

2014-6-30

EBLCU

远程教育发展动态与研究摘编 (第三期)

制作部门：北京语言大学网络教育学院远程教育研究室

远程教育发展动态与研究摘编（第三期）

目录

| | |
|--|----|
| 一、政策..... | 2 |
| （一）国务院印发《关于加快发展现代职业教育的决定》 | 2 |
| （二）中小学教师信息技术应用能力标准（试行） | 3 |
| （三）教育部办公厅关于印发《中小学教师信息技术应用能力培训课程标准(试行)》 的通知..... | 3 |
| 二、行业信息..... | 4 |
| （一）韩少云：做 O2O 的前提是线下得足够优秀..... | 4 |
| （二）重庆大学网络学院“移动教室”学习客户端正式上线 | 5 |
| 三、市场..... | 6 |
| （一）在线教育的真正战场是非客户和边缘客户？ | 6 |
| （二）中国在线教育市场规模预测 | 7 |
| （三）微信广告自助平台即将上线，教育机构如何利用？ | 8 |
| 四、学术动态..... | 10 |
| （一）远程教育教学设计师的作用及培养策略..... | 10 |
| （二）泛在学习环境下微课的学习模式与效果研究..... | 11 |
| （三）从“技术导向”到“学习导向”——信息技术支持的学与教变革国际发展新动向..... | 12 |
| （四）面向翻转课堂的学习支持服务研究..... | 13 |
| 五、新技术运用..... | 14 |
| （一）崛起中的十大教育信息技术..... | 14 |
| （二）高等教育中教育技术的重要进展——游戏和游戏化（未来 2-3 年采纳） | 16 |

一、政策

（一）国务院印发《关于加快发展现代职业教育的决定》

近日，国务院印发《关于加快发展现代职业教育的决定》(以下简称《决定》)，全面部署加快发展现代职业教育。《决定》明确了今后一个时期加快发展现代职业教育的指导思想、基本原则、目标任务和政策措施，提出“到2020年，形成适应发展需求、产教深度融合、中职高职衔接、职业教育与普通教育相互沟通，体现终身教育理念，具有中国特色、世界水平的现代职业教育体系”。

《决定》指出，加快发展现代职业教育，是党中央、国务院作出的重大战略部署，对于深入实施创新驱动发展战略，创造更大人才红利，加快转方式、调结构、促升级具有十分重要的意义。近年来，我国职业教育事业快速发展，体系建设稳步推进，培养培训了大批中高级技能型人才，为提高劳动者素质、推动经济社会发展和促进就业作出了重要贡献。当前，我国发展仍处在大有可为的重要战略机遇期。促进经济提质增效升级，满足人民群众生产生活多样化的需求，必须要把加快发展现代职业教育摆在更加突出的战略位置。

《决定》提出，要牢固确立职业教育在国家人才培养体系中的重要位置，以服务发展为宗旨，以促进就业为导向，适应技术进步和生产方式变革以及社会公共服务的需要，培养数以亿计的高素质劳动者和技术技能人才。一是要加快构建现代职业教育体系。统筹发展各级各类职业教育，引导一批普通本科高等学校向应用技术类型高等学校转型，加强职业教育与普通教育沟通，积极发展继续教育，打通从中职、专科、本科到研究生的上升通道，为学生多样化选择、多路径成才搭建“立交桥”。二是要激发职业教育办学活力。充分发挥市场机制作用，引导社会各界特别是行业企业积极支持和投身职业教育，激发学校发展活力，完善现代学校制度。三是要提高人才培养质量。深化产教融合、校企合作、工学结合，推动专业设置与产业需求对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接、毕业证书与职业资格证书对接、职业教育与终身学习对接，提高人才培养质量，强化职业教育的技术技能积累作用。四是要提升发展保障水平。发挥好政府保基本、促公平作用，完善经费稳定投入机制，加大对农村和贫困地区支持力度，健全就业和用人保障政策。五是要加强组织领导。强化督导评估，减少对学

校教育教学具体事务的干预。引导全社会确立尊重劳动、尊重知识、尊重技术、尊重创新的理念，促进形成“崇尚一技之长、不唯学历凭能力”的社会氛围。

来源：教育部门户网站

招生部、学习部、产品设计部同时供稿

（二）中小学教师信息技术应用能力标准（试行）

信息技术应用能力是信息化社会教师必备专业能力。为全面提升中小学教师的信息技术应用能力，促进信息技术与教育教学深度融合，特制定《中小学教师信息技术应用能力标准（试行）》（以下简称《能力标准》）。总则如下：

（一）《能力标准》是规范与引领中小学教师在教育教学和专业发展中有效应用信息技术的准则，是各地开展教师信息技术应用能力培养、培训和测评等工作的基本依据。幼儿园、中等职业学校教师参照执行。

