第一图书网, tushu007.com

<<游戏的力量>>

图书基本信息

书名：<<游戏的力量>>

13位ISBN编号：9787301214299

10位ISBN编号：7301214294

出版时间：2012-11

出版时间：北京大学出版社

作者：尚俊杰，蒋宇，庄绍勇 著

页数：276

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

《21世纪教育技术与信息传播丛书·新媒体与教育系列·游戏的力量：教育游戏与研究性学习》旨在探索如何将教育：游戏应用鲥综台实践活动课程中，尤其是应用到研究性学习中。
全书首先对教育游戏的相关文献进行了系统述评，随后以体验学习和探究学习为学习理论基础，提出了游戏化探究学习模式（Game— based Inquiry Learning，GEL），并依托香港中文大学资讯科技教育促进中心开发的《农场狂想曲Ⅱ》（FarmtasiaⅡ）教育游戏，开发了游戏化探究学习课程，然后进行了应用效果和学习行为的实验研究。
研究结_聚显示，将教育游戏应用于研究性学习课程是可行的，这种模式具备很好的学习成效，在基础教育中具有广泛的赢用前景。
《21世纪教育技术与信息传播丛书·新媒体与教育系列·游戏的力量：教育游戏与研究性学习》是国内较早的教育游戏研究专著，适合对教育游戏和游戏化学习感兴趣的研究者和学习者参考使用，也可供游戏产业设计和释发人员参考使用。

作者简介

尚俊杰，男，博士，副教授，河南林州人。
现任北京大学教育学院副院长、教育技术系系主任；兼任全国计算机辅助教育（CBE）学会副理事长、香港中文大学教育学院客座副教授等学术职务。
主要研究领域为：虚拟现实与教育游戏、新媒体与学习等。
曾荣获全国优秀畅销书奖、北京高等教育精品教材奖等奖励。
蒋宇，男，中央电化教育馆研究实习员，重庆永川人。
主要研究领域为：游戏化学习、教育信息化、信息技术与课程整合等。
曾参与多项国家课题，并多次获得会议优秀论文和最佳论文奖。
庄绍勇，男，博士，助理教授，广东潮州人。
现任香港中文大学教育学院课程及教学系博士生导师、资讯科技教育促进中心副主任；兼任华人探究学习学会秘书长等学术职务。
主要研究领域为：游戏化学习、计算机支持的协作学习及移动学习等。
曾荣获“国际计算机教育会议”优秀论文奖等奖励。

<<游戏的力量>>

书籍目录

第一章 概述第一节 研究背景第二节 研究目的第三节 研究内容第四节 研究意义第二章 研究性学习第一节 研究性学习理论基础第二节 研究性学习实践模式第三节 信息技术与研究性学习第四节 互联网与研究性学习第三章 游戏第一节 游戏的概念及其特征第二节 电子游戏第三节 游戏的动机理论第四节 游戏的教育应用价值第四章 教育游戏第一节 教育游戏概述第二节 教育游戏的设计与评价第三节 教育游戏应用现状第四节 游戏化研究性学习案例第五节 教育游戏应用的障碍第五章 游戏化探究学习第一节 游戏化探究学习的理论基础第二节 游戏化探究的过程与特点第三节 游戏化探究学习策略的设计第四节 游戏化探究学习环境的设计第六章 科学探究课程第一节 课程简介第二节 游戏设计与技术实现第三节 其他工具和资源第四节 学生活动的设计第五节 教师活动的设计第七章 游戏化探究与网络探究对比研究第一节 研究设计第二节 研究实施与数据回收第三节 学生数据处理与分析第四节 教师访谈数据分析第五节 讨论第八章 游戏化探究学习行为研究第一节 学习行为相关研究第二节 研究设计第三节 研究实施与数据回收第四节 数据分析第五节 讨论和结论第九章 总结和展望第一节 研究结论第二节 游戏化探究学习网络课程的初步研究第三节 教育游戏研究展望附录后记

章节摘录

该理论发表以后，在人本心理学方面起到了重要的影响作用。
很多学者自然地试图用该理论来阐述人们玩网络游戏的动机。
如果仔细分析网络游戏中的打杀、聊天、组队、组团、练功、升级等活动，可以看出网络满足了不同玩家的不同层次的需要。
在游戏中的攻击行为，相当程度上满足了玩家的生理需要；由于网络的匿名性，当玩家在进行各种活动时满足了安全需要；在游戏中，玩家通过互相帮助、组队打怪、组团抗暴等活动，满足了爱与归属的需要；玩家通过不断学习、练习技术，得到很高的分数，或者达到很高的级别，受到其他玩家的赞赏和肯定，满足了自尊的需要；玩家不断地向难度更高的游戏挑战，透过游戏实现梦想、开拓潜能，在虚拟游戏中满足自我实现的需要；通过在游戏中学习新的知识，满足了认识和理解的需要；在游戏中，玩家可以改变自己的外形，使人物更加生动活泼，游戏内容更富情趣，从而满足了审美的需要。
同时，陈怡安认为虽然玩家在网络游戏中的需要可以在Maslow的理论中找到对应和满足，但不一定是按照优先次序排成阶梯关系，需要层级的关系是呈现不连续的发展，玩家们在不同的窗口得到不同的需要满足。
比如在一个窗口和敌人打杀，却和朋友在另一窗口中聊天。
无独有偶，游戏设计师Richard也曾结合人的“需要”和游戏特性来解释玩家为什么如此喜欢游戏，他认为正是如下的需要决定了人们喜欢游戏：（1）玩家需要挑战。
人们希望面对挑战并战胜挑战，他认为这是单人家庭游戏成长的重要原因。
（2）玩家需要交流。
游戏的根源及其吸引力的重要部分是它的社会性，人们玩游戏的根本原因是与家人和朋友进行交流，这是人们更喜欢多人游戏的原因。
（3）玩家需要独处的经历。
人们虽然交流，但是人们有时候也因为种种原因希望寻找独自享受的机会。
不过，这一点和看书、看电影等娱乐形式不一样，因为此时人们和计算机还存在着交流，游戏可以模拟人的反应，而人们又可以随时开始和停止游戏。
（4）玩家需要炫耀的权利。
玩家玩游戏也是为了尊重，当玩家在游戏中战胜挑战的时候，玩家也会产生很强的自我满足感，他们会认为自己能够做得很好，这让他们感觉良好。
（5）玩家需要情感体验。
玩家在玩电脑的时候也在寻求情感体验，如面对冲突时的兴奋和紧张、老是完不成任务的失望、成功后的喜悦。
特别有意思的是，玩家想要的是游戏带来的感觉，这感觉不必是积极的或幸福的，失败也是一种特殊的感觉。
……

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com