中国教育技术协会“十三五”重大课题攻关项目

“基于游戏化学习的教育创新实践研究”

课题管理办法（试行）

第一条：总则

1.本课题是中国教育技术协会立项的“十三五”重大课题攻关项目；

⒉根据《中国教育技术协会教育技术科学研究课题管理办法（2011年修订）》，结合实际情况，特制定本课题管理办法。

第二条：组织管理

1.在中国教育技术协会的指导下，设立总课题组，挂靠在教育游戏专业委员会秘书处，全面负责本课题的组织与实施；

2.在总课题下设立重点和一般课题两种类型，重点课题下可再设子课题，重点课题必须以单位名义申报并确定课题负责人；

3.教育游戏专业委员会的团体会员、教育教学单位、科研机构、个人自愿申报，理事团体会员优先；

4.通过研究交流网站、E-mail、电话等方式进行沟通与交流，及时发现问题，商讨对策，以确保课题研究工作顺利进行。

第三条：选题原则

各课题研究单位或个人根据总课题的实施方案和实际情况择取相关研究内容，必须围绕总课题的研究目标、研究内容等，参考课题申报指南确定选题。

第四条：申报与评审

1.重点课题负责人应该是高校专家或具有高级职称（高等学校副教授及相应职称以上、中专高级讲师以上、中小学高级教师以上）的教学科研人员；专委会理事单位方可申请重点课题；

2. 一般课题负责人应具有高级职称，如不具有高级职称，需要请两名以上具有高级职称的专业技术人员推荐，为支持高校和科研机构的研究，在读博士生或具有博士学位的企业工作人员也可以申报一般课题；

3.立项程序：提交申请、立项评审、公示立项；

4.课题的立项通过专家评审后，总课题组向中国教育技术协会正式报批，并颁发立项通知书；

5.课题立项后，研究内容不得随意变更,如确实需要进行调整或变更,必须报告总课题组并得到总课题组同意。

第五条：过程管理

1.总课题组办公室负责重点课题、一般课题的日常管理；

2.对于开设子课题的重点课题组，子课题的过程管理委托其所属重点课题组进行；

3.总课题组对课题研究单位的研究工作指导方式主要有：现场指导、网上答疑、Email或其它方式；

4.课题研究中期，总课题组将组织统一的中期检查工作，通过中期检查的课题方能申请结题；

5.课题研究单位如果没有正当理由而连续6个月没有开展研究工作或从不参加总课题组织的研讨交流活动，总课题组将对其撤项，并在网上公示；

6.在课题研究工作的中后期，根据课题研究工作的进展情况，总课题组将组织评奖活动，评奖范围主要包括：研究报告、课例、论文、课件等形式的成果。对优秀成果，总课题组将向中国教育技术协会推荐报送，并进行嘉奖。

第六条：结题验收

1.结题验收工作按照中国教育技术协会的课题管理办法执行，由总课题组组织实施；

2.课题研究单位的研究工作结束后应及时向总课题组办公室申请结题，并提交结题申请书及相应的研究成果；

3.结题验收工作主要有会议结题和通讯结题两种方式；

4.结题验收工作结束后，总课题组将向中国教育技术协会申请，由其统一颁发结题证书；

5.结题验收的费用由各课题研究单位承担。

第七条：附则

1. 本办法自公布之日起实行；

2. 本办法由总课题组办公室负责解释；

3. 总课题办公室联系方式：

联系人：教育游戏专业委员会秘书处 霍玉龙

Email： jyyxzwh@163.com

地址：北京市海淀区北京大学教育学院大楼421室

邮编：100871

“基于游戏化学习的教育创新实践研究”

重大课题攻关项目组（代章）

2016年9月10日