（二）《能力标准》根据我国中小学校信息技术实际条件的不同、师生信息技术应用情境的差异，对教师在教育教学和专业发展中应用信息技术提出了基本要求和成长性要求。其中，I.应用信息技术优化课堂教学的能力为基本要求，主要包括教师利用信息技术进行讲解、启发、示范、指导、评价等教学活动应具备的能力；II.应用信息技术转变学习方式的能力为成长性要求，主要针对教师在学生具备网络学习环境或相应设备的条件下，利用信息技术支持学生开展自主、合作、探究等学习活动所应具有的能力。本标准根据教师教育教学工作与专业发展主线，将信息技术应用能力区分为技术素养、计划与准备、组织与管理、评估与诊断、学习与发展五个维度。

来源：教育部门户网站

（三）教育部办公厅关于印发《中小学教师信息技术应用能力培训课程标准（试行）》的通知

（一）为指导各地组织实施全国中小学教师信息技术应用能力提升工程（以下简称：能力提升工程），规范引领中小学教师信息技术应用能力培训课程建设与实施工作，依据中小学教师信息技术应用能力标准（以下简称：能力标准），特制定《中小学教师信息技术应用能力培训课程标准（试行）》（以下简称：《课程

标准》)。幼儿园、中等职业学校教师开展类似培训时可参照执行本标准。

(二)《课程标准》综合考虑我国中小学校教育信息化环境和教师信息技术应用能力水平的差异,旨在满足不同学科(领域)、不同起点教师的能力提升需求,推行“菜单式、自主性、开放式”的教师培训选学机制,确保按需施训。

(三)《课程标准》要求实施主题式培训,强化任务驱动,突出实践导向,将问题解决与案例分析相结合,将线上学习与线下实践相结合,促进各地采取符合信息技术特点的培训新模式,推行网络研修与教学实践相结合的混合式培训,推动教师学用结合。

(四)《课程标准》依据能力标准对中小学教师信息技术应用能力的基本要求和的发展性要求,设置“应用信息技术优化课堂教学”“应用信息技术转变学习方式”和“应用信息技术支持教师专业发展”3个系列的课程,共27个主题,帮助教师提升信息技术素养,应用信息技术提高学科教学能力、促进专业发展。

(五)《课程标准》对教师在培训中的实践任务和学习成果提出明确要求,旨在推动教育行政部门、教师培训机构和中小学校协同开展教师应用成效评价,做好中小学教师信息技术应用能力测评工作,确保教师信息技术应用能力切实得到提升。

来源: 教育部门户网站

二、行业信息

(一) 韩少云: 做 O2O 的前提是线下得足够优秀

在第十七届科博会 2014 中国网络教育论坛上达内科技创始人兼 CEO 韩少云结合达内科技的发展,发展的经验分享达内在 O2O 方面的一些经验和教训。

20000 在校生匹配 76 位讲师 韩少云认为达内能够在美国上市,很重要的亮点是使用了 O2O 开放的混合式教育模式。33 个城市近百家培训结构,两万多人在校生,讲师只有 76 位,老师和学生都是早九点和晚九点上下课和上下学。

做 O2O 的前提: 线下教育足够优秀 教学的内容,教学的体系,教学的团队决定教学的效果,该三方面的内容是在线下通过若干年的实践证明是成功的,才给搬到线上的,实践也证明了这三项是 O2O 模式成功的关键。

互联网学习要解决的两个问题 一个是孤独感的问题,另一个是互动的问题。孤独的问题,通过将学员集中到中心听网络直播而不是在家里听直播来解决;互动的问题通过配备优秀的助教解决师生互动的问题,集中到学习中心,学生之间也可以互动。

混合式的教学模式的优势 一是收费贵,二是你利用了线上教学的好处,共享了优质的教学资源。

来源: 搜狐教育

产品设计部供稿

(二) 重庆大学网络学院“移动教室”学习客户端正式上线

为满足移动学习的需要,为学生提供良好的互联网学习体验,重大网院“移动教室”学习客户端于2014年6月24日正式上线。学生只需在安卓或苹果系统手机上下载客户端,即可进行掌上学习。

