

## 作品审核参考指标

指标		内 容	
基本要求		符合寓教于乐、寓学于乐的主题和类型	
一 般 要 求	教 育 性 30 %	学习目标	知识技能情感目标清晰准确,符合教学大纲要求和学习者知识经验;
		教学内容	内容科学、正确、规范,知识表述准确无误,符合学生认知规律,取材合适,深度适宜;
		语言文字	语言文字规范,无错别字,繁、异体字使用合理。
		知识反馈	反馈明确,每个操作步骤都能得到及时的反馈;
		关卡设计	符合学习规律,学习者情感体验愉悦,同时满足其自我成就感;
		内容性与挑战性平衡	教育游戏软件的使用,应有助于教育教学,而非仅简单地作为载体,学习内容和挑战平衡;
	游 戏 性 25 %	游戏挑战性	挑战性适中,稍高于学习者的能力水平,能充分激发学习者内在动力;
		激励机制	软件有适当的奖惩措施,能激发学习者继续参与、学习的动机;
		游戏故事情节	故事情节具有吸引力,能集中学习者注意力;
		游戏体验	游戏沉浸感、满足感和愉悦感强,重复可体验性高;
		知识与游戏的融合度	游戏形式与知识匹配程度高,形式多样,且符合教学内容和要求;
	艺 术 性 20 %	界面设计	界面设计清晰、美观、协调,符合所呈现内容及教学对象;
		导航标识	导航体系友好,无需专门训练即能使使用者了解课件结构并进行操作;
		媒体选择设计	图像、声音、颜色等的运用,声画结合,有感染力,能对软件起积极补充作用;
		界面效果	界面精细逼真,布局合理,设计简明,重点突出;
	技 术 性 15 %	操作水平	用户指导内容完备,开发所用的主体技术应符合主流及未来发展方向,但不一味追求新与奇,以符合其功能为标准;
		运行状况	各功能正确无误,响应速度快,纠错性能好,在运行过程中不出故障,稳定性好;
		操作方式	按键的位置、游戏操作方式符合常人的习惯,使用顺手;
	总体效果 10%		在游戏应用于教育教学的某一方面有所创新且有推广价值的作品可适当加分。