

从严审批 教育部将加大治理校外培训

2021年的寒假假期进入尾声,神兽们也即将回到阔别已久的校园。2月23日,教育部召开例行新闻发布会,介绍2021年春季学期学校疫情防控和教育教学工作有关情况。而作为“十四五”的第一个学期,教育部高度重视2021年春季学期的中小学教育教学工作,从作业管理、课后服务、手机管理等多个维度进行部署。此外教育部还将加大治理力度,进一步从严审批校外培训机构,强化培训内容监管,规范培训服务行为,同时推进基础教育在“十四五”开局之年实现高质量发展,开好头、起好步。

具备正常安全开学条件

春季开学在即,疫情防控仍是开学部署工作的重中之重,在发布会上,教育部应对新冠肺炎疫情工作领导小组办公室主任、体育卫生与艺术教育司司长王登峰表示,从目前国内疫情防控形势来看,学校已经具备了全面、正常、安全开学的条件。“各地各校要因地制宜,根据师生的身体健康状况、旅行经历和学校的承载能力,因地制宜地做好错峰开学的工作安排。同时,由于境外疫情还在大流行,‘外防输入’的压力持续存在,所以校园疫情防控还不能有丝毫的放松。”

据了解,下一步,教育部将会同国家卫生健康委印发春季学期高等学校、中小学校和托幼机构春季学期疫情防控技术方案,各地将根据这一技术方案的要求,切实做好疫情防控,还要做好应对突发疫情的应急预案并进行演练。

此外,针对春季学期的疫情防控工作,教育部近期还将印发《全面加强和改进新时代学校卫生与健康教育工作的意见》,这一文件将把疫情防控过程中所积累的经验形成一种常态化的学校卫生与健康教育工作的常态化政策体系,全面加强对学生s的健康教育,保障校园疫情防控工作的平稳进行。

校内手机统一保管

值得关注的是,教育部对开学后手机的管理工作进行了相关细化安排。

教育部基础教育司司长吕玉刚强调:“各校要准备好必要的手机统一保管装置;县级教育行政部门要加强工作指导和日常监督;广大家长也要加强对孩子使用手机的监督管理,形成家校协同育人的合力”。

根据教育部办公厅在不久前印发的《关于加强中小学生手机管理工作的通知》要求,在未来的校园手机管理工作中,各校要按照“有限带入校园、禁止带入课堂”的要求,加强对学生使用手机的管理措施。同时,学校要做好家校沟通工作,把手机管理的具体要求提前告知每个家庭、每个学生,争取理解与支持。

此外,吕玉刚还对春季新学期中小学的教学工作部署进行了介绍。他指出,新学期要继续深化教育教学改革,进一步减轻学生过重的作业负担和校外培训负担。

其中,从加强作业管理的维度来看,各地各校要完善作业管理办法,加强学科组、年级组作业统筹,严格按照规定控制作业总量。“不能各留各的,语文留语文的,数学留数学的,最后加在一起就过量了,所以年级组、学科组一定要统筹作业的总量,要在学校建立



作业的公示制度,合理调控作业的结构和总量。”吕玉刚表示。

而在作业质量和设计方面,教育部要求各校要切实提高作业设计质量,确保作业难度水平符合学生实际,不得超过课标要求;要将作业设计纳入校本教研,系统化设计一整套符合学习规律、体现素质教育导向和涵盖德智体美劳全面育人的基础性作业。鼓励学校布置分层作业、弹性作业、个性化作业,注重设计探究性作业、实践性作业,探索跨学科作业、综合性作业,坚决克服机械、无效作

业,杜绝重复性、惩罚性作业。

吕玉刚还特别指出,任课教师要认真批改作业,及时做好反馈,注重加强面批讲解,认真分析学情,对存在的问题做好学生答疑辅导。老师不得给家长布置或变相布置作业,不得要求家长检查、批改作业。

规范校外培训机构

在校园之外,线上线下教培机构的火热让不少家长开始为孩子选择课外辅导班,针

对这一情况,教育部特别提示家长,要把孩子的身心健康放在第一位,树立正确的教育观念和成才观念,不给孩子过度施加压力,科学、适度安排孩子学习、生活和锻炼。

从目前校外培训市场来看,师资问题、退费难等问题都有待解决。超前超标培训问题、项目收费居高、机构“卷钱跑路”的乱象需要有关部门加大整治力度。过热状态下的校外培训市场亟须降温,不仅要从家长观念扭转入手,也要从相关部门落实监管政策入手。

