

# 构建全过程、多方位评价体系

## ——以《电子商务概论》的游戏化评价改革为例

陈素君

(武昌工学院, 湖北 武汉 430076)

**摘要:** 当前,《电子商务概论》课程的考核体系面临一些挑战,包括过程性评价流于形式、难以量化,评价体系缺乏个性化反馈和激励机制等。为了有效解决这些问题,教学团队借鉴网络游戏的设计理念,引入了积分和段位晋级机制,打造了一个覆盖课前、课中、课后的全面激励体系,对课程的教学评价进行了创新的游戏化改革。改革后的评价体系综合了在线视频学习、个人积分累积、团队积分竞争、课后作业提交以及拓展实践活动等多个维度,形成了一个全方位的评价机制。通过这一游戏化评价改革,不仅实现了对课程的多角度考核和全周期激励,而且在提高学生的学习动力、课堂参与热情和实际操作能力方面取得了积极成效。

**关键词:** 课程评价改革; 电子商务概论; 游戏化教学

### 一、引言

#### (一) 研究背景

当前《电子商务概论》课程评价体系存在诸多问题,构建创新型评价体势在必行。在当今教育环境下,课程评价体系的重要性日益凸显。然而,现行课程评价存在着一系列问题,严重影响了教育教学质量的提升。首先,评价功能失调、过分强调甄别与选拔,忽视了改进、激励与发展的功能。其次,评价重心过度关注结果,忽视了过程中的进步与努力。再者,评价主体单一、缺乏多主体共同参与,难以保证评价结果的客观公正。最后,评价内容片面、过于注重学业成绩,对综合素质评价不足。这些问题的存在,使得传统课程评价体系难以满足现代教育的需求,构建创新型评价体系成为当务之急。只有通过评价体系改革,才能更好地促进学生的全面发展、提高教育教学质量,为社会培养更多高素质人才。

#### (二) 研究目的

本研究旨在解决现行课程评价体系中存在的问题,构建一个更加科学、全面、有效的课程评价体系。通过引入新的评价理念和方法,如游戏化评价、多元化评价等,激发学生的学习积极性和主动性,提高教学质量。

#### (三) 研究意义

首先,现行课程评价体系的问题影响学生学习效果和教师教学水平的提升。建立全过程、多角度的评价能更客观地反映学生的真实表现。这种体系不仅关注学业成绩,还重视学生的综合素质,如创新、实践和团队协作能力。其次,采用多元化评价方法,结合量化与质性评价、自我与他人评价,可以增强评价的有效性。同时,该体系可以为教师提供丰富的反馈,助其调整教学策略、提升教学质量,并针对性地指导学生。此外,它还能激励教师创新教学方法。总之,构建全过程多方位课程评价体系对于提升教学质量和学生积极性、推动教育改革具有重要意义。

### 二、传统课程评价体系存在的问题

#### (一) 过程性评价标准模糊

1. 考勤问题分析。在传统课程评价体系中,考勤往往只是简单地记录学生是否到场,无法真正反映学生在课堂上的专注程度和学习状态。一些学生虽然按时到课,但上课心不在焉、打瞌睡、聊天、玩手机等现象屡见不鲜。因此,单纯的考勤记录并不能准确地评估学生的学习态度和参与度。

2. 课堂表现难以量化。大班教学中,教师要面对众多学生,这就给课堂表现的评价带来了困难。教师难以对学生的课堂表现给出客观、量化的评价。一方面,因为学生人数多,教师无法全

面观察每个学生的参与度、回答问题的质量等;另一方面,课堂表现评价标准不明确,教师在评分时缺乏客观依据。于学生而言,由于评价标准不明确,学生不清楚该如何提高自己的课堂表现,也就无法针对性地付出努力。于教师而言,除了日常积极互动的少数人,大部分学生的该项成绩都是凭感觉、拍脑袋给分。而教师基于个人感觉给的评分由于缺乏客观依据,导致学生对评分的公正性产生怀疑,从而降低了对课堂参与度的重视。

#### (二) 缺乏个性化反馈与激励

1. 个性化反馈缺失。在传统课程评价体系中,过程性评价往往缺乏对学生个体的针对性反馈。学生在学习过程中,无法明确自己的优势和不足,也就难以有针对性地进行改进。例如,在一些课堂上,学生完成任务后,只得到一个简单的分数,没有具体的反馈意见。学生不知道自己哪些地方做得好,哪些地方需要改进,这种缺乏个性化反馈的评价方式,难以激发学生的积极性。

