1. **课题的提出**

**（一）课题研究的背景**

国外的一些国家对游戏与教学关系的论述研究起步较早，著名的由德国教育家福禄贝尔，他较系统的探究了儿童游戏中的整个体系，并说明了游戏在教育中的重要意义，在其中儿童的积极性和自动性最能得到体现。另外，还有经典的四大经典游戏理论，德国思想家、诗人席勒和英国社会学家、心理学家斯宾塞的剩余精力说，德国的拉察鲁斯及裴茄克的松弛说，德国生物学家、心理学家卡尔·格罗斯的生活预备说美国心理学家斯坦利·霍尔的复演说，对其后的游戏发展具有重大影响。现今，国外的游戏化教学设计已经很好地与学校教学结合在一起，使学生的学习效果事半功倍。

目前，我国也有一些有关游戏化教学的研究，如北大刘焱教授的著作《儿童游戏的当代理论与研究》，吴也显的《小学教育游戏论》等，在我国的幼儿教育领域，游戏化教学被广泛应用，且效果显著。在国内，初中课堂游戏化教学的应用及研究还很少，基本上是一项空白。西华师范大学教学技术学院的王琳、刁永锋曾以《哈利.波特》以题材，以初中化学为设计依据，编制了《哈利.波特与宝藏》的游戏，讲述哈利为了不让宝藏落入妖魔之手，历经艰难坎坷，终于成功获取宝藏的故事。随着国内游戏化教学的研究不断的深入，游戏教学已经成为一种广泛应用的教学方法。这对实现教育游戏的教育性与游戏性平衡起着非常重要的作用。

（二）**课题研究的目的、意义及价值**

1、丰富初中课堂教学手段与方法

  教学方法改革是新课程改革的一个重要组成部分，目前我国学者关于游戏化教学法的研究相对较少，且多是围绕幼儿园及小学阶段的学生开展的，基于初中生实际情况和课堂教学特点的研究几乎没有。因此开展这一课题的研究有助于丰富初中课堂教学方法和手段，提高教师的游戏开发能力和课堂教学水平。

  2、提高初中课堂学习的兴趣和效果

  本研究立足于初中生的学习心理和学习习惯，力图将枯燥的课程内容以游戏的方式组织呈现，使学生能够在轻松愉悦兼有激情挑战的课堂氛围中开展自主学习和体验，提高学生对德育课学习的兴趣和效果。

初中生独立性和批判性增强，出现逆反心理，是心理危机的时期，也是教育中最困难的阶段。游戏化的教学方法，更适合初中阶段的学生，让学生更好的学习知识，并且受用终生。具体意义体现在一下几个方面。

   1.     减轻学生负担，激发学生学习兴趣

   2.     有利于学生形成良好的学习习惯

    3.     有利于学生自主学习，培养创新精神

游戏化教学，可提高学生学习积极性和主动性，防止学生两极分化严重，提高学习成绩。课堂配置的多媒体系统，手机、互联网以及我们现在正在推广的人教人人通系统等等这些信息技术的广泛应用都使得游戏化教学成为可能。

**（三）课题的理论依据：**

课题组成立之初，成员们对分层教学还只是有一个初步的认识，只是基于提高全体学生的学习效率的一个直观的想法。随着研究的深入，大家越来越迫切的想了解有关游戏化教学的相关理论知识，更主要的是怎样利用信息技术更好的推进游戏化教学的开展。这一需求得到了学校领导的大力支持，学校出资购买了大量相关理论书籍。课题组成员认真阅读、研究这些书籍，认真做笔记，并随时进行交流，增强认识。专业书籍为我们认识分层教学提供了理论基础，同时对实践起到了指导作用。成员们还积极撰写读书笔记，定期或不定期地进行认识上的交流。所做的这些前期的工作不仅提升了理论水平，为课题研究打下了坚实的基础，而且获取了一手的资料和实践操作的经验。

****（四）课题的实践依据****

****1、本校开展游戏化教学必要性考察****

我所在的宝坻二中目前有三个年级，32个教学班，在校学生达1500余人，班级容量在50左右，每个学生的基础不同，学习能力大小不一，常规的班级授课制在现有的条件下，很难满足每个学生的学习需求。针对初中课堂游戏化教学对初中物理教学是否有促进作用的调查问卷，共发放775份问卷，发放对象为天津市宝坻区第二中学八、九年级的学生，实际收回772份，回收率99.61%，访谈选取八年级物理、地理和英语老师各一名，按照准备好的访谈提纲进行分别访谈。