而针对上述校外培训机构存在的种种弊病,吕玉刚也表示,未来教育部将进一步加大治理力度,坚持依法治理、标本兼治,从严审批培训机构,强化培训内容监管,规范培训服务行为,积极推广使用《中小学生校外培训服务合同(示范文本)》,严肃查处违法违规培训行为,切实减轻学生过重的校外培训负担,维护家长合法权益。

在规范校外教培机构办学之外,加强、提高课后服务也成为众多家长的心声。在此前召开的北京市政协十三届四次会议上,多位政协委员代表就青少年课后服务问题提出意见。市政协委员、中同律师事务所执行主任欧阳继华在接受采访时曾表示,青少年的课后服务建设还有很大的提升空间。“这是市民关心的问题,尤其在一线城市,有大量的家长和学生有这方面的需求。”

由此,为回应家长和学生的殷切需求,教育部在新学期的课后服务工作安排中特别强调,全国各地要推动落实义务教育学校课后服务全覆盖,每个学校都要做起来,积极开展丰富多彩的文体、阅读、兴趣小组及社团活动,尽最大努力使学生愿意留在学校参加课后服务活动。同时,在时间安排上,课后服务要与当地正常下班时间相衔接,切实解决家长接送学生困难问题。

北京商报记者 程铭劼 赵博宇

官网上线招聘发力 字节跳动的游戏路径浮出水面

从未掩饰过游戏野心的字节跳动,如今正式将旗下中重度游戏品牌朝夕光年的官网上线,同时也围绕着游戏研发等岗位持续进行着招聘工作,再一次对外宣告着自己对于游戏业务的图谋。不可否认的是,字节跳动通过旗下产品的运营,在获得多元渠道的同时也积累了大量流量,且近段时间《原神》等游戏的持续火热再次让人们看到游戏的巨大空间,这成为字节跳动加大游戏业务布局的基础。但在另一方面,字节跳动在游戏领域仍是一个后来者,再加上游戏市场竞争居高不下,字节跳动能否有自研能力来顶住市场挑战,将成为该公司是否能在游戏领域获得更大突破的关键一环。

字节跳动游戏板块布局历程



朝夕光年上线

自去年10月便陆续传出的字节跳动计划上线游戏官网一事,终于在4个月后正式实现。2月22日,字节跳动游戏官网朝夕光年正式上线,英文名则为NVERSE GAME。随着官网的上线,这个成立于2019年,此前一直作为字节跳动游戏发行和制作机构的朝夕光年,由此正式确定游戏品牌名。

据朝夕光年官网的介绍显示:“朝夕光年是一家面向全球用户与开发者的游戏研发与发行公司。通过提供顶级游戏和打造玩家社群,朝夕光年致力于服务全球玩家,为每位玩家带来有趣和激励人心的体验”。

而也正是经过此次动作,字节跳动在游戏领域上的布局更为明确。其中,该公司旗下的Ohayoo主导休闲游戏发行,朝夕光年则更为偏重中重度游戏的研发发行,再加上于2020年10月上线、被外界称为“手游版Steam”的蛋卷游戏,字节跳动的游戏图谋愈发清晰。

作为字节跳动在中重度游戏领域的主要出口,截至目前,朝夕光年已发布多款中重度游戏,如《鏖入》《终结战场》《音跃球球》等。与

此同时,现阶段,朝夕光年也仍在持续进行着大量岗位的招聘工作。

进入朝夕光年官网并点击“加入我们”一栏后可以发现,在字节跳动招聘页面上,共有497个与朝夕光年相关的岗位正在招聘中,既包含游戏战斗策划、UE4开发工程师-游戏业务、游戏引擎开发工程师、游戏主美术等策划、开发类岗位,同时也有海外游戏运营-Senior、游戏项目管理、市场与用户研究经理、游戏商务经理等运营、用户研究、商务拓展类的岗位。从这些岗位也可以看出,字节跳动对于自身中重度游戏业务有着较大的布局决心和发展期待。

瞄向付费红利

字节跳动在游戏领域的大举进攻,以及此次上线偏重于中重度游戏的朝夕光年官网,离不开游戏市场近年来持续向上的发展趋势。

据《2020年中国游戏产业报告》显示,2020年,我国游戏市场实际销售收入为2786.87亿元,同比增长20.71%,增速同比提高13.05个百分点,且我国游戏用户规模已超过6.6亿人。而在国内游戏市场规模保持扩大

