

「台灣教育傳播暨科技學會」2017 年國際學術研討會
Taiwan Association for Educational Communications and Technology
2017 International Conference
(TAECT 2017)

壹、委員會組織與成員

委員會 Committee	負責人 Coordinator
大會榮譽主席 Honorary Chair	張霄亭 George Sheau-Ting Chang, National Taiwan Normal University
大會主席 Conference Chair	信世昌 Shih-Chang Hsin, National Tsing Hua University
大會副主席 Associate Chair	楊叔卿 Shelley Shwu-Ching Young, National Tsing Hua University
論文與出版組 Papers and Posters	李佳玲 Jia-Ling Lee, Shih Hsin University 鄭宜佳 Yi-Chia Cheng, Tamkang University 王怡萱 Yi-Hsuan Wang, Tamkang University
媒體與教案競賽組 Media Contest	陳五洲 Wu-Chou Chen, National Taiwan Sport University 侯志欽 Hou-Jih Cin, Universitas Nationalis Chengchi
網路與資訊系統組 Web Services	張基成 Chi -Cheng Chang, National Taiwan Normal University 曾煥格 Frank Tseng, TAECT 陳信助 Hsin-Tzu (Tommy) Chen, Chinese Culture University
議事與出版組 Program & Publication	張宇樑 Yu-Liang (Aldy) Chang, National Chiayi University 賴婷鈴 Ting-Ling Lai, Tamkang University
公關聯絡組 Publicity	李世鳴 Li Shi Ming, Tamkang University 李鴻亮 Hung-Liang Lee, National University of Tainan
秘書組 Secretariat	趙貞怡 Jen-Yi Chao,

	National Taipei University of Education 藍宜廷 Yi-Ting Lan, TAECT
--	--

貳、審查人員

審查組別	審查者
論文審查	李佳玲、賴婷鈴、王怡萱、單文經、梁朝雲、何俐安、鄭琨鴻、蘇金豆、陳慶帆、陳奕璇、徐新逸、許新標、劉遠楨、王健華、張瓊穗、沈俊毅、徐式寬、張宇樑、鄭宜佳、崔夢萍
教案競賽審查	陳五洲、陳信助、陳揚學、蘇金豆、侯志欽、李鴻亮、陳奕璇、鍾志鴻
媒體競賽評審	陳五洲、陳信助、陳揚學、蘇金豆、侯志欽、李鴻亮、陳奕璇、鍾志鴻

參、議程

[Day I] 11月24日 (五)			
時間 Time	活動內容 Content/Activities	主持人 Chair	場地 Room
08:30-09:00	報到 Registration		綜合教學大樓 1樓大廳
09:00-09:30	開幕式 Opening 主辦單位致詞、貴賓致詞		B1 國際會議廳
09:30-10:30	專題演講 I Keynote Speech I 講題：教育傳播與數位美學的融合 - 新加坡的探索報告 Integrating Aesthetics and Educational Communication: A Singapore Research Report 講者：蔡志禮教授，新加坡華文學習研究院執行長， 新加坡 Professor Chua Chee Lay, CEO, CL Lab (Singapore)	信世昌 副校長	B1 國際會議廳
10:30-10:50	Break		
10:50-12:20	論文發表 Oral Presentation S1-01#02 明日閱讀計畫導入國小閱讀教學之個案研究 游舒惠、周保男/國立台南大學教育學系 S1-02#10 應用同儕教導 APP 對國小資源班之語文學習之影響 盧巧滿、崔夢萍/國立臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所 S1-03#50 多元智能融入幼童華語文繪本教學之學習成效分析 鍾麗珍/中國文化大學華語文教學碩士學位學程 陳信助/中國文化大學教育系	陳信助 教授	N205 教室

	<p>S1-04#41 應用批判式識讀理論於華語閱讀課程之教學成效研究 楊婉琪/中國文化大學華語文教學碩士學位學程 陳信助/中國文化大學教育系</p>		
	<p>論文發表 Oral Presentation S2-01#20 數位學習平台創新應用與滿意度研究：以 Moodle、LMS、Tronclass 與社群媒體進行比較分析 施伯燁、劉怡亭/南華大學傳播系 S2-02#57 探討警員使用數位學習平台之使用意圖 鍾志鴻、鄒乙菁/淡江大學教育科技系 S2-03#42 不同類型的虛擬實境教材在心流與學習態度上的差異 鄭宇翔、沈俊毅/淡江大學教育科技系 S2-04#43 面對面與網路同步合作及分組方式對學習者使用教育性手機遊戲的心流和合作態度之影響 謝岱融、沈俊毅/淡江大學教育科技系</p>	林秋斌 教授	N206 教室
	<p>論文發表 Oral Presentation S3-01#09 結合數位遊戲及合作學習對國小學生數學學習成效與心流之影響 廖梧均、崔夢萍/國立臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所 S3-02#12 設計與發展國小地球運動數位教材之研究 李芳儀/國立臺北教育大學 王學武/國立臺北教育大學數位科技設計學系 李家瑩/實踐大學媒體傳達設計學系 S3-03#55 運用不同策略設計輔助國小自然科學電學單元之遊戲教材初探 何佩潔、王怡萱/淡江大學教育科技系 林建毅/國立臺北教育大學自然科學教育學系 S3-04#54 探究運用電子書與擴增實境技術設計輔助國小自然科學實作課教材之效益初探 連冠瑜、王怡萱/淡江大學教育科技系 林建毅/國立臺北教育大學自然科學教育學系</p>	王怡萱 教授	N207 教室
12:20-14:00	<p>壁報發表 Poster Session P1-01#22 台灣的維基百科社群與四所大學的合作：初步成果(105 學年上學期期間) 王則文、上官良治/中華民國維基媒體協會 P1-02#26 浮誇訴求於教學影片的應用 鍾覺燿、徐偉碩、薛鈺城、李宇昇/銘傳大學資訊傳播工程系</p> <p>※壁報發表者須 10:30 前張貼完成，13:00 頒發發表證明</p>	羅綸新 教授	綜合教學大樓 1 樓藝廊
	午餐 Lunch		N203-N207

