**课题成果公告**

课题名称：教育游戏对古诗词学习认知效果的影响研究

课题批准号：171200000049

课题类别：专项课题

学科分类：语文

课题承担单位：天津市教育科学研究院 教育技术与信息化研究中心（天津市电化教育馆）

课题负责人：黄天泽 高级实验师 天津市教育科学研究院教育技术与信息化研究中心（天津市电化教育馆）

主要研究人员：黄跃、周蓉、邓瑞君、张晓萌、吴左华、刘雨姗、张静、王雪静、吴勇、王雪梅

1. 课题研究内容

1.分析目前古诗词教学存在的问题及原因。

2.将教育游戏应用于古诗词教学中，验证教育游戏对识记、理解、运用三个维度的学习效果各自有什么影响。

3.探究引入教育游戏的教学模式与传统教学模式相比，在知识保持效果方面有什么差异。

4.根据教学实践情况，提出教育游戏应用于古诗词教学的建议。

1. 课题研究方法

1.文献研究法

本研究通过查阅和分析国内外有关教育游戏、古诗词教学和认知效果的大量文献，总结出本研究的相关核心概念，了解教育游戏的国内外发展状况，熟悉研究现状和未来发展趋势，构成研究的理论基础。在借鉴前人的研究成果之后，提出将教育游戏应用于古诗词教学这一尝试。

  2.实验研究法

本研究将教育游戏应用于小学古诗词教育教学中，采用实验研究验证教育游戏辅助教学与传统教学方法对学生认知效果的影响是否存在差异。在实验过程中，实验班采用教育游戏辅助教学，而对照班则按照传统方法教学。在实验后期，通过测试访谈相结合的方法，利用SPSS 20.0分析数据，对比实验后的差别，判断教育游戏能否对学生学习的认知效果产生正向影响。

  3.访谈研究法

  本研究通过对参与本项实验的部分学生和《华夏诗魂》游戏平台上的活跃教师进行访谈，了解教育游戏的应用现状及他们对教育游戏辅助古诗词教学的态度和意见。通过整理分析访谈记录，得出前教育游戏在实际应用中存在的问题，为教学方法的完善提供参考。

1. 研究结论与对策

## 1. 结论

本研究在建构主义理论、游戏化学习理论、人本主义学习理论和沉浸理论的基础上，通过实验研究验证了教育游戏对古诗词学习认知效果的影响。

1）在古诗词学习的认知效果的记忆维度上，教育游戏辅助教学与传统教学方法相比，在短期内无显著差异。但随着教育游戏实施时间的增长，实验班逐渐优于对照班，并且差异越来越显著。这一结论也证实了大多数文献中所提出的教育游戏在知识获取的有效性方面，具有优于传统教学方法的效果。

2）在古诗词学习的认知效果的理解维度上，教育游戏辅助教学与传统教学方法相比，在短期内无显著差异。但随着教育游戏实施时间的增长，实验班的成绩逐渐高于对照班，差异越来越显著。

3）在古诗词学习的认知效果的运用维度上，教育游戏辅助教学与传统教学方法相比，在短期内无显著差异。

4）在古诗词学习知识保持的效果上，利用教育游戏辅助教学在记忆、理解维度上优于传统教学方法，并且有显著差异。在运用维度上无显著差异。

以上结论也证实了大多数文献中所提出的教育游戏在知识获取的有效性方面，具有优于传统教学方式的效果。同时，在知识保持方面，教育游戏的作用存在争议，本研究的结果支持了教育游戏的正向作用。

## 2.对策

1）教育游戏对学生学习古诗词的认知效果具有积极的影响。因此，教师应该勇于尝试将教育游戏运用于教学中，利用教育游戏促进知识的获得与保持。

2）教育游戏的效果需要较长的一段时间才能体现出其优越性。所以教师要有足够的耐心，并做好充分的准备。

3）教育游戏要与传统教学方式相结合。这样既能保证激发学生的学习兴趣，又能保证教的质量和进度。例如，古诗词的学习注重情感的熏陶和意境的体验，在这方面是教育游戏所欠缺的，需要教师的引导。

4）访谈的结果表明，教育游戏颇受学生欢迎。本研究为了控制无关变量，故仅将教育游戏应用于课堂之上。建议将应用范围延伸到课外。利用教育游戏布置作业，组织在线考试。同学之间可以在课余时间利用教育游戏结成学习共同体，在游戏对战过程中，共同进步，从而获得更大收益。

1. 改进与完善
2. 关于教育游戏对运用维度的影响，本研究未得出显著性结论。未来的研究可以考虑延长实验时间，加强实验干预，考察教育游戏对知识迁移的影响。
3. 鉴于教育游戏对认知效果具有积极作用，应广泛推广到各个学科、各个学段，充分发挥教育游戏的巨大优势，让更多的学生受益。