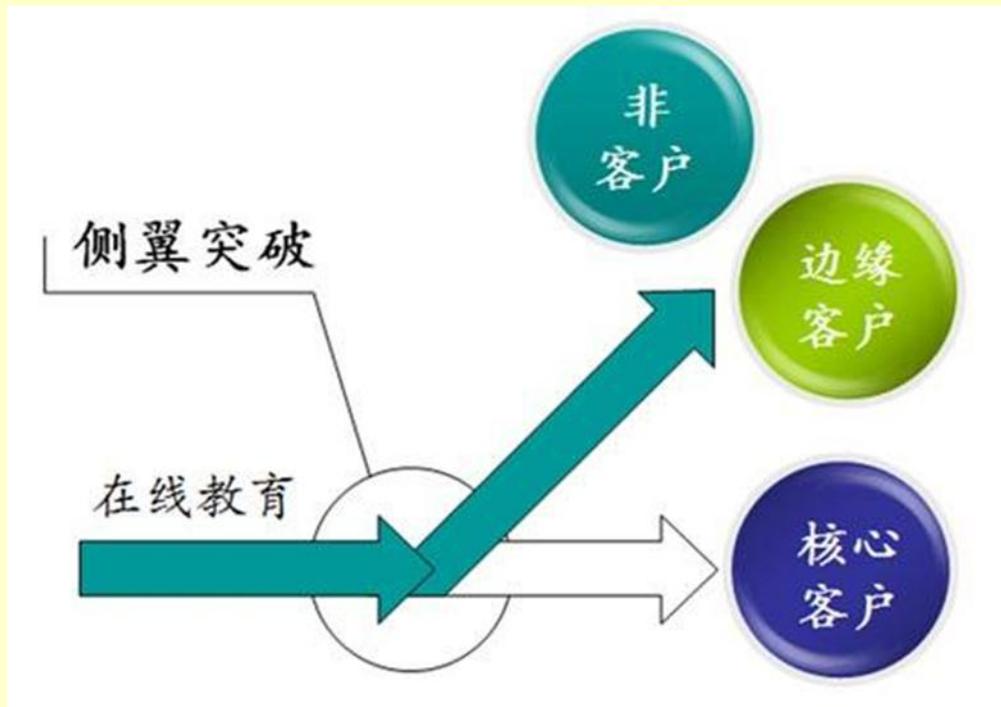
“移动教室”是由学院技术部门自主研发集信息查询和学习提醒功能为一体的在线学习客户端。学生使用自身账号直接登录,就能及时获取个人信息、跟踪学习进度以及掌握作业、考试完成率等相关情况。手机、PC 同步更新,让你随时随地了解自身状况,不错过任何学习环节。

“移动教室”客户端上线后,重大网院还将持续进行更高效、更便捷的移动端学习系统开发,真正实现学习触手可及。“移动教室”安卓版现已投入使用,IOS 版本正在开发,敬请期待。

来源: 重庆大学网络学院网站

三、市场

（一）在线教育的真正战场是非客户和边缘客户？



非顾客 自学能力强的人很少需要额外的教育服务，甚至于份内的对于他们都可有可无的。所以，他们大多没有接受课外辅导，也没有接受职业培训。这样的一群人就是线下培训机构的非顾客。而在自主学习中，他们对于“没有集体学习氛围、没有老师的督促、互动效果差”这样的因素并不关注，关注的是老师的水平和课程的质量。对于线上教育来说，他们岂不是最佳的顾客吗？

边缘顾客 边缘顾客是在线下教育中占比很小的群体，他们的综合能力也是中等偏上的。他们对线下机构的课程需求有限，购买理性且有选择性。从所处的阶段，边缘顾客的培训需求还处于酝酿期。最后，需求处于回落期的人群也是一种边缘客户。

在线教育的侧翼战 “外行的打法，内行的经验”，这是 IDG 王辛投资在线教育的标准：“做在线教育的要跳出线下教育的框架。”这也许就是在线教育现阶段的核心框架。寒雨连江同样认为，单纯将线下教育互联化是没有出路的。其实，在线教育所要发起的是一场侧翼战，舍弃线下机构的目标人群，不要再去满足别人已经很好满足了的需求！线下机构的非顾客和边缘顾客，才是在线教育要选择

