

游戏是快乐的学习， 学习是求知的游戏

中职动漫专业基础课程“游戏式教学”的实践与研究
(2010 YGH216)



YZLI0890170159

鄞州四明职业高级中学动漫课题组
二〇一二年九月

赠书

游戏是快乐的学习，学习是求知的游戏

——中职动漫专业基础课程“游戏式教学”的实践与研究

鄞州四明职业高级中学动漫课题组

组长 杨纪斌

副组长 周思深（执笔）

成员 顾薇洁 晏文娟 徐永亮

任雪君 王玲 徐霞 徐晶



YZLI0890170159

内容提要

乐知乐学，悦教悦导，这是我们理想的学生学习状态和教师的教学情状。动漫，经常会表现出一种积极的精神、文化和世界观，通过夸张的形式给我们向上的动力。我们希望在我们的动漫教学中，通过动漫的积极向上的一面，带给学生快乐，这是我们选择这个研究课题的原因。

本课题研究以“快乐教育、幸福课堂”思想为理论指导，在对本专业学生学习情况的调查与分析的基础上，通过资源整合，确立了动漫专业基础课程“游戏式教学”研究的三大模块内容（适合游戏式教学的游戏种类，游戏式教学的课堂组织模式，学生学习效果的评价体系），通过实践探索，构建了游戏式教学的课堂组织模式，创设了学生学习效果评价体系。我们研究的目标就是要让学生们乐知乐学，充分感受知识增长的快乐、拥有健康的人格、飞扬的个性、青春灿烂。

本课题主要有以下研究亮点：

1. 游戏走进课堂，玩与学相结合。游戏成为我们教学的一种教法和学法，通过游戏的设计，让学生更轻松地了解和掌握课程的知识点，从而减轻学生的学习压力，活跃课堂的气氛，拉进师生的情感。

2. 总结游戏种类，建构游戏模式。要使游戏式教学和课堂教学尽量完美的融合，就必须甄选出适合职高生心理、生理特点的游戏种类，并且要为游戏教学构建一个具有统一性、可操作性和兼容性的教学组织模式。

3. 建立三维目标，全面评价学生。全面评价学生的专业素养，不仅关注学业成绩，而且关注多方面的潜能和特质的发展，尤其是探究与创新能力、自主学习能力、合作学习能力、实践能力，以及学习兴趣、学习态度、学习习惯、学习过程、学习方法、情感体验等，用三维目标，进行综合评价，以求全面客观地评价学生。

经过我们的教学和研究实践，本课题获得了良好的成果：

游戏教学，激发了学生学习的激情，开发了学生的创作实力，培养了学生的创新创业能力，丰富了学生的业余生活。课题收集资料，丰富游戏库的资源，为其它专业的游戏教学提供借鉴。

在游戏中学习、在做中学是人本能的要求，是人真正兴趣之所在。在游戏化的学习环境中，学习与实做相辅相成，学习者是透过亲自动手参与实务过程中取得经验。在这样的学习经验中，他们所得的知识是活用的，是渐进式的，是创造式的，是自我启发式的。

充分的信任，激活的是智慧；自主的空间，换来的是惊喜。

目 录

【主报告】.....	1
一、研究缘起.....	1
(一) 学习兴趣对学生学习的重要性	1
(二) 学生学习快乐感幸福感的缺乏	1
(三) 学生个性张扬和健康人格养成	1
二、理论追溯.....	2
(一) 斯宾塞的“快乐教育”.....	2
(二) 杜威的“从做中学”.....	2
(三) 建设“幸福校园、课堂”.....	3
三、研究设计.....	3
(一) 课题的假设.....	3
(二) 研究的目标.....	3
(三) 研究的内容.....	4
四、实践探索.....	5
(一) 游戏式教学研究内容的确立.....	5
(二) 游戏式教学组织模式的确立	6
(三) 游戏式教学评价方式的创建	10
五、实践成果	14
(一) 游戏教学, 激发了学生学习的激情	14
(二) 游戏教学, 激发了学生创作的热情	14
(三) 游戏教学, 丰富了学生的业余生活	14
(四) 游戏教学, 丰富了专业教学的思路	15
六、研究结论	15
(一) 注重游戏与教学活动的整合, 实践快乐教学的理论	16
(二) 游戏式教学, 有效减轻学业的负担, 实现幸福课堂	16
(三) 轻松课堂环境下, 学生个性的张扬和健康人格的养成	16
七、反思与展望	17
附件	
1. 中职动漫专业基础课程“游戏式教学”的实践与研究大事记	
2. 鄞州四明职高动漫学生获奖情况	
3. 鄞州四明职高动漫教师教学案例库选	
4. 鄞州四明职高动漫教师主题论文选	
5. 鄞州四明职高动漫学生作品选(光盘)	
6. 鄞州四明职高学生动漫活动记录(光盘)	
独立附件	
鄞州四明职高动漫教师课堂实录选(光盘)	

