

有趣的真实：教学情境创设的思路转向

周序

摘要：课堂教学中不可能有绝对真实的情境，而只能是“模拟真实”。杜威通过“学校即社会”来模拟真实，带来的是教学质量的下降；人工智能技术的“虚拟仿真”，也存在“沉浸体验”挤占了“知识理解”的风险。其实，单纯的“真实”并不是目的，无论是杜威的理论还是人工智能技术的发展，都是把真实背后的“有趣”作为追求所在。真正有效的教学情境，不能只考虑“真实”，也需要兼顾“有趣”这一要素。因此，教学情境的创设，应该从片面追求“真实”转向追求“有趣的真实”。

关键词：真实情境；有趣的真实；知识掌握；知识运用

中图分类号：G42 **文献标识码：**A **文章编号：**1000-0186(2025)05-0075-07

DOI:10.19877/j.cnki.kcjj.2025.05.003

在教学活动中为学生创设真实情境，是目前基础教育其中的一个普遍观念。不少学者强调，“应高度重视真实情境”^[1]；“必须让课堂向现实世界敞开，培育学生的感受性，引导真实情境学习”^[2]。真实情境受到如此重视，是因为“真实情境的引入使得课堂变得生动、活泼，更能激发学生的学习兴趣，促使他们更好地理解学科知识的意义”^[3]。理论界对真实情境的强调，也影响了教学实践中的做法。有一线教师认为，真实情境“是情境教学的逻辑起点和理论内核”“是促进学生心理发展的最佳场合”^[4]，因而主张在教学活动中尽可能地为学生创设真实情境，以促进学生健康发展。

虽然提倡为学生创设真实情境的学者很多，但大家对究竟何为真实，有不同的理解。有学者认为：“不能唤起学生表达和沟通欲望的自然的‘真实生活情境’，反而不是语言学习的真实情境。真实的语言学习情境，是能够唤起和引导学生以逻辑的或情感的方式来组织语言与他人对

话、辩论、讨论的情境，是能够引导学生在活动中进一步开阔视野、发展能力、形成责任意识和担当意识的情境。”^[5]从这个角度看，所谓真实情境，特指能够“让学习真实发生”的情境。^[6]但更多的学者则是从“客观真实”的角度来解读“真实情境”的：“‘真实情境’以高度还原生活世界的客观事物为其‘真实’的最直接外在表征。”^[7]《义务教育课程方案（2022年版）》（以下简称“新方案”）也将真实情境和学生的经验、现实生活联系在一起，指出要“加强知识学习与学生经验、现实生活、社会实践之间的联系，注重真实情境的创设，增强学生认识真实世界、解决真实问题的能力”^[8]。从这个角度看，“客观真实”是目前我们理解“真实情境”的一个主流方向。

重视“客观真实”有一个前提，即情境越符合客观，就越受人们的欢迎。但日常生活中的很多经验却并不支持这一前提。比如，人们更喜欢读《三国演义》而不是《三国志》，尽管《三国

基金项目：2024年度国家社会科学基金教育学一般项目“脑科学视域下儿童自主学习内在机制和支持策略研究”（BHA240238）。

作者简介：周序，北京师范大学教育学部副教授、硕士生导师，教育学博士（北京 100875）。

演义》含有大量虚构的成分，而《三国志》才是更加客观的史书；观众也对电影《侏罗纪公园》描绘的恐龙王国流连忘返，但他们并不相信“侏罗纪公园”是现实世界中的真实存在。国外还有研究发现，虚构类文学作品而非纪实类作品更加适合儿童阅读。^[9]所以“真实”就必然会更加“吸引人”，这个前提并不成立。那么，教师在创设教学情境的时候，还能认为“真实即合理”吗？

一、创设真实的教学情境：一个普遍观念带来的困惑

所谓客观真实的，是与人为创设相对的。例如，我们常说“我的真实经历”，意味着这件事曾经的确发生在我身上，不是我胡编乱造的；“一个真实的案例”，意思也是说这个案例中的人物、事件在现实中曾经发生过，是客观存在的，而不是臆想出来的。因此，真实意味着符合客观实际，或者说真实就是客观实际。

