一、课题涉及的主要概念界定

游戏化学习：教学者结合游戏的设计策略进行教学设计，使学习者在轻松愉快的环境下以游戏化的方式完成学习内容，有助于培养学习者的主动性、创造性和协作性。

教育游戏：为了教育而研发的游戏，用游戏为我们特定的教育目的服务，通过这一平台促进学生学习与发展。

教学：按师生关系的角度来说，有两种观点，一种认为教学是教师的活动，目的在于引起学生的活动；一种认为教学是师生双方的交互作用，是师生双方的矛盾和依赖的过程。我们认为，教学是由教师引起的、学生主动学习的师生双方的交互过程。

二、课题研究实施现状

（一）开题论证、制定研究目标资料

1.课题的研究目标

（1）通过研究，形成一套行之有效的数学课堂教学活动中的游戏化学习方式，指导教学、服务教学。

（2）通过研究，转变教师教学理念，树立游戏化教学的理念，自觉地在教学中实施，不断提高教学水平，提高教师的自我反思能力和数学教学研究能力。

（3）通过研究，减轻学生过重课业负担，提高数学教学质量，促进学生的全面发展。

（4）更新教师观念，提高教师的业务水平和教科研能力。

2.课题的研究资料

（1）探索各教学环节中游戏化学习的基本模式。

教学环节包括:情境创设环节、互动探究环节、精讲点拨环节、矫正反馈环节、迁移应用环节。

（2）探索游戏化学习在学科教学中的应用

　　游戏化学习是近些年来人们关注最多的一种学习方式。在实施过程中，务必具有四个基本要素：一是问题或主题，二是方法，三是过程，四是条件。我们的研究主要围绕这四个方面，使学生的游戏化学习潜力得到切实的提高。

（3）构建多元评价方法

　　探索科学有效的评价方法，构成具有导向功能、激励功能的评价机制，也是实施学生游戏化学习方式转变研究的重要资料。根据各年级学生的特点，建立相适应的评价指标体系。评价学生学习状况时，不仅仅注意学习结果，更要注重学生的参与程度、参与潜力的增强与提高。评价中要注意学生的差异、注重学生在原有基础上的发展，使每个学生享受成功的喜悦。

（二）学习有关理论，打下研究基础

　　课题研究小组成立后，明确了各成员的分工，课题组重点推荐并统一购买了一批教育理论书籍及有关教育专著，组织课题组成员学习有关理论，了解游戏化学习的设计资料和成功经验。透过组织学习，提升了理论水平，为课题研究打下了坚实的基础。

（三）探讨研究方法，确立实施步骤

为了让我们的课题研究更有针对性、实践指导性，我们研究组发放了调查问卷，并对调查结果进行整理分析，完成了调查报告，明确了研究方向。

1.课题研究方法

（1）调查法：对课堂教学现状进行调查、分析、研究，了解学生学习方式的现状，找出课堂教学中学生学习方式单一被动的症结所在，找准研究的最佳切入口和有效途径,建立课题实验的现实基础。

（2）文献法：利用现有手段，从图书、期刊、报纸、网络上查找与游戏化学习相关的文献

资料、成果，进行验证和实践, 并以此为研究依据开展课题研究。

（3）行动研究法：以教师为研究主体，通过教师的教学实验、反思、总结，再实验、反思、总结，去芜存精，取得预期成果。

（4）案例分析法：通过对案例的分析，运用信息技术设计具有本学科特色的游戏化学习的策略，不断完善研究方案，改善教学方法，并探索出有价值的研究经验。

2、课题实施步骤：

第一阶段：2016.12－2017.01

成立课题小组，落实课题，明确分工。学习有关理论，了解游戏化学习的设计的资料和成功经验。

第二阶段：2017.02－2018.12

召开开题报告会，由专家认定并启动此课题的研究，完成开题报告。组织各项相关的教研活动，在教学实践中进行课题的研究探索和实践，收集各学科教学案例。及时搜集研究信息，注意调控，不断完善操作过程，定期召开研讨会，做好各阶段的总结，构成中期报告。