宁波的夏天很热，中午的时候，户外温度高达 38 度多，但很多男生不愿午休，宁愿顶着烈日打篮球。在常人看来，吹着风扇午休肯定比在太阳底下打球要舒服，但学生们却不这么想。这是因为他们的心思在球场上，再热再累他们都心甘情愿。一旦上课，老师们认真讲课，讲到激情处手舞足蹈、神采飞扬，而学生要么打瞌睡，要么玩手机、看课外书，认真听讲的寥寥无几，老师再怎么说不管用。

我们常把这种现象归罪于生源质量，其实，根本原因是他们的心灵不在场。那么如何让他们的心灵在场呢？

一、研究缘起

中国的传统文化是业精于勤，荒于稀。也就是说，游戏和教育、学习是对立的，如果要游戏，你必须成为教育的载体才行，必须要寓教于乐。寓教于乐是从老师的角度考虑问题，你的游戏不能白玩，里面一定要实现一个什么目标，所以叫寓教于乐。而现在的教学观，就是生活即教育，游戏即学习，它从学生出发，即寓学于乐。在游戏中，每一个学生所获得的东西是不一样的，而且在不同的时候获得的东西肯定也是不一样的。学生在学习，老师只需要支持一把，引导一下，游戏的娱乐性与教育性就统一了。

（一）学习兴趣对学生学习的重要性

兴趣是人们探究某种事物或从事某种活动的心理倾向，它以认识或探索外界的需要为基础，是推动人们认识事物、探求真理的重要动机。爱因斯坦从 5 岁时对罗盘感兴趣，最后成为物理学界的泰斗；达尔文虽屈从父命去学习医学和神学，却依然热衷于野外标本采集，从小对动植物感兴趣，最终他跨入生物科学的殿堂，创立了不朽的进化论。

陶行知先生讲过：“学生有了兴趣，就会用全部精神去做事，学与乐不可分。学生一旦对学习产生了强烈的兴趣，就会为之付出百倍的努力，在探索中产生乐趣，在奋斗中形成志趣。”

（二）学生学习快乐感幸福感的缺乏

作为教育者，我们应该让学生成功做人，快乐学习，健康成长。职校学生相对其它的学生来说，受到的鼓励较少，而受到的挫折相对较多，厌学的情绪较严重，幸福感较低。针对这种较普遍的现象，我们只有从点滴出发，努力疏导，创造条件让他们感受成功，感受学习的快乐，逐步培养他们的自信心，最后取得较好的学习效果。通过游戏式的课堂时间，让学生放松一下心情，在玩中获取知识，在玩中获得幸福，这是我们学校教育迫切需要解决的问题。

（三）学生个性张扬和健康人格养成

强调学生的自信人格是教育发展的时代潮流。以前的职高课堂学习只适应少数人，其他人只能在教师规定的教学目标内，学进一点皮毛，学生的学习活动积极性不高，气氛沉闷。在这般不良的学习氛围中，学生的自信心和个性一点点被抹杀。将游戏式教学引入课堂后，把游戏作为学生个性发展的后台，让个性各异的人都参加到游戏式学习中，使每一个人在游戏中都能找到兴趣点，找到一个能体现自我的内容。由此既使学生获得了自信心、自尊感和归属感，还可以帮助学生发展自己的潜力，增强成就感，同时还可以在游戏中的与他人互动换位思考，发现自己的不足，形成宽厚、诚实、有责任感等心理素质，使学生责任意识增强，自信个性得以彰显。学生有许多潜能我们教师都没发现，多组织一些活泼有趣的游戏式学习内容，让许多学生在活动中认识自己的价值，完善他们的人格，张扬他们的个性。