于是，当我们说一个东西“源于生活但高于生活”的时候，那么这个东西肯定就不是真实生活世界当中的东西，因为它一旦“高于”生活，那就已经不再是客观的生活了，自然也就不真实了。按此逻辑，教学源于生活但也高于生活，所以教学过程也不应该是真实的生活情境的再现，而最多只能说是给学生提供模拟真实的、仿真的情境。因此，如果我们把真实理解为客观，那么“创设真实情境”的说法，本身在逻辑上就难以自圆其说。

但如果让教学去模拟真实情境，则是完全有可能的。今天很多学者主张的“创设真实情境”，严格地说应该是“创设仿真的情境”。在教学论发展史上，“模拟真实”一直是备受关注的焦点之一。杜威（Dewey）的“学校即社会”和人工智能技术带来的“虚拟仿真”，是两个重要的“模拟真实”的发展方向。

杜威认为，“儿童必须得到发展……以至于我们必须把大量的东西提供给他……如果儿童要掌握这些东西，他必须涉及很多的领域。怎样以最好的方式做到这一点呢？所用的方法和材料必须本身充满生气”^{[10]250}。杜威所说的充满生气，其实就是与儿童的经验相符合，就是“模拟真

实”的意思。杜威明确地解释说：“如果我们采用与儿童获得最初经验尽可能相类似的方法来扩大儿童的经验，很显然，我们就可以大大提高我们的教学效果。我们都知道，儿童没有进学校以前所学的东西，没有一样不是与他的生活有直接的联系的。他怎样获得这种知识，这个问题为自然的学校教育方法提供了线索。”^{[10]251}这种“与儿童获得最初经验尽可能相类似的方法”，其实就是在模拟“真实”，就是要“把各门学科的教材或知识各部分恢复到原来的经验。它必须恢复到它所被抽象出来的原来的经验”^{[10]122}。具体来说，“探索、操作工具和材料、建造、表现欢乐情绪等先天的倾向，具有基本的价值。如果这些本能所激起的种种练习是正规的学校课程的一部分，学生便能专心致志地学习”^{[11]211}。这就是杜威关于“学校即社会”的观点。在杜威这里，“学校即社会”并不是不要学校，让学生在真实的社会生活当中进行学习，而是要让学校来模拟社会，为学生提供一个类似于真实社会生活的、简化的社会情境。按照杜威的逻辑，当学生在学校这一简化的社会当中收获到了经验，并从中提炼出了认识，就促进了自身的发展。并且，在这种模拟的、仿真的社会生活中收获到的经验，在学生进入真实社会之后依然具有用武之地，从而实现教育对社会的改造。

人工智能技术则走了一条完全不同的路子。在人工智能时代，“人机共生”是一个主要的发展趋势^[12]，相应地，“人机结合的智能化学学习新生态”也成为课堂教学改革的追求^[13]。要实现“人机共生”“人机结合”，很重要的一点就是通过人工智能来营造出一个仿真的虚拟场景^[14]，从而充分调动人类全方位、多感官、高镜像的沉浸体验，帮助人们产生身临其境的、全感官沉浸式交互体验^[15]。诸如虚拟现实（virtual reality, VR）、增强现实（augmented reality, AR）等技术，由于在促进“深度沉浸体验”方面具有优势，因此其在教育中的运用被广为强调。^[16]例如，美国斯坦福大学的“虚拟人”（Virtual People）这一课程^[17]，就是让学生在VR环境中上课，通过VR设备，学生就可以在仿真的博物馆、生活场所，甚至是地球上人烟稀少的角落（如火山口、海底暗礁）等场景中进行学习。这和坐在教室里