2. 激励不足。由于大班教学中老师难以关注每个学生的学习状态,导致学生缺乏被关注和激励的感觉。

当学生觉得自己在课堂上被忽视时,他们的课堂参与度就会降低。学生会觉得自己的努力没有被看到,从而失去参与课堂讨论和活动的动力。同时,缺乏激励还会让学生对学习产生厌倦情绪,影响学习效果。

### 三、游戏化课程评价机制改革

为了解决上述问题,构建全过程、多方位评价体系就显得尤为重要。通过引入游戏化评价机制,为学生提供个性化的反馈和激励,让学生感受到自己的进步和努力被认可,从而提高课堂参与度和学习积极性。

#### (一) 游戏化课程评价体系的构建

借鉴热门网游“王者荣耀”中星级、段位的晋级形式,通过游戏化评价机制改革,提升学习兴趣与参与度。

1. 游戏化评价体系设计。本课程参考网游设立了七大段位(分别是青铜-白银-黄金-铂金-钻石-星耀-王者),每个段位又分3-5个等级,每个等级4颗星,每满4颗星即可晋级下一等级。例如,从青铜Ⅲ的0分开始,随着学生学习表现不断提升,星星数量(即分值)逐渐增加,满四颗星即可晋级青铜Ⅱ。当学生达到铂Ⅳ段位时,对应分值为60分,这意味着学生在课程学习中已经取得了一定的成绩。每个小段位的分值跨度不大,使得学生能够清晰地感受到自己的进步。老师每两周会公布一次段位排名,学生可以明确知道自己距离更高段位的差距,从而更有动力去努力学习。这种细致的分值划分,就像游戏中的升级体系一样,让学生在学习过程中有明确的目标和追求。

2. 激励作用。积分段位不仅是学生学习成果的象征,更是一种激励。当学生看到自己努力学习后获得的高段位图标时,会产生强烈的成就感和自豪感,能够激发学生的竞争意识和学习动力。学生们会为了获得更高级别的段位而努力学习、积极参与课堂互动、完成课后作业和拓展实践任务。

### (二) 打造全方位评价体系

1. 评价形式多样化。改革后的课程评价形式丰富多样,涵盖了在线视频、个人积分、团队积分、课后作业以及拓展实践等五大方面,每种评价形式都有相应的积分奖励。

(1) 在线视频任务为学生提供了自主学习机会,每完成一个学习通视频“任务点”可获得半颗星,所有视频任务点共16颗星。学生可以利用在线资源,根据自己的兴趣和知识基础开展自主学习。

(2) 个人积分会根据课堂表现积极性、问题难度、回答质量等因素进行赋分。学生通过回答问题、参与课堂讨论、角色扮演、上台演示等方式获取积分,每5分等于1颗星。根据历年数据测算,个人总分的中位数为80分,共计16颗星。通过这种方式鼓励学生积极参与课堂互动,提高学习的主动性。

(3) 团队积分在小组练习和课内知识竞答环节获取,根据题目难度赋予1-5个积分,每8分兑换1颗星,小组积分总分的中位数为256分,共计32颗星。团队考核不仅培养了学生的团队协作能力,还增加了学习的趣味性和竞争性。

(4) 课后作业根据答题情况和题目难度每次给予0.5星-2星的奖励。共8次作业,满分16颗星,激励学生认真完成作业、巩固所学知识。

(5) 课外拓展实践任务根据完成质量,每次给予0.5星-3星的奖励。拓展实践任务共6项,于16课时的实验课内进行。根据任务难度,每个任务满分为2星或3星,总分为16颗星。该部分考核旨在培养学生的实践能力和创新精神。

2. 积分测算依据。历年数据测算为积分获取方式提供了科学依据。个人积分总分中位数为80分,这表明在以往的教学过程中,学生通过积极参与课堂表现等活动,平均能够获得80分的积分,对应16颗星。例如,学生在课堂上积极回答问题、参与讨论等,根据问题难度和回答质量每次可获得1-3分,经过多次积累达到一定积分后即可晋升段位。团队积分总分中位数为256分,共计32颗星。在小组练习和知识竞答中,学生们通过团队协作、共同攻克难题,根据题目难度获得不同积分。如在一些较难的题目中,团队可能获得4-5个积分,经过多次积累,达到256分的中位数水平。