14:00-15:00	<p>論文發表 Oral Presentation</p> <p>S4-01#58 研發「實體化程式積木學習輔具」系統以協助視障生學習 Scratch 程式設計之初探 陳俊憲/台灣數位有聲書學會中部視障服務中心/貞觀生技健康管理股份有限公司 楊叔卿/國立清華大學學習科學與科技研究所</p> <p>S4-02#45 再生能源桌遊設計發展之個案研究 賴婷鈴、吳思婷/淡江大學教育科技系</p> <p>S4-03#15 資訊科技結合後設認知策略融入國小桌球教學之成效研究 洪祥偉/台北市福德國小 陳五洲/國立體育大學體育推廣學系</p> <p>S4-04#11 新北市國小教師使用資訊科技行為與資訊素養之調查研究 陳秉倫/新北市安坑國小 羅綸新/國立臺灣海洋大學教育研究所</p>	賴婷鈴 教授	N205 教室
14:00-15:00	<p>論文發表 Oral Presentation</p> <p>S5-01#40 臺灣樂齡族資訊科技素養量表發展之初探 趙貞怡、高筱綺、葉怡芯、藍宜廷/國立臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所</p> <p>S5-02#59 自我提問結合互評提升七年級英語閱讀成效之初探 黃文玲/臺北市立三民國中 賴婷鈴/淡江大學教育科技系</p> <p>S5-03#53 設計思考在教育應用之初探 林昀萱、賴婷鈴/淡江大學教育科技系</p> <p>S5-04#61 雲端世代大學生資安素養特性分析與資安教育之反思 陳信助、陳寶山/中國文化大學教育系</p>	趙貞怡 教授	N206 教室
14:00-15:00	<p>論文發表 Oral Presentation</p> <p>S6-01#23 《吉娃斯愛科學》科學動畫影集之觀眾反應分析 傅麗玉/國立清華大學 王世偉/實踐大學 張志立/國家實驗研究院</p> <p>S6-02#30 影視作品運用虛擬人物社群媒體敘事的行銷策略與效益研究 ——以電視劇《歡樂頌》為例 李鑫、李佳玲/世新大學廣電系</p> <p>S6-03#33 影視作品在文創產業中的角色及影響-以韓劇《燦爛的守護神 - 鬼怪》為例 李佳玲/世新大學廣電系</p>	李佳玲 教授	N207 教室

15:10-16:40	<p>媒體競賽 Media Contest</p> <p>M1#35 DRC 雲端影音電子書教材 陳信助、陳寶山/中國文化大學教育系</p> <p>M1#27 3 合 1 動畫教材自由選 李宜臻/國立新竹女中</p> <p>M1#25 教學用大富翁模板 黃暉娟、林琦翌、林建宏/佛光大學資訊應用學系</p> <p>M1#12 跟著布農回家趣 林哲儀/國立臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所</p> <p>M1#28 小行星的大宇宙 李芳儀、紀盈羽、王咨閔、林潔宜、黃竹萱、賴映如 / 國立台北教育大學數位科技設計學系</p> <p>M1#19 八仙過海 林佳瑩、尤藝婷、徐郁雯、孔薇淳、李得榕/淡江大學教育科技學系</p> <p>M1#07 你的網素夠嗎？ 郭馨晴、何宜庭、廖昱雯、陳韻竹/淡江大學教育科技學系</p> <p>M1#10 「Giant Tree」線上學習遊戲平台 陳秀禎、劉曉錡、黃善禾、樂秉勳、陳揚學、李鴻亮/國立臺南大學教育學系</p> <p>M1#18 吳敵科學王 魏湘瑜、陳怡蓁、卓瑄玟/嘉義大學輔導與諮商學系</p> <p>M1#29 教育心理 LR 張瑋庭、張東鳳、梁學敏/淡江大學教育科技學系</p> <p>M1#11 闖關遊戲——玉兔大冒險 梁書豪、羅欽姿、楊美仙、陳揚學、李鴻亮/國立臺南大學教育學系</p> <p>M1#08 搶救健康大作戰 許雅雯、戴宜倫、羅靖涵、鍾馥菱/淡江大學教育科技學系</p> <p>M1#14 貓魚漫遊趣 高譚琇、黃莉雯、郭志豪、許碩儒/聖約翰科技大學數位文藝系</p> <p>M1#20 光的大耀進 吳昌諭、蘇金豆/宏國德霖科技大學</p> <p>M1#36 法律 TBL 張東鳳、梁學敏、陳珞翎、楊芷舜/淡江大學教育科技學系</p>	陳五洲 教授	第一會議室
	<p>教案競賽 Lesson Plan Contest</p> <p>L1#14 小蜜蜂的秘密 黃昭銘、羅名涵、汪光懿 / 宜蘭市中山國小</p> <p>L1#11 小園丁日記</p>	蘇金豆 教授	N205 教室

	黃昭銘、羅名涵、張至文 / 宜蘭市中山國小 L1#15 環境賀爾蒙的危害機制探索 蘇金豆 / 宏國德霖科技大學 L1#03 綠色與永續能源 蘇金豆、林維怡 / 宏國德霖科技大學 L1#12 我們都在世大運 游筱涵、周宛臻、王姿婷、賴思穎、袁蕙如、許逸婷、姚昕妤 / 臺北市立大學		
	兩岸三地教育傳播科技發展圓桌會議 (Round Table Discussion for Educational Technology Development)	信世昌 副校長	N206 教室
16:50-17:30	專題演講 II Keynote Speech II 講題：Digital learning: From personal and Personalized, to global learning 講者：Dr. Chih-Hsiung Tu /Educational Specialties Department, College of Education, Northern Arizona University, Flagstaff, AZ. USA	周倩 教授	第一會議室
17:30-18:00	TAECT 會員大會 (TAECT General Membership Meeting)	信世昌 副校長	第一會議室
[Day 2] 11 月 25 日 (六)			
時間 Time	活動內容 Content/Activities	主持人 Chair	場地 Room
08:30-09:00	報到 Registration		綜合教學 大樓 1 樓 大廳
09:00-10:00	專題演講 III Keynote Speech III 講題：Educating 21st century teacher: A Finnish approach to teacher education and continuous improvement of it 講者：Dr. Jari Lavonen/ Professor of Science Education, Faculty of Education, University of Helsinki, Finland	林紀慧 院長	B1 國際會 議廳
10:00-10:10	Break		
10:10-11:10	專題演講 IV Keynote Speech IV 講題：STEM Education in Singapore and Beyond 講者：Dr. TEO Tang Wee/ National Institute of Education, Nanyang Technological University, Singapore	王子華 副院長	B1 國際會 議廳
11:10-11:20	Break		
11:20-12:10	專題演講 V Keynote Speech V 講題：Open Education Resource in Korea: Current status and	楊叔卿 教授	B1 國際會 議廳

