

网络思想政治教育中关于心理异常学生主体性的调动研究

徐瑞颖 覃才尧 李晓玲

广东工贸职业技术学院

DOI:10.12238/mef.v8i5.11576

[摘要] 教育不是知识和人之间的事,更不是考卷和人之间的事,教育是人和人之间的事,是让学生感受到尊重和爱的事。大学生主体中的心理异常学生可能在社交方面产生社交恐惧,对学习失去兴趣,新形势下大学生的思想政治教育和心理健康教育,要以学生为主体,深入了解学生的思想状况,尊重学生的想法,准确把握学生所思、所想、所行,全方位关注学生的心理健康和思想动态。辅导员和L学生谈心谈话时,早期表现冷淡,知道自己没有被学生接纳和信任,通过和学生建立友谊,以《金铲铲之战》这款电竞游戏为载体对学生进行思想政治教育,和学生产生共情,通过心理疏导和向L学生分析游戏元素改变学生思想状况,从“金铲铲”棋局谈到人生棋局,助力L学生思想“破茧”,使学生拥有理性、平和的心理健康心态,正确对待学业和游戏的关系、爱与被爱的关系,规则和自由的关系,从而改变课上玩游戏、课后萎靡、晚上失眠等不良状态,为学生的心灵保驾护航,最终平安、顺利毕业。

[关键词] 网络思想政治教育; 心理异常学生; 主动性; 电竞游戏

中图分类号: G4 文献标识码: A

Research on the mobilization of subjectivity of students with psychological abnormalities in online ideological and political education

Ruiying Xu Caiyao Qin Xiaoling Li

Guangdong Vocational and Technical College

[Abstract] Education is not a matter between knowledge and people, let alone between examination papers and people, education is a matter between people, and it is something that makes students feel respected and loved. In the new situation, the ideological and political education and mental health education of college students should take students as the main body, deeply understand the students' ideological conditions, respect students' ideas, accurately grasp what students think, think, and do, and pay attention to students' mental health and ideological dynamics in an all-round way. By establishing friendship with students, the e-sports game "The Battle of the Golden Shovel" was used as a carrier to carry out ideological and political education for the students, and empathized with the students, and changed the students' thinking through psychological counseling and analysis of the game elements to the students, from the "Golden Shovel" chess game to the life chess game, to help the L students "break the cocoon", so that the students have a rational and peaceful mental health mentality, and correctly treat the relationship between academics and games, the relationship between love and being loved, the relationship between rules and freedom, so as to change the bad state of playing games in class, malaise after class, insomnia at night, etc., escort the soul of students, and finally graduate safely and smoothly.

[key words] online ideological and political education; students with psychological abnormalities; Initiative; Esports games

1 正文

1.1 创造安全环境、建立信任关系,潜耕育人“深度”

L学生高中时期有抑郁病史,在对L学生进行教育引导时,要从学生的角度看待其存在的问题,设身处地的共情、理解,以维稳为主,以防出现意外情况。辅导员刚开始和L学生的交谈时,

只能基于程式式地对L学生请假、上课不认真听课等情况进行日常管理,无法和L学生进行深度交流,科学引导L学生的心理健康发展。获得沟通的转折点是一次由辅导员教的心理健康课,学生因晚上失眠,“早八”迟到将近一个小时才到教室,L学生本身是一个遵守规则的学生,以前上课起不来都会提前请假,这次睡过

头L学生认为课后会受到辅导员的严厉批评,但课后辅导员给予L学生充分的尊重,让她先说明迟到的原因,避免指责、批评或者表现出生气让L学生出现不安的情绪。在交流过程中,辅导员真诚地引导L学生表达自己的想法和感受,对于她不愿意倾诉的,给予L学生时间和耐心,为L学生创造安全环境、建立信任关系。

1.2 保持真诚、严格保密,提升育人“温度”

之后L学生一个月有1到2次因为失眠问题请假,辅导员循循善诱,及时给L学生送去关心。在某一天的下午,辅导员突然收到L学生发的多条信息,原因是L学生和家发生争吵,勾起L学生埋藏在心里已久的过往经历。L学生在微信上表示自己找不到在学校受教育的意义,希望明天上午的课再请一次假,自己不想去上课了,想在宿舍休息下。辅导员在收到信息后,为了确定L学生的状态,立刻给L学生进行通话,表示同意她明天上午请假,并说刚好现在手里有一杯奶茶要拿给她,还邀请她一起晚餐,希望L学生不要拒绝,辅导员通过约定见面的方式确保L学生的安全,在获得L学生的同意后,辅导员如约和L学生见面。刚见面,L学生不管从言行举止中,都没有表现出自己很伤心,而是十分感谢辅导员给予的奶茶和晚餐。见L学生还有防备,辅导员积极倾听,适时给予反馈,并采用开放性问题导向她展现内心,向她郑重承诺可以把辅导员当姐姐一样对待,会对她所说的一切保密,希望她完全放心,敞开心扉。

