**教育游戏对古诗词学习认知效果的影响研究**

**——工作报告**

**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）**

**黄天泽**

一、前言

天津市教育技术科研课题《教育游戏对古诗词学习认知效果的影响研究》于2017年9月经天津市电化教育馆批准立项（课题立项号 171200000049）。本课题于2017年初已经开始着手准备，在市电教馆的精心指导及有效组织下，于2017年9月举行课题开题会，截至2020年11月，本课题取得了预期的研究成果，现将主要的研究过程汇报如下。

二、课题研究的主要过程和活动

2017年9月，开题。本课题邀请了天津师范大学教授杨海波、副教授任辉、讲师李彤彤作为评审专家共同参与了本课题的开题会。开题会上，课题组负责人宣读开题报告，阐述了本课题的研究目的和意义、研究现状、研究目标、研究内容、研究方法、研究过程、工作分工、预期成果等。课题评审专家听取汇报后，提出有针对性的评审意见和建议。根据专家评议结果，课题组及时调整研究计划。首先，考虑到该课题的研究内容较为复杂，将研究时间从1年延长至2年；其次，根据学生年龄特点和认知规律，认为小学低年级学生机械记忆能力更强，对游戏影响更敏感，并且在古诗词学习方面对低年级学生的要求也更贴近本课题研究内容，故将研究范围从小学高年级变更为小学低年级阶段。此外，实验假设中关于教育游戏对古诗词识记效果的影响，在评审专家的指点下，从无显著差异改为差异显著。

2017年10月-2018年6月，开展系列研究活动。组织课题组成员学习相关文献资料；设计实验实施方案；编制前测、后测试卷；筛选测试班级并进行对照实验；分析测试数据。

本课题选用“华夏诗魂”古诗词游戏化学习项目为依托进行研究。该项目是在市教委领导和公司的鼎力支持下，以创新戏化学习方式学习古诗词。这种寓教于乐、在玩中学的方式，真正将教育延伸到了每一个家庭，为家庭涂抹了一层幸福的粘合剂，也注入了浓郁的文化气息；做到了以家风带世风，为社会做贡献。以科研为引领，在教育信息化大背景下，将游戏化学习项目向其他学科拓展，让学生、家庭甚至全社会都能洋溢起浓厚的学习氛围，让人人都爱上学习。

《华夏诗魂》是天津市电化教育馆与乐教乐学共同研发的一款古诗词游戏化学习软件。集卡牌收集、闯关、擂台、对战等功能为一体。玩家必须通过手中的人物卡牌才能进行游戏，每一张人物卡牌均代表一位诗人及相应的诗集，玩家可以通过已获得的卡牌，查看他们的诗集进行巩固与复习。然后利用手中的卡牌进行闯关、对战及攻擂。游戏中覆盖包括李白、杜甫、白居易、苏轼、柳永、晏殊、岳飞等50余位诗人，收录唐诗：1297首、宋词：2158首。

2017年底，针对华夏诗魂古诗词游戏化学习平台在使用中出现的问题，进行了多次改版和软件升级。新增了卡牌（即题库）选择功能，教师组织班级比赛时，可以根据需要选择需要考察的题库；增加了“人人对战”功能，除了“人机对战”外，可以在全国范围内匹配对手，进行比赛；对教育管理功能进行完善，班主任、校长、区级管理员各级别都有权限分配，可以查看和管理下属区域的学生、教师。

2018年，我市注册总人数已突破66万。为了促进《华夏诗魂》古诗词游戏化学习项目稳步推进，丰富中小学生学习生活，激发学习兴趣，全面推进素质教育，培养有国际竞争力的创新人才，于2018年举办天津市《华夏诗魂》古诗词游戏化学习竞赛。竞赛采取在线比赛的方式进行，在游戏中以“市级皇榜”的形式发布。

该项赛事将以多种形式进行，时间贯穿全年。主要分为自主游戏；区、校级、年级、班级日常活动和市级竞赛三部分。

（一）自主游戏环节：

学生可自由安排时间，利用游戏软件，在日常游戏中使用闯关、对战来进行练习，并提升自己的用户等级，增加掌握的诗词量。为后续竞赛打下基础。

（二）区、校级、年级、班级日常活动

该环节由各单位自行组织相应级别的皇榜。各单位管理员可以在权限范围内自行发起皇榜活动。如学校管理员可发起校级皇榜；区管理员可发起区皇榜等。对应范围内的学生只能看到自己所属单位发起的活动，其他活动不可见。

（三）市级竞赛

市级竞赛是由天津市电化教育馆在华夏诗魂网络游戏软件中发起的皇榜，参赛范围是我市全体小学、初中学生，比赛不分组别。

市级皇榜从易到难分为初赛、复赛、决赛。

初赛： 2018年1月1日——2018年4月15日

复赛： 2018年4月16日——2018年4月30日

决赛： 2018年5月1日——2018年5月15日

在2018年天津市《华夏诗魂》古诗词游戏化学习竞赛中，天津市电化教育馆组织全市22个区，482所学校，1.24万学生参与了此次活动。

市级“皇榜”比赛共分为初赛、复赛、决赛三个阶段。经过不同阶段的比拼，共评出一等奖213人，二等奖293人，三等奖378人。优秀指导教师奖345人，优秀组织奖10个。