这些积分测算不仅为学生提供了明确的目标,也为教师评价学生的学习表现提供了客观标准。通过这种方式,学生可以清楚地了解自己的学习进度和努力方向,教师也可以更好地激励学生积极参与学习,提高教学质量。

### (三) 构建全过程激励机制

1. 覆盖课前、课中、课后全过程。五大评价形式覆盖了课前、课中、课后全过程,如在线视频共16组,每组课前、课后各1个。课前视频包括基础概念和原理讲解以及趣味小动画,基础概念和原理视频需要学生提前预习,课前小动画主要用于制造悬念、激发学习兴趣和好奇心。课后视频是知识点的补充讲解,帮助学生复习巩固的同时,还会拓展一些学科前沿知识。团队和个人积分主要体现在课中,在课堂上起激励作用。作业主要体现在课后,用于检测学生在不同章节的知识掌握情况。拓展实践一部分在实验课内完成、一部分在课外完成,覆盖了课中和课后,旨在提升

学生实践应用能力。

2. 各评价形式占比。在全方位评价体系中,在线视频总星数为16,占比为10%。个人积分总星数为16(中位数),占比10%。团队积分总星数为32(中位数),占比20%。课后作业总星数为16,占比10%。拓展实践总星数为16,占比10%。过程性评价占课程总评价的60%,终结性评价占40%。

3. 设置加分、扣分项。本课程还设置了加分项和扣分项,以进一步激励学生、规范学生行为。加分项包括学科竞赛获奖、发表学术论文、社团项目孵化、社会实践等。根据完成质量赋予2-12星。例如,学生在学科竞赛中获得优异成绩,可以获得较高的星数奖励。这不仅鼓励学生积极参与学科竞赛、提高自身的专业水平,还为学生提供了展示自己才能的机会。扣分项则主要包括迟、早退、理由不充分的请假、无故缺勤等。迟到、早退扣0.5星,理由不充分的请假扣1星,无故缺勤扣2星。这些扣分项旨在规范学生的行为,培养学生的时间观念和纪律意识。

加分项和扣分项的设置,使得课程评价更加全面和客观。学生不仅要在学习成绩上表现出色,还要在综合素质方面有所提升,同时要遵守课堂纪律,养成良好的学习习惯。

4. 游戏化计分工具的使用。为了精准量化和及时反馈,本课程引入了个人积分棒工具,其操作方式十分简便、高效。在课堂上会根据学生的课堂表现实时分发,1棒=1分,学生课后找老师兑换分数。计分棒在大班教学中有显著优势。传统的评价方式可能会出现遗漏或者不公平现象,而计分棒的使用则可以精准量化学生的课堂表现,无论班级规模有多大,教师都可以通过观察学生的行为,迅速给予积分奖励。

## 四、结论

本文以《电子商务概论》课程为例,通过游戏化改革构建了全过程、多方位的课程评价体系,解决了传统课程评价中的诸多问题。通过借鉴热门网游的段位晋级形式,使评价标准更加明确具体,有效避免了过程性评价标准模糊、流于形式、难以量化的问题。学生能够清晰地了解自己所处的段位以及晋升所需的条件,从而更有针对性地努力学习。同时,丰富多样的评价形式和积分方式,为学生提供了个性化的反馈和激励,解决了传统评价体系中缺乏个性化反馈、激励性不足的问题。学生在学习过程中能够感受到自己的进步和努力被认可,从而提高了课堂参与度和学习积极性。

在未来的教学实践中,我们应进一步推广并应用这种创新的评价体系,持续进行完善和优化,以更精准地满足学生的学习需求和社会发展对人才培养的具体要求。不同学科之间可以在课程评价体系的设计上相互借鉴、互补优势。具体而言,理工科课程可以在其评价体系中融入游戏化元素,以此提升学生的参与感和积极性;而文科和历史学科则可以吸取工科评价体系的严谨性和全面性,进一步细化和完善评价标准与流程,从而增强评价结果的准确性和可信度。通过这种方式,我们可以构建一个更加多元、互动和有效的教学评价体系,为学生的全面发展和未来的职业生涯打下坚实的基础。

### 参考文献:

[1] 戴静.“线上+线下”混合式教学改革背景下民办高校大学英语课程教学评价体系构建研究[J].海外英语,2024(09):114-116.

基金项目:本文系“2024年度国家级电子商务虚拟仿真实验教学中心开放课题(项目编号:DXJK01)”的研究成果。