第四章　学习是成长且快乐

一、把一件事情做到极致

一种文化延绵了上千年，至今仍然一代人接着一代人为其忘情投入丰富内涵，我们可以说这种文化已然是一个生命体，它的生命远超人的区区百年，想起一句歌词“是我经过春与秋，还是春秋经过我”，就是这个感觉。象棋便是这样有生命的文化，让我倾心着迷。

十七八岁我就开始当象棋老师，带着学生们参加省市、全国各级的象棋比赛，获奖无数。那时在学校里，只有相当优秀的同学，才有机会跟着我学棋，而且跟我学象棋的同学又会变得特别优秀。

大概用了四五年的时间，每次课后我都会复盘总结，孩子们的特征是什么，我哪里做对了，哪里做的不好，应该怎么把训练搞得更好？经过几年时间，我摸索总结出一套独有的象棋教学体系与方法。曾经有心理学专业的老师，给我的学生做逻辑思维测评。两名三年级的孩子，经过一年多训练，逻辑推理能力达到五年级优等生水平。很自然的，我想让这套教学体系能够惠及更多的孩子，让他们在象棋中受益。

二、学习应该是一件快乐的事

2023 年我主动向学校申请，在一年级常规课堂开设象棋课，希望把那套我打磨多年，能够启发孩子思维的教学体系带给更多孩子。但真正开课之后我才感到理想和现实存在很大差距，我之前的训练是 10 来个人的小班，而且训练量充足，而现在是五六十人的大班课堂教学，一周只有一课时。对于刚入学的一年级孩子，能短时间内掌握象棋规则的是少数，不少小女生无论我如何耐心讲解，她们始终难以入门。两三节课下来，很多孩子渐渐听不懂、跟不上，慢慢失去听课的兴致。

至此，我坦然承认，当初的设想落空了。

课表既定的教学任务仍要完成，我实在不忍心看着孩子们坐在课堂上茫然顾他。这时我想起自己小时候学象棋之前，接触过不少趣味棋类。于是调整思路，先带着孩子们学简易斗兽棋，整体的课堂氛围立刻活跃起来。两三节课后，部分孩子新鲜感消退，我便更换新的益智棋类；同时鼓励孩子们把自己喜爱的益智游戏带到课堂分享，

顶牛棋就是那时候一个同学教我的。之后我定下课堂节奏，每节课留出一半时间，留给孩子们相互对弈、自由游戏。在我看来，人生每时每刻都应当有价值的度过，孩子们的课堂同样如此。学习本就应该是一件快乐的事，正如古人所言：学而时习之，不亦乐乎。

至今我仍记得这样的画面：每次走到教室门口准备上课，迎接我的是孩子们起身欢呼；然后班主任现身，一个严厉的眼神，喧闹的教室瞬间安静下来。我心里一笑，看着课堂上充满兴致的孩子们，我内心满是为人师的喜悦与成就感。

那段时光，我投入大量业余时间搜集棋类游戏与益智谜题，翻阅书籍、浏览网络多方查找。我还特意请校工朋友吃驴肉火烧，向他请教他知晓的民间传统棋类。接触的棋类游戏多了，我筛选出适宜的内容加以改编，简化规则、降低门槛，让低龄孩子也可以几分钟就能上手。就这样，一套以棋类游戏为核心的校本课程慢慢形成完整体系。

有一天，一个同学，开心的问我：“老师，咱们上的是什么课呀？” 我答道：“玩游戏、动脑筋的课。” 孩子继续追问课程名称，我稍加思索告诉他：“弈智课。博弈的‘弈’，不是益智游戏的‘益’。”

一门课能被孩子真心喜欢，从来不只是老师一个人的事。这些年在弈智课里走得远的孩子，背后大多站着愿意托底、也愿意等得起的家长——他们认这条“慢工出细活”的路，肯给孩子时间和空间。家长能不能接住这种不急着要分数的成长方式，往往决定了孩子能走多远。这一点，到第五章我再专门展开。

三、教学的核心是算法与算力

弈智课渐渐收获不错的反响，不少孩子被问及最喜欢的课程时，都会选择弈智课。学校随后把课程从一年级拓展至一到四年级。我持续扩充教学素材，各类经典思维谜题，逐一梳理吃透。

某天，一道 “八人过河” 题目困住了我。这道题没有简单直白的通关路径，反复尝试都容易陷入循环。我沉下心，借用拆解象棋杀招的推演思路，依靠心算一步步试错，最终找到解法。那一刻我豁然开朗：这正是我想要传递给孩子们的东西 —— 算法。

我把这套思考方式提炼出来，配上示意图，命名为 “迷宫思维法”，总结出三条准则：不断尝试、不重复犯同类错误、不轻言放弃。课堂上引导孩子绘制思维导图、树状推演图，把脑子里看不见的思考路径清晰呈现。

与此同时，我把孩子逻辑能力成长划分为三个层次：规则判断、逻辑推理、多条件综合推演，按照层级梯度安排学习内容。

算法，是教会孩子思考的框架与步骤；算力，则是大脑持续推演、深度思考的真实能力。大班课堂之中，想要普遍提升孩子的心算推演难度不小，但至少能种下思维的种子。依托孩子们的兴趣与家长的认可，一部分孩子，最终抵达了我最初开设这门课程时预想的目标。

四、彼岸花开，我教出很多程序员

教学框架逐步定型之后，我发现普遍存在一个问题：课程难度整体偏高。很多孩子课堂上听得明白，隔上一周再来，大半内容已经遗忘。为改善这一现状，我开始重新研读教育学与心理学，很多学生时代接触过的理论，在一线实践中，需要重新消化、学以致用。

某种意义上，教学近似思维层面的引导。摸清不同年龄段孩子的认知特点，打磨出适配的授课方式之后，我深深体会到：一名优秀教师课前课后投入的功夫，堪比电影导演。同样一句话，语序先后，带来的课堂效果截然不同。

我最早接触电脑时，第一时间就和喜爱的象棋联系在一起，想要搭建专属棋谱资料库。后来系统学习数据库知识，独自摸索建站。当年由我一人搭建的象棋网站，全网排名一度跻身前三。

之后我接手学校机器人与编程社团，陆续斩获多项赛事荣誉，机器人项目更是拿下世界机器人大赛一等奖。结合实践，我梳理出一套自成体系的编程教学方案，积累大量配套素材。不少学生毕业后，进入国内外顶尖科技公司，成为程序员。

很多孩子最初只是跟着我学习象棋，多年后走上编程道路。长久观察我慢慢看清，下棋与编程底层逻辑高度相通，二者都离不开强大的逻辑思维、系统化推演与持续的心算预判能力。棋道训练培育的思维底座，为日后学习代码、解决工程问题埋下重要伏笔。