

美国教育部鼓励游戏化学习，将举办游戏学习峰会



近期，美国教育部表示，将于本月底在纽约举办首届游戏学习峰会，邀请教育专家、学生、老师、游戏代理商和开发商共同出席。

教育部教育科技总监理查德·库拉塔表示，教育部之所以举办游戏学习峰会，目的之一是让游戏厂商与教师及学校领导们沟通信息，从而创作能够更好地满足教育需求的游戏。

据美国教育部预计，在中学阶段，每名美国学生会花1万个小时玩电子游戏，这个时间跟学生在课堂听课的时间相当。基于这个原因，美国教育部希望能够更好的利用电子游戏提升学生受教育水平。

当前，国内外都有公司在探索游戏化学习。国外的产品中，Mars Generation One想通过教育游戏培养初中生 STEM 技能，在火星上建立属于自己的国家，KnowRe利用游戏去激发孩子学习数学的兴趣;国内我们同样能够找到相似的案例，一起作业网用游戏化融入题库，网龙公司将建智慧教育应用研发中心，研究在线教育的游戏化。

教育娱乐化，这是当前强化在线学员学习效果的一种值得尝试的方法。2014年，国内在线教育强势增长，让人们看到的不仅仅是机遇，更多是挑战。如何让在线教育健康的发展，是当前人们值得探讨和深究的课题。在线教育与传统的线下教育不同，它在时间和空间上有相当强的灵活性，但是，在线学习效果又是长期被人诟病的一大弊端。而在线教育娱乐化的提出，是在线教育人值得尝试的一个途径。

保利威视针对在线教育行业的特点，推出了一系列的视频服务，其中最新推出的视频弹幕功能，强化了在线课堂中老师与学生，学生与学生之间的沟通，同时强化了在线教育的娱乐性。