通过对学生问卷和教师访谈结果的总结分析，发现初中课堂运用游戏化教学方式能够有效的吸引学生的注意力，以及活跃课堂气氛，提高学生兴趣等多种优势。游戏化教学的趣味性、互动性、情境性为有效教学奠定了良好的支持。

**2、开展课题研究的人员素质保障**

参与该课题研究的课题组成员由初级职称、中级职称、副高级职称的老中青三代教师组成，这样的团队既有丰富的基础教育阶段的实践经验，又有新理念、新规范及课程改革和课题研究所需要的新鲜活力和充沛精力，在教学改革中做出了一定的成绩。课题组成员们业务素质过硬，有较高的教科研工作热情，对该课题的研究具有浓厚的兴趣，对实施该课题的重要性、必要性和可行性已进行了大量的前期研究工作，并潜心钻研教育学、心理学、统计学等理论知识，这些都为该课题的研究工作提供了充足的力量保证。这样的团队是课题顺利完成的有利保障。

该课题的研究有一定的研究基础，课题组成员中有多人参与了市、区立项的重点课题的研究工作，“十五”期间教科研取得了可喜的成果，得到了上级部门的支持和认可，为该课题的研究打下了良好的基础。

宝坻区第二中学是一所有优良传统的区级优秀学校，我校具有一定的经济实力，领导重视、支持教育科研，研究经费和资料设备有充足的保障。学校信息渠道畅通，教学和科研设备先进，此外，学校的资料室、电教室、图书室已组成了专门的课题服务小组，图书、报刊、电子读物等藏量丰富，为教师们查阅有关资料和学习研究提供了方便。这样的学校是该课题顺利完成的根本保障。

**二、课题的界定和理论假设**

**（一）本课题核心概念的界定**

  对于游戏化教学法的定义，游戏化学习就是在教学设计过程中就培养目标与发展、评价手段方面，就学习者心理特征与教学策略等方面借鉴游戏，设计、选择适当的发展工具、评价方法、教学策略。游戏化教学是借鉴游戏的设疑、挑战、自主等理念，把教学目标隐蔽于游戏活动中，根据学习者的特征以及教学内容，采取相应的游戏化教学策略，从而使学习者在放松的状态下，从乐趣中获得知识、提高技能和陶冶情操。

   根据众学者的研究，我们将游戏化教学法定义为根据教学大纲的要求和学生的实际情况，将教学内容和生动有趣的游戏结合起来，使学生在玩中学，学中玩，在潜移默化中培养情感，提高知识和技能的教学方法。因此，将游戏形式和游戏精神融入到课堂教学中的“游戏化教学”是提高课堂教学有效性的手段之一。它摆脱了传统的单纯说教模式，充分体现了教师的主导性与学生的主体性。

**（二）本课题的理论假设和创新点**

1、研究假设

游戏化教学是基于对教材内容的把握基础上，深入挖掘教材内容的游戏性，将教学与游戏有机结合起来的教学方式，其主要的运行宗旨与原理就是“游戏式的学习方式”，将枯燥无味的“学知识”，变成学生喜闻乐见的“玩知识”，从而让游戏成为学生掌握教学内容的有力武器。游戏化教学可以依据其自身轻松愉悦的学习状态，做到有效的缓解学生学习压力，注重对学生主体体验的获得与培养，给予学生广阔的发展空间，使其在游戏的合作环节内增强彼此之间的合作能力，强化对思维创造性的培养，进而使学生处于一种张而不弛的学习氛围中，收到较为理想的课堂效果。

 2、研究的创新点

   随着信息网络技术的迅猛发展,传统的以学校教育为中心的时代，已经逐渐步入实现人、教育、生活全方位整合的“后教育时代”。

游戏化教学就是试图将学习者的发展回归到人发展的自然形态,是尊重人的发展自然规律的。游戏中所创设的游戏情景、资源中内含的超越、平等精神以及在自由与限制之间保持适当张力的精神,不仅有利于革除当前教育存在的一些弊病,而且更容易使师生双方作为真实个体投入到教育过程中,进行积极的对话,各自敞开自我、相互倾听、相互理解、相互吸引,从而成为教师与学生共同进行的一场“游戏”。

