**文献检索课堂练习**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **姓 名** |  | **学 号** |  | **班 级** |  |
| **感兴趣的词** |  | | | | |
| **初步选定的论文题目** |  | | | | |
| **检索词** |  | | | | |
| **检索策略** | **检索式：**  **年度范围：** | | | | |
| **检索结果(篇)** | **中文 条；英文 条** | | | | |
| **选出相关文献的题录信息（至少8条）** | 选出具有一定科技含量的中英文文献，至少8条，其中至少包含1篇核心期刊文章、1篇硕博士学位论文、1篇英文文章（均需要在文献后加括号标出），并以GB/T 7714-2015引文格式列出。 | | | | |

**示范**

|  |  |
| --- | --- |
| **感兴趣的词** | 电子游戏 |
| **初步选定的论文题目** | 高校在电子竞技发展中的举措  Strategies of Universities for the Development of Electronic Sports |
| **检索词** | 电子竞技，高校  Electronic sports, Universities |
| **检索策略** | **检索式：**  CNKI数据库中：标题(电子竞技 OR 电竞) AND (高校 OR 大学 OR 校园)  ProQuest数据库中： noft("electronic sports" OR e-sports) AND su(Universit\* OR college\* OR campus)  **年度范围：**不限 |
| **检索结果(篇)** | 中文192条，英文111条 |
| **选出相关文献的题录信息（至少8条）** | [1] 郭赟程,鲁长芬.推动电子竞技运动在大学体育训练中的应用[J].中国高等教育,2018(23):53-55.  [2] 杨喜明,武燕燕.电子竞技引入高校体育范畴的理论与实证研究[J].山东体育学院学报,2011,27(10):88-91.  [3] 介春阳.我国高校电子竞技运动的发展与未来[J].教育与职业,2008(02):188.  [4] 余千春.高校体育课开设电子竞技项目的可行性研究[J].北京体育大学学报,2007(S1):426-427.  [5] 杨倩,刘兵.上海市高校电子竞技运动赛事开展现状及建议[J].上海体育学院学报,2007(03):74-76+90.  [6] 凌刚,王凤仙.电子竞技的校园化发展研究[J].武汉体育学院学报,2005(08):110-112.  [7] 俞俊. 武汉地区高校电子竞技运动发展现状研究[D].华中师范大学,2012.  [8] 项贤林. 我国部分高校大学生参与电子竞技研究[D].上海体育学院,2011.  [9] Viscione I , D'Elia F . Augmented Reality for Learning in Distance Education: The Case of E-Sports[J]. Journal of Physical Education and Sport, 2019, 19.  [10] Contract Notice: University of Alaska Issues Solicitation for Campus Wide E-Sports [N]. US Fed News Service, Including US State News, 2020, Aug 24. |