	future directions 講者：Dr. Lim, Cheolil / Director, Education Research Institute, Seoul National University, Korea		
12:10-13:30	壁報發表 Poster Session		綜合教學大樓 1 樓藝廊
	午餐 Lunch		學生餐廳
13:30-15:00	論文發表 Oral Presentation S7-01#60 使用者對國軍人才招募行動應用程式功能需求之研究 楊美雪、鄭又禎/國立台灣師範大學圖文傳播學系 S7-02#62 網路非正式學習的自我覺察與學習態度及學習行為關聯性研究 蔡森暉、何俐安、顧大維/淡江大學教育科技系 S7-03#63 研發「梅園」遊戲式擴增實境導覽系統以增強數位人文及時學習體驗之初探 林宏暉、楊叔卿/國立清華大學學習科學與科技研究所	蔡森暉 教授	N205 教室
	論文發表 Oral Presentation S8-01#06 老調新彈話課堂中教育科技使用的情況 單文經/中國文化大學師培中心 劉哲璋/台灣師大教育學系 S8-02#05 臺灣實施九年國民義務教育前視聽教育的歷史發展 張意翎/國立臺灣師範大學教育學系碩士班 陳琦媛/中國文化大學師培中心 S8-03#31 次序型選擇題在高一學生物質微粒特性概念理解層次之發展與評量 蘇金豆/宏國德霖科技大學餐旅系暨通識中心	蘇金豆 教授	N206 教室
	論文發表 Oral Presentation S9-01#48 閱讀遊戲化：電子繪本應用於學習之個案研究 陳奕璇/聖約翰科技大學數位文藝系 S9-02#47 探討 EFL 學生對廣泛閱讀的認知-以 MReader 結合廣泛閱讀計畫為例 薛卉君、楊婉琪/中國文化大學 S9-03#46 資訊網站的介面設計對國中生學習成效之影響及使用者經驗分析 鄒季穎、賴婷鈴/淡江大學教育科技系 岳修平/國立臺灣大學生物產業傳播暨發展學系 S9-04#49 虛擬實境遊戲應用於能源教育之個案研究 賴婷鈴、林祐晟/淡江大學教育科技系	陳奕璇 教授	N207 教室
15:00-15:30	Break		
15:30-17:00	論文發表 Oral Presentation (優秀論文)		N205 教室

	<p>🏆 S10-01#04 應用創意電化學動畫概念圖學習探究學生認知能力 蘇金豆/宏國德霖科技大學餐旅系暨通識中心</p> <p>🏆 S10-02#25 以整合性科技模式及沉浸經驗探討大學生對遊戲化之接受度 鍾志鴻、邱妤甄/淡江大學教育科技系</p> <p>🏆 S10-03#08 Patterns of the social entrepreneurial intentions of Taiwanese journalists 劉惠卿、梁朝雲、葉正賢/台灣大學</p> <p>🏆 S10-04#32 資訊類懶人包對閱聽眾影響之研究 曾鈞鈺、李佳玲/世新大學廣電系</p>	<p>廖遠光 教授</p>	
	<p>論文發表 Oral Presentation</p> <p>S11-01#03 Informal learning environments: The case of Facebook Live 林孟芬/University of Hawaii at Manoa</p> <p>S11-02#14 網路教學現場的行動研究成人學習者對網路學習記錄的省思與反饋 宗靜萍/高雄市立空中大學</p> <p>S11-03#51 傳播科技教育中性別差異的分析與探討— 以通識課程「傳播科技與生活」為例 蕭文娟/玄奘大學大眾傳播系 邱英芳/玄奘大學應用心理學系</p> <p>S11-04#07 Outlines of the social entrepreneurial intentions of university students in Hong Kong 葉正賢、梁朝雲、劉惠卿/台灣大學 吳世家/香港中文大學新聞與傳播學院</p>	<p>王鼎銘 教授</p>	<p>N206 教室</p>

	<p>媒體競賽 Media Contest</p> <p>M2#21 飲食男女 張婉真、蔣名宸、鄭皓芸、朱亦琪、張馨友/中國文化大學</p> <p>M2#22 節慶炸彈 徐至萱、溫佳容、陳薇宇、黃郁珊/中國文化大學</p> <p>M2#23 擴增實境手繪童書-娃恩與達印 風柏賢、陳律銘、郭立偉、黃暉娟/佛光大學資訊應用學系</p> <p>M2#30 進擊的古人 吳悅如/中國文化大學</p> <p>M2#31 親愛的陌生人 黃鈺樺、蕭和宇、簡佳瑩、張嘉芸、吳沛澄/龍華科技大學文化創意與數位媒體設計系</p> <p>M2#32 MR.DID 俞祖行、廖翊晴、林靖容、蘇品嘉、陳韻如/龍華科技大學文化創意與數位媒體設計系</p>	<p>陳揚學 教授</p>	<p>N207 教室</p>
	<p>教案競賽 Lesson Plan Contest</p> <p>L2#06 資訊融入桌球正手發球教學 洪祥偉/台北市福德國小 陳五洲/國立體育大學體育推廣學系</p> <p>L2#05 環境的問題與保育 潘雅玲/國立臺南大學 陳揚學/國立政治大學師培中心</p>	<p>唐文華 教授</p>	<p>N208 教室</p>

TAECT 2017 最佳論文

- S10-01#04 應用創意電化學動畫概念圖學習探究學生認知能力
蘇金豆/宏國德霖科技大學餐旅系暨通識中心
- S10-02#25 以整合性科技模式及沉浸經驗探討大學生對遊戲化之接受度
鍾志鴻、邱妤甄/淡江大學教育科技系
- S10-03#08 Patterns of the social entrepreneurial intentions of Taiwanese journalists
劉惠卿、梁朝雲、葉正賢/台灣大學
- S10-04#32 資訊類懶人包對閱聽眾影響之研究
曾鈞鈺、李佳玲/世新大學廣電系

TAECT 2017 口頭論文發表

場次 S1(11月24日 10:50-12:20)

- S1-01#02 明日閱讀計畫導入國小閱讀教學之個案研究
游舒惠、周保男/國立台南大學教育學系
- S1-02#10 應用同儕教導 APP 對國小資源班之語文學習之影響
盧巧滿、崔夢萍/國立臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所
- S1-03#50 多元智能融入幼童華語文繪本教學之學習成效分析
鍾麗珍/中國文化大學華語文教學碩士學位學程
陳信助/中國文化大學教育系
- S1-04#41 應用批判式識讀理論於華語閱讀課程之教學成效研究
楊婉琪/中國文化大學華語文教學碩士學位學程
陳信助/中國文化大學教育系

場次 S2(11月24日 10:50-12:20)

- S2-01#20 數位學習平台創新應用與滿意度研究：以 Moodle、LMS、Tronclass 與社群媒體進行比較分析
施伯燁、劉怡亭/南華大學傳播系
- S2-02#57 探討警員使用數位學習平台之使用意圖
鍾志鴻、鄒乙菁/淡江大學教育科技系
- S2-03#42 不同類型的虛擬實境教材在心流與學習態度上的差異
鄭宇翔、沈俊毅/淡江大學教育科技系
- S2-04#43 面對面與網路同步合作及分組方式對學習者使用教育性手機遊戲的心流和合作態度之影響

場次 S3(11 月 24 日 10:50-12:20)

- S3-01#09 結合數位遊戲及合作學習對國小學生數學學習成效與心流之影響
廖梧均、崔夢萍/國立臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所
- S3-02#12 設計與發展國小地球運動數位教材之研究
李芳儀/國立臺北教育大學
王學武/國立臺北教育大學數位科技設計學系
李家瑩/實踐大學媒體傳達設計學系
- S3-03#55 運用不同策略設計輔助國小自然科學電學單元之遊戲教材初探
何佩潔、王怡萱/淡江大學教育科技系
林建毅/國立臺北教育大學自然科學教育學系
- S3-04#54 探究運用電子書與擴增實境技術設計輔助國小自然科實作課教材之效益初探
連冠瑜、王怡萱/淡江大學教育科技系
林建毅/國立臺北教育大學自然科學教育學系

