

“剧本杀”游戏在高校《档案学概论》课程教学中的应用研究

徐丹丹

苏州城市学院

DOI:10.12238/mef.v8i16.16659

[摘要] 高校专业理论课程具有理论性强、知识点多、叙事性弱的特点,导致教学多是全程讲授,难以激发学生的兴趣。本文以《档案学概论》课程为例,将“剧本杀”游戏形式与知识点传授相结合,尝试叙事化沉浸教学范式。重构严肃教学方法,拓展了教学设计的理论边界,为专业理论教学提供了可复制、可推广的教学模型,有助于激发学生的主动性。

[关键词] 课程改革; 游戏化教学; 叙事化沉浸; 教学研究

中图分类号: G622.3 **文献标识码:** A

Research on the Application of "Script Murder" Games in Theoretical Teaching at Universities— —Taking the Course "Introduction to Archival Science" as an Example

Dandan Xu

Suzhou City University, Suzhou City, Jiangsu Province

[Abstract] Professional theoretical courses in universities have the characteristics of strong theoretical content, multiple knowledge points, and weak narrative, which leads to teaching mostly being taught throughout the entire process, making it difficult to stimulate students' interest. This article takes the course "Introduction to Archival Science" as an example, combining the form of "murder mystery" games with the teaching of knowledge points, and attempting a narrative immersive teaching paradigm. Refactoring serious teaching methods has expanded the theoretical boundaries of instructional design, provided replicable and scalable teaching models for professional theoretical teaching, and helped stimulate students' initiative.

[Key words] curriculum reform; Gamified teaching; Narrative immersion; Teaching Research

引言

为更好的服务国家教育战略,满足社会对高素质应用人才的迫切需求,教育教学改革逐渐成为高校教育的主旋律。一方面,高校在课程内容上实践教学体系重构^[1],探索模拟教学与数字化学科的交叉融合^[2]等。另一方面,教学方法不断创新。PBL、案例教学^[3]等以学生为主体的教学方法被广泛应用。

1 “剧本杀”游戏应用于教学理论与现实基础

1.1 理论可行性: 叙事理论的契合

游戏化教学深度契合学生的叙事认知与情境学习模式。人类认知倾向于通过故事理解并记忆信息,而运用“剧本杀”的游戏故事能够将档案学中“来源原则”、“事由原则”等抽象核心理论编织成有机的叙事故事。学生无需死记硬背枯燥定义,通过模拟破解档案来源谜题、判断文件价值等实践,亲身体验专业理论的应用价值与必要性,从而实现深度理解与长效记忆。学生在游戏中,为推动剧情发展必须主动学习理论知识,通过专业知识收集线索、分析推演、辩论思辨。在这一过程中学生实现了自

主构建知识体系,教师则转变为学习情境的设计者与推动者,在适当的时候提供知识辅助。

1.2 内容可行性: 课程内容的契合

将“剧本杀”应用于专业理论教学中,课程内容本身也具备一定的契合性。专业理论的产生都是依据一定的历史背景,特定的理论产生背景本身就具备一定的故事性,这些故事进行简单的加工改编正是剧本杀的素材来源。以《档案学概论》中“来源原则”为例,这一知识点来源于法国国家档案馆卡缪-多奴馆长时期的档案工作改革。大革命本身就带来大量的问题,为了解决层出不穷的问题才提出了新的理论原则。大部分专业课程的理论产生都有一定的历史背景,为其带来了可行的素材,并提供了角色设定基础。通过角色间的辩论与协作,学生能切身感受到不同立场下的理论冲突,在解决矛盾的过程中,不再被动记忆“来源原则”理论的定义,而是主动建构对其理论优越性的认同。

1.3 现实可行性: 实施条件的契合

“剧本杀”游戏在教学中的应用具备一定的现实可行性。首

先在实施对象层面, 高校学生正是“剧本杀”等桌面游戏的核心受众。学生群体对“剧本杀”的游戏形式具有浓厚兴趣与高接受度, 降低该教学模式的推广门槛。其次在技术和准备层面, “剧本杀”作为桌面游戏的一种, 所需要准备的工具和环境较为简单, 仅需要设计一些线下实体道具, 如角色剧本、素材线索、任务角色卡片等, 可以最大限度的利用现有的教学资源。此外, 该模式具有良好的课程兼容性, 无需对现有课程体系进行颠覆性调整。大部分可以以2-4学时的专题研讨或案例教学模块形式, 精准嵌入原有的课程体系中, 与传统教学方式形成优势互补。