对着教材上的文字“纸上谈兵”相比，无疑要“真实”得多。

杜威试图把学校打造为一个模拟的小社会的努力，在理论上虽然颇具冲击力，但在实践中却未能取得预期的效果。《国防教育法》的出台、杜威学校的停办，原因都在于学生在杜威提供的仿真教学情境中收获到的“经验”，难以上升到“知识”的地位，以至于学生并不能通过所谓“真实”的教学情境收获到足以改造社会的本领。虚拟仿真技术的运用，则让教学的“直观性”原则得到了最大程度的彰显。通过虚拟仿真技术创造出来的仿真的情境，让学生不再是对着教材来学习知识，而是可以在仿真的情境当中“体验”知识。但“深度沉浸体验”的学习效果，却往往存在着形式大于实质、面子多于里子的情况。例如，利用VR技术让学生“体验”了一把“太空失重”的感觉，并不等于学生就真正理解了万有引力的知识内容；通过人工智能让学生“穿越”到法国大革命期间，“看”到了法国工人攻占巴士底狱的场景，也不意味着学生可以形成“思想革命是社会革命的先导”这一认识。所以有学者反思说，对教学而言，“直观只起辅助作用”^[18]，“不是直观得越多越好”^[19]；体验也只是学习的方式之一而非全部方式，甚至不能说是主要方式，在体验之外，聆听、思考、对话、探究等，都是必要的学习方式。“虚拟仿真”技术的运用，放大了直观性原则的重要性，以至于体验占据了太多的教和学的时间。“直观”挤走了“抽象”，“体验”代替了“理解”。甚至，对“深度沉浸体验”的追求，还可能造成虚拟的画面频繁干扰学生的推理进展，仿真的刺激持续打断学生的思辨过程的问题，从而对知识的理解造成障碍。

总体而言，教学当中对“真实情境”的追求，即便是对“仿真”教学情境的追求，取得的效果其实并没有我们想象的那么好。

二、真实还是有趣：教学情境创设方向的反思

在课堂教学中追求“真实情境”，其初衷是清晰的，即尽可能让教学更加贴近学生的经验。学生不是在抽象的、枯燥的书本当中学习知识，而是在一个类似于日常生活的场景当中来学习知

识，这样，知识和生活经验之间的距离就能被拉近，从而让学生的学习动机和兴趣得到提升。关于这一点，杜威的观点很有代表性。杜威强调在模拟的社会生活中来“做中学”，不是单纯地为了把教学的场景变成生活的场景，而是杜威觉得这样的教育过程会更有趣味。杜威说：“‘教孩子们生活’是‘从做中学’的另一种说法。实现‘教孩子们生活’这一点，与其说是通过专门设计来使课程更有活力和更具体，或者通过取消教科书以及师生间过去那种储水池和抽水机般的关系来达到的，不如说是通过给儿童一个充满了要做的有趣的事的环境来达到的。”^{[10]258}“教育者的任务是安排那种不使学生厌恶、能引起学生生活兴趣的经验。”^[20]即便是在人工智能这里，信息技术对“真实情境”的模拟可谓惟妙惟肖，但“真实”也并非其终极追求。有学者提出，利用现代信息技术来创设各种不同情境是为了激发学习的兴趣。^[21]这样看来，无论是杜威的理论还是人工智能技术的追求，“模拟真实生活场景”都只是一个方面，“真实生活场景”背后的“有趣”则是另一个关键。如果忽略掉“有趣”这一要素，真实的生活中便往往只剩下柴米油盐等鸡毛蒜皮、头绪纷乱的杂事，反倒无助于学生的学习。

在实际的教学过程中，那些真正能够吸引学生的情境，从来都没有止步于真实。在北京某中学的一堂说明文写作课上，任课教师给学生提供了这样一个情境：如果你要给唐僧推荐智能手机，你打算怎么介绍？这个情境看上去似乎并不真实：今天的中学生怎么可能“穿越”到唐朝去见唐僧？但仔细一琢磨，智能手机的使用确实也是现实生活中存在的内容，因而这一情境也有真实的成分在里头。但这堂课取得成功的关键并不在于它含有真实的元素，而在于它让学生觉得非常有趣，因为他们从来没有写过“穿越文”，更别说还要写得让唐僧能够通过自己的文字对智能手机的使用产生兴趣，这可比平时千篇一律地写《介绍自己的手机》《谈智能手机的使用技巧》等题目有意思多了！于是学生写出了“手机具有智能翻译功能，能够快速将梵文经书翻译成汉文”“手机可以快速上网，无须跋涉十万八千里，就能在东土大唐在线阅读大乘佛法”等文字——不