试验过程中，项目组要求各学校以班级为单位组织开展游戏化学习，并动员家校互动，共同参与和监管。正确引导学生参与活动，端正学生的态度和思想，不能单纯的将《华夏诗魂》视为娱乐的工具，要在游戏中有所收获，这样才能真正做到寓教于乐，达到我们进行这一教学实验的目的。教师始终坚持在游戏中学的目标，定期组织实验班教师做活动开展情况总结、交流，时刻关注学生的游戏进展、题目的难易程度，以及学生的游戏通关方式和学生的体会感悟。教师也会利用注册的账号进行游戏，和学生共同参与，形成共同语言，并在此基础之上达到和学生的交流和监督。

将学生在游戏软件中的等级、经验值和古诗词的掌握程度进行比对，检验软件对于学生学习古诗词是否有所帮助，对于有助于提升学生学习古诗词和传统文化的兴趣。

为了进一步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对参与本项课题研究的师生进行访谈。通过整理分析访谈记录，得出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。

在课题研究和推广过程中，对游戏设计方案不断总结、改进如下：

1、经调查问卷统计后发现，游戏时间过长不利于学生保护视力，为培养学生合理利用时间，注重用眼卫生，特增加游戏体力机制，确保学生游戏时间可控，让学生养成合理游戏学习时间的习惯。具体为：时间在结束一局游戏后减少部分体力，体力消耗为0后则不能继续游戏，适当控制游戏时间。在阅读学习诗词时可对于体力恢复有一定奖励。

2、从德育教育角度考虑，在本学习软件进入之前特别加入健康游戏忠告

3、从激发学生兴趣角度考虑，诗人卡牌的画风男女性别明确，形象健康向上，贴近真实人物。

4、经过一段时间的使用和推广发现，游戏中部分学习环节有所欠缺，为增加教与学的便捷度，增加古诗学习过程引导，迭代开发中，在卡牌中古诗学习中加入本诗的文学常识、文学鉴赏、语音泛读、配图、注释等内容。游戏中涉及的所有古诗加入拼音注释，方便低年级学生阅读学习。

5、从教学性的角度考虑，游戏闯关应按照难易程度循序渐进，最开始的关卡可为入门级古诗（参照课标要求选择低年级课本上的古诗或是耳熟能详的古诗），相对容易的使学生通过最初的关卡，增加对于游戏的兴趣及进一步学下去的动力。

6、从学生的接受度和以学习者为主体的角度考虑，学习内容应以古诗为主，避免古文宋词等。

7、从教学严谨性方面考虑，对于游戏剧情中人物的年龄、际遇更加考究，本着尊重史实的初衷，避免出现科学性错误。人物对话中掺杂现代汉语、古汉语以及网络语言，应在一定程度上统一，对于生僻诗和内容不合适的古诗做了适当删减。

8、从操作性上考虑，在游戏起步阶段设计了一些引导操作，方便学生尽快掌握游戏的方法。

经过课题组成员的共同努力，课题基本上达到了预定的研究目标。

三、课题研究计划完成情况

（一）通过该课题的研究，了解我市学生学习古诗的现状。

从学生、教师两个方面分析了造成学生不愿意学习古诗的原因为：很难激发学习兴趣，与日常生活联系不紧密，接触少，内容难于理解等。了解了这一点，对于课题进一步研究奠定基础。

（二）将游戏化学习模式引入古诗词教学对提高学习效率有显著效果。

通过分析，可以看出游戏化学习方式确实对古诗词的学习有显著成效。首先，基于网络游戏的游戏化学习方式能够有效地将学习内容以游戏的形式呈现，激发学习动机，使学生保持积极主动的学习态度，在潜移默化中学到知识，培养能力。其次，游戏中运用了大量激励机制，学生在游戏中获得更多自信和成就感。第三，数据分析表明，游戏化学习方式在诗词的记忆效果方面有显著影响。游戏化学习可以大大提高古诗词的学习效率，并提高学生在学习古诗词方面的愉悦感。促进学生的无意识学习，通过游戏的过程，学生将古诗词通过无意识学习的方式潜移默化的记忆在脑海中。区别于以往的古诗词学习方式，真正在不经意间使中国传统文化浸润到每一个学生的心里。

（三）游戏化学习在古诗词学习中具有极高的认同度。

学生普遍乐于接受游戏化学习这种教学模式，总体满意度非常高。更有学生要求教师多采用游戏化教学。由此可见，游戏化教学能够改善学生学习古诗词的态度，学生对这种教学方法感到满意并且乐于尝试，使之广泛推广成为可能。