場次 S4 (11 月 24 日 14:00-15:00)

- S4-01#58 研發「實體化程式積木學習輔具」系統以協助視障生學習 Scratch 程式設計之初探
陳俊憲/台灣數位有聲書學會中部視障服務中心/貞觀生技健康管理股份有限公司
楊叔卿/國立清華大學學習科學與科技研究所
- S4-02#45 再生能源桌遊設計發展之個案研究
賴婷鈴、吳思婷/淡江大學教育科技系
- S4-03#15 資訊科技結合後設認知策略融入國小桌球教學之成效研究
洪祥偉/台北市福德國小
陳五洲/國立體育大學體育推廣學系
- S4-04#11 新北市國小教師使用資訊科技行為與資訊素養之調查研究
陳秉倫/新北市安坑國小
羅綸新/國立臺灣海洋大學教育研究所

場次 S5 (11 月 24 日 14:00-15:00)

- S5-01#40 臺灣樂齡族資訊科技素養量表發展之初探
趙貞怡、高筱綺、葉怡芯、藍宜廷/國立臺北教育大學課程與教學傳播科技研究所
- S5-02#59 自我提問結合互評提升七年級英語閱讀成效之初探
黃文玲/臺北市立三民國中
賴婷鈴/淡江大學教育科技系
- S5-03#53 設計思考在教育應用之初探
林昀萱、賴婷鈴/淡江大學教育科技系
- S5-04#61 雲端世代大學生資安素養特性分析與資安教育之反思
陳信助、陳寶山/中國文化大學教育系

場次 S6 (11 月 24 日 14:00-15:00)

- S6-01#23 《吉娃斯愛科學》科學動畫影集之觀眾反應分析
傅麗玉/國立清華大學
王世偉/實踐大學
張志立/國家實驗研究院
- S6-02#30 影視作品運用虛擬人物社群媒體敘事的行銷策略與效益研究——以電視劇《歡樂頌》為例
李鑫、李佳玲/世新大學廣電系
- S6-03#33 影視作品在文創產業中的角色及影響-以韓劇《燦爛的守護神 - 鬼怪》為例
李佳玲/世新大學廣電系

場次 S7 (11 月 25 日 13:30-15:00)

- S7-01#60 使用者對國軍人才招聘行動應用程式功能需求之研究
楊美雪、鄭又禎/國立台灣師範大學圖文傳播學系
- S7-02#62 網路非正式學習的自我覺察與學習態度及學習行為關聯性研究
蔡森暉、何俐安、顧大維/淡江大學教育科技系
- S7-03#63 研發「梅園」遊戲式擴增實境導覽系統以增強數位人文及時學習體驗之初探
林宏曄、楊叔卿/國立清華大學學習科學與科技研究所

場次 S8 (11 月 25 日 13:30-15:00)

- S8-01#06 老調新彈話課堂中教育科技使用的情況
單文經/中國文化大學師培中心
劉哲璋/台灣師大教育學系
- S8-02#05 臺灣實施九年國民義務教育前視聽教育的歷史發展
張意翎/國立臺灣師範大學教育學系碩士班
陳琦媛/中國文化大學師培中心
- S8-03#31 次序型選擇題在大一學生物質微粒特性概念理解層次之發展與評量
蘇金豆/宏國德霖科技大學餐旅系暨通識中心

場次 S9 (11 月 25 日 13:30-15:00)

- S9-01#48 閱讀遊戲化：電子繪本應用於學習之個案研究
陳奕璇/聖約翰科技大學數位文藝系
- S9-02#47 探討 EFL 學生對廣泛閱讀的認知-以 MReader 結合廣泛閱讀計畫為例
薛卉君、楊婉琪/中國文化大學
- S9-03#46 資訊網站的介面設計對國中生學習成效之影響及使用經驗分析
鄒季穎、賴婷鈴/淡江大學教育科技系
岳修平/國立臺灣大學生物產業傳播暨發展學系
- S9-04#49 虛擬實境遊戲應用於能源教育之個案研究
賴婷鈴、林祐晟/淡江大學教育科技系

場次 S10 (11 月 25 日 15:30-17:00)

- S10-01#04 應用創意電化學動畫概念圖學習探究學生認知能力
蘇金豆/宏國德霖科技大學餐旅系暨通識中心
- S10-02#25 以整合性科技模式及沉浸經驗探討大學生對遊戲化之接受度
鍾志鴻、邱妤甄/淡江大學教育科技系
- S10-03#08 Patterns of the social entrepreneurial intentions of Taiwanese journalists
劉惠卿、梁朝雲、葉正賢/台灣大學
- S10-04#32 資訊類懶人包對閱聽眾影響之研究
曾鈞鈺、李佳玲/世新大學廣電系

場次 S11 (11 月 25 日 15:30-17:00)

- S11-01#03 Informal learning environments: The case of Facebook Live
林孟芬/University of Hawaii at Manoa
- S11-02#14 網路教學現場的行動研究成人學習者對網路學習記錄的省思與反饋
宗靜萍/高雄市立空中大學
- S11-03#51 傳播科技教育中性別差異的分析與探討— 以通識課程「傳播科技與生活」為例
蕭文娟/玄奘大學大眾傳播系
邱英芳/玄奘大學應用心理學系
- S11-04#07 Outlines of the social entrepreneurial intentions of university students in Hong Kong
葉正賢、梁朝雲、劉惠卿/台灣大學
吳世家/香港中文大學新聞與傳播學院

TAECT 2017 海報論文發表

- P1-01#22 台灣的維基百科社群與四所大學的合作：初步成果(105 學年上學期期間)
王則文、上官良治/中華民國維基媒體協會
- P1-02#26 浮誇訴求於教學影片的應用
鍾覺嬉、徐偉碩、薛鈺城、李宇昇/銘傳大學資訊傳播工程系

TAECT 2017教案競賽得獎作品教師組

- 第一名 資訊融入桌球正手發球教學
洪祥偉、陳五洲/ 台北市福德國小、國立體育大學體育推廣學系
- 第二名 小蜜蜂的秘密
黃昭銘、羅名涵、汪光懿 / 宜蘭縣中山國小
- 第三名 小園丁日記
黃昭銘、羅名涵、張至文 / 宜蘭縣中山國小
- 佳作 環境賀爾蒙的危害機制探索
蘇金豆 / 宏國德霖科技大學
綠色與永續能源
蘇金豆、林維怡 / 宏國德霖科技大學

TAECT 2017教案競賽得獎作品學生組

- 佳作 環境的問題與保育
潘雅玲、陳揚學 / 國立臺南大學、國立政治大學師培中心
我們都在世大運
游筱涵、周宛臻、王姿婷、賴思穎、袁蕙如、許逸婷、姚昕好
、陳昱宏/臺北市立大學