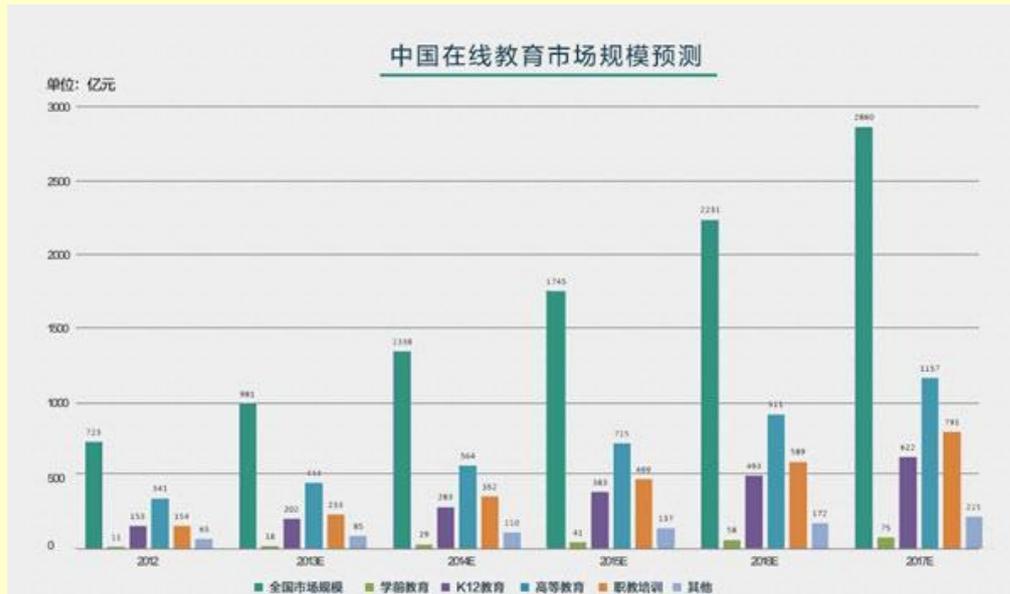
的战场。在这里，线下机构的优势不复存在，在线教育的缺陷不值一提。

等到线上学习习惯形成、市场环境成熟，向线下机构核心客户的冲锋才势不可挡！

来源：腾讯网

产品设计部供稿

(二) 中国在线教育市场规模预测



在线教育细分市场分析

K12基础教育

- 概念** 指幼儿园到高中的基础教育
- 例子** 学而思网校、四中网校、北京101网校、人大附中网校、清大学习等
2013年度，全球共有54家基础教育机构获得投资，是交易数量最多的细分领域。项目涵盖了在线视频、儿童科普、个性阅读、艺术启蒙、玩具游戏，以及K12阶段的在线培训题库、一对一课辅等多样化的教育渠道与培训形式。
- 现状**

高等教育

- 概念** 涉及在线学位教育、成人大专在线教育、高校在线课程问答、GMAT考试辅导、留学培训等方面。
- 例子** 网易云课堂、弘成教育集团、奥鹏远程教育中心、Coursera（美国）
- 现状** 2013年高等教育投资披露交易额1.4亿美元，平均交易额达到1000万美元，是整个在线教育行业中平均交易额最大的细分领域。该领域投资主要分布在美国和中国。

在线企业培训

- 概念** 企业在线培训市场属于在线教育的B2B类型，即企业通过网络技术对员工进行培训的模式。
- 例子** 时代光华、聚成教育
- 现状** 这类企业早在1999年起就开始存在，在业界形成了数百家大大小小的从业企业，预计2013年企业在线培训的市场规模在15亿元左右。

平台及工具市场

- 概念** 提供在线教育实时直播平台及异步学习平台、课件开发及录播工具等
- 例子** 主要企业有展视互动、网动、爱视恒恩、微讯时代等，产品形态有录播室、直播教学平台等
- 现状** 这个市场规模约为3亿元左右

（三）微信广告自助平台即将上线，教育机构如何利用？

微信广告自助平台目前正在内测，如果使用顺利，将于近期开放上线。这一平台由微信和腾讯广点通团队联合开发。

微信广告自助平台有什么用？对于教育行业来说，如何利用这一广告平台？

一方面，对于教育行业的企业或个人公众账号来说，只要粉丝超过 500 人都可以成为流量主，通过连接广告主来赚钱。不过，未微信认证的政府和机构组织，暂时不支持开通。另一方面，APP 运营人员也可以尝试下微信公众账号广告这一形式。

正式上线后，流量方和广告主都可自助申请加入。

具体怎么用？

在微信公众号后台，左侧功能栏，增加了推广菜单，分为广告主、流量主两个选项。



点开流量主模块，共有报表统计、流量管理、财务管理 3 个选项。在流量管理选项中，可以选择关闭和开启广告。比如，某几天重要的日子不想显示广告，就可以临时停止。

此外，还可以进行广告主黑名单设置。屏蔽掉不想接的广告主。



在财务管理选项中，收入一目了然，包括已结算、未结算、结算记录、结算规则等。

再来看看广告主的模块，共有报表统计、广告管理、推广页管理、财务管理几个选项。例如，在报表统计选项中，可以查看关键指标趋势图、关键指标明细表。在广告管理选项中，可以看到广告文案的曝光量、点击量、关注量。



值得关注的是，微信广告自助平台将放开 H5 页面，新增多种广告落地形式。比如，通过微信文字链广告，广告主在这里可以投放指向自己设定的活动页面（关注或下载），商城页面（微信小店）、品牌页面等多种灵活的广告落地形式。

