

创业教育中的游戏化学习模式研究

李巍, 荀启明

(重庆理工大学管理学院, 重庆, 400054)

[摘要] 对创业教育演进历史与趋势进行系统梳理, 对当前我国创业教育面临的挑战进行分析, 并根据体验式教学理论, 提出以“翻转课堂+游戏”为内核的游戏化学习模式, 对该模式的理论基础、核心要素和运行方式进行论证阐述。将游戏与教学活动进行有效结合, 进行游戏化学习模式的讨论, 旨在新的教学形势下探究创业教育教学方式的革新, 并为增强我国高等院校创业教育的有效性提供解决思路与策略建议。

[关键词] 创业教育; 游戏化; 学习模式; 翻转课堂

[中图分类号] G642.1 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 1674-893X(2017)01-0064-04

一、引言

充满活力的经济体需要更多愿意且有能力去创业的年轻人^[1]。高等学校创业教育则承担着培养具备创业精神与能力的高素质人才。然而, 无论是欧美发达国家, 还是我国目前还没有完全将创业教育纳入学校课程体系。2015年12月教育部印发《关于做好2016届全国普通高等学校毕业生就业创业工作的通知》, 要求从2016年起全国所有高校都要设置创新创业教育课程, 对全体学生开发开设创新创业教育必修课和选修课, 纳入学分管理。

事实上, 并不是所有的普通高校的学生毕业后都会创业, 也并不是所有学生都对创新创业的相关课程充满兴趣。因此, 一旦将创业教育从传统的“精英教育”, 转变为更具普适性的通识课程教育, 必须改变以往专业课程以讲授为主的教学方式, 以增强学生的总体参与度和学习兴趣。为推进创业教育融入高等教育课程体系, 对创业教育进行梳理, 并发展有效的教学模式至关重要。

Kolb 从体验视角将学习界定为“通过体验转化而创造知识的过程”, 强调知识来源于对体验整合性的转化与提取^[2]。根据体验式学习理论 (Experiential Learning Theory, ELT), 游戏是建立学习情景的一种有益途径; 在这个学习情景中, 学生可以通过体验式学习获取知识^[3]。模拟游戏对课堂教学与培训的显著效果, 以及对学生学习积极性与挑战精神的提升已经得到一定证实^[4]; 同时也有

研究发现创业精神的培育需要体验式的教学方式^[1]。因此, 本文基于体验式学习理论, 将游戏化学习与创业教育相结合, 提出游戏化学习模式, 实现创业教育活动中理论与实践的有效整合。

二、创业教育的演进

(一) 从创业者到创业过程

虽然探讨创业者在社会经济发展中的作用可以回溯到20世纪40年代早期, 但直到70年代, 高等院校的创业管理课程仍不常见^[5]。20世纪70年代是美国创业活动的转折期: 由于产业革命, 美国小企业数量持续下降; 然而到1972年, 企业数量下降趋于平稳, 并在之后数十年间持续上升。原因有两个方面: 经济方面, 技术进步创造了新市场, 并因此涌现出一系列市场机会。经济变革加快和进入门槛降低创造出一股创业浪潮。社会方面, 创业者一词的内涵开始从贪婪、剥削、自私和背叛转向了创造力、就业岗位创造、盈利、创新和慷慨。创业者开始被视为经济的驱动力, 而且是非常积极和有贡献的成员^[6]。

早期创业研究聚焦于创业者特质, 试图识别创业者与非创业者之间存在差异的一系列特质^[7]。Miner 提出创业者的四种心理人格模式: 个人建议者、感情投入的超级销售员、真正的管理者以及专家型创业产生者^[8]。Brockhaus 和 Horwitz 则通过文献回顾识别四种主要的创业者特质: 成就需要、自我控制、高风险承担倾向和对不确定性的容忍^[9]。

[收稿日期] 2016-03-15; **[修回日期]** 2017-02-12

[基金项目] 重庆市高等教育教学改革研究项目“理工科高校大学生创业能力评价及培育路径研究”(163107); 重庆理工大学专业学位研究生教育改革试点项目“工商管理硕士(MBA)创新创业能力培育模式改革”(zssd217)

[作者简介] 李巍(1981-), 男, 四川三台人, 博士, 重庆理工大学副教授, 主要研究方向: 创业教育与管理; 荀启明(1970-), 男, 四川崇州人, 重庆理工大学副教授, 主要研究方向: 创新管理

对创业者特质的重视与探究,引起了一种广泛的争论,即“创业者的特质是天生的,还是后天培养的?”作为对创业者特质探讨的回应,Gartner强调从行为方法视角来研究创业教育问题,并指出创业最终是对组织进行创建,在这过程中涉及多种力量和要素的相互作用,创业者只是其中之一;创业教育应该聚焦于创业者应该做什么,而不是谁是创业者^[10]。