2 “剧本杀”游戏在高校《档案学概论》课程教学中的实践应用分析

2.1 教学目标设计

“剧本杀”游戏模式引入教学实践中需结合教学内容, 深入理解课程知识点内容, 理顺知识点出现的历史背景及理论的必要性, 明确具体的教学目标。“剧本杀”剧本主要以《档案学概论》中法国档案工作改革过程中“事由原则”向“来源原则”转变的过程为主要设计背景。剧本设计将“来源原则”作为传授的核心知识点, 设计剧本的背景及任务。为此, 教学目标是帮助学生理解法国档案工作改革下“来源原则”取代“事由原则”的必然性。课程需根据知识点的特定设计相应背景与角色任务, 通过任务推进达成教学目标。

2.2 教学实施步骤

第一阶段: 课前准备与剧本设计

本阶段由教师主导, 核心任务是构建一个教学目标、叙事逻辑与游戏机制深度融合的学习情境。

2.2.1 案例背景及角色设定

为帮助学生深度代入, 每个角色均被赋予了与其职业身份紧密相关的个人动机、秘密以及对档案整理原则的立场。为了更好的帮助学生代入课程学习, 剧本设定了7个主要的参与角色, 包括档案馆的保管员、馆长秘书、副馆长、档案修复师、档案馆底层搬运工、王室档案监察官、档案馆整理员。

2.2.2 教学对象的学情分析

教学对象为档案学专业大一学生, 具有鲜明特征: 一方面, 学生刚接触专业理论知识, 对《档案学概论》中的核心概念如“事由原则”“来源原则”缺乏直观认知, 容易陷入抽象理论的困惑; 另一方面, 新生思维活跃, 对沉浸式、互动性学习方式接受度高, 但专业分析与知识迁移能力尚在形成初期。基于此, 本教学设计需突破传统概论课程“概念灌输”的局限, 通过情境化教学将抽象理论转化为可感知的职业实践。

2.2.3 教学剧本设计的原则

剧本设计需遵循“教学目标导向性”与“认知负荷适度性”原则。对于专业知识储备有限的大一学生而言, 剧本角色与任务设计必须进行简化, 突出核心知识点。角色网络构建则体现了“情境学习”理论, 通过赋予学生档案管理员、整理员、监察官等具体职业身份, 帮助学生理解档案工作的职业特点, 代入叙事场景。线索体系难度与数量应与新生分析能力相匹配, 确保挑战

性的同时维持学习信心。

2.2.4 教师角色定位与流程规划

教师角色需进行根本性转变, 从知识传授者进阶为学习的引导者与专业思维的催化师。课前, 教师的核心任务是进行精准的“教学翻译”, 将知识点转化为游戏叙事与可操作任务, 并准备必要的辅助材料, 如理论指引卡、角色任务卡等。课中实施流程应结构清晰、循序渐进。每个阶段均需预设明确的产出目标与时间节点, 教师通过巡视观察、适时提问、提供理论支架等方式, 引导学生在体验中学习知识。

第二阶段: 课堂实施与游戏推进

(1) 情境导入与角色分配。“剧本杀”教学实施的首要环节是建立一个叙事性的沉浸环境。教师可以借助多媒体演示、剧本独白等方式交代教学知识点的产生背景。导入情景环境后, 学生自主选择相关角色, 并了解角色人物设定及其环境设定。这一环节是引导学生进入相关情景的铺垫, 通过创建情景激发学生的内驱力。

(2) 线索探究与完成任务。选定角色后, 学生需要在主持人的引导下进行线索探究与任务分析。学生根据拿到的角色随机分配任务, 任务与教学知识点紧密相连。学生需综合运用课堂所学理论知识, 对线索进行分析鉴定, 并完成相关任务。这一过程需要持续较长的时间, 教师在此过程中持续关注任务进展, 在适当的时候进行指导和支持。

(3) 观点交锋与阵营协商。为了更好的促进学生思维深化, 推动学生运用专业知识, 需要设计环节推动游戏进入立场阵营交锋。学生根据角色立场自然形成不同阵营, 各阵营需要整合本组线索证据。教师在课程之前提供结构化讨论框架, 引导学生从理论依据、实践效能、历史价值等多个维度展开深度探讨。这一设计可以培养学生协作学习的能力, 通过集体智慧建构知识体系。