TAECT 2017 媒體競賽得獎作品教師組

- 第一名 從缺
- 第二名 DRC 雲端影音電子書教材
陳信助、陳寶山 / 中國文化大學教育系
- 第三名 3合1 動畫教材自由選
李宜臻 / 國立新竹女中
- 佳作 教學用大富翁模板
黃暉娟、林琦翌、林建宏 / 佛光大學資訊應用學系

TAECT 2017 媒體競賽得獎作品學生組

- 第一名 跟著布農回家趣
林哲儀 / 國立臺北教育大學 課程與教學傳播科技研究所
指導老師:趙貞怡
- 第二名 小行星的大宇宙
李芳儀、紀盈羽、王咨閔、林潔宜、黃竹萱、賴映如
/國立台北教育大學數位科技設計學系
指導教師: 王學武、李家瑩
- 第二名 八仙過海
林佳瑩、尤藝婷、徐郁雯、孔薇淳、李得榕
/ 淡江大學教育科技學系
指導教師: 王怡萱
- 第二名 你的網素夠嗎?
郭馨晴、何宜庭、廖昱雯、陳韻竹 / 淡江大學教育科技學系
指導教師:吳純萍
- 第三名 「Giant Tree」線上學習遊戲平台
陳秀禎、劉曉錡、黃善禾、樂秉勳、陳揚學、李鴻亮
/ 國立臺南大學教育學系
指導教師: 陳揚學、李鴻亮
- 第三名 吳敵科學王
魏湘瑜、陳怡蓁、卓瑄玟 / 嘉義大學輔導與諮商學系
指導老師:蔡福興
- 第三名 教育心理 LR
張瑋庭、張東鳳、梁學敏 / 淡江大學教育科技學系
指導老師:吳純萍
- 第三名 闖關遊戲——玉兔大冒險
梁書豪、羅欽姿、楊美仙、陳揚學、李鴻亮
/ 國立臺南大學教育學系
指導老師: 陳揚學、李鴻亮
- 佳作 搶救健康大作戰
許雅雯、戴宜倫、羅靖涵、鍾馥菱 / 淡江大學教育科技學系
指導老師:王怡萱
- 佳作 貓魚漫遊趣
高譚琇、黃莉雯、郭志豪、許碩儒 / 聖約翰科技大學數位文藝系
指導老師: 陳奕璇
- 佳作 光的大耀進
吳昌諭、蘇金豆 / 宏國德霖科技大學
指導老師:蘇金豆

- 佳作 飲食男女
張婉真、蔣名宸、鄭皓芸、朱亦琪、張馨友 / 中國文化大學
指導老師:陳信助
- 佳作 節慶炸彈
徐至萱、溫佳容、陳薇宇、黃郁珊 / 中國文化大學
指導老師:陳信助
- 佳作 擴增實境手繪童書-娃恩與達印
風柏賢、陳律銘、郭立偉、黃暉娟 / 佛光大學資訊應用學系
指導老師:黃暉娟
- 佳作 進擊的古人
吳悅如 / 中國文化大學
指導老師:陳信助
- 佳作 親愛的陌生人
黃鈺樺、蕭和宇、簡佳瑩、張嘉芸、吳沛澄
/ 龍華科技大學 文化創意與數位媒體設計系
指導老師:梁朝棟
- 佳作 MR.DID
俞祖行、廖翊晴、林靖容、蘇品嘉、陳韻如
/ 龍華科技大學 文化創意與數位媒體設計系
指導老師:梁朝棟
- 佳作 法律 TBL
張東鳳、梁學敏、陳珞翎、楊芷舜 / 淡江大學教育科技學系
指導老師:吳純萍

TAECT 2017論文錄取者發表規則

- 一、 論文發表每場為 90 分鐘者，共四位發表人。每篇口頭報告 16 分鐘，及 6 分鐘發問與討論，合計 22 分鐘。會場將有服務人員，於第 10 及第 12 分鐘時按鈴一次，第 16 分鐘按鈴二次，主持人將視實際情形，調整發表時間。
- 二、 論文發表每場為 60 分鐘者，共三位發表人。每篇口頭報告 15 分鐘，及 5 分鐘發問與討論，合計 20 分鐘。會場將有服務人員，於第 10 及第 12 分鐘時按鈴一次，第 15 分鐘按鈴二次，主持人將視實際情形，調整發表時間。
- 三、 請各發表人在指定時段，前 10 分鐘報到進場，會同現場工作人員，將簡報電子檔，安裝於發表現場之電腦內，並完成就座程序。
- 四、 有關場地、時段、編號等資訊，請參閱大會手冊。
- 五、 本規則若有未盡事宜，大會將立即修訂之，但不另行寄發通知。
- 六、 其他相關資訊，請參考本研討會網站：<http://www.taect.org/2017/>

TAECT 2017 海報論文發表規則

- 一、論文張貼方式:請製作成 A1 大小海報一張(寬 59.4 公分、高 84.1 公分)，會場將提供海報架及文具供發表人張貼，作者可自行攜帶電腦或其他載具以輔助說明，請發表人提早至與發表編號相同之海報架準備以利展示，發表者若有網路使用需求請洽該場次議事人員。請海報論文發表人(至少一位作者)於發表論文之海報前與現場來賓互動簡報論文。其他時段，則請論文發表人依照現場狀況機動處理與現場來賓互動討論。
- 二、海報論文編號請參閱大會網站 (<http://www.taect.org/2017/>)。
- 三、海報論文之標題:所發表之海報論文必須至少包括:(1)論文中英文名稱(2)作者姓名(3)作者服務(就學)單位等基本資訊。
- 四、海報版面之設計:有關顏色、字體、圖表等，請發表人發揮創意自行設計展出之海報內容。

TAECT 2017 教學媒體競賽錄取者發表規則

- 一、媒體展示設備：發表人應自行準備筆記型電腦及延長線，與呈現媒體的設備（如連結裝置、特殊訊號線等），以播放媒體作品。現場將準備展示桌、無線網路連線、與電源設備，請發表人依編號至展示桌，安裝設備以利展示。
- 二、如發表之媒體，型式新穎（如小型行動裝置、擴增實境系統等），建議發表人自備展示說明或操作裝置，譬如播放 PowerPoint 簡報、video 短片、影音顯示器、操作裝置等。
- 三、每件作品發表時間為 6 分鐘，2 分鐘發問與討論，主持人將視實際情形，調整發表時間。
- 四、作品發表時，請發表人於裝置媒體作品之電腦前，向來賓進行簡報。交流討論時，發表人應主動與現場來賓互動說明。
- 五、有關場地、時段、編號等資訊，請參閱大會手冊。
- 六、本規則若有未盡事宜，大會將立即修訂之，但不另行寄發通知。
- 七、其他相關資訊，請參考本研討會網站：<http://www.taect.org/2017/>