(二) 从创业过程到创业方法

创业研究的焦点从特质转向行为,将创业教育关注点从某类特定人群转移到创业过程,使创业变成了一种线性活动,包括识别机会、开发概念、理解资源需求、获取资源、制定商业计划、实施计划、管理新企业和退出^[11]。这意味着,创业却又变成了另外一个版本的管理——领导、控制、计划和评估的过程。差别仅仅是二者适应的企业类型不同罢了。

把创业作为一种过程导致了战略管理学者与创业学者之间的一场争论^[12]。因而,有研究开始思考从新的角度解构创业问题。Shane和Venkataraman提出的创业概念,即识别、评估和开发机会^[13],成为创业领域使用最频繁和引用率最高的定义^[14]。研究开始从创业认知的视角探讨创业问题,对个体创业者的研究热潮再度出现。但创业认知研究不是基于人格特质来区分创业者,而是揭示创业者的思维模式,并且假定特定的思维模式是竞争优势和个体差异的来源。

创业认知被定位为人们用来做出有关机会识别、机会评价、新企业创建以及企业成长的评估、判断或决策的知识结构。创业教育的核心问题不再是某个个体能否成为创业者,而是某个个体如何才能变得富有创业精神、创造机会并针对机会开展行动。创业教育应该提升到更高的层次,它不能简单地将创业作为一个过程来讲授,而必须作为一种方法来讲授^[14]。

三、创业教育的挑战

创业教育的知识结构方面既包含基本的企业管理理论与知识,又包含创新创业的原理与方法,它是管理教育与创新教育的结合,同时又有独特的规律与要求。因此,在高等学校进行创业教育,面临诸多挑战,最重要的两方面包括:

(一) 创业理论与实践的整合

自柏拉图的理型论(Theory of forms)开始,理论处于教育的主导地位,实践都不被足够重视。创业教育是极具实践性的知识体系,只靠理论讲授

是不足的,完全依赖实践是不可靠的。因而,在创业教育中存在一个始终延续并且不断滋长的困境:在创业课堂中,理论的角色是什么?实践的角色是什么?

根据理论与实践结合水平的高低,其结合方式可以分为四种(见图1):(1)玄妙式:以英雄故事为内涵能够给学生带来有趣的即时印象;(2)学徒式:以岗位培训为主要表现形式;(3)学术式:以理论讲授的形式分别将实践和理论角色发挥到极致;(4)合成式:强调不仅要教会学生应用理论,而且需要确保这些理论与方法是可以被学生用于实践。卓越的创业教育应该是合成式的,有效兼顾创业理论与实践,整合教师的理论知识传授与学生的知识应用实践。

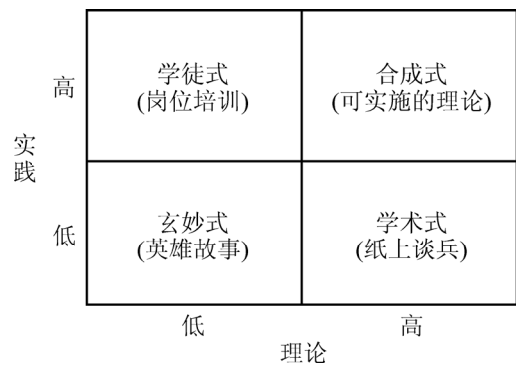


图1 理论-实践矩阵

(二) 创业作为方法与过程

创业既被认为是一种方法,也被认为是一种过程。作为方法和过程的创业具有很大的差异(表1),如何将二者有效的融合,是创业教育面临的重要挑战。作为过程的创业,需要向学生明示创业过程的关键环节、问题解决方案和目标控制;而作为一种

表1 创业作为方法与过程的比较

创业作为一种方法	创业作为一个过程
一组实践	已知投入和预测产出
学习的阶段	完成既定步骤
迭代	线性
创造性	预测性
行动是焦点	计划是焦点
投资于学习	预期回报
合作性	竞争性

资料来源: Neck H. & Greene P. Entrepreneurship education: Known worlds and new frontiers [J] Journal of Small Business Management, 2011, 49(1): 55-70.

