《小学教学中基于游戏化学习的微课程设计及应用研究》

课题研究成果概述

立项号： 171201220146

课题类别：专项课题

学科分类： 全科

课题负责人： 胡伟华

承担单位： 天津市滨海新区大港桃李园小学

课题研究成果概述

一、课题参加人员、组织安排

|  |  |
| --- | --- |
| 课题名称 | 小学教学中基于游戏化学习的微课程设计及应用研究 |
| 负责人 | 姓 名 | 胡伟华 | 性 别 | 女 | 职务 | 教师 |
| 办公电话 | 25963139 | 手机号码 | 13920195338 | 职称 | 一级教师 |
| 工作单位 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 电子邮件 | liyan510129@126.com |
| 主要参加者 | 姓名 | 工作单位 | 职务职称 | 承担任务 |
| 李妍 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 英语教师一级教师 | 成果的整理，微课应用课堂 |
| 宋丹丹 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 语文教师一级教师 | 撰写工作报告，微课应用课堂，组织问卷调查 |
| 张希珍 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 科学教师二级教师 | 微课制作收集资料，微课应用课堂，成果的整理。 |
| 汤桂钦 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 数学教师一级教师 | 撰写论文，微课设计方法研究 |
| 刘洪佳 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 数学教师一级教师 | 撰写论文，微课设计指导，收集资料 |
| 孙静 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 数学教师一级教师 | 撰写论文，微课设计指导，收集资料 |
| 朱慧颖 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 数学教师二级教师 | 撰写论文，微课设计指导与应用，收集资料 |
|  | 邢钰熹 | 天津市滨海新区大港桃李园小学 | 音乐教师二级教师 | 收集资料 |

二、课题研究的内容与方法

（一）研究内容：

通过调查，研究，探索、实验，总结整理设计出游戏化微课使其重新激发学生利用微课学习的热情，并形成一套“游戏化微课导学、助学、促学”的课堂教学模式。

具体内容：

明确要求——合理安排简单、合理、有趣、积极向上的游戏于微课程设计中，将游戏化学习与微课程相结合

激发兴趣——利用游戏化微课激发学生自主学习的兴趣，培养学生自主学习的能力

培养习惯——培养学生养成学习专注、沉浸度高的习惯，使学生能够不怕困难自主学习

课程应用——教师设计的微课要有效的用于教育教学中

整合能力——通过实用微课程学习，促进学生理解力、专注力、合作交流能力等得到锻炼

（二）、研究方法：

（1）研究视角

游戏化学习下的微课设计体现了建构主义理论中以学者为中心的理念，学习者以游戏的形式来解决真实的问题从而实现对某个学科知能点的构建；同时符合内隐学习理论，玩游戏学微课是一种潜移默化的吸引，让学习者在游戏的过程中不知不觉获取微课中的知识而不感到枯燥无味；还符合体验式学习理论和需求层次理论，学习者体验到了有趣的游戏，获得了知识技能与情感态度的升华，得到充分的自我肯定，并与其他学习者交流经验、分享成果，从而将微课中传播的知识应用到学习中。

（2）研究方法

1.观察法。大略观察，确定观察的目的和对象。制定观察计划，规定统一性标准，提出观察提纲。通过观察掌握学生对于现有微课使用的基本情况。

2.抽样调查法。通过问卷调查、访谈以及听课等方式了解学生对游戏化微课的接受程度。

3.文献研究法。搜集相关文献，为游戏化微课的架构提供理论支持。 4.案例法。课题组成员在研究中不断总结经验、积累典型案例并将之升华至理论层面。

5. 经验总结法。将从教育活动中得出的第一手资料进行全面性的总结、概括形成能够广泛推广的教学模式。

（3）研究途径：

1.通过制定观察计划、学生访谈、问卷调查、文献查阅等方式搜集资料，设计研究方案，成立课题组。

2.定期开展游戏化微课的展示与交流活动，积累经验与案例。

3.将研究成果应用到学生的微课学习中，观察总结并加以改进。

4.整理并分析研究成果及相应资料，反思课题研究的发展与现状；构建课题成果报告提纲，完成课题成果报告。

（4）研究目的：本课题通过对微课程使用现状的调查、分析与研究，总结小学生对部分微课程失去兴趣的原因，针对小学生的认识水平、年龄特点、身心发展水平等，将微课程游戏化，从而使微课变得生动灵活，激发学习者的学习热情。希望通过本课题的研究使本校教师利用游戏化微课程教学成为常态，并逐渐形成一套游戏化微课程设计及应用体系，在校内推广。