二、理论追溯

（一）斯宾塞的“快乐教育”

斯宾塞认为，整个教学过程也应该是一个愉快的教育过程。在教学中，必须注意引起学生的兴趣，必须努力运用引人入胜的方式来介绍知识，使获得知识成为一件愉快的而不是苦恼的事情。因为学生爱好某种知识，就意味着在发展的的心智已经能够吸收它；反过来，他们讨厌某种知识，就表明那种知识提出得过早或者按照那个形式是不能消化的。如果给学生硬塞一些他们不感兴趣和不能消化的知识，就会使他们的能力发生病态，而对一切知识产生厌恶。为了使学主更加主动地获得知识，一切教学都应该带有乐趣。快乐教育不仅能够引起学习者内在快乐和带来满足；而且使学习者的教育不至于在离开学校时就停止。

斯宾塞还认为教学过程应是尽量鼓励学习者个人发展的过程，要引导学生自己进行探讨，自己推理，教师讲得应该尽量少些，而由学生通过自己的思考发现得应该多些。不要把学生当作消极的接受者，而要使他们成为积极的发现者。以为学生什么都需要给他解释他才能懂，给学生讲个没完，其原因恰恰是教师笨，而并非学生笨。

（二）杜威的“从做中学”

杜威认为，传统教育是“从听中学”，那么现代教育就应该是“从做中学”。他强调指出：学与做相结合的教育将会取代传授他人学问的被动教育。后者再怎么好，也不过是适应封建社会的，在那种社会里大多数人必须永远温顺地服从长官的权威，在这样的基础上建立起来的教育，是与一个以创造和独立为原则的现代社会不协调的。

在他看来,“一切有教育意义的活动,主要的动力在于儿童本能的、由冲动引起的兴趣上。”

陶行知先生说:“我们培植儿童的时候,若拘束太过,则儿童容易枯萎;如果让他跑,让他跳,让他玩耍,他就长得活泼有精神。”

(三) 建设“幸福校园、课堂”

让学生在课堂中感受学习的幸福是我们教育工作者的责任和义务,学校教育理应成为使学生幸福的教育,而课堂应成为然学生感受幸福的主征地,幸福的课堂培养学生具有理解幸福的思维、创造幸福的能力,体验幸福的境界和奉献幸福的品格。

陶行知先生说:“我们培植儿童的时候,若拘束太过,则儿童容易枯萎;如果让他跑,让他跳,让他玩耍,他就长得活泼有精神。”

教材、教学方法、分数、作业等等,它们都应该是学校教育帮助人成长的手段,但在很多场合下它们没有被放在人这个目的下来使用,而是反过来让人这个目的为这些手段服务。这样手段就蜕变为压抑人、控制人的异己,成为剥夺一部分不适应这些手段的学生幸福学习生活的因素。所以我们在探索求变。

三、研究设计

(一) 课题的假设

游戏化的学习是指在学习游戏化观念的指导下,在教学设计过程中就培养目标与发展、评价手段方面,就学习者年龄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。美国芝加哥大学心理学家米哈利(Mihaly Csikszentmihaly)针对游戏进行了许多研究,经由观察发现,许多游戏者都具有愉快与内部动机的情况。游戏时,玩家会全心全意的投入到情境中,聚精会神,过滤掉周遭所有不相关的知觉,时常完成在自己看来是不可能完成的任务,并伴有快乐的感觉,进入沉浸状态。因此,如果我们把学科教学和游戏进行融合,就会促使学生集中精力,快乐学习,游戏出知识,游戏出技能。