但抓住了手机的特征，还契合了唐僧的实际需求，容易让“唐僧”对手机产生兴趣——从而实现了“说明文的撰写应抓住读者的需求”这一教学初衷。在郑州高新区某中学的一堂示范课上，授课教师将“一元一次方程的应用”这一知识，融入了春秋时期诸侯争霸的一道题目当中^[22]，学生在课堂上的任务是用一元一次方程的知识，来计算如何恰当配置军人和民夫的人数，从而实现了对敌国最有效的攻击。诸侯争霸虽然是真实的历史情境，但这堂课成功的关键却在于以齐国“军师”的身份进入这一“历史战争场景”，是一件让学生感到非常有意思、有挑战性的事——这场仗到底怎么打更好，是由我说了算的。这样一来，学生参与的热情自然高涨。不同的学生甚至会为究竟谁提出来的方案更好产生讨论、争执，而在这样一个出谋划策、比较权衡的过程中，“一元一次方程”这一知识点，就得到了反复的练习。

反过来，这两堂课如果只考虑情境的“真实”而不考虑“有趣”，效果则会大打折扣。在说明文撰写一课上，任课教师一开始并没有采取“给唐僧介绍手机”的策略，而是让学生给自己的家人介绍手机。然而，当学生面对这样一个真实的、日常生活中可能发生的情境时，却感到兴致寥寥，写出来的是诸如“智能手机具有独立的操作系统，用户可以自行安装程序”“手机可以上网，可以浏览更多资料”等平淡的文字。更有甚者，干脆照着手机说明书照抄了几句。“一元一次方程的应用”一课也不例外。如果把“诸侯争霸”这一题目情境修改为“学校组织学生自带干粮外出徒步，女生带的少，男生带的多，男生的干粮可以给女生分享”之类，虽然题目情境更加真实了，但题目的趣味性却降低了不少，对学生的吸引力也会直线下降。学生面对这类“真实”但毫无趣味的情境，完全找不到学习的积极性，只能机械学习，或者干脆沦为“刷题”的工具。

学习的兴趣自古就是教学论研究关注的话题。赫尔巴特（Herbart）就强调教学应培养“兴趣的多方面性”，但在他看来，兴趣是“专心所追随的、审思所积聚的对象”^{[23]50}。一个人当然可以长期专注于“真实生活”，对生活中的各

种细枝末节进行“审思”，但我们会觉得这样一个人更像是一个家庭主妇而不是学生。赫尔巴特认为，学生应该对抽象的、高度凝练的知识内容感兴趣。他说：“符号，例如语言，显然仅仅作为表现其要表达的事物的工具，才成为兴趣的对象。形式，即抽象地从事物中分解出来的普遍现象，例如数学图形、形而上学的概念、美的艺术中简单的正常的关系，这些形式至少不仅能直接引起兴趣，而且能引起应用它们的思考。”^{[23]66}可见在赫尔巴特看来，教学对学生兴趣的重视，并不一定要从日常生活的“真实情境”入手，而是可以让图形、形而上学、美学等抽象的知识以一种动人的形象呈现在学生面前。克伯屈（Kilpatrick）也不认为“真实情境”是学生兴趣的唯一来源。他提出，好的演讲可以搅动人们的思想感情，当人们的“反应受到激发而活跃时，我们称之为兴趣。归根结底是揭示引人之处”^{[24]122}。演讲者可以通过纯粹的语言演说引起听众对自身观点的认可和共鸣，教师自然也可以通过知识的讲解来引起学生的学习热情和兴趣。无论是于丹讲《论语》还是易中天讲《三国》，都不是用“真实情境”来吸引学生，而是仅靠对抽象知识的讲解，便掀起了一股国学热潮。陶行知无比强调“生活即教育”，他甚至认为，“花草是活书。树木是活书。飞禽走兽小虫微生物是活书。山川湖海、风云雨雪天体运行都是活书。活的人、活的问题、活的文化、活的武功、活的世界、活的宇宙、活的变化，都是活的知识之宝库便都是活的书”^[25]。但陶行知并不认为，只有把学生放到“真实”的花草树木、山川湖海这样一些“情境”当中，才能使他们得到教育。他也极力称赞那些内容系统、思想前后连贯的书籍，认为这样的书籍也能提供“活的教育”^[26]。所以，即便是在陶行知这里，“真实情境”也并非唯一选择，高质量的书籍同样可以带来高质量的教育。

信息技术的运用，似乎能够有效刺激学生的感官，从而激发兴趣。但布鲁纳（Bruner）早就对这样一种“兴趣”进行了点评：“影片、视听辅助器以及其他类似的装置”只能唤醒学生的短期兴趣，依靠这些装置来进行教学，“结局怎样呢？也许会造就消极的人，他们等候着某种帷幕