（5）重要观点：基于游戏化学习下的微课设计及应用充分体现了以人为本的教育理念，针对小学生的认识水平、年龄特点、身心发展水平等，将微课程与游戏结合，从而使微课变得生动灵活，激发学习者的学习热情，使自主学习变得轻松有趣。

本课题通过两个阶段进行展开：

（1）学习准备阶段

1.通过制定观察计划、学生访谈、问卷调查、文献查阅等方式搜集资料，设计研究方案。

（2）实施操作阶段

2.定期开展游戏化微课的展示与交流活动，积累经验与案例。将研究成果应用到学生的微课学习中，观察总结并加以改进。整理并分析研究成果及相应资料，反思课题研究的发展与现状；构建课题成果报告提纲，完成课题成果报告。

三、课题研究的结论与对策

（一）核心观点：

（1）游戏化微课激发了学生学习的兴趣和主动性。

 在课题研究过程中，教师将游戏化微课合理的运用于课前，课中和课后，真正实现了游戏微课的导学、助学、促学的功能。游戏设计激发了学生的学习兴趣及学习的主动性。在识字教学游戏微课中，闯关探宝游戏、填字入门游戏、儿歌助写这些充满挑战性的游戏，促进了学生的自主学习。

（2）游戏化微课突出了学生自主学习,实现了因材施教。

游戏化微课学生可以反复观看、学习，练习，而老师的讲解永远不会超过3遍。这是我们当老师在进行教学时所不能超过的，放眼全国，把同一教学环节在一节课上对同一个学生讲解超过3次的老师不会多。而确实存在着学习了5次甚至10次都还没有学会的学生。思维慢的学生或者请假的学生可以在家里慢慢看，反复看，还可以暂停和快进，有利于防止学困生的出现。学生可以照着视频操作，便于学习，突出了学生自主学习。

**（3）**微课是翻转课堂教学实施的基础，运用微课实施翻转课堂，节省了大量讲授的时间，利于实现高效课堂。

 对于科学、探发、劳技这种实践性强的课程，学生在课前游戏化微课学习基本的操作，在课上学生分组进行合作学习，教师可以走下讲台，来到学生中间，对学生操作中的问题进行指导，并引导启发学生思考，让学生真正成为学习的主人。这种方式增加了师生、生生互动，学生走上讲台进行展示交流，其他同学当评委进行评价奖励，促进了学生的自主合作交流。

1. 游戏化微课程应用有效策略

（1）游戏化微课程的应用注重引领创新

游戏化微课情境化能够进一步激发学生的兴趣，吸引学生的关注。情境化微课是在特定的场景下按照情景剧式的视频制作。教师作为导演，设定熟悉场景的游戏，为同学们创作出具有娱乐性的视听盛宴。熟悉的场景，熟悉的事物更容易让学生们感同身受，从而吸引他们的注意力，达到寓教于乐的效果。同时也可以使用Adobe Ultra CS3或者After Effects等软件进行抠像，将人物添加到电子制作的场景中，为情境化微课的制作增添IT元素，这样更加能抓住学生的眼球。

（2）游戏化微课程的应用注重交流合作

在应用游戏化微课时注重师生、生生的交流，学生可以利用乐教乐学软件发布自主学习微课后的成果，生生、师生互赠小红花，这种交流活动能够增加学生学习的积极性，促进学生互相学习、帮助，体验集体合作的荣誉感和成就感，使学生、老师的感情在互动中得到升华。

（3）游戏化微课程的应用注重弱化差异

教师在制作游戏化微课时，首先要先对学生进行深入的了解，其次教师根据学生学习水平、学习诉求和学习兴趣的不同设计制作出不同层次的体验性游戏，这就要求教师要针对相同的知识点制作出满足不同学生口味的游戏化微课，从而弱化个体差异，强化全体学生的发展；教师在应用游戏化微课时，应检验学生现有的知识水平，根据现有知识水平设计出层层递进的游戏化微课，让学生了解自己的不足，同时还能与其他同学合作交流，这样不仅增加了学生的积极性，而且弱化了个体差异带来的影响，使知识水平与人际交往能力得到提高。