(二) 研究的目标

1. 通过研究,形成一套较为合理、科学、新颖的游戏教学模式,从而指导教师的教学,促进课堂教学效率的提高。

2. 通过基础课程中的游戏式教学,激发每个动漫专业学生对专业的兴趣,培养他们学习的主动性,提高学习能力。

（三）研究的内容

本课题研究的内容包括三部分，即（1）适合游戏式教学的游戏种类；（2）游戏式教学的课堂组织模式；（3）学生学习效果的评价体系。

具体包括

1. 图形图像处理课中游戏式教学的实践与研究。

整个课程采用项目教学法，学生需要模拟 QQ 游戏中“找茬游戏”，以小组竞赛形式完成“找茬游戏”的开发。游戏开发前学生已经在各种小型的项目教学游戏中掌握了图形图像处理的各种技能。正式进行时，学生分小组开发该游戏，明确小组负责人、各成员职责和任务，讨论游戏规则，游戏开发进程等全部由学生小组独立进行。教师可以对如何科学地处理不同专业课程在这个教学设计所起到的作用进行研究。

2. 动漫造型课中的游戏式教学的实践与研究。

动漫造型课是基础课程，包括美术基础、动漫制作等，表现形式以二维为主。在色彩课中，我们除了让学生在画纸上作画，还创意性地用 T 恤、板鞋、盘子等作为学生作品的载体，增加学生对画画的欲望。同时学生的优秀作品还可以通过学校的动漫工作室予以出售。在素描课中，只是单纯的静物绘画等比较单薄，我们会增加创作性比较强的课程，比如运用联想来作画、动漫创意画法、四格漫画的创作等。课程类型的增加使其基础课丰富，学生也容易接受。

3. 动漫原画制作课中游戏式教学的实践与研究。

动画是电影艺术的一个分支，是电影艺术的一种特殊表现形式。动画制作人相当于电影艺术中的导演，一个好的导演不但要有高超的领导统筹能力，还要掌握高超的演技。

在动画影片中有各种各样的角色，要让他们活起来，首先要让他们动起来，就是动画中的角色的动作必须要合理、自然、顺畅，动的符合规律又不失动画艺术的夸张趣味性。此外还有动画角色的运动节奏的掌握也是非常重要的环节。关于这方面的内容学习会比较枯燥乏味，对职高生来说，如何深入浅出的分析，是他们快速掌握相关知识是本课题的重点。本课程采用表演的手法，在学生将自主性表演剧中情节，反复捉摸体会，将动作融合到绘画制作过程中。表演式的教学手法有助于学生开拓思路，将平面的画面转变为现实表演有助于学生理解，在游戏表演的过程中观察动作运动，使学生在绘制过程中思路清晰。为职高生学好动画原画绘制打下基础。

4. 平面动画制作课中游戏式教学的实践与研究。

本学科的主要教育的目标是培养熟练掌握平面的动的制作过程、方法和技巧，为动漫专业基础课程的主要内容之一，主要以 FLASH 8.0 作为教材。在本课程教学实践中主要采取的方式为：一是新颖实例的收集与交流，每个人的想象空间能力都不一样，所以在扩展实例的同时要注意肯定学生的成果，分析并加以推广。二学展结合，在优秀成果出炉之后，结合学校大型教育、教学活动时，对其进行展示，让学生能够充分得到肯定，也让游戏式教学得到了进一步的深化。三学玩结合，通过小的 FLASH 游戏的制作（如射击类游戏）激发学生学习兴趣。

5. 动漫专业游戏式教学效果评价形式的研究。

教学效果评价从四方面考虑：一是平时的教学评价，采用学生课程作品自评和师生互评相结合的形式；二是动漫计算机类的各级师生技能大赛成绩；三是通过举办学年动漫节，各种比赛如板鞋设计大赛、T 恤设计大赛、四格漫画赛、插画比赛等以及各种作品展，检验学习成果；四是动漫工作室的工作开展和工作业绩。动漫专业学生作为主要策划人员参与各种活动，还可以跟学生的创业、勤工俭学联系起来。而全校师生可以通过各类活动对动漫专业的学习成果进行评价。有趣好玩是游戏的特点、个性新颖是游戏的特点，我们的基础课的游戏式教学，让学生爱上学习，爱不释手是我们教学的最终目的。

