



ChatGPT对教育的灵魂反思



记者 范彦萍

最近ChatGPT很火，ChatGPT会颠覆我们的传统教育吗？在近日举行的主题为“加快建设高质量教育体系”的第十六届上海民进教育论坛上，市教委副主任倪闽景和其他教育大咖开始反思ChatGPT与教育高质量发展的关系。

ChatGPT会颠覆我们的传统教育吗？

倪闽景认为，以特定的知识、技能传授为目标的传统教育一定会被颠覆。因为无论你怎么学，你的知识和技能都学不过机器。现在有了ChatGPT会淘汰所有一般性的白领工作。

他认为，如果教育的结果是失业，那么

颠覆传统教育的方式必然是切割教育功利性。即切掉考上好大学、找到好工作、有个好生活的逻辑。但以核心素养培养为目标的教育还存在。“人之所以成为人，不是拥有知识的多少，而是我们拥有和硅基生命完全不同的精神和灵魂。”

在倪闽景看来，学习本质是两个连接：一是通过学习建立大脑的连接，代表的是掌握的知识和技能，并因此涌现思想。二是通过集体学习建立人和人之间的连接，并因此涌现感情。这两个连接是人成为人的基础和价值。这两个连接都和技术没有关系，“云上有再多的诗歌，你不去读不会成为诗人。ChatGPT也是，它以最快的速度给你的东西，也不会你的大脑里涌现价值观和情感。”

“人生的成功幸福靠的是价值观、专

注力、良好的人际关系和遇到困难坚韧不拔的韧性。如果我们教育能够坚守这个初心，那么我看到一个成绩只有50分的孩子，应该充满了欢喜，因为有很大的教育空间。如果总是100分，教育的功能反而小了。”倪闽景说。

ChatGPT提供了教育高质量发展的新知识工具

“我们完全不必要焦虑孩子将来的工作会被机器人替代。因为对人类文化的进化来说，新技术总是以淘汰老的生产方式来淘汰老的劳动，根据新的人类需求来创造更多新的劳动。”倪闽景认为，ChatGPT这个强大的知识工具一定会促进我们高质量学习，有的大学把它屏蔽，如果ChatGPT影响我们现在的教育教学，要么是现在教的内容没有价值，要么是我们还没有想通、理解，在简单的思考基础上利用新的工具可以创造更高级的思维方法和创造力，这是需要我们教育者去开拓的。

他进一步建议说，现在的人们要超越知识的学习，更加关注教育的品质。真正的好的教育追求四个“求”，求慢，而非求快，只有慢才是教育，才能锻造我们的思维深度，才能在和人交往当中铸造深度的人际关系。求难，而非求易。难才能挑战、激发孩子学习的动力。求少，而不是求多，只有少才能用闲暇发展自己的个性，形成多样化的大脑。求拙，而非求巧，唯有求拙才能培养一个人的钻研精神和韧性。“ChatGPT很快，它的快刚好让我们学

得更慢；ChatGPT很容易，刚好可以让我们学得更难；ChatGPT很多，掌握全世界的知识，刚好可以让我们学得少一点；ChatGPT很巧，刚好可以让我们学得拙一点。基于ChatGPT的新学习，一定会在我们大脑中形成过往从未有过的连接和回路，创生更多的大脑，并因此让我们拥有超乎想象的教育的的高质量。”倪闽景说。

教育要从班级授课的教育时空里走出来

现在，网上听名校文史哲课程正逐渐成为一种“新风尚”。据悉，已有800多家认证高校与近万学院入驻B站，其中公开课内容已覆盖100多所头部高校，课程量达3万套。

论坛上，全国政协委员、民进中央教育委员会主任、北京师范大学国家高端智库教育国情调查中心主任张志勇作了“高质量教育体系的生态建设”在线主旨发言。

张志勇认为，人类社会正在进入到第四次工业革命，就是智能化时代。党的二十大报告提出“推进教育数字化”。那么，教育信息化向数字化转型到底意味着什么？

他认为，教育信息化是一种技术思维，教育数字化是一种教育形态转型的思维。今天要推进教育的数字化转型，实际上要从教育资源、教育过程、教育评价、教育管理的数字化等方面入手，进行整体的数字智能化转型，要以数字化课程支撑，智能化反馈驱动，场景化交互实践，个性化实施。“我们将这样一种新型教育称之为智能教育转变。”张志勇说。

上海科技馆用游戏为科普做加法

记者 刘晶晶

从桌游到微信小游戏，从3D画面到AR实景，给大熊猫找栖息地，体验朱鹮飞行的“第一视角”，都可以从游戏中感受到。近日上海科技馆一口气发布五款原创科普游戏，上海科技馆科普游戏平台也同时揭牌。

已推出58款科普游戏

上海科技馆这次发布的五款原创科普游戏，分别是《大熊猫国家公园》科学桌游、《朱鹮》微信小游戏、《异星进化》客户端3D游戏、《星火之旅》游戏化线上临展和《消失的科博士》AR实景探秘游戏。

《大熊猫国家公园》以连通栖息地作为游戏的核心玩法，将大熊猫国家公园的

建设初衷巧妙地转化为游戏目标，实现科普内容与游戏机制的深度融合。游戏首发纪念版上线不到一小时即被玩家抢购一空。《朱鹮》通过游戏的形式展现朱鹮视角的春夏秋冬，玩家与朱鹮一起面临觅食、求偶、躲避危险等挑战。在《异星进化》中，玩家将经历一场地球志留纪的时空之旅，在物竞天择的过程中，感悟演化的生命史诗。《星火之旅》将展览数字化、游戏化，玩家在游戏中重历中国航天史，体验成为一名宇航员的艰辛。《消失的科博士》以科技馆历险为主线，挑战由100多个知识点有机串联起来的精彩谜题。据悉，近几年，馆方从自然、古生物、科技、太空等题材出发，结合不同的游戏形式，开发了微信小游戏、3D客户端游戏、AR实景探秘、科学桌游等多款

科普游戏，应用在展览及教育活动中，至今已推出过58款科普游戏。

以小而美的游戏传递科学大概念

上海科技馆馆长王小明表示，在这些年的实践探索中发现，科普游戏确实可以做到科学概念和游戏机制的深度融合，“通过小而美的游戏，传递少而精的科学大概念。”

比如这次推出的科普游戏《朱鹮》，科学内容就取自“中国珍稀物种”系列纪录片。而在游戏第一视角的体验下，可以更清楚地了解到一个科学大概念，即动物的行为选择，包括躲避灾害、觅食、繁育、玩耍，都会根据环境的变化调整优先顺序。

《朱鹮》设计师孙秋表示，游戏中设

计了雄性朱鹮求偶前的“涂灰羽”环节。此前，在观看影片时观众可能会忽略这个细节，但在游戏中，玩家将以朱鹮视角“亲身”经历觅食、求偶、避险等生活过程。如果不将自己的羽毛涂成灰色，就可能看着心爱的对象飞走，相比之下，游戏中角色扮演的体验会更加深刻。

又如《大熊猫国家公园》这款上海科技馆推出的首款科学桌游，它将桌游常见玩法“抢地盘”与大熊猫栖息地保护结合起来，玩家需要尽可能地将大熊猫栖息地连成生态连廊才能获胜。“栖息地破碎是阻碍大熊猫繁衍的头等问题，但以往大家对这一问题无法感同身受，通过这款桌游，可大大增强大家的这一认知。”该游戏内容策划章佳敏介绍说。