根据以上问题，我们的课题创新之处：1、构建信息技术支持下初中课堂游戏化教学的结构；2、构建适合初中课堂游戏化教学方法3、探索适合初中生课堂游戏化教学策略。

**三、课题研究的内容与方法**

**（一）研究内容**

  1、在初中课堂应用信息技术开展游戏化化教学的方法。

  2、初中课堂中应用信息技术进行游戏化教学设计策略的研究

  3、基于信息技术的游戏化教学的评价研究。

  4、信息技术支持下，适合以初中生游戏化为核心个性化学习系统的开发。

****（二）研究方法****

  1、调查研究法：通过问卷、访谈等方式，对初中学校师生进行调查，了解当前初中课堂教学的现状和问题,及对游戏化教学法的意见和看法。

  2、文献研究法：搜集、整理国内外关于游戏化教学法的文献资料，研读游戏化教学法的相关理论，探索戏化教学的设计、组织及评价方法。

  3、行动研究法：深入课堂，深入教研组，在调研中发现问题，针对问题研究对策。

  4、经验总结法：搜集整理课题研究材料，总结、分析课题研究的经验，形成课题研究论文（报告）。

**四、课题的研究结果**

**1、 教学设计理念的改变**

身为一名一线教师，笔者的切身感受是，我们对教育本质的思考不是很充分，或者说因为缺乏发掘学生潜能的更好的技术支撑，所以教师在备课过程中往往会忽视照顾到每一个学生这一点。随着新课改提出 “为了每一个学生的发展”，以及教育信息化的落实，我们的农村学校每个班级也配备了交互式电子白板，而且学校对每一位教师进行了专业技术的培训。使我们掌握了更多应用于课堂教学的信息技术，我们一线教师对教育的理念有了一个全新的认识和改变。

在教学设计的过程中，教师要对教学内容进行全面分析，选择适合进行游戏化的内容。要联系学生实际，包括日常生活和学生现有的知识水平。教学过程中引入游戏的时机要把握，才能有效地吸引学生无意注意，维持有意注意，发挥其最大价值。教学设计中游戏的设置不宜过多，过多则容易将学生的注意力带入游戏中而忽略了教学内容。才能有效地把学生注意力凝聚在学习过程中，发挥游戏的最大价值。这几年的研究探索和实践也证明了此前研究假设的可行性，并取得了实际的效果。在初中课堂上，真正实现了游戏化教学模式。提高了全体学生的学习积极性。

**2、 学生地位的改变**

现代教育理念强调学生在教学活动中的主体地位，各项教学活动都要以学生为中心，为学生服务，教师作为教学活动的引导者，帮助和监督学生。游戏化教学中游戏活动的设计者是教师，主导游戏活动中知识的呈现、游戏规则、游戏进程以及游戏的发展方向，而教学过程中强调学生作为主体的作用，只有学生积极的参与才能体验到学习的乐趣，才能把注意力集中在学习的过程中，使思维能力、创新能力得到进一步提升。在游戏化教学中，不顾教师的主导作用，教学活动就会毫无秩序，偏离的原本的教学目标；忽略学生主体的角色，课堂只会是“满堂灌”的形式，那么学生对知识的理解运用，对客观世界的认知等是无法实现的。

游戏化教学设计中要体现教师主导、学生主体，两者是辩证统一的，学生在教学活动中发挥主体作用进行的学习，是在教师的作为教学主导的指导下进行的。一方面教师的指导帮助学生观察、体验学习，使注意力集中在学习过程中；另一方面，发挥学生的主体作用，激发学习的自觉性。 我们教师，也应该从以往的课堂“主导者”逐渐转型为“引导者”和“帮助者”，真正做到“把课堂还给学生”。

**3、 教学设计的开放性的改变**

教学设计本身是一个动态性的过程，游戏化教学中利用游戏来展开教学活动，教师要充分关注到学生参与游戏的“现场反应”，能够随时调整教学策略和教学安排，体现游戏化教学设计的弹性空间，以及教学内容的生成性。同时，游戏化教学设计的开放性给予学生自由思考、自主探索的空间，引起学生的学习兴趣和注意力，能够培养学生的创造力和思维发展。教学目标的开放性有助于教师在传授学生知识与技能的同时，关注学习的过程和方法，以及学生所获得的情感体验。教学内容的开放性有助于学生拓宽视野，体验多样化的教学方式，使学生得到全面发展。教学策略的开放性可以改变单一枯燥的教学方法，依据教学目标、学生特点、教学内容等灵活的选取教学方法，有助于吸引学生的学习注意力。教学评价的开放性将多种评价方式综合使用，体现了评价的合理公正，帮助教师以发展的目光看待学生，激励学生。