四、实践探索

职业学校教育的目的是培养职业素质过硬、热爱本职工作的就业型、技能型职业人才。我们不仅要求学生的职业技能过硬，还要培养积极上进、有优良的职业道德的未来技术工人。本着对学生软硬件全面发展的目标，我们尝试创新的教学模式。

（一）游戏式教学研究内容的确立

为了研究的严谨和对学生的负责，课题组多次进行研讨，并邀请学校其他学科骨干教师，集思广益，甄选出每门课程适合开展游戏式教学的内容，大概为该门课程的 20%-30%之间。

如平面动画制作，选用教材为《Flash 8 中文版动画制作基础》，确定的内容有

授课内容

1.3.1 常用工具栏

2.1 绘图工具

2.4 调色工具

2.5 图形编辑工具

- 3.3.1 元件的创建
- 3.4 Flash 中对象的 5 种变化
- 4.2 逐帧动画设计
- 4.3 形变动画设计
- 4.4 移动动画设计
- 4.5 色彩动画设计
- 4.6 遮罩层与遮罩动画
- 4.7 引导层与导引动画
- 5.2 声音的处理
- 5.3 在动画中加入声音
- 7.4 影片播放控制

如图形图像处理课，确定的内容有
授课内容

- 1.2 Photoshop CS2 工作区域简介
- 1.3 文件基本操作和图像参数
- 1.6 图像着色和撤消操作
- 2.1 选框工具组和编辑选区
- 2.2 套索、魔棒工具组和选区内图像的处理
- 2.3 渐变色填充和选区变化
- 2.5 画笔工具组和绘制图像
- 2.6 图章和修复工具组
- 2.7 渲染、橡皮擦和历史记录笔工具组
- 2.8.4 多边形工具和自定形状工具
- 3.1.4 素描、纹理和画笔描边滤镜
- 3.2 抽取和液化图像及创建图案
- 3.3 图像的色阶和色相/饱和度调整
- 4.3 图层样式
- 4.5 快速蒙版
- 5.1 输入文本和文字变形
- 5.2 路径
- 5.4 动作

(二) 游戏式教学组织模式的确立

1. 理论基础

游戏式教学组织模式以自主学习和成就激励为基础。最早提出自主学习这个概念的霍尔克认为,自主学习是指“有能力负责自己的学习”。自主学习的学习者能识别教学者的教学目标,他们知道该学什么,知道如何确定自己的学习目标,并且重新构建教师的教学目标,以满足自身不断变化的需要,他们能够选择、使用合适的学习策略,以监控学习的效果。成就激励,根据行为科学理论,只有尚未满足的需要才有激励作用,已经满足的需要只能提供满意感。需要本身并不能激励学生,对满足需要的期望才真正具有激励作用。对工作成果的个人贡献体验和优势体验的大小,决定着成就需要满足程度的大小。成就激励不是来源于学生成就需要已经满足了多少,而是来源于学生对满足自己成就需要的期望。每个人都期望因学习成果中凝结的个人贡献较多而得到更大的满足,每个人都期望因自己比别人取得更好的学习成就而获得更大的满足,正是期望,使得学生总想取得更好的学习成就。期望越强烈,学生受到的激励就越大。

2. 实施过程

(1) 确定游戏种类

“一个萝卜一个坑”,每一个的课程内容都有自己的特点,每一个班级的学生也都有自己的特点,所以第一步要确定的是游戏的种类。根据课程内容的特点,可以选择一种游戏方式,也可以选择组合式的游戏。如果选择了不合适的游戏种类会不仅达不到预期的教学目标,更有可能使得课堂效果一团糟。设计师要设计服饰,首先得决定要设计的是上衣、下装还是连衣裙。

(2) 确定游戏内容

教师选择的游戏内容首先要面向全体,符合大部分学生知识深度、年龄特点。如果教师选择的游戏内容是适合幼小儿童的,相信学生对这个游戏会嗤之以鼻;如果游戏内容选择太小众,譬如难度过高,只有部分学生能完成,则违背了教学的初衷。其次要符合课程环节的要求,游戏是为课的任务服务的,所以选择内容必须与课的任务紧密联系。第三,游戏内容的确定要和学校的场地、实验器材相结合。要尽可能的多使用相关实验器材设备、多使用实验场地;但也不要设计些辅助工具过多的内容,以免造成学生和学校的负担。

