

主动学习下基于游戏化学习平台的混合式学习教学设计

Blended Learning Instructional Design Based on Gamification Learning Platform under

Active Learning

王婧雯¹, 潘以锋²

上海师范大学 教育学院

* 1214787481@qq.com

【摘要】 混合式学习是后疫情时代最常采用的教学方式。但在线学习与传统课堂融合度不高使学生学习投入较低。因此借助游戏化平台使用主动学习五步骤进行混合式学习教学设计,提高学习参与度,促进学生主动学习。

【关键字】 混合式学习;主动学习;游戏化平台;个性化学习

Abstract: Blended learning is the most common teaching method in the post-epidemic era. However, the integration of online learning and traditional classroom is not high, so students' learning engagement is low. Therefore, with the help of gamification platform, the instructional design of blended learning using five steps of active learning can improve learning participation and promote students' active learning.

Keywords: Blended learning, Active learning, Gamification platform, Personalized learning

1. 前言

近来受疫情影响,集线上、线下教学优势的混合式教学被广泛应用,但实践中两者融合不佳使得学生参与度不高。游戏化学习可激发学习动机,从而提高参与度。因此本研究将引入游戏化元素构建学习平台进行混合式学习,旨在优化教学,提高学习投入,促进主动学习。

2. 主动学习下混合式学习培养方案

主动学习,是「指广泛的、有帮助的行为或学习活动来促进知识转化」(陈涛等,2018)。ArlingtonISD 提出“主动学习圈”,认为培养主动学习需要五步骤,即「激励、承诺、获得、应用、展示」(ArlingtonISD 等,2018)。此外,学习者在协作时会深入思考,加深理解。因此笔者将协作因素引入学习圈,采用游戏化平台进行混合式学习促进主动学习,见表1。

表1 主动学习下基于游戏化平台的混合式学习学习活动设计

	激励	承诺	获得	应用	展示
表征	激发学习兴趣	创设问题;协作	复习及协作	巩固知识获得	展示作品
策略	游戏化(徽章等)	协作项目式学习	闯关;小组讨论	个人/小组作品	交流、协商

3. 基于游戏化平台的混合式教学设计

本研究将游戏化学习平台作为纽带有效结合线上线下，构建混合式学习共同体环境，平台设计见图1。混合式学习课程借助平台展开项目式学习，每节课进行三阶段学习，见图2。

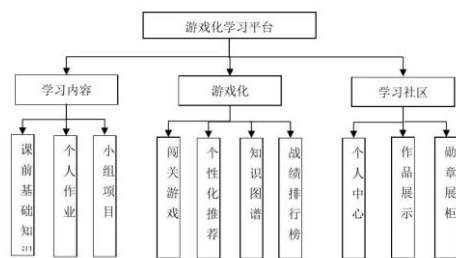


图 1 游戏化学习平台设计图

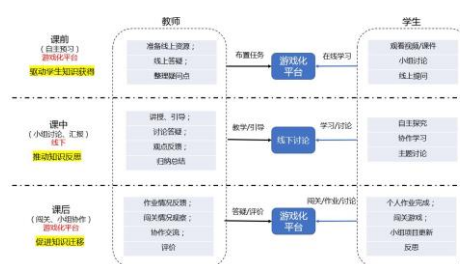


图 2 游戏化混合式学习课程设计

4. 总结

借助游戏化平台、使用融入协作的主动学习圈进行混合式学习，经过实践发现能够激发学生动机，提高参与度。协作方式及参与人数均影响学习效果，因此这种新兴的教育变革还需要我们在探索与实践一步步进行优化。

参考文献

陈涛，邓圆 (2018).技术如何引领学习?——美国密涅瓦大学推行主动式学习策略及启示.开放教育研究, 24(04):53-62.

Arlington ISD (2018). *Active Learning Cycle Facts*. Retrieved from <https://www.aisd.net/wp-content/files/2018/10/Active-Learning-Cycle.pdf>.