1.3 挖掘游戏元素,利用网络思政凸出育人“效度”

辅导员和L学生展开过几次深度交流后,在确保L学生心理健康、平稳的状态下,开始对L学生循序渐进地进行网络思想政治教育。结合L学生日常沉迷的网络游戏《金铲铲之战》、英雄联盟云顶之弈等策略类自走棋游戏,帮助L学生树立正确的世界观、人生观、价值观。基于辅导员有一定的电竞基础,虽然不会玩这两款游戏,但为了更好地与L学生进行深度交流,辅导员利用下班时间研究策略类自走棋游戏,学习游戏内容,与L学生更好地共情,打下坚持基础,通过挖掘游戏元素类比学习生活,从“金铲铲”棋局延伸到人生棋局,有效地解决了L学生因网络游戏出现的严重学业预警情况,帮助学生树立信心,找到自我价值,完成重修课程并顺利毕业,凸出育人“效度”。

2 把握游戏特点,帮助L学生正视自我,树立自信

《金铲铲之战》这款游戏时间灵活、趣味性强,一局游戏时间在十几分钟到四十多分钟不等,与大学课程的时间安排较为契合,L学生以“一节课不旷,一本书不带,一支笔不拿,只带一把铲”来描述她的上课现状,同时以幽默诙谐且带有调侃意味的方式表示这也是当代大学生上课的普遍现象。辅导员既诧异又惊喜,一方面折射出大学生学风建设有待加强,另一方面也体现了L学生是一个比较聪明、擅于总结的人。

《金铲铲之战》这款游戏还能帮助学生更好地进行课堂伪装,因为在玩这款游戏时,不会出现大幅度手部动作,更多地是需要大脑思考,玩家只需要每个游戏阶段适当控制棋盘,找准下棋的位置就可以取得胜利,表面看上去就像在浏览手机信息一

样,所以即使老师发现你在不专心的听课,也无法快速、准确地判断出学生是否在游戏中。L学生希望得到老师的认可,不想给老师留下坏印象。辅导员在了解原因后,鼓励L学生正视自我,展现真实的自我,对于L学生想取得老师的正面评价给予肯定和鼓励,认为L学生愿意在老师面前“伪装”也是积极向上的一种表现方式,同时告诉学生要忠于自我、树立信心,通过自己的正面努力获取各方面的认可。

3 利用游戏元素,挖掘学生自身价值

辅导员通过观看L学生玩《金铲铲之战》的以往比赛战绩,发现L学生在游戏中通过不断地规划经济、挑选英雄、搭配阵容、考虑站位将对手打败,还能根据其他玩家的阵容来灵活改变自己的战术,甚至卡其他玩家需要的牌,辅导员对于L学生在游戏里的表现进行夸赞,肯定L学生的自身价值,同时根据L学生在游戏过程中连胜或连败的经济运营来取得最后胜利这一操作模式,类比到L学生的学习计划和生活目标设定上,告诉L学生生活中一时的不如意都可以通过努力、调整策略来取得最终胜利。辅导员还让L学生以规划游戏阵容的方式来规划自己的学习科目提升计划,把不同的学科看作游戏中的不同棋子,通过思考如何组合资源(时间、精力)来提升“学科棋子”的等级(学习成绩)。

4 搭建游戏平台,激发学生主体性

辅导员主动邀请L学生充当自己的游戏老师,以建立深度师生关系,激发学生主体性。辅导员选择合适的时间开展游戏活动,提前和学生沟通,确定一个大家都方便的时间段,比如在周五晚上或者周末下午,从侧面暗示学生打游戏要在课余时间,避免与学习、工作产生冲突。在组队过程中辅导员鼓励学生发挥领导能力,按学生想法选择每一局的海克斯玩法。游戏过程中,辅导员与L学生保持积极沟通,用轻松幽默的语言和学生交流游戏策略。比如当遇到合适的棋子或者装备时,和学生讨论它的价值和在阵容中的作用,引导L学生主动发表自己的见解,然后结合游戏进程选择共同策略。如果游戏中输了,辅导员用乐观的态度鼓励L学生在面对困难时要发挥主观能动性,逆境也可以通过智慧和策略翻盘的经历,让L学生发挥主观能动性。

5 触发游戏羁绊,寻找现实世界的社交需求

在《金铲铲之战》中,“羁绊”是指场上相同特质或职业的棋子达到一定数量时触发的特殊效果,是英雄之间的协同效果,每个羁绊的触发都需要满足一定的英雄数量条件。以L学生常玩的“约德尔人”羁绊为例,这个羁绊在凑齐一定数量的约德尔人后能触发特殊效果,就像约德尔人英雄们团结起来发挥更强力量一样,伤害性和攻击力会大幅度提高。为了改善L学生在班级活动中经常独来独往的状态,辅导员在陪L学生打游戏时,一边夸L学生这个羁绊搭配的好,一边引导L学生让她尝试班级活动,比如班级运动会、校园“百歌颂中华”等活动,类比每个同学就像不同的英雄,发挥自己的特长,希望L学生为班级这个“团队羁绊”添砖加瓦。