**4、基于课题取得的研究成果**

伴随着计算机技术的不断更新和互联网网络的普及，信息技术和各科课程的整合是时代发展的趋势。对“寓教于乐”教育理念的追求，促使教学方式由传统的教师讲学生听的模式转变为新型的教学方式——游戏化教学。以游戏作为课堂教学的组织形式，以游戏任务为载体，以完成任务激发学生的积极性，把教学内容贯穿其中，让学生体验、参与和合作，有目的、有针对性进行技能教学，最终完成教学目标。基于游戏化的教学过程设计，可以活跃课堂气氛，营造愉悦欢快的学习环境，同时能够提高学生的学习兴趣，对课堂的注意力，更好的完成教学目标，提高教学效果。

通过对游戏化教学的分析，紧紧围绕信息技术这个媒介，提出了游戏化教学设计概念，分析当前初中课堂教学存在问题，在此基础上分析游戏化教学的可行性，游戏化教学设计的必要性和原则，让每一位学生都能得到很好的发展，探索出一种适合初中课堂学生基于信息技术的游戏化教学的模式，进而在教学目标、内容、策略、评价四个方面总结了游戏化教学的策略。在初中课堂实施游戏化教学，教学活动能让学生的注意力更持久，提高教学效果。依靠信息技术通过游戏形式，对教学设计过程进行有效整合，学生愿意上课，当堂掌握，实现教学最优化，同时参与课题研究的教师专业能力以及信息技术与专业技能的结合得到进一步的发展。

老师们总结教育教学经验，积极撰写游戏化教学的相关论文，多篇论文获得市区级奖励。课题组成员在游戏化教学理论的指导下进行了实践探索，改进教学设计，并进行实践课的探索，多名教师获得优秀课、优秀教学设计的奖励。另外，成员们还积极进行游戏软件的设计，精心制作游戏化教学设计，全方位分析教学流程，使之能够快乐自主的学习。 在课题研究的推动下，提高了老师们的理论和实践能力。

**五、问题讨论**

从2017年9月课题立项到结题，本课题研究已经进行了3年多的时间，随着研究的不断深入，我们总结研究成果的同时，对本课题存在的问题进行了思考：

****1、理论知识不扎实****

课题组成立之初，学校突击购买了一些相关书籍、资料，课题组成员也阅读了一些与课题研究有关的书籍，但都是临时抱佛脚，对理论的理解和掌握不够深入。

****2、研究时间不足，精力不够****

课题组成员均为一线教师，有的还担任着班主任工作，所以时间紧张，精力不足，对理论的学习深度，广度不够。所以随着课题研究的不断深入，越来越感觉到有些力不从心。

****3、经验不足，缺乏专家的引领****

全体课题组成员尽心竭力，全情投入，但信息技术支持下的分层差异化教学这个课题还是比较小众的一个研究课题，手中的资料，现实的案例都不是很多，我们身边更没有成功的案例可借鉴。所以大家都是摸着石头过河。我们迫切需要这一领域的专家给我们一些引导和建议。

　　六****、今后教学的一些设想****

　　1、进一步开展课题理论学习、典型案例学习与分析、研究，做好学习心得撰写和交流。

　　2、针对《信息技术支持下初中语文课堂分层差异化教学研究》这一课题，在全校进一步开展分层教学的推进，并由语文推广到其它学科。在原有信息设备的支持下尽力开发新的，适应课堂的课件，新的信息技术，比如希沃课堂等。

　　3、开展课题的交流研讨会，发挥教师群体自主教研作用，做到以教师的个人发展促进学校课题研究的发展。

　　4、结合课题研究，请专家讲座，组织研讨交流活动。课题组将分教研组进行分别研讨，开展以学校教师与专家共同参与课题研究的活动，促进课题组成员与课题研究共同成长。

5、进行课题的开发和评估，认真总结课题中出现的问题和经验。全体课题组成员将继续努力，把研究内容应用到课堂教学中，并不断改进形成体系，服务教学。

课题研究告一段落，立项初期各项预期目标都有不同程度的实现或取得阶段性成果，