升起来，唤醒他”。^{[27]81}也不是只有布鲁纳有这种担忧。另外也有研究发现，通过信息技术提供的那些旨在激发学生暂时兴趣的诱惑性细节，时常会导致令学生分心、破坏心理模式的建构、激活不适当的先前知识等不良后果。^[28]因此，教学当中真正需要激发的，是学生的长期兴趣。关于长期兴趣的培养，布鲁纳也给出了他的意见：这需要通过“增加教材本身的趣味，使学生有新发现的感觉，把我们必须说的东西转化成为儿童思想的形式”^{[27]82}，也就是要通过挖掘知识自身魅力的方式，才能够得以实现。

总之，古今中外教育学者并没有简单地将“真实情境”和“激发兴趣”等同起来。真实的情境固然让教学内容从抽象变得具体，从书本走向了现实，但未必就走向了学生的“心坎上”。“真实总是归于平淡”这一日常生活中老生常谈的论点，对于教学情境的创设来说同样是成立的。这时我们发现，对于教学情境的创设而言，有趣这一元素的重要性就显得非常突出了。

三、有趣的真实：情境创设应“左右兼顾”

但要说“真实情境”或“仿真情境”在教学当中完全没有价值，其实并不公允。当我们强调要培养学生“学以致用”的能力时，真实情境就显得颇有必要。真实情境的创设，就是为了给学生提供一个化知识为素养的契机，培养他们的实践能力。

“学以致用”是中国的传统文化，但在西方也不乏拥护者。《论语·学而》有云：“学而时习之，不亦说乎？”李泽厚将“习”解释为“实践”^[29]，也就是学习时需要经常去实践的意思。张之洞在《轺轩语》中主张“读书期于明理，明理归于致用”^[30]，同样表达出“知用于行”的理念。而斯宾塞（Spencer）提出科学知识最有价值，是为了为日后的“完满的生活”^[31]做准备，同样看重的是知识的实用价值。教师在教学过程中其实也可以给学生提供类似的“仿真情境”，让学生在课堂上就能模拟知识的运用过程，从而提升其学以致用的能力。诸如，将四则混合运算用于应用题的求解，把定语从句、宾语从句用于英语话剧的表演，都是在教学过程中提供“仿真情境”，以提升学生学以致用能力的典型示例。

让学生在“真实情境”中操练知识、巩固所学，固然是教学活动的有机组成部分，但并非教学的全部。教学还有一个重要的环节，即“外部知识如何被学生获得、占有并转而成为学生个体的内在力量和精神财富”^[32]，也就是知识的学习、理解和内化的过程。在学习知识时，如果情境创设片面地追求真实而不考虑是否有趣，则学之无味；但到了运用知识的时候，如果情境不够真实，则难以锻炼学生学以致用能力。更重要的是，知识的学习和知识的运用不应该是割裂的、互不干涉的两个环节。杜威早就批判了知识学习和知识运用二元割裂的问题：“静止的、冷藏库式的知识理想有碍教育的发展。这种理想不仅放过思维的机会不加利用，而且扼杀思维的能力。”^{[11]173}所以，高质量的教学，需要将知识的学习和知识的运用融为一体，让学生边学边用，学用结合，从而实现知识的积累和核心素养的提升。^[33]既然如此，那么教学情境的创设，就应该既考虑“真实”也考虑“有趣”，做到两手都要抓，两手都要硬。因而，“有趣的真实”应该成为教学情境创设的方向。

目前，中小學生之所以普遍面临着学业压力大、厌学的问题，一方面，是因为书本知识脱离了生活实践，导致学生学而不知其用，从而丧失了对知识的兴趣。这是新方案强调“真实情境”的缘故所在。另一方面，则是因为学生觉得知识太难，不好理解。其实知识难，原因并不在于其高深或是抽象。克伯屈早就提醒我们：“人们并非总是专拣容易的事做……比起做容易且有把握的事情来，他们对需要调动起全部才智的事物更着迷。”^{[24]126}事实也的确如此。在日常的教学实践当中，我们的确也发现有些高难度的知识本身就具有吸引学生的魔力，所谓趣味数学、舌尖上的化学之类即如此。我们觉得知识难的真正原因在于，很多知识通常是以一种枯燥、乏味的形象呈现在人们面前的。所谓“市井俗人喜看理治之书者甚少，爱适趣闲文者特多”^[34]，说的就是这个道理。“治理之书”纵然再有价值，只要其内容本身枯燥无聊，便很难调动人们学习的积极性；“适趣闲文”哪怕毫无实际意义，但至少也可以让人觉得“开心就好”。教学也是一样。各种数学公式、化学反应方程式、文言文的实词虚