效果怎么样呢？

由于尚未正式上线，尚无法判断具体的广告效果。不过，有一组广点通今年 2 月份公布的内测数据可以参考。首批参与内测的公众账号包含数十家自媒体及内容号，在春节前后 10 天的内测期间，已有账号运营者收入过万。

当时，广点通还披露了这一广告形式的点击率：参与内测的公众账号底部文字链广告点击率均值为 3.5%，其中不少自媒体广告的点击率超过 10%，最高达 13%，所有参与内测的帐号中，有 1/3 的账号广告点击率超过 5%。这一数字超过点击率千分之几的普通文字链。

不过，上述属于仍是内测初期的数据，仅供参考。正式上线后，可能有浮动变化。

来源：<http://www.duozhi.com/industry/20140624/1593.shtml>

四、学术动态

（一）远程教育教学设计师的作用及培养策略

当前远程教育课程设计中存在忽视学习者需求、教学内容表现形式单一、专业课程设计人员缺乏等问题。

远程教育中教师与学习者在时空分离的情况下共同完成教学任务,这就要求教学设计师在“远距离”、“数字化”环境下利用技术平台,实现深层次的信息技术与课程的整合,即一方面依托特殊的教学媒体和信息传播方式,根据教学设计理论和学习者需求,针对教学内容进行规划、组织和设计,并注重将这些内容更好的通过不同的媒体有效地表现出来,以促进学习者的学习;另一方面通过与各领域的学科专家、课程支持者合作,共同制定教学策略、选择教学媒体来实现其专业价值。

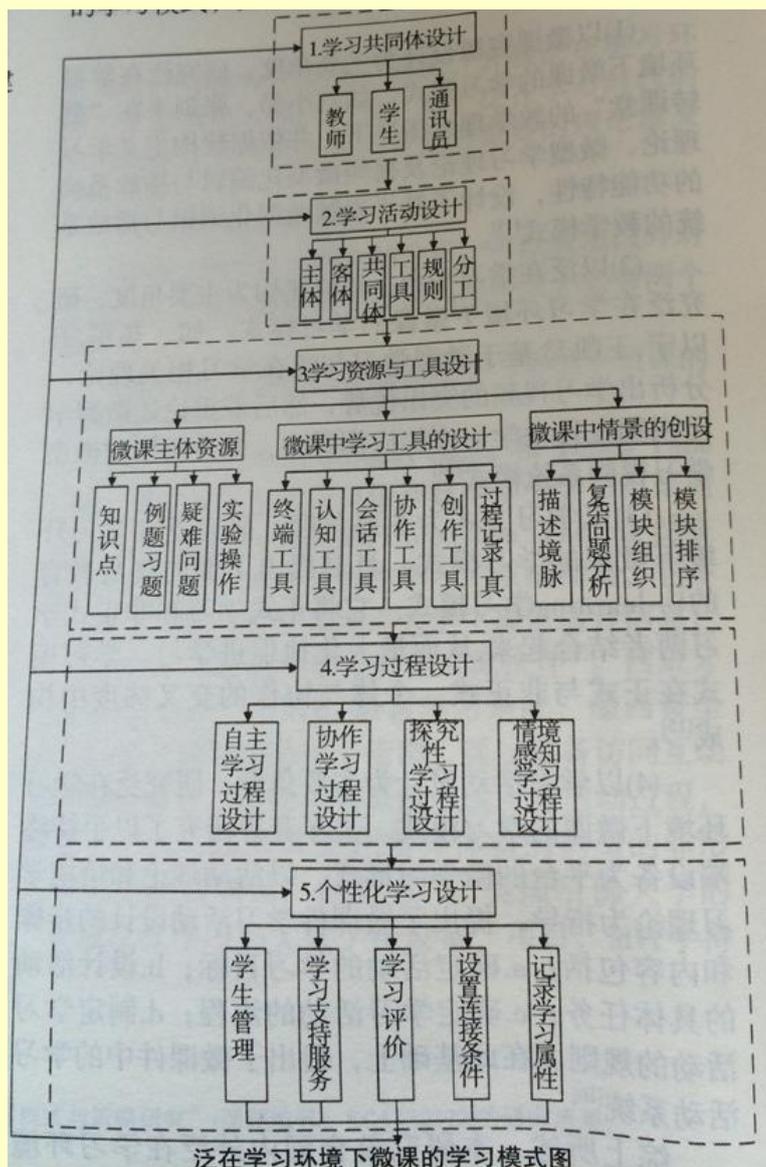
教学设计师是教学方法和策略专家,通过协调不同职责的教师共同完成教学工作。教学设计师一方面从主讲教师那里获得真实的学科信息,另一方面帮助主讲教师根据学习者的基本情况设计、开发、实施各种保持注意力并增进学习的策略和活动。同时,教学设计师通过辅导教师的分析和整合工作,全面、有效地了解学习者的情况,将相应的策略引入教学设计中,并做持续关注、调整及评估。