四、课题研究的成果与影响

（一）课题研究成果

论文:1.张希珍《浅谈小学科学游戏化教学模式》

2.张希珍《浅谈小学科学游戏化学习微课程》

3.胡伟华《小学劳技教学中基于游戏化学习的微课应用研究》

4.胡伟华《小学劳技教学中微课的应用研究》

5.宋丹丹《游戏化微课在小学语文识字教学中的应用研究》

6.李妍《信息化背景下微课辅助小学英语教学面临的问题与对策》

7.李妍《基于游戏化学习的微课程设计及应用》

8.汤桂钦《小学数学教学中基于游戏化学习的微课程设计的教学策略》

9.朱慧颖《利用信息技术打造自主课堂》

10.朱慧颖《见“微”知“筑”----微课在小学数学预习中的融合应用 》

微课：1.张希珍《食物在体内的旅行》

 2.胡伟华《舌尖上的果盘》

 3.宋丹丹《游戏化识字微课》

4.刘洪佳《要下雨了》

5.刘洪佳《作文小魔咒》

6.孙静《小数点的移动》

7.朱慧颖《乘法分配律》

8.朱慧颖《解决问题》

9.李妍《小学生英语课堂系列》

10.李妍《Introducing toys》

课：1.李妍《Fun Time1\Recycle1》

 2.李妍《Lesson10》

 3.朱慧颖《神奇的影子》

 4.朱慧颖《面积和面积单位》

5.汤桂钦《轴对称图形》

6.汤桂钦《我和动物交朋友》

7.宋丹丹《我的自画像》

8.宋丹丹《渔歌子》

9.张希珍《马铃薯在液体中的沉浮》

10.张希珍《导体与绝缘体》

（二）课题研究成果的影响

经过近三年的实践研究，我校教师的游戏化微课设计水平有所提高，游戏化微课程在堂课中的应用反应良好，游戏化微课“导学、助学、促学”的教学模式在我校逐渐应用，取得良好效果。学生注意力更集中，对课堂的兴趣也相应提高。其中74%的学生能积极主动利用微课进行课前预习，并在课堂上积极发言，主动表达自己学到的新知识。68%的学生课后利用微课复习，并在做练习时观看微课解决自己的困惑。82%的学生对课堂中教师的微课分享学习表现了浓厚的兴趣，并在游戏闯关中活跃课堂气氛，加深对所学知识的印象。

游戏化微课程的应用取得了良好的成果。教师们游戏化微课“导学、助学、促学”的教学模式探讨中取得了一定的成果。在研究课题的同时，教师们每学期上一节研究课，设计一节游戏化微课，每学期写一篇教学论文，形成相关课题经验文章十多篇并获得区市级乃至全国级奖项。

五、课题成果的改进与完善

在信息技术飞速发展的当下，信息技术与教育教学的融合更加紧密，游戏化微课程的开发和应用是信息化与教学相融合实现高效课堂的一个有效手段。课前、课中、课后微课程的运用极大地激发了学生的积极性，促进学生知识掌握，减轻了学生的学业负担。游戏化微课程极大地促进了学生自主学习自主探究能力，减轻了教师教学中的负担。该课题的研究实现了教育及教学的低负高效。

本课题的研究基本实现了预期的研究目标，课题研究过程中我们采取了很多措施提高教师微课程开发的技术水平，积极组织教师参加游戏化微课设计理念学习，寻找相关资料给教师学习；组织教师参加游戏化微课设计比赛，赛后进行说课评课活动；组织游戏化微课创新赛，寻找游戏化微课的创新突破点，使学生更容易接受。这些措施的实施使教师在微课制作过程中注重情景化和趣味性，让学生实现浸润式学习；注重游戏化微课设计中根据学生差异进行目标分层设计；设计闯关游戏使学生的学习目标更加明确。可是还有一些因素制约着目标的实现，让课题研究存在不足，如教师在微课程开发与制作过程中技术水平的缺失，导致微课程的交互性差。这是课题推广阶段需要突破的难点。

本课题在研究过程中课题组老师制作了一些游戏化的微课程服务于教学，这些微课主要是单科的单课的较多，由于人员、时间、精力的原因，微课设计没有形成体系化系统化。在移动学习、大数据、云平台、智慧教育等信息化浪潮下的新时期，应将游戏化微课程资源进行共建共享，最终更好的服务于小学教育学校的教与学。