方法的创业要求开发一组实践，通过这些实践，帮助学生建立创业思维，培养那些更能够开展创业行动的学生。

有效的创业教育应该帮助创业者将世界视为多种不同可能性、创造并重组新机会，创造而不是寻找市场、接受并利用意外，以及与大量利益相关者进行交互^[15]。创业者的活动并不是预测未来，并遵循特定的步骤，并朝着既定目标进行工作，而是进行持续的资源整合与创造，在不断的试错与学习

中创造未来。

四、游戏化学习模式

在创业教育中运用游戏化学习策略涉及两种技能：一是要了解游戏设计技术，二是要了解游戏的实施策略。本文基于创业教育过程的演进与发展趋势，以及创业教育面临的诸多挑战，并根据体验式学习理论，从游戏与探究学习行为整合视角，提出游戏化学习模式，以应对创业教育面临的挑战，提升创业教育效果（见图2）。

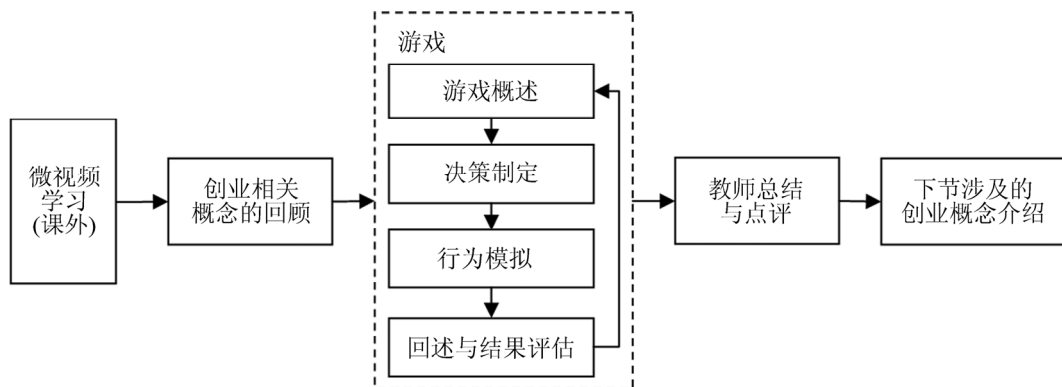


图2 游戏化学习模式的课堂环节

（一）游戏化学习模式的理论基石

实用主义教育思想非常重视游戏在教育中的地位，不仅认为游戏应该成为学校课程体系的重要组成部分，更强调将游戏视为一种有效的课程教学形式，以帮助学生在经验和知识之间建立逻辑关联^[16]。从经验中学习，即“干中学”正契合创业教育的本质特征，强调将学校教育与社会实践有机相连，践行“可以实施的理论”。

游戏化学习模式的基本假设是：游戏以及模拟环境能够使学习经验更有效^[17]。创业教育中的游戏化学习模式的核心包括两方面：① 利用网络进行在线学习，使学生探索和理解在课堂中涉及到的创业相关概念，并强化课前学习与理解活动。② 课堂互动以一个正式游戏为中心，关注于开发和形成那些对于构思“创业方法”至关重要的软技能。通过游戏化学习使学生从知识学习中发现乐趣，通过对教学流程的革新使创业教育教学活动变得更具吸引力。

（二）游戏化学习模式的核心要素

传统课堂讲学模式下是学生在课堂上听，在课后完成作业；而翻转课堂模式是，学生课前先学习基于教学目标和内容制作的微课，完成进阶作业；然后在课堂上教师引导学生进行讨论、分析，以解

决疑难、创造探究的学习方式。翻转课堂不仅可以增强学生学习动机与学习自主性，还能提升学生学业质量，优化师生关系，因而受到教育界广泛重视^[18]。

游戏化学习模式是基于翻转课堂的教学形式，将游戏环节植入课堂互动与讨论环节，从而丰富翻转课堂教学方式。“翻转课堂+游戏”构成了游戏化学习模式的核心要素：翻转课堂是游戏化学习模式的基础，如果没有翻转课堂的教学形式，单纯地游戏化学习并不能有效地帮助学生将游戏体验与课程知识融合与吸收；游戏是游戏化学习模式的核心，学生通过课堂团队游戏，将活动体验与知识学习充分结合，既增强了学习的互动性与趣味性，又能够强化学生对知识的理解与吸收。

（三）游戏化学习模式的运行方式

游戏化学习模式强调团体学习方式，而不是学生个体学习方式。已有研究发现，通过团队学习方式有助于鼓励学生之间形成动态竞争态势，同时培养学生团队合作水平和团队领导能力。Mulvey 和 Ribbens 研究表明，群际竞争能显著增强团队效力和效率，同时也能有效减少团队无效行为^[19]。在团队设计方面，选择合适的团队成员是最基本、最重要的因素。一个最佳的团队是由4到6个具有多样

化的基本学习方式的成员构成的^[3]。

团队基本学习过程应该包含的四种基本学习方式: 发散、容纳、吸收和融合^[20]。在不同游戏环节, 团队学习的基本方式发挥的作用不同: ① 游戏概述与决策制定, 通过发散式思维聚焦于学生主动体验过程, 旨在培养学生理解外部环境和内在规则的情感体验; ② 行为模拟, 关注学生对具体知识与经验的运用, 特别是在游戏中将知识和经验匹配起来; ③ 回述与评估, 培养学生抽象概念化与反思性观察能力, 强调通过内省活动, 增强学习的体验性, 从而实现对知识的吸收与融合。