作者提出将教学设计师的培养与管理纳入国家开放大学建设的系统工程中,通过革新教育技术专业培养方案、实施职业资格认证等途径,培养远程教育教学设计专业人才。

王瑞华.远程教育教学设计师的作用及培养策略[J].中国远程教育.2014(9)

(二) 泛在学习环境下微课的学习模式与效果研究

泛在通讯技术、移动网络技术新技术形成了新的教育媒体,由新的教育媒体催生了新的学习模式,带来了学习思维、学习观念、学习课堂、学习校园和学习方式的变革,如何应用泛在通讯技术等教育媒体支持教育教学改革成为了新的问题。文章对泛在学习环境下微课的学习模式进行国内现状研究,以教学设计理论、全球学习联盟的学习设计规范、学习共同体理论和学习活动理论为指导,设计了泛在学习环境下微课的学习模式(详细情况如下图所示):“学习共同体设计—学习活动设计—学习资源与工具设计—学习过程设计—个性化学习设计”。通过实证研究验证了泛在学习环境下微课的学习模式的应用效果,在学习过程中应用该学习模式,能够改善学习方法,优化学习过程,提高知识掌握率、应用技能、学习质量,提升情感态度与价值观方面的信息素养。



来源：林秀瑜.泛在学习环境下微课的学习模式与效果研究[J].中国电化教育.2014（6）

（三）从“技术导向”到“学习导向”——信息技术支持的学与教变革国际发展新动向

信息技术支持的学与教变革是教育信息化系统改革中的关键。我国信息技术支持的学与教，在理论层面已开始由“要素观”逐步转向“生态观”，但实践层面的变革思路存在着“技术导向”的倾向，这导致研究者热衷技术应用而忽视学与教本身。“要素观”在某种程度上，也体现着“技术导向”的思维方式，即从技术的角度去解构整个教学系统，换句话说，这是我国第一轮教育信息化建设中大部分实践者和研究者所具有的思维方式。“生态观”，也就是技术作为一种环

境要素，已经对教学系统各要素都产生了结构性的影响，我们需要从整体的角度重新思考学与教的变革。

通过对比中外教育信息化政策以及分析新加坡的典型案列，发现国际上学与教变革的新措施均体现出“学习导向”的特征，并有四个主要动向：关注信息时代学习者的能力结构、挖掘教育“大数据”以分析学习者行为、构建个性化网络学习空间以培育新型学习方式、倡导“以学习者为中心”的新型教学模式。我国应将信息技术支持的学与教变革思路逐渐由“技术导向”转到“学习导向”。

来源：周晓清，汪晓东，刘鲜，李琼，焦建利. 从“技术导向”到“学习导向”——信息技术支持的学与教变革国际发展新动向. 远程教育杂志[J]. 2014(3)

（四）面向翻转课堂的学习支持服务研究

翻转课堂作为一种新型的教学组织形式，已成为教育改革和发展的流行趋势。这种将课堂上的“知识传授”与课后的“知识内化”进行反转的教学模式，在打破传统的课堂教学模式的同时也对学习支持服务提出新的要求和建设。

不同于远程教育中的学习支持服务，面向翻转课堂的学习支持服务，更注重学校内的课堂学习同课外的在线学习的有机统一。

学校教育的课堂教学包括课前、课中、课后三个环节，翻转课堂相比于传统课堂注重课中知识传递过程，忽略课前和课后的学习跟踪，更为注重学生对知识的内化，其教学活动也更注重课前、课中、课后的有效统一。

翻转课堂的课前学习是借助信息技术通过教师讲解实现自主学习，课前的教学过程，是由教师、学生和同伴共同参与，经过教学设计而实施的完整学习过程。教师进行教学设计、对线上、组织教学资源、录制/选取讲课视频；学生需要制定学习知识、进行练习以及线上讨论。

课中“知识内化”过程的学习支持服务，教师方面主要指的是教师进行的课堂导入、知识难点的讲解、引导讨论、给予及时反馈以及课堂总结。学生进行深入探究学习内容以及针对学习成果进行交流。

课后知识复习及教学调整的学习支持服务，教师方面涉及对课堂活动进行评价反馈、调整教学视频及资源，学生复习知识难点、提交学习总结、进行课外拓展。

该文提到的所谓的学习支持服务指的是在翻转课堂模式下，为了完成学习这

一活动，教师和学生分别所需要做的工作。

来源：顾容，沈洋洋、陈丹. 面向翻转课堂的学习支持服务研究[J]. 中国远程教育 2014(9)