(3) 确定游戏的引导者

游戏的顺利进行,除游戏本身能吸引学生外,游戏中的引导者也很重要,穿

针引线，活络关节。提线木偶是人操纵的，课堂氛围是教师总控的，教师首先要组织好。没有线木偶是不会动的，所以教师需要在学生中找几根“线”，帮助老师、更是帮助同学顺利地进行游戏，有时候这几根“线”更要成为“鲶鱼”带动全场。

（4）准备游戏辅助工具

根据游戏的需要，教师可以自己准备游戏工具，也可以安排学生准备游戏工具。如果安排学生准备游戏工具，可以使学生更早的参与到游戏中，学生会为了这些工具去了解游戏、寻找资料，往往等达到预想不到的预习效果。

3. 个性纷呈

不同的游戏自有自己的特点，教师需要拿捏得住游戏的特点，让游戏为我所用，而不是被游戏的形式左右。

（1）互动式游戏

互动式游戏教学模式，是教师能熟练运用听、说、读、写、唱、画、演、玩、做等教学手段去组织学生学习动漫。为此，构建这种模式应遵循以下原则：

互动性原则：教学模式要充分体现网络互动性，让学生参与教学，了解新知识，达到目标-过程-结论的递进。具体的讲：其一：参与教学目标的确立，有助于学生从“要我学习”向“我要学习”转化；其二：参与教学过程中重点难点，通过人与人的交流，人机交流，实现教师与学生、学生与学生之间的多向互动，使学生从“我会学习”向“我要学会”转化，实现让学生在游戏中的学会学习的教学目标。

层次性原则：该原则是指在互动游戏式教学过程中，应根据学生的知识水平不尽相同的特点，提出不同层次的学习目标，提供充足的学习资源，创设宽松和谐的教学情境，给学生独立的思维空间，在动漫这个具有独特的优势下，满足不同层次学生学习的需要，让不同层次的学生都有成功的喜悦。这也是“面向全体、因材施教、分类指导、全面提高”的教学原则的充分体现。

合作性原则：教师与学生之间、学生与学生之间的合作贯穿于整个教学活动过程中，运用互动的游戏教学即为学生的个性发展创设适宜的环境，还可以为学生的合作学习创造良好的空间。利用群体的智慧，实现优势互补，会取得事半功倍的效果。

（2）表演式游戏

表演式教学法是基于角色扮演的一种教学手段。在动漫行业，往往称之为COSPLAY。“表演”一直是动画创作的基本功之一，是令动画能够活灵活现的关键要素。即使学

生已经充分掌握了动画制作技术，但是如果在“表演”上很欠火候的话，制作出来的角色动作也会显得比较僵硬和呆板。因此，将表演游戏添入到动漫专业的教学范围内，是我们对于动漫教学一种大胆的尝试。构建这种模式应遵循以下原则：

切身体验原则：动漫制作的内容无非是人、动物、植物等，其中人物的表现占主要部分。由于动漫内容来源于现实生活，动漫角色首先应符合现实生活的运动规则、表现规律才能获得观众的认同。学生如果不熟悉现实生活的规则规律，制作出的角色就会显得死板、僵硬，协调感不足。若出现一些常识性的规律错误，还会让人笑话。深入细致的观察能帮助学生领悟和掌握动画动作的规则和规律，最好的方法莫过于切身体验。例如做一段人物角色搬运箱子的动画，如果制作者搬过箱子，就非常清楚肩膀、腰、腿是否发了力，是怎么发的力，发力时身体各部位的状态是怎样的。制作时才能知道在哪些地方应该做出力感。因此，把表演游戏引入课堂，可以让学生在表演中体验生活，观察和总结规律，在制作中少犯错误。