五、结语

将正式游戏与教育教学有效整合, 不仅将改变“学习是苦差事”的传统认识, 更有助于实现“在娱乐中学习、在学习中娱乐”的最优教学状态。创业教育中的游戏化本质并不是娱乐, 而是将学生的天性与创业教育过程巧妙融合后的产物。大学生创业教育所具备的实践性特征, 要求学生能够通过体验获取知识, 而不仅仅是教师课堂讲授。因此, 高等院校创业教育应该坚持以学生实践能力培养为主体, 以体验知识传授为主导, 充分发挥学生在课堂内外的双重主动性。

游戏化学习模式所具备的“寓教于乐”的优势, 成为高等院校创业教育的重要学习方式。通过翻转课堂整合游戏的课堂教学活动, 现实在教学中与实践让学生有时间思考, 有时间学习自己喜欢的东西。更为重要的是, 通过探究游戏化学习模式, 增强大学创业学习的吸引力与互动性, 将有助于活化高等院校创新创业教育, 增强教学的实践性与目的性, 切实贯彻和落实“创新创业教育融入人才培养, 厚植大众创业、万众创新土壤”的创业教育愿景。

参考文献:

- [1] Neck M, Greene P. Entrepreneurship education: Known worlds and new frontiers[J]. *Journal of Small Business Management*, 2011, 49(1): 55-70
- [2] Kolb A. Experiential learning: Experience as the source of learning and development[M]. New York: Pearson Education, 2014:99
- [3] Kolb A. & Kolb D. Learning style and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education[J]. *Academy of Management Learning and Education*, 2005, 4(2): 134-138
- [4] 张金磊,张宝辉.游戏化学习理念在翻转课堂教学中的应用研究[J].*远程教育杂志*,2013(6):73-78
- [5] Vesper K, Gartner W. Measuring progress in entrepreneurship education[J]. *Journal of Business Venturing*, 1997, 12(5): 403-421
- [6] 海迪·内克,帕特里夏·格林,坎迪达·布拉什.如何教创业: 基于实践的百森教学法[M].北京:机械工业出版社, 2015:103
- [7] Gartner W. A Conceptual framework for describing the phenomenon of new venture creation[J]. *Academy of Management Review*, 1985, 10(4): 696-706
- [8] Miner B. Evidence for the existence of a set of personality types, defined by psychological tests, that predict entrepreneurial success[J]. *Frontiers of Entrepreneurship Research*, 1996, 16(1): 62-76
- [9] Brockhaus R, Horwitz P. Entrepreneurship: Critical perspectives on business and management[M]. New York: Taylor & Francis, 2002: 472
- [10] Gartner B. What are we talking about when we talk about entrepreneurship[J]. *Journal of Business Venturing*, 1990, 5(1): 15-28
- [11] Edelman L, Manolova T, Brush C. Entrepreneurship education: Correspondence between practices of nascent entrepreneurs and textbook prescriptions for success[J]. *Academy of Management Learning & Education*, 2008, 7(1): 56-70
- [12] Meyer D, Neck M, Meeks D. Strategic entrepreneurship: Creating a new mindset[M]. New Jersey: Blackwell Publishers, 2002: 19-44
- [13] Shane S, Venkataraman S. The Promise of entrepreneurship as a field of research[J]. *Academy of Management Review*, 2000, 25(1): 217-226
- [14] Shane S. Reflections on the 2010 AMR decade award: Delivering on the promise of entrepreneurship as a field of research[J]. *Academy of Management Review*, 2012, 37(1): 10-20
- [15] Schlesinger L, Kiefer C, Brown P. Just Start: Take action, embrace uncertainty, create the future[M]. Massachusetts: Harvard Business Press, 2012: 196
- [16] 杜威.我的教育信条:杜威论教育[M].上海:上海人民出版社,2013:57
- [17] 尚俊杰,裴蕾.重塑学习方式: 游戏的核心教育价值及应用前景[J].*中国电化教育*,2015(5):41-49
- [18] Sams A, Bergmann J. Flip your students' learning[J]. *Educational Leadership*, 2013, 70(6): 16-20
- [19] Mulvey P, Ribbens B. The Effects of intergroup competition and assigned group goals on group efficacy[J]. *Small Group Research*, 1999, 30(6): 651-677
- [20] Sandmire D, Boyc P. Pairing of opposite learning styles among allied health students: Effects on collaborative performance[J]. *Journal of Allied Health*, 2004, 33(2): 156-163

[编辑: 何彩章]