五、新技术运用

（一）崛起中的十大教育信息技术

6月15日，北京师范大学教授黄荣怀在英特尔举行的未来教育项目邯郸现场会上，向在座的教师发布了国际教育信息化涌现出来的十大新技术应用：

1、机器人将成为未来学习伙伴

智能机器人具有革新的技术，高水平的数字化和智能化程度。在学习中同时具备益智学习工具、情境建设者、学习伙伴三个角色。【案例】日本学者利用机器人作为协作学习伙伴。2013年，东京北九州大学、东京大学等四家科研机构的学者设计了职业发展学习中利用机器人作为学习伙伴的实验。

2、3D打印技术颠覆学生动手实践

3D打印对于教学和学习的重要价值体现在：能够更加真实地呈现特定事物，并让学生获得深刻的感知体验。【案例】美国罗彻斯特理工学院利用3D打印帮助学生完成“桥梁设计”。学生们在桥梁虚拟承重试验成功后，各小组使用3D打印机打印出桥梁部件，拼装成桥梁模型。

3、开源硬件夯实信息技术

Intel推出与开源硬件平台Arduino兼容的Galileo开发板，许多大学也都在开展创客活动，帮助怀揣新鲜念头并跃跃欲试的学生们把梦想变成现实。树莓派作为开源硬件的一种，其在教育领域中的应用也受到越来越多的关注。开源硬件降低了硬件开发的成本和复杂程度。【案例】IBM非洲研究院利用RaspberryPi改善非洲教育质量。2013年12月，IBM非洲研究院推动改善非洲教育质量项目——将树莓派（RaspberryPi）、传感器（sensor）和编程实践（使用Python和Excel）整合到现存中学地理教材中，学生在教学过程中边做边学，以此评估技术的有效性。

4、体感技术引发学习新体验

体感技术让人们无需借助任何控制设备，可以直接使用肢体动作与数字设备

和环境互动，就像一双精准有效的“眼睛”，帮助计算机去观察这个世界，并根据人的动作来完成各种指令。【案例】Kinect 技术的教育应用。目前已有的案例是微软公司开发的 Kinect 技术。Kinect 体感技术可以通过某些软件连接至投影仪，从而可以将信息投影至任何界面，并支持触控操作，用户可以在任何界面上使用当前应用。

5、教育游戏正逐步改变学习观念

教育游戏通过创设融入教育目标的故事情境，引导学生在游戏中以探究和合作的方式完成游戏任务，不仅能帮助学生建构特定的学科知识，还能拓宽学生的知识层面、发展学生的合作能力。教育游戏除在课堂教学中的应用外，也已成为职业教育、企业培训的一种重要手段和方式，众多高等院校、专业机构和大型企业都致力于教育游戏的研究与设计。【案例】美国学科学计划“免疫攻击”3D 立体游戏“免疫攻击”将娱乐性与教育性较好的结合起来。

6、虚拟世界中隐现“真实课堂”

SecondLife（第二人生）是由林登实验室建立的互联网上的三维虚拟世界，用户通过注册成为 SecondLife 的居民，居民可以定制自己的虚拟化身（性别、相貌、身高等），虚拟化身可以像现实世界中一样进行漫游、交流、购物、学习等，其最大特点就是为用户提供一个平台和工具让人们在这里尽情发挥自己的创造力。在语言教学中，SecondLife 最大的优势是可以为学习者之间的交互提供与情境相关的空间，它具有的高仿真性和沉浸性，使学习者在进行语言交流时能感受到极强的沉浸性和临场感。【案例】英国开放大学在 SecondLife 中进行教学工作。

7、移动卫星车助力经济欠发达地区构建信息化课堂

除教学光盘播放、卫星接收和网络传输这三种常见的资源共享方式外，利用“移动卫星车”构建信息化课堂成为在经济欠发达国家和地区的教学点提供优质学习资源和学习支持平台的一种新方式，从而形成了新的课堂形态。【案例】巴基斯坦利用移动卫星车推送优质教育资源。巴基斯坦是儿童失学率和成人文盲率最高的国家之一。为应对这一挑战，2012 年 7 月以来，受英国国际发展部资助，巴基斯坦教育部发起了“移动卫星车”项目。