词的法，哪怕再重要，对科研生产或人文素养有再大的促进和提升价值，只要教师无法将教学过程设计得生动有趣，就会导致学生学不下去，从而表现出“难”的特征。

所以，提出情境创设应追求“有趣的真实”，就是一方面要通过“真实”来给学生提供学以致用的机会，让学生感受到知识的价值；另一方面也要通过“有趣”来为学生理解、内化知识提供帮助。把知识融于“有趣且真实情境”当中，就可以让这些原本脱离实际、枯燥乏味的知识，变得鲜活、有用，还有意思，从而帮助学生更好地学习知识。当学生置身于真实且有趣的情境之中，觉得这些知识有趣、好玩、充满了生命活力时，他们对知识就不会止步于囫囵吞枣、死记硬背，而是可以潜心思考，甚至迁移运用。这样，他们所学知识便成为其核心素养的组成部分，能够提升学生在复杂情境中解决问题的能力。例如，前文所述的“说明文写作”，当学生觉得“我都可以向唐僧推荐手机了，推荐给其他人还会有什么困难吗”的时候，熟悉和掌握各种修辞手法、语言表达技巧等对学生来说就不再是一些费时费力的“家庭作业”，而是有用的、实际的本领。又如，“一元一次方程”，当学生“卷入”到“春秋争霸”的场景当中，进行了一场“真人版”的历史战争游戏的时候，方程的解法对他们来说就不再是一些令人眼花缭乱的符号和运算，而是可以用于进行作战方案设计的真本事。这样一来，在“有趣的真实”情境当中，原本枯燥的知识，就能有效地被学生掌握，甚至还内化成为他们的核心素养——学生体会到了“说明文的写作”应针对特定人群的需求，也认识到了“一元一次方程”的实际意义。可见，教学过程当中的情境设置，不能只考虑“真实”，还需要考虑“有趣”，要做到真实且有趣，让学生在“有趣的情境”当中所学的知识，可以为他们在“真实情境”中的运用奠定基础。

总之，有效的教学应该是知识掌握与知识运用相统一的过程。知识的掌握，需要教师创设有趣的情境；而知识的运用，则依赖真实的情境。如果我们能够将真实与有趣相结合，创设“有趣的真实情境”，则课堂教学的面貌，或可因此焕然一新。

参考文献：

- [1] 王素云，代建军. 真实性学习：一种隐喻“具身实践”的学习样态 [J]. 中国教育科学，2021（4）：65.
- [2] 郭元祥. 让课堂向现实世界敞开：指向核心素养的课堂实践感 [J]. 教育研究，2023（7）：43.
- [3] 郭艳芳. 情境的二重性与中介作用：探讨促进学生发展的情境教学路径 [J]. 四川师范大学学报（社会科学版），2021（4）：126.
- [4] 朱小超，李洪山. 情境教学模式三大核心要素“真”思考：以初中道德与法治课为例 [J]. 天津师范大学学报（基础教育版），2021（4）：51.
- [5] 郭华，袁媛. 跨学科主题学习的基本类型及实施要点 [J]. 中小学管理，2023（5）：12.
- [6] 刘月霞. 指向“深度学习”的教学改进：让学习真实发生 [J]. 中小学管理，2021（5）：13.
- [7] 王素云，代建军. 真实性学习视域下“真实情境”探析 [J]. 教育参考，2021（6）：12.
- [8] 中华人民共和国教育部. 义务教育课程方案（2022年版）[S]. 北京：北京师范大学出版社，2022：14.
- [9] GILL S R. What teachers need to know about the ‘new’ nonfiction [J]. The reading teacher, 2009（4）：260.
- [10] 杜威. 学校与社会·明日之学校 [M]. 赵祥麟，任钟印，吴志宏，译. 北京：人民教育出版社，2004.
- [11] 杜威. 民主主义与教育 [M]. 王承绪，译. 北京：人民教育出版社，1990.
- [12] 于雪，翟文静，侯茂鑫. 人工智能时代人机共生的模式及其演化特征探究 [J]. 科学与社会，2022（4）：106.
- [13] 桑新民. 人工智能教育与课程教学创新 [J]. 课程·教材·教法，2022（8）：69.
- [14] 林升梁，叶立. 人机·交往·重塑：作为“第六媒介”的智能机器人 [J]. 新闻与传播研究，2019（10）：87-104.
- [15] 张雪静. 5G赋能：移动物联网时代智能影像生产传播特点探析 [J]. 粤海风，2020（6）：51-54.
- [16] YOO G S, CHUN K. A study on the development of a game-type language education service platform based on metaverse [J]. Journal of digital contents society, 2021（9）：1377-1386.
- [17] KORNFEIN A. Stanford launches first class taught completely in virtual reality [EB/OL]. (2021-12-01) [2024-03-31]. <https://www.stanforddaily>.

