

# 温州市实验中学教育集团文件

温实集学〔2022〕2号

## 关于举行七年级寒假“庭院趣玩”游戏设计的通知

为进一步丰富同学寒假生活，激发学生活动兴趣，培养个性特长。经研究决定，现要求七年级学生利用寒假时间，利用班级小组合作，共同设计一款游戏活动，并完成相关游戏海报设计。具体要求如下：

### 一、参与对象

温州市实验中学七年级学生

### 二、项目目标

- （1）了解5-6项传统游戏活动，明晰游戏设计中的要素。
- （2）基于场地安全，根据场地条件设计一款适合开展的游戏活动；并能根据游戏设计内容绘制契合游戏活动的海报。
- （3）通过小组合作交流，能够形成想法、积极表达、完善规划。

### 三、项目任务

任务一：完成“庭院趣玩”游戏设计（4~6人一组，小组至少设计一款游戏）

任务目标：根据“庭院趣玩”游戏设计表格，结合校园场地空间，小组商定游戏设计活动，讨论过程中完成任务记录表，最终完成游戏设计。

任务成果：“庭院趣玩”游戏设计表、任务记录表

评价要素：

指标	1分	2分	3分
游戏设计	有游戏名称和方法，但无规则，没有考虑场地要求	有游戏名称、方法和规则，活动场地考虑欠佳，缺少前期准备。	游戏名称有新意，方法、规则明晰易理解，活动场地合适，前期准备充分。
任务记录表	有填写，不完整	有填写，较为完整，只是记录过程。	有填写，较为完整，他人有借鉴意义。
备注：1. 游戏设计参考：请百度、微信、bilibili 搜索——游戏活动设计、游戏活动开发；			

任务二：绘制“庭院游戏”设计海报（小组为单位，必做）

任务目标：结合游戏设计，最终绘制一副游戏海报。

任务成果：游戏海报

指标	1分	2分	3分
海报设计	界面布局整齐，合理，风格较统一，有文字内容。	界面布局合理美观，有色彩搭配，整体风格统一，内容涵盖齐全，文字精炼，游戏设计配有动画	界面布局合理美观，有创意，整体风格契合游戏设计内容，色彩搭配协调，视觉效果好，能突出重点。
备注：1. 海报设计可以是手绘海报、电子海报。 2. 海报可以参考包图网等网站资源。			

#### 四、上交与评比

各位同学将自己完成的“庭院趣玩”“游戏设计方案、设计记录表、海报设计”和“小组合作记录表”打包，以小组为单位（七（\*）班学生姓名）上交班级。各班以班级为单位，3月1日前通过钉钉打包发给潘莉莉老师（府东发给顾甜甜老师），并重点推荐2篇参与学校评比。

学校将根据同学们上交的游戏方案和海报设计，评选出一、二、三等奖若干名进行表彰，学校将对优秀作品进行采纳，纳入大课间活动进行推广和展示。

附件 1：“庭院趣玩”游戏设计方案

附件 2：“庭院游戏”设计记录表

附件 3：小组合作交流自评表

温州市实验中学教育集团学生发展处

2022年1月21日

附件 1:

“庭院趣玩” 游戏设计方案

班级		组员	
游戏名称			
活动目的			
游戏准备			
游戏方法			
游戏规则			
其他 (可以是简单的游戏绘图)			

## 附件 2:

### “庭院趣玩”设计记录表

参考材料出处（记录具体的网页名称）：

所需的场地与器材（请注明具体场地大小和工具数量）：

设计的要点（可用文字、画图等形式展现要点）：

遇到的问题与解决方案（哪些与任务相关的现象）

## 附件 3:

### 小组合作交流自评表

在任务进行的各个阶段中，小组依据评价标准对组内交流和作品完成进度进行自我评分，以促进项目的顺利进行。

	1 分	2 分	3 分
明确目标	目标和挑战不完整	清楚目标和挑战，但是不知道怎么做	知道目标和挑战，也知道接下来大概要做什么
头脑风暴	只有一个人有想法且提供一些简单的信息	有两三个同学能提供一些信息，但是信息不完善	每人都有想法且能提供一些必要信息
分工合作	小组分工不明确，只有一两位学生在指挥或者做事情，小组成员之间缺少沟通	小组分工明确，个别成员不知道自己的分工，缺少对他人的建议的思考	小组分工明确，能认真对待成员的建议，有选择性的接受，改进设计
优化改进	没有合适的方法进行作品优化和改进	尝试对作品进行改进，并对课件进行适当优化	有明确的目的依据进行对问题进行改进

### 设计与交流

温馨提示：在项目学习过程中，每位同学都有自己的任务和职责，但是各种角色分工不是长期固定的，组内成员要根据情况进行调整 and 相互帮助、实验小组角色的互换、增进组员的互动。

小组合作须知：

#### 学会倾听

认真倾听别人的讲话，不随意打断别人；

别人发言时眼睛注视着说话人；

听懂别人讲话的主要内容，并能转述。

不理解的地方向人请教，在别人讲完后，不同意见可以和别人交流。

#### 学会表达

我有一个好主意，我认为：

我同意 XX 的观点，因为：

我有不同的观点，因为：

我有一个问题，关于：

我发现：

今天我学到：

将你们的设计理念记录下来，可以从多个方面进行介绍。比如你们是如何分工合作的，你们的游戏设计特点和理念是什么，在设计过程中遇到什么困难，有事如何解决？

组长：\_\_\_\_\_； 负责：\_\_\_\_\_

设计师：\_\_\_\_\_； 负责：\_\_\_\_\_

制作人员：\_\_\_\_\_； 负责：\_\_\_\_\_

**我们的特色和理念是：**

1.特色：

2.理念：

**实施过程中，我们遇到的问题有：**

1.问题：

解决的方式：

2.问题：

解决的方式：

3.问题：

解决的方式：