第三阶段：2019.01- 2019.06

完成各项理论研究，完成各项论文撰写工作，汇编研究成果资料，举办成果展示，进行课题结题。

二、已取得的阶段性成果

1.2018年，王雅君老师的论文《浅谈小学数学课堂的快乐教学》“教育创新”论文评选中获区级二等奖

2.2017年朱迎利老师的论文《多媒体教学让数学课堂充满活力》在“教育创新”论文评选中获区级一等奖。

3.2017年，朱迎利老师的论文《深化信息化课程改革，提升基础教育教学品质》获天津市第十六届中小学教研教改成果区级评选三等奖。

4.2017年，郭玺老师撰写的论文《有效开展小学数学个性化学习的对策研究》在天津市第十六届中小学教研教改成果评选中获区级二等奖；

5.2017年，郭玺老师撰写的论文《小学数学教学生活化的策略研究》在“教育创新”论文评选中获区级三等奖。

6.2017年，王雅君老师的微课《加法运算定律》荣获第一届全国小学数学（人教版）微课评比二等奖。

7.2017年，王雅君老师的课例《长方体和正方体的表面积》获区级优课。

8.2017年，王雅君老师的课例《分数的意义》在校际网络同步教学优秀课评比活动中，被评为区级二等奖。

三、对研究资料、研究过程和方法等状况的反思

　　《游戏化学习的设计与应用研究》中，课堂教学更注重以学生为主体，学生学习方式多样化，许多优秀的学习习惯都在潜移默化的学习过程中得以培养。课题实验班班级学习共同体活动开展富有成效，游戏化学习方式的应用已初见成果，实验班学生学科成绩在期中练习中有大幅提高。对此我们有如下反思：

　　1．唤起兴趣，发挥学生能动性

　　既然学生是学习的活动的主体，教学首先要能唤起学生学习的兴趣。学习准备阶段教师用学生更感兴趣的游戏进行或故事导入。教师将学生的思维由感性认识上升到理性认识，学生的学习兴趣在课的开始就得以唤起，迸发出强烈的探究热情，从而迅速地投入到课堂学习之中。

2．自主探究，展示游戏化学习体验

游戏化学习设计的环节，教师让学生明确游戏化学习应到达的目标与要求之后，只要引导学生借鉴一些先进的学习方法，让学生自己摸索和总结出一套适于自己学习的方法，或自学看书、或操作发现、或观察归纳、或猜想验证等。学生根据教师提示自主思考，用心发言，认真聆听同学发言，自主学习、语言表达、学会听讲、创造及发散思维的潜力得到提高，自主、倾听、多角度思维的习惯在流淌的听课当中毫无雕痕地得以培养。

3．合作交流，碰撞思维火花

游戏化教学模式中教师始终为学生创造一种合作探究的环境，课堂气氛简单，讨论问题难度适中，学生讨论热烈，教师及时融入讨论当中，予以合理指导，学习激情一向处于高涨状态。

4．归纳总结，奠定自信的基础

游戏化教学模式中学生适时反思与回顾，既是对知识本身的小结，又是对学习方法进行反思与回顾。让学生在一次次的反思中，不断总结经验，归纳学法，能够迁移并发现和提出更为复杂的问题，获取一次次心理上的愉悦，为新的游戏化学习奠定自信的基础。

　　总之，游戏化教学模式让学生在“润物细无声”的课堂中，透过自主、合作、探究学习，学生自学、合作学习、及时批注积累等习惯得到了充分培养，课堂充满了生命活力，学生的整体素质明显提高，值得借鉴与学习。

　　研究中我们也在思考，游戏化教学模式更适合于哪个水平段的学生；对哪个学科的教学所产生的教学效果更显著；如何提高学生合作中参与的均衡度；如何合理安排时间，从而到达课堂教学的最优化……这都有待于我们今后进一步研究和探讨。

四、存在问题及努力的方向

经课题组成员的共同努力，我们虽然取得了必须的成果，但还存在一些不尽人意的地方：

1．课题组成员基本上都来自教学一线，教学任务繁重，不能保证有效的时间和精力参与课题研究，有些研究任务不能如期完成。

2．前期研究构成的文字性成果比较多，但交流发表的较少。

3.及时对课题前期研究的状况进行分析总结，找出存在的不足，加强自我评价和课题管理，同时提出改善的意见和深化研究的方向。

4.用心创造条件，推广现有的成果与经验，进一步加强课题组、工作室成员交流与协作，丰富课题手段。进一步加强教育理论修养，加强研究的系统性和有效性。