的同时,海外市场也已成为中国游戏厂商的布局重点;“出海”规模进一步扩大,并在2020年实现自主研发游戏海外市场实际销售收入154.5亿美元,同比增长33.25%,增速同比提高12.3个百分点。

而在中重度游戏领域,近年来市场上也出现了多个爆款产品,吸引着从业者的目光,游戏《原神》便是近期的代表之一,这款能实现iOS、PC、Android平台之间账号数据互通的游戏,一经上线便展现出强劲的吸金力。

据Sensor Tower的数据显示,《原神》移动版上市以来30天的预估收入便以2.45亿美元居同时段全球移动手游首位,且该数字并不包括中国及其他地区第三方安卓市场的收入。此外,在2021年1月中国手游产品在海外市场收入排名TOP 30中,《原神》以海外移动端收入达到1.14亿美元登上榜首,而这也是该游戏连续4个月蝉联出海收入榜冠军。

“休闲游戏能够吸引用户在很多碎片化时间体验,而中重度游戏能够给玩家带来更好的沉浸感,由此获得不少重度游戏玩家,并提升付费能力。”在游戏行业分析师赵勇看来,《原神》还让业内看到了一点,那就是虽然该游戏绕开了腾讯的游戏营销发

行体系,但却仍能吸引大量用户并展现出吸金能力。

公开资料显示,与此前不少游戏均选择了腾讯的游戏营销发行体系,试图借此获得更多流量和渠道不同,《原神》却是将国内九成的营销费用用于Bilibili以及今日头条和抖音、西瓜等;这一布局所产生的实际效果,无疑会诱惑更多人局者尝试并加大布局的念头。”赵勇如是说。

值得注意的是,《原神》与字节跳动之间还曾传出过一段“绯闻”。去年底,字节跳动CEO张一鸣在《原神》聊天群发布的言论在网络上被曝光,尽管发言内容的焦点在于谈论员工经常在上半时间专注地聊游戏,但也透露了张一鸣当时已试玩了《原神》的信息,业内也由此浮现出中重度游戏再次引发张一鸣及字节跳动的兴趣的声音。

提升自研能力

凭借着今日头条、西瓜视频、抖音、火山小视频、皮皮虾、懂车帝等产品,字节跳动无疑掌握了不少平台与流量,在一定程度上形成了该公司加大游戏布局的优势。

数字文创产业智库研究员李杰表示,字

节跳动旗下拥有的多个平台均在垂直领域中占有不小的市场份额,由此积累了大量用户,背后所产生的流量同样不可小觑。而字节跳动在掌握流量后,便需要考虑如何将流量转化以实现更大的效用,游戏便是其中一个出口,且字节跳动的用户中也会有不少同样有游戏需求的用户,带着向游戏业务发力。

然而,作为游戏市场后来者的字节跳动,在面临机遇的同时,挑战也如影随形,不可不提的便是研发能力,尤其是在市场竞争愈发激烈的当下,若没有足够的研发能力并推出优质产品,将难以追上市场的脚步。

“做游戏就需要有获得市场认可的产品,流量和用户的积累能够给字节跳动带来的是产品的曝光度,但抓住用户的核心仍是游戏内容的品质,这要靠研发能力来实现。”赵勇表示;尤其是中重度游戏,无论是产品策划还是开发、后续运营,不仅要有专业人员与技能,还要有团队之间的配合,也要有足够的资金和时间,每一点都不不可或缺。”

可以发现的是,近年来字节跳动也在收购、入股游戏公司,如开发了《全民无双》《择天记》等游戏的上海墨鹍数码科技有限公司,旗下产品有《如懿传》《超凡火力》等游戏的上禾网络科技(上海)有限公司等。这在新元文智创始人刘德良看来,字节跳动对游戏公司的收购与入股也是在提升自身的研发能力,由此获得技术、人才等资源。

此外,字节跳动也在与更多游戏公司进行战略合作。其中在去年6月,游戏上市公司凯撒文化曾发布公告称,与字节跳动旗下朝夕光年签署了长达十年的《战略合作协议》,双方将整合资源,在游戏发行、渠道、运营、IP、衍生品、市场、广告、资本等方面实施全面战略合作。在李杰看来,基于数字文化产品所展现的发展趋势,以及字节跳动本身掌握的流量资源,该公司不会轻易放过游戏这块蛋糕,后续便要看看是否能够通过布局持续推出优质产品,以在市场上站稳脚跟。

北京商报记者 郑蕊