- com/2021/12/01/stanford-launches-first-class-taught-completely-in-virtual-reality/.
- [18] 张楚廷. 教学细则一百讲 [M]. 长沙: 湖南师范大学出版社, 1999: 13.
- [19] 王道俊, 郭文安. 教育学 [M]. 北京: 人民教育出版社, 2009: 218.
- [20] 杜威. 我们怎样思维·经验与教育 [M]. 姜文闵, 译. 北京: 人民教育出版社, 2004: 250.
- [21] CHU C W, CHU H H. The influence of situational network-assisted learning environment of the dream of the red chamber from the perspective of science and technology [J]. Journal of internet technology, 2020 (7): 1853.
- [22] 周序. “深度学习”与知识的深度认识 [J]. 四川师范大学学报 (社会科学版), 2021 (5): 174-175.
- [23] 赫尔巴特. 普通教育学 [M]. 李其龙, 译. 北京: 人民教育出版社, 2015.
- [24] 克伯屈. 教学方法原理: 第2版 [M]. 王建新, 译. 北京: 人民教育出版社, 2016.
- [25] 不除庭草斋夫 (陶行知). 新旧时代之学生 [N]. 申报, 1931-11-26 (13).
- [26] 陶行知. 活的教育 [N]. 时事新报·学灯, 1922-01-18 (1).
- [27] 布鲁纳. 教育过程 [M]. 邵瑞珍, 译. 北京: 文化教育出版社, 1982.
- [28] 瑞泽, 邓普西. 教学设计和技术的趋势与问题: 第2版 [M]. 王为杰, 等译. 上海: 华东师范大学出版社, 2008: 450.
- [29] 李泽厚. 论语今读 [M]. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2008: 28.
- [30] 张之洞. 劝学篇 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2014: 121.
- [31] 斯宾塞. 斯宾塞教育论著选 [M]. 胡毅, 王承绪, 译. 北京: 人民教育出版社, 2004: 44-45.
- [32] 郭华. 带领学生进入历史: “两次倒转”教学机制的理论意义 [J]. 北京大学教育评论, 2016 (2): 8.
- [33] 周序, 王卉. 知识传授与能力转化的合一: 教学实践的方法论转向 [J]. 课程·教材·教法, 2024 (4): 63-64.
- [34] 曹雪芹, 高鹗. 红楼梦 [M]. 北京: 人民文学出版社, 1982: 5.

(责任编辑: 孟宪云)

Interesting Authenticity: Ideological Shift of Teaching Scenario Creation

Zhou Xu

Abstract: There is no absolutely authentic scenario in classroom teaching, which can only be “simulated authenticity”. Dewey attempts to use the concept of “school is life” to simulate authenticity but leads to a decline in teaching quality. “Virtual simulation” of artificial intelligence technology has resulted in the risk of “immersive experiences” crowding “knowledge understanding”. In fact, mere “authenticity” is not the goal and Dewey’s theory and the development of artificial intelligence technology both aim to pursue the “interesting” behind authenticity. Truly effective teaching scenario cannot solely consider “authenticity” and must also accommodate the element of interesting. Therefore, teaching scenario creation should shift from one-sided pursuit of “authenticity” to “interesting authenticity”.

Key words: authentic scenario; interesting authenticity; knowledge mastery; knowledge application