（四）总结出古诗词游戏化自主学习模式。

课题研究和实践相结合，加上各子课题校的实践应用，经过多次的实践——总结——再实践——再总结的过程，各学校都总结出了自己的古诗词游戏化自主学习模式。

（五）促进了教师整体信息素养的提升

课题研究培养、锻炼了教师。教师在课题研究中教育观念不断提升，建立以生为本的观念，以学生为主体，牢固树立教育是为了促进学生发展的观念。变重知识传授为重习惯培养，变重成绩为重学生的发展。学习、研究、小结、再学习、再研究，在这良性的循环中教师的理论素养和实践能力增强了，教师的业务水平提高了，教师的教学经验丰富了，信息素养得到显著提升。

（六）学生信息素养得到显著提升。

兴趣是最好的老师，将游戏化学习引入古诗词教学，让学生得到而全所未有的学习体验，是古诗词的学习再也不是枯燥无味的，艰涩难懂的，而是充满趣味感、成就感、美感的过程。在这个过程中，学生是主动的，是积极的，是充满创造力的，不仅学到阐事明理、为人处世之道，在潜移默化中提高学生的思想道德素质，还使学生的信息技术素养得到了很大提升。

（七）游戏化学习对学生成长有积极影响，在软件的应用中，我们可以发现通过游戏化方式的古诗词学习对学生的成长也有着举足轻重的影响。“胸藏文墨怀若谷，腹有诗书气自华。”，古诗词作为中国的传统文化对于学生的语言表达能力，以及写作能力都大有益处。

（八）完成了一批教育论文、学术成果

两年来，我们课题组全体成员共同努力，扎扎实实进行课题研究。在研究过程中，课题组成员采用科学有效的方法推进理论与实践研究，及时总结经验，改进措施，涌现出一批相关课题及论文成果。

四、研究变更情况

（一）变更课题管理单位名称

本单位由天津市电化教育馆更名为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）。

（二）研究计划调整

原计划本课题在一年内完成，经评审专家评议，认为本课题所研究的内容较多，建议2年完成。按照评审专家意见，研究计划主要对研究过程和时间进行了调整。调整如下：

本课题研究期限为2年，分三个阶段进行：

第一阶段：（2017年9月--2018年6月）

组织开题，拟定研究方案和实施计划，进行实验研究和相关分析。

第二阶段：（2018年7月--2018年12月）

整理研究成果，进行中期总结，形成阶段性研究成果。

第三阶段：（2019年1月--2019年12月）

归纳、整理各类信息资料，梳理研究成果，撰写课题研究报告，报送结题材料。

（三）人员调整

课题立项后，根据工作需要，部分人员有所调整。调整如下：

主要研究人员：黄跃（天津市电化教育馆）、周蓉（天津市电化教育馆）、邓瑞君（天津市南开翔宇学校）、张晓萌（天津市南开区中营瑞丽小学）、吴左华（天津市实验小学）

其他参与人员：刘雨姗（天津经济技术开发区第二小学）张静（天津市电化教育馆）、王雪静（天津市电化教育馆）、吴勇（天津市电化教育馆）、王雪梅（天津市电化教育馆）。

1. 成果的出版、发表情况

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 成果名称 | 成果形式 | 著作者 | 获奖或发表 |
| 2017.12 | 教育游戏对小学古诗词认知效果的影响研究 | 论文 | 黄天泽 | 第八届全国教育技术论文活动全国一等奖；同时发表在《中国电化教育》2017年12月增刊。 |
| 2018.12 | 古诗词游戏化学习平台建设与应用研究 | 研究报告 | 周蓉 |  |
| 2017.9 | 人教版小学语文二年级下册《古诗两首》教案设计 | 教案设计 | 邓瑞君 |  |
| 2018.2 | 信息时代背景下教师教学能力发展研究 | 论文 | 黄跃 | 发表在《新时代教育》2018年2月第7期上 |
| 2019.4 | 网络课程环境下中学生自主学习现状分析 | 论文 | 黄跃 | 发表在《天津教育》2019年4月（上） |
| 2019.4 | 《综合实践活动》六年级下册、九年级下册 | 教材 | 邓瑞君 | 参与编写人教版《综合实践活动》教材，并出版 |
| 2017.9 | 《搭配问题》 | 课例 | 吴左华 | 天津市第二十一届教育教学信息化大奖赛一等奖 |
| 2018.9 | 《蝴蝶我来画》 | 微课 | 张晓萌 | 天津市第十六届中小学信息技术创新与实践活动二等奖 |
| 2018.9 | 《图的语言》 | 课件 | 张晓萌 | 天津市第二十二届教育教学信息化大奖赛三等奖 |
| 2018.3 | 《浅谈小学信息技术课堂教学》 | 论文 | 张晓萌 | 天津市基础教育2018年“教育创新”论文区县级三等奖 |
| 2020.9 | 《小学信息技术课堂教学方式的转变》 | 论文 | 张晓萌 | 2020年南开区中小学课堂教学成果评选三等奖 |
| 2018.12 | 《教育信息化2.0时代下教育云服务研究》 | 论文 | 张静 | 第九届全国教育技术论文活动全国二等奖 |
| 2019.11 | 《信息化背景下教师师德建设创新路径研究》 | 论文 | 王雪梅 | 第十届全国教育技术论文活动天津市二等奖 |