

堡垒之夜

反事实思维： 他们的故事，你的世界

语言

9年级

3-5 小时

如果1914年6月28日那天，弗朗茨·斐迪南大公的汽车没有停在萨拉热窝的街道上，历史会发生怎样的改变？你是否想过如果在关键的历史时刻，人们做出了不同的决定和行动，会出现怎样不同的结果？决定至关重要，而放眼历史，一个决定有时会关乎到成功与失败、战争燃起、经济衰落，甚至是生死存亡。如果当时做出了不同的决定，又会发生怎样的变化呢？这些新的决定又会如何改变历史呢？

在这节课中，学生将进行一次反事实的历史呈现。他们要选择一段和学习课程相关的故事或历史时期，想一想可能发生哪些不同的景象。学生将在《堡垒之夜》的创意模式中撰写剧本并呈现另一番不同的历史情景，从而诉说一段不一样的故事。让我们来改写历史吧！

课程/作者/班级信息

课程标题：反事实思维——他们的故事，你的世界

内容/年级：语言/9年级

课程时长：3-5小时

作者信息

作者：Mike Washburn

电子邮箱：mwashburn@mikewashburn.net

Twitter：@misterwashburn

领英：<https://www.linkedin.com/in/mwashburn1979/>

班级描述/学习环境

本活动可以作为一次单人或者小组作业。课程的设备没有限制，也就是说可以使用任意平台上的《堡垒之夜》。

课程概述

决定至关重要，而放眼历史，一个决定有时会关乎到成功与失败、战争燃起、经济衰落，甚至是生死存亡。如果当时做出了不同的决定，又会发生怎样的变化呢？这些新的决定又会如何改变历史呢？

在这节课中，学生将要做一次反事实的历史呈现。他们要选择一段和学习课程相关的故事或历史时期，想一想可能发生哪些不同的景象。学生将在《堡垒之夜》的创意模式中撰写剧本并呈现另一番不同的历史情景，从而诉说一段不一样的故事。本课程的拓展活动可以使用视频或音频，让学生在游戏中呈现的故事更上一层楼。

期望的成果

学生的学习成果是什么？

本质问题/大局理念

通过理解特定历史阶段和作出决定的历史人物所处的环境，我们可以重现一个因不同决定产生的世界。鼓励学生考虑其中会改变历史的重大问题：如果美国没有在日本丢下原子弹会怎么样？如果弗朗茨·斐迪南大公没有被刺杀会怎么样？通过构建反事实的历史，我们可以讨论和判断历史的决定，以及这样的决定是否明智。

学习成果/目标

完成此课程之后，学生将可以：

- 详细解释世界历史中的关键决定
 - 描述与这个重大决定有关的历史环境，并回答相应问题。
 - 详细呈现另一条可能的历史道路。
 - 展示这条道路可能带来的结果。
 - 使用数字化媒介（《堡垒之夜》）创建一个可以反映不同历史道路的世界。
-

标准链接

这里是与课程直接相关的标准的链接。我们提供了关于标准的大致链接，教师应在相应的位置添加内容和地区具体标准的链接。

[共同核心标准](#)

[ISTE学生标准](#)

[NCSS标准](#)

[NGSS标准](#)

共同核心

CCSS.ELA-LITERACY.RH.9-10.2 Twinmotion

确定主要或次要资源的中心思想或信息；提供关于设计文本课程的关键活动或思想的准确概述。

CCSS.ELA-LITERACY.RH.9-10.3

详细分析文本描述的一系列事件；确定是之前的事件导致了后来的事件，或者只不过是巧合而已。

CCSS.ELA-LITERACY.RH.9-10.6

比较两个或两个以上的作者如何对待相同或相似主题的观点，包括他们在各自的叙述中包含和强调了哪些细节。

CCSS.ELA-LITERACY.RH.9-10.9

比较和对比同一主题的多个主要和次要来源。

ISTE

3 知识构建者

- 3a 学生规划和应用有效的研究策略去定位信息和其它资源，从而提高智力和创新能力。
- 3c 学生使用各种工具和方法从数字资源中整理信息，从而创建一系列作品，展现出具有意义的联系或结论。

4 创新设计者

- 4a 学生知晓并运用精心的设计过程来形成想法、测试理论，创造创新的作品或解决真正的问题。
- 4b 学生选择并运用数字工具来规划和管理设计流程，其中要考虑设计限制并计算风险。
- 4c 学生设计、测试和完善原型机，并将其作为循环设计流程的一部分。

6 创新沟通者

- 6a 学生选择相应的平台和工具，从而追求作品或沟通的期望目标。
- 6b 学生创作出原创作品，或者负责任地将数字资源重新利用或混合成新的作品。
- 6c 学生通过创建或利用多种数字对象（例如可视化、模型或模拟）来清晰有效地沟通复杂的理念。
- 6d 学生发布或呈现内容，并且根据预期受众定制信息和媒介。

7 全局合作者

- 7c 学生为项目团队做出建设性贡献，承担各种角色和责任，高效地朝着共同的目标而努力。

课程计划

学习活动

课程1：团体与团体活动

引子：15分钟

接着上一节课中对历史事件的探索，让学生参与讨论，探讨该历史中关键的决定，以及如何才能改变整个历史结果。例如，如果1914年6月28日那天，弗朗茨·斐迪南大公的汽车没有停在萨拉热窝的街道上，历史会发生怎样的改变？