TAECT 2017教學活動設計（教案）競賽錄取者發表規則

- 一、 教學活動設計（教案）發表每場為 90 分鐘者，共七位發表人。每篇口頭報告 9 分鐘，及 3 分鐘發問與討論，合計 12 分鐘。會場將有服務人員，於第 5 及第 7 分鐘時按鈴一次，第 9 分鐘按鈴二次，主持人將視實際情形，調
- 二、 請各發表人在指定時段，前 10 分鐘報到進場，會同現場工作人員，將簡報電子檔，安裝於發表現場之電腦內，並完成就座程序。
- 三、 有關場地、時段、編號等資訊，請參閱大會手冊。
- 四、 本規則若有未盡事宜，大會將立即修訂之，但不另行寄發通知。
- 五、 其他相關資訊，請參考本研討會網站：

<http://www.taect.org/2017/>

TAECT 2017 講者資訊

蔡志禮教授

Speaker : Professor Chua, Chee Lay, CEO, CL Lab (Singapore)

講題：教育傳播與數位美學的融合 - 新加坡的探索報告

Integrating Aesthetics and Educational Communication:

A Singapore Research Report



第三代土生土長新加坡華人，新加坡國立大學教育碩士，美國威斯康辛大學東亞語言與文學博士。他是新加坡資深語言文化學者，也是教學科技領航人，曾在南洋理工大學任教多年並擔任博導。他是首位擔任馬來西亞大專學府的中文系主任，藝術與設計學院院長的新加坡人。多年來擔任國家文化獎文學組專家評審團主席，國家文化獎得主作品翻譯系列顧問。著作頗豐，發表論文 50 多篇，編著書籍 20 餘本，包括“學語致用：李光耀華語學習心得”，“創意思考與教學科技”和“多元智慧島系列”等。

摘要：

由於過去欠缺對美學價值的認識與應有的重視，教育傳播的形像一直無法亮麗登場，這也間接地限制了其所能發揮的最大效用。有鑒於此，把現代美學的精髓靈巧地嵌入華語文教育的傳播媒介，讓數位新生代在潛移默化之中不由自主地戀上華文的真善美，成了近年來我們努力不懈的重點研究計劃。

本研究報告從漢字的設計、圖象的修飾、聲效的剪輯、界面的佈局、動畫的呈現和視頻的處理等方面，舉實例詮釋新加坡如何借助數位科技及時互動的絕對優勢，融入能引起感官、情緒和理智交互碰撞的美學元素，再結合集體智慧與社會資源，逐步建構與推廣更優質、更符合數位世代學習原理的教育傳播形態。



PROFESSOR, TU, CHIH-HSIUNG, PH.D.

Speech Topic: Digital learning: From personal and personalized, to global learning

Educational Technology, Educational Specialties Department,
College of Education, Northern Arizona University, Flagstaff, AZ.

Does personal learning conflict with global learning? When it is more personalized, will it lose global flavor? Modern humans with digital devices can personalize their social media and networks.

People may argue that they have already been personalizing learning to interact with global networks. Could using social and network media activate “Filter Bubbles?” Could personalized social and network media tighten “Echo Chambers?”

Personal and global learning could fall into two extremes or could be two forces that strengthen each other. The key elements and catalysts for personal and global learning are effective social interaction, dynamic collaborative networks, and a flexible open environment.

Network learning literacy should be foreseen as basic education that is directed to the development of human personality implying social interaction between people and the development of communication skills. It guides learners, educators, and educational institutions to integrate Personal Learning Environment (PLE) and Open Network Learning Environment (ONLE) as pedagogy and instructional strategies to prepare for Digital Lifelong Learning. Social and network media enable individuals to personalize the environment in which they learn, by connecting and managing a learning network and appropriating a range of tools by connecting people, resources, and tools, to meet their learning interests and needs, called Personal Learning Environments (PLEs). Building PLEs requires learners to have competent Self-Regulated Learning and Critical thinking skills To allow learners to build PLEs, Open Network Learning Environment (ONLE) must be established. ONLE is a digital environment that empowers learners to participate in creative endeavors, conduct social networking, organize and reorganize social contents, and manage social acts by connecting people, resources, and tools by integrating social and network tools to design environments that are totally transparent and are open to public view.

An Open Network Linkage Learning/Design Model serves as the modes operandi to achieve the integrations of PLE and ONLE. This model refers to a “Learning Linkage Architecture” that “links and connects” multiple network resources, network learners, and social media tools in ONLE to allow learners, instructors, and other ONLE stakeholders to construct and to share their PLEs within their human networks. It constitutes eight network linkages: Personal Portal Linkage; Widget Linkages; RSS Linkages; Third Party Linkages; Social Tagging Linkages; Social Network Linkages; Mobile Linkages; and InfoViz Linkages. This linkage design model focuses on soft architecture design to interlink multiple resources, people, and tools effectively to enhance PLE and ONLE in addition to hard architecture, i.e. mechanical features of technologies.

Future research should shift from standardized factory model of learning yields highly variable student outcomes to improve more predictably effective paths for each individual. It provides more personalized instructions to meet each individual learner’s needs.

The point is not about the more personalized the better. In fact, helping learners to understand themselves, to uncover their potentials, and to achieve themselves is the key. By fulfilling themselves would help them to embrace changes and diversities and to become competent digital global learners and citizens.

Competent global digital citizens will face difficulties. Are these difficulties challenges or problems? It depends on how we see it. Just because something is difficult, doesn’t mean we shouldn’t try it. It means we should try harder.



PROFESSOR, LIM, CHEOLIL , PH.D

Speech Topic : Open Education Resource in Korea: Current status and future directions

Dr. Cheolil Lim is chair and professor of department of education and director of education research institute at Seoul National University. He is the president of Korean Society for Educational Technology and the vice president of the Academy of Creativity. Prof. Lim worked as president of Korean association center for teaching and learning and director of center for teaching and learning at Seoul National University. He earned his Ph,D in educational technology at Indiana University. His research interests

are focused on instructional systems design, interactive learning environments design, and interface design. Also he is interested in innovations in higher education.

Abstract

It will present the current status and future directions of open education resources in Korea. The traditional universities are facing the challenge of OCW, MOOCs, and various OERs for their teaching and education in general. Korea government-funded services like KOCW and K-MOOC have been provided to the colleges and public, and some universities such as Seoul National University or KAIST(Korea Advance Institute of Science and Technology) have been working on developing and implementing OER for different purposes. Selected issues and challenges will be discussed and future directions of OER will be suggested.