6 经验与启示

6.1 关注情绪变化,引导自我认知

辅导员作为学生成长路上的重要陪伴者,在持续关注心理异常学生情绪变化、引导自我认知上责任重大。日常相处要敏锐观察,留意学生的神情、言语、行为习惯改变,如原本开朗的学生突然沉默寡言、频繁迟到旷课,可能是情绪不佳征兆。心理异常类的学生习惯伪装,所以在发现学生情绪低落时,要及时私下和他们沟通,让他们时刻感受到老师的关心。同时在引导学生自我认知时,巧用案例分享,讲述相似困境者蜕变故事,启发学生反思自身情绪、思维与应对模式,帮助学生正确认识自己,清晰洞察内心,明晰情绪触发点与自身特质,鼓励她们多发现自己的优点和长处,逐步实现自我认知提升,走向心理健康。在日常交流中,让学生自在倾诉,过程中不打断、不评判,为学生创造安全、舒适的空间,鼓励他们表达真实情绪,用共情回应助其宣泄,适时给予肯定和客观的评价,让学生逐渐建立起稳定、真实的自我形象。

6.2 建立深度关系,个性化预防干预

辅导员要主动与心理异常学生接触,以温和、友善的态度开启对话,即使在学生偶尔违背教学纪律的情况下,也要秉承学生安全第一的原则,进行情绪疏解。要时刻与学生保持动态联系,持续给予关怀,通过与学生的深入交流,全面了解学生心理异常的具体原因和表现形式,用知识赋能的方式帮助学生更好地认识自己的心理状态,增强自我调节能力;也可以利用传统节日,学生情绪低落期等关键节点,通过为学生准备小礼物,如奶茶、棒棒糖、自己亲手做的小卡片等方式为学生送去关怀,让学生在这个过程中重新找回自信和动力,改善心理状态。老师可以主动分享自己的经历和感受,适当暴露自己的脆弱,以此拉近和学生的心理距离,比如在课堂上或者私下交流时,分享自己小时候遇到的困难和解决方法。让学生真正相信老师,为其提供个性化预防干预打下坚实基础。

6.3 构建多维度观察网,形成多方合力

在关注心理异常学生情绪变化时,需要构建多维度观察网,形成多方合力。如教师在日常教学中留意学生课堂表现,宿舍室友关注生活细节、相处点滴,辅导员、班主任及时与家长沟通,让家长了解学生在学校的情况,对于因亲子关系紧张而产生心理问题的学生,引导双方表达真实感受,改善家庭氛围,弥补孩

子缺失的爱,以“五位一体”心理健康服务体系为基础,延伸育人“宽度”。多方在进行教育引导时,以学生为主体,助其在情境比中对中剖析自身情绪根源,鼓励学生表达感受想法,逐步深化自我认知、掌控情绪,踏上心理康复路。

6.4 利用热门游戏元素,挖掘学生深层诉求

对于热衷游戏的心理异常学生,辅导员要根据大学生的特点,深入了解大学生的喜好,提高自己的用网能力。针对不同学生要深入调研游戏类型与玩法,利用热门游戏元素,挖掘学生深层诉求。像策略类游戏,反映其对掌控感、成就感追求;社交类游戏,则凸现实人际关系匮乏下,对陪伴交流的渴望;战术竞技类游戏映射探索、冒险心理,以此为切入点,思政教育才有方向、才不空洞。

7 结语

辅导员在对大学生进行思想政治教育时,要借游戏“壳”装思政“核”。充分利用热门游戏元素,开展游戏角色背后的思想政治教育。让学生意识到虚拟拼搏和现实责任之间的对应关系,将游戏热情转向价值观领悟。让习惯游戏竞争、合作的他们,在现实寻价值,明白真实努力比虚拟成就更具意义,改善逃避心理,助力心理修复与思想成长。同时结合实际,剖析游戏沉迷导致学业下滑案例,分享适度游戏激发创造力的正面事,让学生从被动限玩到主动权衡,强化自我管理,控制好打游戏的时间,平衡虚拟与现实生活,稳固心理防线。

[参考文献]

[1]郑盼盼.网络思政教育中学生主体性的有效调动研究[J].湖北开放职业学院学报,2024,37(24):107-109.

[2]何亚蓉,李旭.基于网络环境下的思想政治教育创新与路径探索[J].佳木斯职业学院学报,2024,40(12):31-33.

[3]郝育丽.新时代背景下高职院校网络思政教育路径思考[J].成才之路,2024(36):29-32.

作者简介:

徐瑞颖(1994--),女,汉族,河南省洛阳市人,助教/辅导员,硕士研究生,广东工贸职业技术学院,研究方向:网络思想政治教育。