

简阅书库网 newbook8.com

版权说明：本站所提供下载的 PDF 图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

本站电子书交流 Q 群：177730236



简阅书库网 newbook8.com

版权说明：本站所提供下载的 PDF 图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

本站电子书交流 Q 群：177730236

图书信息：

<<游戏改变学习：游戏素养、批判性思维与未来教育>>

作者：[\[美\]詹姆斯·保罗·吉（James Paul Gee）](#)

出版社：华东师范大学出版社

副标题：游戏素养、批判性思维与未来教育

原名：**What Video Games Have to Teach Us About
Learning and Literacy**

译者：[孙静](#)

出版年：**2019-11**

定价：**59.00 元**

装帧：平装

丛书：[创教育 Ultima Edu](#)

ISBN: 9787567583788

简阅书库网 newbook8.com

版权说明：本站所提供下载的 PDF 图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

本站电子书交流 Q 群：177730236

内容简介

一老一少一起在书房里完成“拯救世界”的重任，听起来似乎不可思议，但这就是好游戏的力量，它可以连接“数字移民”和“数字原住民”，跨越数字鸿沟。

《游戏改变学习：游戏素养、批判性思维与未来教育》一书从语言学和教育学的视角出发，结合作者沉浸式的游戏体验，从中总结出 36 条有趣又有效的学习原则。作为全球游戏素养的奠基人之一，作者詹姆斯·保罗·吉不仅对游戏的学术研究产生了深远影响，而且也获得了游戏设计师的高度认同。他提出，当玩家不再依赖各种操作指南，摆脱自己完成任务的既定套路，甚至能跳出规则之外，对整个游戏机制塑造了何种价值观进行反思，就此具备了“初级游戏素养”，而当玩家可以用电子游戏这种新媒体语言来表达自我，反思社会问题，则达到了“高级游戏素养”。并且，游戏和流行文化给今天的年轻人提供着越来越多的亲密空间体验，建立能够*程度发挥互动效能的学习空间，极大弥补了课堂教学的不足。

简阅书库网 newbook8.com

版权说明：本站所提供下载的 PDF 图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

本站电子书交流 Q 群：177730236

作者简介

作者简介：

詹姆斯·保罗·吉，美国著名语言学学者，从事心理语言学、话语分析、社会语言学、教育语言学和阅读素养研究。斯坦福大学语言学博士，亚利桑那州立大学阅读研究教授，也是威斯康星-麦迪逊大学“游戏、学习与社会”研究团队以及美国国家教育研究院的成员。近年来，他主要关注集中体现在电子游戏中以视觉符号、图像、多媒介素养为内涵的“新阅读素养”如何被习得的课题，文化学习中的“认同”理论是其学术贡献中的一大亮点。主要学术著作：《游戏改变学习：游戏素养、批判性思维与未来教育》、《数字化时代的语言和学习》、《社会性的大脑：语言、意识形态和社会实践》等。

=====

译者简介：

孙静，南开大学与美国弗吉尼亚大学联合培养博士，游戏文化及功能游戏等学术专家，曾受邀担任全球电子游戏研究年会英文学术论文审稿人、组委会成员。

简阅书库网 newbook8.com

版权说明：本站所提供下载的 PDF 图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

本站电子书交流 Q 群： 177730236

目录

致中国读者

导读

<1>前言：学习电子游戏的 36 种方式

<2>符号领域：玩电子游戏是“浪费时间”吗？

<3>学习与身份：成为“半精灵”意味着什么？

<4>情境意义与学习：摧毁全球阴谋后，你还应该做什么？

<5>教与学：劳拉为何没有服从克洛伊教授

<6>文化模式：你想成为蓝色索尼克，还是黑色索尼克？

<7>社会化思维：你死后如何找回躯体？

<8>结论：你被骗了吗？

附录：36 条学习原则

游戏列表

参考文献