口頭發表摘要(依場次順序排序)

場次 S1

編號:2

名字:游舒惠、周保男

信箱:pnchou@gm2.nutn.edu.tw

篇名:明日閱讀計畫導入國小閱讀教學之個案研究

摘要:

「明日閱讀」可分為兩部分，一是身教式持續安靜閱讀，係指教師透過示範的身教閱讀，讓學生學習並一起閱讀。另一則是導入資訊科技的應用，發展成明日閱讀系統，透過網路閱讀系統的代幣給予、教師批閱、師生分享、校內外學生之間分享等回饋機制，引起學生閱讀動機與興趣。因此，不論是身教閱讀，或是網路閱讀系統都是為了讓學生更投入在閱讀活動中，享受閱讀的樂趣。「明日閱讀」計畫首要推動者陳德懷(2016)教授指出，與過去的閱讀教學相比，「明日閱讀」重視的是興趣、身教、及習慣三大項指標。學生是教與學的中心，以興趣引領，並要求成人成為學習模範，用學生、興趣、身教構成一學習金三角，以培養學生能力。

本研究旨在藉由對實施「明日閱讀」計畫之國小教師進行訪談，瞭解其實施的目的、現況與推動因素，從而做更深一層的了解與探究。主要研究問題為：

- 一、國小教師對實施明日閱讀計畫之看法為何？
- 二、國小教師實施明日閱讀計畫於閱讀教學之現況與困境為何？
- 三、影響國小教師實施明日閱讀計畫之因素為何？
- 四、國小教師實施明日閱讀計畫導入班級閱讀教學之策略為何？

本研究採 Yin(2003)的個案研究法分析研究問題，個案的範圍限定為「台南市實施過明日閱讀計畫的小學」。在研究對象上，以學校規模、教師教學年段、行政教師等因素，從中選取 18 位國小教師進行個案對象訪談。在質性資料上，以張芬芬(2010)所提出的五階段分析法解讀訪談文字稿。

研究結果摘要如下：一、國小教師對實施明日閱讀計畫之看法：(一)國小教師認同明日閱讀計畫並會實際執行；(二)國小教師對明日閱讀系統之想法有所差異：1. 明日閱讀系統有別於傳統閱讀教學推展模式的三大優點；2. 明日閱讀系統所帶來的五大擔憂；二、國小教師實施明日閱讀計畫於閱讀教學之現況與困境：(一)明日閱讀計畫實施之現況：1. 書籍來源管道多元豐富且充足；2. 閱讀計畫推展後為師生帶來正面的變化；3. 數位系統導入對教師與學校的影響；4. 行政支援如同久旱甘霖般的重要；5. 學校在計畫上對家長們的宣導與聯繫；6. 家長對於學校推展閱讀計畫都能有正向支持的想法；(二)明日閱讀計畫實施之困境：1. 實施年段與學校規模的不同，會影響實施時間充足與否；2. 學生使用線上系統的兩大窒礙；3. 家長實際參與閱讀活動的狀況並非理想；三、教師實施明日閱讀計畫之因素：1. 提供一個讓學生能夠安靜閱讀的機會；2. 希望培養學生閱讀習慣；3. 教師自我過往經驗影響，進而了解閱讀的重要性並實施閱讀教學；四、國小教師實施明日閱讀計畫導入班級閱讀教學之策略：1. 第一步驟為以身作則；2. 第二步驟為分享；3. 第三步驟為班級經營。

名字:盧巧滿、崔夢萍

信箱:et2t23133@gmail.com

篇名:應用同儕教導 APP 對國小資源班之語文學習之影響

摘要:

本研究以同儕教導 APP 對國小資源班語文領域進行教學，探討此方式對學生語文學習成效的影響。對具特殊需求的學生來說，傳統語文教學著重教師講述，無法引起學生學習動機，學者指出同儕教導可改善障礙兒童的學業及社交，在不同領域都顯示出正面結果。因應特殊學生個別差異，資訊科技融入同儕教導讓學生有更多時間使用教材，教導者及被教者皆獲得成效。

國內現有融入特教的資訊科技以電腦為主，屬教師單向操作，缺乏學生主動性，學者提出數位平板更直覺的操作，與電腦介面相較，提供更有效的教學，因此，本研究運用同儕教導模式結合 APP 系統(Application, APP) 進行語文課程教學，本系統為一套整合國語學習的同儕教導 APP，教師透過後台管理，決定學生練習範圍。本研究採個案研究法，以二位學習障礙學生為個案，教學實驗於資源班國語課進行，教師於課前指定一人擔任小老師，小老師負責示範及控管同儕教導流程進行，另一位同學則透過平板同步畫面觀看學習，本研究設定每週小老師互換，雙方在課程進行中，可用內建工具給予對方幫助或訂正，答題完畢可給予金幣作為積分。本研究進行八週實驗教學，一週兩節國語課使用同儕教導 APP，每週由教師進行課程本位評量，追蹤學生學習表現，並於教學實驗前、後進行國語動機信念量表，比對學生國語學習動機上的轉變。根據本研究資料分析，研究結果如下：

一、運用資訊科技融入同儕教導模式能有效提升二位學習障礙學生之語文學習成效，在生字、生詞、造詞中皆較基

線期進步，尤以生字進步的介入效果最為顯著。個案一在介入期，以生詞成長最多，延宕期以生字進步最多，在分數上有最明顯的成長，且具良好延宕效果；個案二最高得分為生詞，進步最多的是生字，因教學介入有了明顯進步，並有良好的延宕效果。

二、運用資訊科技融入同儕教導模式能提升二位學習障礙學生之國語學習動機，在自我效能、內在價值、成就動機三項構面中，以內在價值提升的幅度最大。二位學生的動機表現亦有不同，個案一在自我效能中，較前測下降，其餘兩構面皆有提升，其中內在價值提升幅度最大；個案二自我效能及成就動機均有下降，下降幅度皆為 0.2，但其內在價值在後測時提升至滿分。

因此，本研究結果支持資訊科技融入同儕教導模式運用於資源班學習障礙學生之語文課程，可做為資源班中有效教學方法之參考。

編號:50

名字:鍾麗珍、陳信助

信箱:zhuonglizhen@gmail.com

篇名:多元智能融入幼兒華語文繪本教學之學習成效分析

摘要:

一本圖畫書的特性與主題不同，我們需要以多樣的方式傳達圖畫書的內涵，並提供多樣的方式讓孩子回應對圖畫書的想法。由此來看，結合多元智能來進行圖畫書教學，具有活化閱讀深度與廣度，提升閱讀興趣的可能性(林敏宜，2002)。由此分析，一本繪本可能同時包含多種智能，或突顯某種智能。運用多元智能作為教與學的策略，使繪本的語文學習活動具有創意與多元性，協助幼兒獲得多元而均衡的學習經驗，有更多的參與機會和更高的學習興趣。

所以本研究朝兩面向探究，一以運用「多元智能繪本教學」，對幼兒華語文學習之成效做分析。二依據繪本本身凸顯的智能來搭配數項智能，即是運用「數項智能融入繪本教學」，對幼兒華語文學習之成效做分析。期望藉由結合理論與實務，探究多元智能繪本教學對幼兒的語文學習表現與轉變，一方面改進自我的教學，提升教師專業能力。

編號:41

名字:楊婉琪、陳信助

信箱:wcyang@sce.pccu.edu.tw

篇名:應用批判式識讀理論於華語閱讀課程之教學成效研究

摘要:

Twenty-first century skills often include “global awareness” or “intercultural competence” as desired capacities” (Hull, Stornaiuolo & Sahni, 2010, p. 359). In the era of globalization, educators play a significant role in assisting students in becoming an integral part of the global society. To understand this multifaceted and interconnected world that is operated with individual’s cultural, social, political and economical identities; it is needed for educators to equip students with the knowledge and understanding of other cultures. This can be achieved only through critically oriented pedagogy that aims to develop a reflective, open and globally aware language learner (Kumaravadivelu, 2008 and Byram, 2008, 2011), and critical literacy concept can be applied to language teaching context in this respect. It helps students make connections between the world and the text whether it is print, nonprint, or popular media (Freire, 1970).