根据讨论的结果，解释并检验其它的历史选项和决定，深入了解历史的决定和当时的环境。这种截然不同的结果被称作“反事实”。

课程计划后续

头脑风暴：15分钟

让学生选择学习的一个历史情景或者决定，头脑风暴一下可能出现截然不同的情景。

让学生简短介绍相应历史的情景、决定以及他们要检验的反事实情景，并且让学生开始头脑风暴，想象如何在

《堡垒之夜》中视觉展示这个反事实情景。

计划：30分钟

让学生使用选择的工具设计反事实事件的一个场景或故事板，并作为他们《堡垒之夜》作品的计划。

在开始游戏内设计之前，与学生一起评审计划，提供具有启发性的评估，并且确保学生会思考历史的环境和决定，展现有关联的历史环境。

课程2：构建与记录

准备开始：15分钟

让学生回顾自己反事实情景的笔记和故事板。

你不应该花费大量时间去教学生如何在《堡垒之夜》的创意模式中创建场景，而是指引学生去找到可以帮助他们构建体验的线上资源。

- <https://ca.ign.com/wikis/fortnite/How to Build in Fortnite Creative Mode>

构建阶段：1-4 60分钟

学生会使用这个项目阶段来构建自己的反事实世界。

学生具有差异性，有的学生可能需要更多的时间，如果有学生步调慢一点，请给他们额外的构建时间。在此期间，请鼓励进度较快的学生帮助其他的同学。

环顾整个班级，为学生提供帮助和指导。可以向学生提出问题，确保他们理解了之前所学的内容。

在本课结尾时，学生应该已经构建出了反应他们反事实历史情景的世界。作为这个世界的一部分，学生应该设计了：

- 建筑和其它建筑特色。
- 提供给观众的走道和道路。
- 通过视觉展现的清晰故事。
- 玩家可以在世界中走动，并且解释与反事实场景相关的构建。

课程3：展示与分享

记录：30分钟

让学生记录自己的作品和创作流程，可以使用以下方式：

- 撰写博文或者记录在笔记本上。
- 截图并使用相关应用给截图添加注释。

如果可以的话，让学生记录他们在创意模式上的代码，这样他们可以在以后探索内容或者进行评估。

如果这一点无法实现，请鼓励学生在创建世界时录制短视频，然后将这些视频插入到记录文档中，为记录增添深度。

走动浏览：30分钟

让学生在教室内走动，花3到4分钟的时间查看其他同学的作品。鼓励学生针对作品提出问题并提供反馈。

教师也应该在教室内环顾，针对每个作品提出问题并鼓励学生。

跨学科学习和新时代的合作

- 鼓励学生在课程的计划阶段与他人**合作**。教师也应该鼓励学生在构建流程中互相鼓励和帮助。
 - 应该会有学生很擅长在《堡垒之夜》中进行构建，教师要鼓励这些学生成为**领袖**，为其他在构建中遇到困难的学生提供帮助。
 - 要鼓励学生用**创新方式**表达自己。《堡垒之夜》的创意模式是一个强大的构建工具，可以实现许多神奇的设计，是学生充分发挥创意的舞台。
-

调整与设施

- 如果有学生很擅长在《堡垒之夜》进行构建，并且快速完成了项目，可以让他们录制自己游戏世界的视频，并给视频添加解说词。
- 如果有学生从未接触过《堡垒之夜》，需提供额外的时间和指导，让他们可以适应其中的操作。记得向他们推荐以下资源。
- 灵活处理，学生可能需要额外的课程来构造自己的世界。
- 根据每个学生的需要，为他们提供游戏控制器或残障人士专用的控制器。

外部资源

- 网站：如何在《堡垒之夜》的创意模式中构建世界：
<https://ca.ign.com/wikis/fortnite/How to Build in Fortnite Creative Mode>

评价

评价

学生将通过对话和互动来展示自己的理解。

在构建过程中，学生要根据自己选择的方式记录学习过程，从而提供有效的理解依据。

他们将在《堡垒之夜》中创建自己的世界，用来展示对课题的总体把握。

他们还需要口头向同学和老师讲述自己了解的知识，将其作为展示的一部分，可以亲身展示或者通过视频实现。

评价标准

	有待提高	基本完成	熟练精通	成果优异
项目内容/学习目标	反事实设计没有表现出对于目标或学习目标的理解。	反事实设计表现出了对于目标的基本理解，并且基本展示了学习目标。	反事实设计反映出了对于目标的理解，并且展示了学习目标。	反事实设计反映出了对于目标的综合理解，并且展示了对于学习目标的充分掌握。
项目设计	反事实设计无法运行，或者只完成了一部分，无法实现预期用途。	反事实设计展示了基本的功能，并且已基本完成。	反事实设计的功能可以实现该学生的预期，并且功能完整。	反事实设计能够实现功能并且经过精心打磨，拥有超出预期的额外功能。

<p>项目美观/设计</p>	<p>反事实设计需要更加注 意总体设计的美观以及 感官体验。</p>	<p>反事实设计展现了对于 美观的重视，也有仔细 的设计，但是还不够完 整，或者在布局和设计 方面仍然有所欠缺。</p>	<p>反事实设计井井有条， 美观漂亮，并且方便浏 览和理解、展现出了经 过深思熟虑的设计。</p>	<p>反事实设计井井有条， 充分利用了空间、可用 资源和用户创建的资 产；世界场景引人入胜 并且经过深思熟虑，设 计的目标清晰明确</p>
<p>反思</p>	<p>该学生在描述场景和反 事实设计意图时出现困 难。</p>	<p>该学生基本可以描述 或反映反事实设计场 景的基本内容。</p>	<p>该学生能够对反事实设 计场景及其与期望学习 成果的关系有全面的反 映或解释。</p>	<p>该学生可以非常详尽地描 述反事实设计场景，展现 出高于预期的深度理解。</p>