创作性原则：动画的创意是好的动漫作品必不可少的。在表演课上，仅仅做动作、演对话或简单的小品尚且不够，这些表演还要用DV记录下来，交给学生反复观摩，将自身体验与DV记录结合起来制作动画片段。待表演结束后，教师还可组织课堂讨论，师生对表演进行探讨，共同改进。最终以表演的影像为蓝本可再制作动画。

3、竞赛式游戏

竞赛式游戏相对前两种来说更侧重于竞赛，有效地将竞赛、游戏与教学三者进行融合。通过竞赛游戏为主要手段，达到教学目的。构建这种模式应遵循以下原则：

竞赛式游戏教学模式的教学程序是：设置情境——建立规则——组织游戏——应用新知——提升游戏内容——评价游戏效果——总结知识结构。它的教学七步骤可以灵活运用。特别是在应用新知、提升游戏内容可以分段循环使用。评价游戏效果和总结知识结构可以同时进行。将知识用游戏表现出来。

注重教学内容的加工。竞赛式游戏教学从竞赛形式出发，非常注重竞赛与游戏结合，知识在游戏中的表现与穿插。教师要根据学生的知识结构的认知水平对教学内容进行加工整理，力求使得所传授的知识与游戏的结构相联系。教学的内容难度适宜，教师在教学过程中要适时点拨，先进行自主学习，后教师进行指导概括和总结。最好选择难度适时学生比较感兴趣的内容进行自学，教师要有很高的组织能力和业务水平

完善的竞赛规则：所有的竞赛都必须制定有完整仔细的竞赛规则才能保证竞赛的良好秩序。竞赛具有兴奋性、刺激性，竞赛带来感官刺激要远大于表演式和互动式，所以教师必须要有完善的制度准备才能保证课堂秩序的稳定性。

（三）游戏式教学评价方式的创建

游戏式教学的评价注重学生多方面的发展，创造多种平台展现学生的才能，体验学习和生活的快乐。

1. 确立适合游戏式教学研究的评价原则

1) 立足过程评价。本课程评价将布置项目任务的形式给学生，考核由项目考核成绩按一定比例计算而得，其中每个任务考核中都要对分析报告、设计思路方案或总结报告等规范性文档作评价。按完成项目任务的态度（15分，含出勤、纪律、态度等）、方案设计与项目效果（65分，含需求分析、方案可行性、技术选型、突发问题处理、项目展示等）、文档编制（20分，文档规范、文档格式等）进行综合评价。

2) 坚持全面评价。“成绩评价表”侧重解决“知识与能力”的评价；“过程与方法”、“情感态度与价值观”的评价；提倡通过对任务完成情况、语言表达能力、回答问题能力、沟通应变能力等多个考核项目，来了解和评价学生。

3) 重视发展性评价。学生在做项目时，速度有快有慢，项目过程中会遇到很多困难，通过纵向比较，从发展、变化、进步的角度评价每个学生的学习过程。

4) 采用激励性评价。从学生完成项目的表现，应以鼓励、表扬等积极的评价为主，采用激励性评语，从正面加以引导。

5) 提倡多次评价。学生在做项目时有困难或者中途停顿需要帮助者，教师可推迟判断，重新评价，把重考分数记入成绩表，使每一位学生在评价过程中领略成功的喜悦。考核方法为：平时（项目训练 20%，出勤/纪律 10%），项目设计 30%，期末综合项目设计 40%。

2. 搭建和运用多维互动平台的评价方法

游戏式教学的评价要关注学生的个体发展。评价过程动态化，评价的方式多样化。

1) 自评。学生在完成某个项目时是否掌握了新知识并纳入到自己原有的知识体系中，使其融会贯通；学生的技能是否得以训练或提高；使用多种方法，系统地收集关于学生发展情况的数据，指导学生自我评价，促进教学改进。学生在完成项目时，觉得哪些方面还不足，需要什么样的帮助，下次遇到此类情况如何解决等。要给学生更

