

中国教育技术协会教育游戏专业委员会 2020 年

游戏化学习论文征集说明

近年来，游戏化学习已成为国内教育领域的研究热点之一。2016-2019 年，中国教育技术协会教育游戏专业委员会先后举办了四次游戏化学习学术年会，得到了知名高校、中小学校、幼儿园、企业的积极参与，促进了游戏化学习研究和实践的发展。中国教育技术协会教育游戏专业委员会现面向各会员单位及教育工作者开展论文征集活动。入选论文可在中国教育技术协会教育游戏专业委员会 2020 在线学术年会上发表。

一、论文主题

专题一：游戏化学习与学习共同体研究

1. 教师游戏化教学素养研究
2. 教师游戏化教学设计能力研究
3. 游戏化教学课堂组织与管理应用案例研究
4. 游戏化学习与德育
5. 游戏化学习与情感教育
6. 游戏化学习与现有/未来课堂教学的整合与创新
7. 游戏化学习与亲子教育

专题二：游戏化学习与学习科学

1. 游戏化与认知机制研究
2. 游戏化学习分析研究
3. 基于教育大数据的游戏化学习过程分析

专题三：游戏化学习与创新教育理论和实践研究

1. 国内外游戏化学习研究的新理论、新技术
2. 游戏化学习环境、资源开发与应用
3. 游戏化学习与智慧教育的关系探究及应用研究
4. 教育游戏设计理论
5. 游戏化学习与 STEAM 教育的关系探究及应用
6. 游戏化学习与人工智能编程教育的资源开发研究

专题四：游戏化学习与新技术

1. 基于 VR/AR 等技术的游戏化学习环境设计应用案例
2. 智能机器人与游戏化学习的有机融合趋势分析、应用案例
3. 游戏化学习与 VR 融入教育教学的结合点
4. 教育游戏开发技术及应用
5. 游戏化学习与人工智能的结合点

专题五：游戏化课堂教学改革案例（主要面向中小学教师）

1. 游戏化教学方法的学科课堂教学案例研究
2. 聚焦游戏化教学资源设计与应用的课堂教学案例研究
3. 聚焦游戏化评价的课堂教学案例研究
4. 聚焦游戏化学习理念融入人工智能、编程、STEAM、创客教育的案例研究
5. 不限于以上主题的各类游戏化课堂教学改革的案例和相关研究

二、提交时间及方式

1. 论文提交截止时间：2020 年 10 月 15 日
2. 论文入选通知时间：2020 年 11 月 5 日
3. 论文在线发表日期：2020 年 11 月 12-14 日
4. 稿件基本要求：必须是尚未正式发表的研究成果；论点明确、数据可靠、文字简练、图文表清晰；文章分成“长篇”、“短篇”和“海报”三类，长篇文章不超过 8 页，短篇文章不超过 4 页，海报文章不超过 2 页。入选论文保证至少一位作者注册参加 ICGBL2020 年会，并在年会上展示交流。

备注：论文格式请按照附件要求的格式进行排版（论文格式模板请到会议网站下载）。

5. 稿件提交方式：论文提交至会议网站（网址：<http://www.icgbl.org/>）

6. 征集活动咨询

张老师：010-53687626

霍老师：jyyxzwh@163.com