

关于举办第二届游戏化学习案例 征集与评选活动的通知

教技协教育游戏[2017]7号

各团体会员、个人会员，有关单位和个人：

2013年，教育游戏正式纳入基础教育资源的征集范围，在教学实践中，游戏已成为重要的学习内容载体或实践形式。为了发现更好的游戏化学习案例，推广与普及“玩中学”的教育理念。经研究，在成功举办2016年第一届游戏化学习案例征集与评选活动的基础上，将举办第二届游戏化学习案例征集与评选活动，优秀获奖案例将会于11月15-17日在南京举办的专委会年会上现场交流和展示。现将有关事项通知如下：

一、组织单位

主办单位：中国教育技术协会教育游戏专业委员会

协办单位（排名不分先后）：

北京大学教育学院学习科学实验室、陕西师范大学知识媒体研究所、杭州师范大学教育学院、南京师范大学数字娱乐研究中心、香港中文大学学习科学与技术中心、青岛市教育评估与质量监测中心

技术支持：博雅瑞特（北京）文化科技有限公司

二、征集对象

全国各级各类学校及有关部委、行业所属教育培训机构
的教师、教育技术工作者，从事教育游戏研究的研究人员。

三、征集内容

游戏化学习案例是指在教学过程中应用游戏于某个环节或将游戏的机制应用于学习活动的案例，可以是围绕某学科单元目标与内容设计，也可以是围绕一个综合学习主题设计的学习活动，能体现游戏化学习对学生内在动机的激发，学习品质的培养和学习能力的关注等。材料应包括教学设计方案、教学过程片段视频或活动中的游戏机制说明、教学用电子资源包等，体现“玩中学”理念，教学效果好。每个案例参与者（含负责人）不超过三人，每一位负责人至多提交一个案例。

1. 教学设计方案：包含教学对象分析、内容分析、教学资源与环境分析、教学目标、教学过程设计、游戏化教学的策略等信息，格式要求见附件 1。

2. 教学过程片段视频：能够较好体现游戏化的教学过程片段实录，采用常见的视频文件格式，主题突出、内容完整、声画质量好，不超过 100M。

3. 游戏机制的说明：对该活动的游戏化机制以及采用游戏化机制的效果进行说明，以及采用的实物或电子游戏载体，提倡采用微视频等方式来表达。

4. 教学用电子资源包：教学过程中使用的电子资源，包括但不限于 PPT 课件，电子游戏、视频、图片资源等，请标注名称汇总到一个文件夹，压缩后提交，大小不超过 100M。

教学设计方案为必选，教学过程片段视频和游戏机制的

说明材料二选一，也可以都提交，教学用电子资源的提交为可选。

四、奖项设置

将分组评出一、二、三等奖（幼教组、中小学组、高校组、企业组），单项奖，根据单位组织情况评出优秀组织奖。

五、时间安排及提交方式

1. 提交阶段（9月15日-10月25日）

本次案例征集所有材料均通过网络提交电子版，提交网址：<http://2017.icgbl.org>，请通过“案例评选”入口提交。

教师个人将案例的信息简表（附件1）以及教学设计方案（附件2）和教学过程片段视频或游戏机制的说明材料电子版、教学用电子资源包上传至网站，其中，信息简表仅提供含有手写签名的扫描电子版，视频和电子资源请压缩后提交，一个案例提交一次。

如果是单位集体组织，请单位联系人填写汇总表（附件3），填写完毕单位盖章后将扫描件发送至联系人邮箱，组织教师个人按照上一条要求在网上提交。

2. 评审阶段（10月26日-11月10日）

2017年11月10日前，组织在线投票评审，组织专家评审，公布结果。

2017年11月15-17日，在专委会年会期间举行现场交流和展示活动。

六、其他事项

1. 教育游戏专业委员会团体会员优先参加案例征集与评选活动，请各团体会员、协办单位等转发活动通知并组织

人员参加。

2. 欢迎企事业单位、高等学校、中小学校、幼儿园等组织人员参加，对于参与人员超过（含）20人的单位，将有机会推荐为教育游戏专业委员会理事单位。

七、联系方式

联系人：霍老师（教育游戏专业委员会秘书处）

电话：010-62767576

电子邮箱：jyyxzwh@163.com

附件（仅提供电子版，请在提交网站上下载）：

1. 游戏化学习案例信息简表
2. 游戏化学习设计表
3. 游戏化学习案例汇总表

中国教育技术协会教育游戏专业委员会

2017年9月12日



抄报：中央电化教育馆，中国教育技术协会

印发：“游戏进课堂创新计划”实验学校，“基于游戏化学习的教育教学创新实践研究”课题承担单位，理事会成员