(4) 集体辩论与原则决议。最后一个游戏环节是模拟档案馆学术委员会听证会, 是检验学习成效的核心阶段。各阵营代表分别陈述方案, 进行证据展示与质询。两组可以通过自由辩论说服对方, 最后进行总结陈词。教师作为会议主席, 通过在辩论中提出关键性问题引导辩论方向, 帮助学生总结游戏知识。

第三阶段: 课程思政升华与价值内化

作为教学过程的升华与价值内化阶段, 教师引导学生跳出角色身份, 对游戏过程进行反思并对知识内容进行总结。理论知识层面, 教师帮助学生一起系统梳理核心知识点, 回顾专业知识。专业能力层面, 强化学生对于档案工作的理解, 初步建立档案管理的流程概念。最后在职业伦理层面, 引导学生将历史经验与当代中国档案工作实践相结合, 树立档案工作者的文化自信与职业自信。

3 “剧本杀”应用于教学的改进路径

3.1 专业知识与剧本设计深度融合

《档案学概论》作为大一的基础专业课, 课程目标是帮助学生快速熟悉基础理论, 搭建专业知识体系。为此, 剧本设计需紧

扣专业核心背景,对标课程知识目标,将课程知识点重新设计成符合课程体系与学生知识水平的任务。结合《档案学概论》知识体系,设计剧本任务,并在任务中注意对应课程知识点、能力目标、实施要点等,把专业学科本身的知识结构与剧本结构深度融合,借助剧情发展推动学习。

3.2 平衡剧本的“游戏”与“教学”

“剧本杀”应用于教学的难点在于“游戏”与“教学”的平衡。为此围绕《档案学概论》课程开展设计需明确“教学为主导,游戏为教学服务”的总原则。为此,剧本游戏与任务中需要根据课程核心知识点如“来源原则”等理论内容增加考核,借助考核引导学生关注重点,分清主次。其次,教师在游戏过程中要掌控全局,根据剧情发展适时扮演“顾问”、“引导者”和“评估者”等角色,引导游戏走向,避免教学过程完全游戏化。

3.3 全纳性教学角色的差异化配置

为保障不同性格学生的有效参与,基于《档案学概论》课程知识点设计的剧本,剧本角色设定需多元化。《档案学概念》属于专业必修课程,专业知识包含概念、案例等类型。剧本角色设定方面要专门设置技术型、观察型、协调型等角色,保障不同类型的知识均有所体现。其次,在教学过程的组织可以采用“弹性互动机制”,前期允许学生通过内部发言等方式热身,逐步过渡到全班的公开辩论,确保每位学生都有机会体验不同类型的任务,真正实现教学的全纳性与公平性。

4 总结

“剧本杀”游戏化教学模式对于破解高校专业理论课教学困境具备独特的价值。研究以《档案学概论》作为研究对象,通过“游戏化”的角色扮演,有效的化解传统理论教学中的痛点。该教学模式将枯燥的知识点转化为引人入胜的叙事链条,引导学生在任务中主动探究、协作辩论,极大地激发了学生的内在动机与情感投入,为理论课程注入了全新的活力。而针对该教学模式存在的结构问题,将通过教学持续进行改进与完善。

[项目支持]

2023年江苏省高等教育教改研究课题【“数字中国”建设战略背景下应用型本科高校档案学专业产教融合协同创新模式研究与实践(立项编号:2023JSJG325)】。

[参考文献]

- [1]宋颀,冯章献.面向国土空间规划的人文地理与城乡规划专业实践教学体系构建与改革建议[J].地理教学,2024,(16):61-64.
- [2]自正法,傅琳凡.新文科视域下模拟法庭教学的实践模式及其重塑路径[J].研究生教育研究,2025,(3):57-64.
- [3]肖静华,汪旭晖,谢康,等.数智时代产教融合新要求与经管人才培养模式创新——基于“活”案例教育教学的研究[J].北京交通大学学报(社会科学版),2024,23(4):138-145.

作者简介:

徐丹丹(1992--),女,汉族,吉林德惠人,研究生,就职于苏州城市学院、讲师、档案学基础理论。