



## 2011数码游戏化学习国际学术会议在我院顺利召开

[2011-12-15]

2011年12月10日~11日，主题为“游戏化学习与教育变革”的2011数码游戏化学习国际学术会议在北京大学教育学院顺利召开。数码游戏化学习国际学术会议自2009年开始举办，迄今已经在香港和佛山成功举办了两届。此次大会是第三届，由北京大学教育学院和华人探究学习学会主办，由中央电化教育馆等单位协办，超星数字图书馆赞助。

此次数码游戏化学习国际学术会议的主题为“游戏化学习与教育变革”，该主题主要关注的是21世纪以来，世界各地纷纷掀起的一场教育变革运动，这场变革运动非常注重学生创新精神、科学精神和实践能力的培养，重视学生学习生活与社会生活的紧密结合，希望能培养新世纪的创新人才。其中，最引人注目的是如何将新技术应用到学习中，游戏化学习成为了关注的热点，吸引了众多学术界、企业界乃至政界人士的注意。这种现象与趋势，就是本届数码游戏化国际学术会议关注的焦点。

围绕这一主题，来自全国各地的八十多位著名学者参与了会议，并为会议做了精彩的报告。会议共收到了多篇来自全国各地的论文，经过大会委员会的用心审稿，大会最终录取了17篇长篇论文、19篇短篇论文、9篇研究生论坛论文、4篇教学案例、以及14个教育游戏作品，这些论文大多与实际教学情景有关，紧密结合了本次大会的主题。



图1大会与会者合影

在12月10日上午举行的开幕式上，由北京大学教育学院副院长、教育技术系系主任尚俊杰教授主持，中央电教馆王明珠馆长、北京大学社会科学部萧群常务副部长、大会主席李克东教授、大会程序委员会主席庄绍勇教授分别为大会致辞。随后台湾师范大学洪荣昭教授进行了题为“创造游戏为下一代教育”的主题演讲。演讲中，洪荣昭教授首先关注了未来人才所需要的能力，分析下一代人的特点，他认为，未来人才必须具备资讯收集与处理、沟通表达、问题解决（批判、创造思考）、社会关系发展等的能力，才能在高科技、高接触、高度知识化的概念世纪的竞争中获胜。以次为切入点，洪教授深入地探讨了游戏时代学生的特点，并分析了针对这种特点教育游戏应有的发展方向，强调情境教学、互动教学等在教育游戏中的应用和实践。随后，洪教授还展示了多种当前的教育游戏成果，主要介绍了一款名为“数字点点名”的体感互动教学实境拼字游戏，以及其他一些游戏成果如拼字游戏、成语接龙、火灾游戏等。洪教授的演讲深入浅出，从关注教育游戏的使用主体出发，概括地展示了游戏化学习的现状及发展方向。



图2大会组织委员会主席尚俊杰副教授主持开幕式



图3中央电化教育馆王珠珠馆长致辞



图4北京大学社会科学部萧群常务副部长致辞



图5大会主席李克东教授致辞



图6大会程序委员会庄绍勇教授致辞

主题报告后与会人员在北京大学教育学院门前合影，茶歇之后开始论文的汇报部分。会议论文汇报分三个会场进行，共33位各地学者、研究生、前线教师和企业界人士围绕大会主题进行了汇报，汇报内容包括论文、教学案例及教育游戏作品，展示了当下教育游戏领域的前沿研究成果，以及最新的教育游戏作品。汇报持续至10日下午五点半结束，全面地表现了目前数码游戏化学习领域的现状，以及教育游戏当下的理论、实践和研究现状。

10日会后，会议在北京大学勺园宾馆弘雅厅举行大会晚宴，宴请所有与会人员。席间，与会人员与主办方进行了充分的交流，增进友谊。



图7 教育游戏汇报会场座无虚席

11日上午9点，在焦建利教授的主持下，题为“中国移动”教育游戏标准介绍的主题演讲拉开了第二日会议的序幕。演讲者南京师范大学李艺教授首先介绍了项目的基本理念，指出项目中内容的呈现形式不仅指狭隘意义上的游戏，如手机游戏和网络游戏，还包括围绕学习所需展开的各类活动的相应载体及呈现形式，以达到对学校教育和社会教育的各个方面承担应尽的责任。他从技术标准、内容标准和社区标准三个方面详细介绍了中国移动教育游戏标准，以相应课程的实例说明各个标准的特点及设计，并阐述了标准划分的意义。随后，李艺教授关于严肃游戏的定义与认识方法的阐述引发了会议与会者关于教育游戏定义讨论的高潮，他指出严肃游戏是不以娱乐为主要目的游戏，符合需求的新生事物才能够更好的生存与发展。

游戏化学习与教育变革的讨论会在演讲结束后如期举行，《远程教育杂志》陶侃主编主持，香港中文大学李浩文教授、台湾科技大学侯惠泽教授、南京师范大学恽如伟教

授以及广州中智公司李民总经理作为引引人参与了讨论。李浩文教授首先分析了数码游戏学习的现状和现存问题，指出教育游戏多为训练学生单方面的技能，教学成分少，强调操练并以测验为重，在此基础上，他对数码游戏的教育性和教育游戏的特点进行了探讨。台湾科技大学侯惠译进行了题为游戏式多元教学策略整合与历程分析趋势的报告。中智公司李民总经理认为，游戏产生了教育性才能更好的和商业结合起来，教育游戏的娱乐性是其最主要的追求，使其能够成为家长和学生折中的结果。

上午十一点半，会议闭幕式于教育学院112报告厅准时召开，组织委员会主席庄绍勇教授主持了颁奖典礼。最佳学术论文奖、优秀学术论文奖、最佳研究生论文奖、最佳教学案例奖、最佳教育游戏奖、优秀教育游戏提名奖以及优秀教育游戏奖总计28个奖项，大会主席李克东教授、汪琼教授、李芳乐教授等人为获奖者进行了颁奖。颁奖结束后，超星公司阙超副总裁进行了特邀演讲，展示了超星公司优质资源共享的理念。



图8颁奖典礼合影



图9大会主席汪琼教授发表致辞

随后，大会主席汪琼教授发表了致辞。她首先对本次会议的成功举办表示祝贺，简要回顾了教育技术的学科史及创办历程，对教育游戏这个新兴领域的发展前景表示看好。她指出，此次会议与会者的年龄分布齐全合理，处于研究生态的上升时期，充分展示了游戏化学习研究团队的生命力。随后，汪教授分享了三个教育游戏相关的小故事，表示了对教育游戏领域的关注，并提出希望教育游戏领域能够进一步开放圈子，让更多领域的专业人士参与进来，借鉴其他成熟领域的经验，百花齐放。

闭幕式最后，大会组织委员会主席尚俊杰教授进行了总结，感谢各位到场专家、同行、学生对会议的支持，并表示将全力支持DGL2012会议的举办。下一届数码游戏化学习国际学术会议将在杭州师范大学举办，2012年大会主办单位代表章苏静教授介绍了杭州师范大学的相关情况。

(教育技术系供稿)