多的自主空间，指导学生学会反思、善于总结。

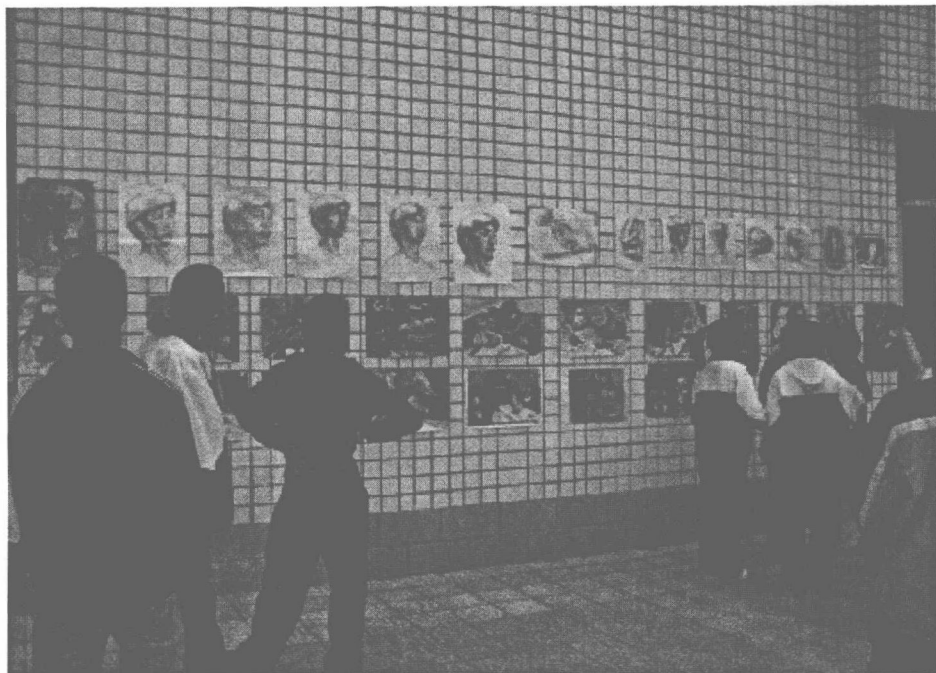
2) 互评。以小组形式组织学生进行项目实训，为培养学生的团队意识、组织协调能力、独立思维能力，在项目实施中要求对学生进行分组，并以小组完成实训（实验）效果来评定个人成绩。提倡把学生小组评价与对小组中每个学生的评价结合进来，在做项目时学生学习有困难时是否得到了帮助；学生完成某个项目时取得成功的时候是否得到鼓励；生生之间是否能够彼此交流和分享见解。这样使彼此之间能够共同发展和提高。

3) 专家评。教师可以专业教师、技能竞赛选手、学生一起来评价项目成果。让学生得到专业的指导，了解自己今后学习努力的方向。

4) 过程性评价。在项目过程中，将学生的考勤记录、把学生的课堂笔记和作业、学生的学习态度、学生对自己行为的认知和改进、课堂行为、观察能力和创新能力等一并纳入评价范围。使学生在参与项目过程中从不同的角度得到综合评价。

5) 评价标准。自评、小组评、教师评的满分各是 100 分，每个学生的最后得分= 自评×30%+小组评×30%+教师评×40%。

全面评价学生的专业素养，不仅关注学业成绩，而且关注多方面的潜能和特质的发展，尤其是探究与创新能力、自主学习能力、合作学习能力、实践能力，以及学习兴趣、学习态度、学习习惯、学习过程、学习方法、情感体验等，用三维目标，进行综合评价，以求全面客观地评价学生。







以 09 动漫 1 班的图形图像处理课为例，教师将学生分为六组，布置了“找茬游戏”制作任务。在任务的进行过程中，小组成员需要对组员进行考勤、技能、创新、贡献度、组织能力等进行互评和组长评定；老师对任务进度、任务成效、组内合作等进行评分。任务完成后，六个小组互评，老师总评。校动漫节时 09 动漫 1 班、2 班创作的找茬游戏作为动漫节的一项活动内容接受全校同学“检阅”。

“找茬游戏”制作过程小组评议表

组别	组长				
完成阶段	评议时间				
项目/姓名					
考勤					
任务完成度					
小组合作					
技能熟练度					
创新意识					
组内贡献度					
合计					
备注					