

coursera

edX

UCLCITY

MOOCs的游戏属性与反馈周期

中国人民大学 卢山

2013. 10. 24

主要内容



- 课程反馈周期短，拥有和游戏一样的迷人属性
- **MOOCs**反馈系统的选择

Autograder or Peer Assessment ?

个人背景

Senior undergraduate

Major: Agricultural Economics

Double Major: Applied Mathematics



中國人民大學

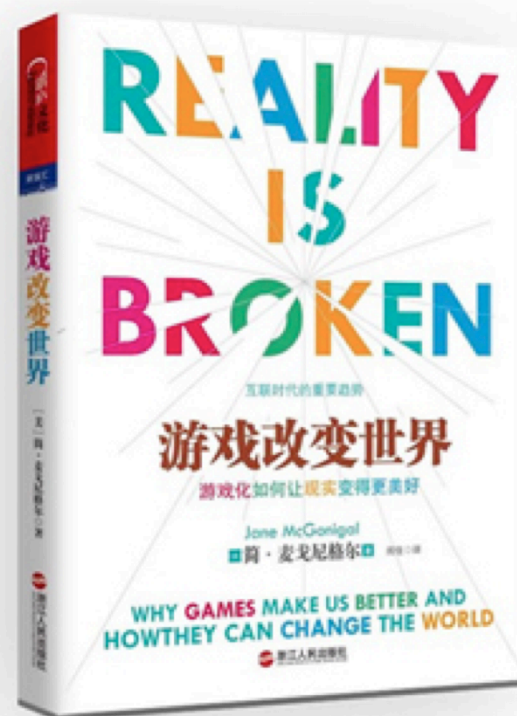
RENMIN UNIVERSITY OF CHINA



UC DAVIS
UNIVERSITY OF CALIFORNIA

游戏的四大属性

- 目标
- 规则
- 反馈系统
- 自愿参与



Jane McGonigal
简·麦戈尼格尔

MOOCs与传统课堂的游戏属性对比

课堂形式	MOOCs	传统课堂
目标	完成课程，获得证书 Statement of Accomplishment	完成课程，获得学分
规则	观看Video Lectures 参与Discussion Forum 完成Quiz和Assignment	上课签到 完成作业 参加考试
反馈系统	立即得到Quiz成绩 及时获取Assignment成绩	结课后查看GPA
自愿参与	自由选课，随时退课	有限制的选课 选课后无法退课

课堂形式	国内课堂 (中国人民大学)		国外课堂 (UC Davis)		MOOCs (Coursera)
课程类别	经管类	理工类	经管类	理工类	理工类
布置作业周期	约1个月	1周	1-2周	1周	1周
作业类型	论文/习题	习题/程序	论文/习题	习题/程序	习题/程序
测验/考试 周期	期末(16周)	8周	1-4周	4周	N/A
作业成绩 反馈时间	期末(16周)	1-2周	1周	1周	立即/1周*
考试成绩 反馈时间	期末(16周)	期末(16周)	1-2周	1周	N/A

* Quiz可以立即获得反馈. 而Assignment根据评判方式的不同有所差异, Autograder方式可以立即反馈学生得分, 而Peer Assessment方式需要1周得到反馈

MOOCs反馈系统的选择

- Quiz和Assignment的区别
- Autograder的优势
- Peer Assignment的优势

END



- 我的联系方式
- 卢山
- 电子邮箱 lushan.frank@gmail.com