于解决教育公平性问题的挑战。在学校里营造一个寓教于乐的学习环境，让学生有更多的时间思考问题，比如思考如何应对不确定性，这些都将使他们在将来受益终生。





毫无疑问，社交活动是人类的天性。[布鲁金斯研究院 \(Brookings Institute\)](#) [研究发现](#)，社交参与涉及到我们如何与人相处、控制情绪、构建社群以及促进多元文化。通过具有团队协作和社交性的玩乐体验来进行学习，有助于学生培养和发展这一关键技能。

有目的的玩乐，培养学生对学习的终生热爱

现在，是时候重新思考学习以及如何让学生自主学习。值得一提的是，寓学于乐中的部分教学法已被证明可以有效促进学习成果的改善。事实上，这一教学法还能进一步提升学生的学习热情和动力，培养他们对学习的终生热爱。因此，我们提倡将寓学于乐融入于课堂教学之中。

这一研究结果也促使乐高®教育开发出一套完整系统的 STEAM 课堂学习方案，旨在培养学生成为终身学习者。我们致力于为教师提供动手实践式的 STEAM 课堂学习方案，包括丰富的教师专业发展方案、匹配国家标准的课程内容和乐高教育课堂套装，帮助教师打造寓学于乐的课堂体验，在教学中引导学生认知身边的世界。

我们深知，对教学实践进行创新和改变的过程往往非常困难，因此我们建立了以教师能力为本位的专业发展计划，旨在让教师轻松掌握 STEAM 教学的必备技能，让师生真正地从中受益，在增长知识的同时发展技能，让学生爱上学习。