采菱小学区级备案课题理论学习记录表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课题名称 | [游戏化翻转学习在小学英语教学中实践](http://www.clxx.wj.czedu.cn/html/node210650.html" \t "http://www.clxx.wj.czedu.cn/html/_blank)研究 | | |
| 记录人 | 潘思齐 | 学习时间 | 2023.11.11 |
| 标题 | 游戏化对英语学习者课前学习参与度和语言学习观念的影响研究 | | |
| 来源 | 知网 | | |
| 主要内容 | 本文以35名中国大学生为研究对象,在为期15周的游戏化翻转英语课堂开展了混合式研究。课前学习包括了听力部分和口语部分,分别在两个在线平台进行。课前环节采用排行榜、积分、徽章、奖励、关卡、进度条和叙事背景等游戏设计元素来为学生提供游戏化学习氛围。通过分析来自问卷、半结构化访谈以及平台学习报告的数据,研究发现:(1)游戏化对学生课前学习的行为参与度、认知参与度、情感参与度、以及能动性参与度产生了积极影响。团队排行榜、积分、徽章、奖励、进度条和叙事背景等游戏设计元素分别对学生不同维度的课前学习参与度产生了促进作用。然而,游戏化设计未能改变行为和认知参与度随时间下降的趋势;(2)游戏化课前学习经历促使学生在英语学习难度和策略这两个方面的语言学习观念发生改变;(3)不同的语言学习观念与游戏化对课前参与度的影响感知有不同的关联。在语言学习难度、能力、本质、策略、动机与期望方面持有不同观念的学生对游戏化的作用有不同的感知。本文有助于外语教育研究者更深入地了解游戏化在教学中的效应及其机制,以及游戏化教学与语言学习观念的相互作用。 | | |
| 心得体会 | 目前,英语作为外语(EFL)的翻转课堂存在课前学习参与度不足的问题。游戏化作为一种教学策略可以提高学习参与度,但其有效性依赖具体的学习情境。关于游戏化在EFL领域应用的研究相对较少,目前学界尚不清楚游戏化如何在英语课前学习各个维度的参与度发挥作用。此外,语言学习观念作为英语学习者的一个重要特征,可能与他们如何感知游戏化对课前参与度的影响有关。同时,学习者的游戏化学习经历也有可能导致其语言学习观念发生改变。 | | |