8、云计算环境促进学习与教学的协同

云计算（Cloud Computing）以便于扩展、按需供给的方式让用户获得所需服务和工具的服务模式。云计算资源支持在线协作、文件存储、虚拟化和灵活访问。网的不断扩大推动了云计算在教育领域中的广泛应用，越来越多的学校已将云计算视为存储、备份、软件服务等解决方案。【案例】印度 Binus 中心利用 OfficeWebApps 同步编辑小组文档。2012 年，Binus 中心启动了 Binus 中心教育合作伙伴计划，覆盖幼儿园、小学、初级和高级中学。1. 教师布置学习任务后，鼓励学生以小组形式开展学习交流。学生利用 Office Web Apps 创建在线小组，共享想法和观点，共同编辑小组文档。2. 任务最后，每组学生将作品与其他小组进行共享。教师引导小组学生进行互评。

9、社会性虚拟社区支撑大规模合作学习

大型社会性虚拟社区不仅实现了用户从接受信息向创造信息的转变，而且其良好的交互性及丰富的参与性，促进了社会性虚拟社区成员之间的沟通、交流。在 Wikispace 平台上，通过成立专家委员会开展地平线项目研究。同样，这些大型社会性虚拟社区也为世界各地的学生开展合作学习创设了良好的平台。【案例】欧盟 eTwinning 平台支持跨地区项目合作学习。欧盟构建的 eTwinning 平台是一个连结欧洲各国学校、教师、学生的大型社会性虚拟社区，学习者在 eTwinning 平台上可以与欧洲其他国家的学生开展项目合作学习。

10、学习分析技术支持规模化教学形式变革

学习分析逐渐被运用于大规模的教育教学领域探索大数据的科学分析，以改善教师的教学方法、提升学生的学习积极性及学习质量等，进而帮助学校、教师有效调整课程、教学和评价系统。【案例】美国 LC 学习分析评估系统在课堂中的应用。Learning Catalytics（简称 LC）是由两位哈佛教授和一位博士后在 2011 年开发的一种基于云技术的学习分析评估系统，LC 支持教师对学生学习结果的监控，提供实时反馈及对学生自动分组。

来源：中国教育报

产品设计部

（二）高等教育中教育技术的重要进展—游戏和游戏化（未来 2-3 年采纳）

当越来越多的教育机构和方案在尝试游戏应用时，游戏化（将游戏的元素、方法和框架融入到非游戏场景和情节中）也引起了广泛的专注。

概述 数字游戏的普及使得过去十年中视频游戏产业获得了快速发展，促进了游戏定义的拓宽、游戏玩法的改变。当游戏行业开始将网络连接到游戏设计中时，他们彻底改变了游戏世界，创建了一个广阔的虚拟平台。这个平台上，来自世界各地的用户可以相互联网、互动和竞赛。

游戏化，或称可以应用于各种日常活动的游戏机制，已成功地被大批手机应用程序和社交媒体公司应用；其中最有名的是 Foursquare 公司（一家基于用户地理位置信息的手机服务网站）的奖励系统。它鼓励手机用户输入当前的地理位置来累积积分。对于高等教育来说，这些游戏化的环境变换让学生的作业变成了令人兴奋的挑战，奖励学生的奉献精神 and 效率，创设环境来发掘某个领域的领导者。例如，奖章正在被越来越多地用来作为学习者的奖励制度，让学生在许多情况下能够在网上个人资料中向公众展示他们的进步和对技能的掌握。

与教学、学习及创新研究的相关性 教育类游戏已被证明能够促进批判性思维、创造性解决问题和团队合作这三种技能的发展，而这些技能能够帮助解决复杂的社会和环境问题。Jane McGonigal（公认的游戏设计师和研究人员）和未来研究所内的其他研究人员通过正在设计的在线游戏来促进人们的参与，促使人们以新的方式思考系统，探索教育、卫生和城市环境可持续发展的新途径。游戏化也更多地出现于在线学习环境中。例如，例如卡普兰大学(Kaplan University)在一次编程基础课成功试学后，将他们信息技术专业的课程进行了游戏化设计。结果显示，学生的成绩提高了 9%，而未通过的学生人数减少了 16%。

游戏和游戏化的实践案例 德尼厄斯萨姆游戏学院(The Denius-Sams Gaming Academy) (go.nmc.org/utgame)。德州大学奥斯汀分校将在 2014 年秋季开设美国第一个视频游戏专业。德尼厄斯萨姆游戏学院(Denius-Sams Gaming Academy)的教师将由视频游戏行业的领袖们担任，该专业有望成为具备竞争力和行业驱动力的专业。SICK0(go.nmc.org/sick)。斯坦福大学医学院的 SICK0 是一个基于网络的模拟游戏，在游戏中，学生同时照顾三个虚拟病人，而且必须在手术室做出关键的决定。

来源：新媒体联盟地平线报告（2014 高等教育版）中文版

制作部门：北京语言大学网络教育学院远程教育研究室

主编：张润芝

责任编辑：宋敏

发布时间：2014 年 6 月 30 日