

2016 23 - 27 May
Hong Kong

The 20th Global Chinese Conference on Computers in Education
第20屆全球華人計算機教育應用大會
第20屆全球華人計算機教育應用大會



Learning and Teaching
in the **Big Data Era**
大數據時代的學與教 大數據時代的學與教

第 20 屆全球華人計算機教育應用大會（GCCCE2016） “遊戲進課堂”工作坊徵稿啟事

2016 年 5 月 24 日，香港教育學院

網站：<http://gccce2016.ied.edu.hk>

从 20 世纪 90 年代开始，伴随着信息技术和建构主义学习理论的快速发展，世界各国各地区纷纷开始反思本国本地区的教育政策和课程，进一步关注学生的学习体验，希望实现从以教师为主的教学模式向以学生为主的教学模式的转变。同时，如何借助信息技术提升教学质量、促进教育变革成为世界各国各地区的共同追求。在此过程中，游戏化学习（或者说教育游戏）逐渐成为了新的研究和实践热点。人们希望借助游戏激发学生的学习动机、提高学生的兴趣，培养学生的问题解决能力、协作学习能力、创造思维能力等多种高级学习能力。争取让每个儿童、青少年乃至成人都高高兴兴地沐浴在学习的快乐之中，尽情享受终身学习的幸福生活。

在这样的背景下，全球各地的专家、研究生、教师在努力开展游戏化学习的理论和实践研究，也有许多一线教师努力已经在课堂中应用游戏化学习（包括电子游戏和传统游戏）。为了更好地促进游戏化学习在课堂中的应用，特举办本工作坊。

本工作坊面向研究者、中小学教师和教育信息技术管理人员、企业研发人员等，征集中小学等教育阶段中应用游戏化学习的技术方案、教学案例和研究论文等。征文范围包括，但是并不限于：

- 游戏化学习应用于各个学科的教学案例（课例）
- 游戏化学习的评价研究
- 游戏化学习与创造力培养的研究
- 游戏化学习中的动机研究
- 教育游戏的设计与开发研究
-

专家将对应征稿件进行评审；被录用的稿件在至少一位作者注册后，将在工作坊上有 15 分钟左右的报告和讨论时间，并被录入大会工作坊论文集，优秀论文将推荐到《中小学信息技术教育》等杂志发表。

来自全世界的华人学者、中小学教师、教育管理人员将齐聚一堂，共同探讨游戏化学习在教育中的应用，以便促进教育创新，培养更多更优秀的精英人才。

工作坊日期：5月23或24日，三个小时。（具体时间待定）

工作坊主席：

尚俊杰 北京大学

工作坊副主席（按笔画为序）：

庄绍勇 香港中文大学
祁靖一 《中小学信息技术教育》杂志
章苏静 杭州师范大学
詹明峰 台湾中央大学

工作坊议程委员会（按笔画为序）：

曲茜美 浙江广播电视大学
朱秋庭 北京顺义杨镇中心小学
刘永发 香港中文大学
吴俊杰 景山学校
何玲 江西科技师范学院
陈涛 香港中文大学
黄璐 浙江树人大学信息科技学院
蒋宇 中央电化教育馆

工作坊秘书

张露 北京大学教育学院，edugame@gse.pku.edu.cn

重要日期：

工作坊论文提交截止日期：2016年2月26日（短篇小说4页、长篇小说8页）

工作坊论文审查结果通知：2016年3月4日

工作坊论文定稿截止日期：2016年3月11日

工作坊论文作者注册截止日期：2016年4月12日

提交方式：

- 1、请将论文发送到 edugame@gse.pku.edu.cn，一定在标题中注明“GCCCE 游戏进课堂 WorkShop + 第一作者姓名”
- 2、论文格式请参考大会论文模板（简体、繁体、英文均可）：
http://gccce2016.ied.edu.hk/e_paper_format.html。
- 3、关于大会注册费用等相关信息，请参考大会网站 <http://gccce2016.ied.edu.hk>

注：大会网站最好用 chrome 浏览器 打开。