Critical literacy has been greatly influenced by Brazilian scholar Paulo Freire. His view in critical pedagogy lies in the act of “reading the world by reading the word” (Freire, 1998, p. xi). He proposed that individuals should position themselves as active and empowered participants by challenging the questions the texts that are a reflection of our world and society. Janks defined critical literacy as being “concerned with teaching learners to understand and manage the relationship between language and the power (Janks, 2000, p. 176). Luke (2004) proposed that critical literacy “involves second guessing, reading against the grain, asking hard and harder questions, seeing underneath, behind, and beyond texts, trying to see and ‘call’ how these texts establish and use power over us, over others, on whose behalf, in whose interests” (Luke, 2004, p. 3). Depending on one’s particular perspective of viewing critical literacy, the definitions may differ. The basic tenet of critical literacy is that it encourages readers to take a critical stance, to read further and beyond the text, to question the voices behind the texts (Stevens & Bean, 2007), and to understand the relationship between the language and power in texts – that the texts and the language are never neutral (Freire, 1970 &

Luke, 2012).

Over the past few years, there has been growing interest in critical literacy practices in language classroom and many researchers are attempting to explore the influence of implementation of critical literacy on learners with regard to their language development and their perspective of this pedagogy (Huang, 2011; Ko, 2013; Liu, 2017). These researchers pointed out teachers should not view reading as isolated skills; they should help students develop critical literacy competence whereby they are able to interrogate the status quo presented in the text and also to form multitude interpretations of the texts rather than being word decoders. These studies were conducted in the field of teaching English to speakers of other languages (TESOL), focusing on English learning; however, research that explores critical literacy in Chinese as a second language and Chinese as a foreign language classroom remains scarce.

As a result of the dearth of the practices of critical literacy in Chinese learning setting, the present study adopts a case study approach with mixed methods to explore how critical literacy can be implemented in a Chinese reading class. Audio-taped group discussion, in-depth individual interview and a course evaluation questionnaire are used to understand how Chinese learners respond to the texts in a critical literacy-oriented instruction, their reactions toward it, and what factors enabling their engagements in reading. The study sheds light on Chinese teaching and learning and provides suggestions for Chinese teachers and future research.

場次 S2

編號:20

名字:施伯燁、劉怡亭

信箱:howard624@gmail.com

篇名:數位學習平台創新應用與滿意度研究：以 Moodle、LMS、Tronclass 與社群媒體進行比較分析

摘要:

為了解數位學習平台之應用及學生學習成效，本研究針對 MOODLE、網頁 LMS、行動學習 APP 與社群媒體進行比較，探討不同學習平台可用性、互動性與學習性。

本研究以探索式因素分析建立三個主要構面，分別為「互動性」(interactivity)、「可用性」(useablity) 與「學習性」(learnability) 構面。

經 ANOVA 比較分析發現，在互動性構面呈現顯著差異 ($P < .005$)，社群媒體表現最高 (3.14)，其次為行動學習 APP (2.89)；在可用度行動學習 APP 表現最佳 (3.71)，其次為網頁版 LMS (3.59)；在學習性構面行動學習的成效最佳 (3.47)，其次為網頁版 LMS 與社群媒體 (均為 3.08)。

社群媒體在師生互動性構面表現最佳，若是以師生互動為主之教學形態，適合以社群媒體建立教學平台。行動 APP 教學平台在可用性與學習性構面均有良好成效，唯師生互動面仍無法與社群媒體般具良好成效。當導入行動學習 APP 後，學生在可用性與學習性構面，均較過去網頁式 LMS 具正面評價，值得行政單位與教研人員參考。

名字:鍾志鴻 鄒乙菁

信箱:150014@mail.tku.edu.tw

篇名:探討警員使用數位學習平台之使用意圖

摘要:

近年來很多新科警察是透過(基層)特考及格,而非受過警大或警專之養成教育,因此在接受短期的訓練後,就加入工作的行列。但就實際面貌來說,警察工作是包羅萬象的,故專業的執勤素養對警察人員來說非常重要,而新進警員若要順利處理,就得面臨諸多挑戰,此時專業知識的汲取乃當務之急。因此對於設計一套能夠提升警員工作表現的數位學習平台,必須要考量許多的因素,而其中以使用者的接受程度最為重要。換句話說,當警員能夠高度的接受數位學習平台,就能讓數位學習平台幫助警員提升更好的工作績效,然而對於警察的特殊職業來說,影響警員數位學習平台接受度的因素就更為複雜,也更加需要被探討。誠如前述,資訊科技的應用及進步,加上社會在經濟環境結構的快速變遷,警政機關倘能有效結合新資訊通訊科技改良數位學習平台,創新警察學科常訓的訓練模式,定能提升警察的專業知識及增加執法效能。因此了解什麼因素會影響使用者會願意去接受數位學習平台,是推動數位學習的關鍵步驟。

本研究採用問卷調查法,發送 150 份問卷於基隆地區警察局,共獲得 142 份有效樣本。研究結果利用整合科技接受理論以及沉浸經驗理論作為研究架構基礎,並採用探索性因素分析(EFA)及偏最小平方法結構方程式模組(PLS-SEM)進行統計分析,結果指出獨立變數分別為績效預期、付出預期、社會影響、參與性、熟悉技巧,以及依變數為正向性採用。根據 PLS-SEM 結果各路徑都達到統計顯著性並且正向影響,其中熟悉技巧、參與性正面影響績效預期及付出預期,而績效預期、付出預期,以及社會影響都是正向影響正向性採用(如圖一所示),並且組合信度、聚合效度以及平均變異抽取量都達到標準,因此本研究提出之理論模式能有效地解釋警員正向接受數位學習平台的主要影響的因素。

在設計數位學習平台課程時,建議對於先讓警專生先熟悉數位學習平台的內容來增加警員的熟悉度與正面的參與經驗,學生就會對數位學習平台的績效與付出預期提升,並且進而提升學生對於數位學習課程的接受程度,課程中警員之間的社群影響也變演了一個重要的角色,因此數位課程發展中,也需增對警員社群之間的互動性加強,進而提升警員的學習績效和採用性。藉由本研究之結果相信能夠幫助課程設計師,在規畫警員數位學習課程內容時有實務上的幫助以及提升警員學習上的效率。

名字:鄭宇翔 沈俊毅

信箱 john123679@gmail.com

篇名:不同類型的虛擬實境教材在心流與學習態度上的差異

摘要:

2016 年專家們預測約兩到三年內，將有更多的高等教育機構採用虛擬實境技術。目前美國 Boise State University 護理學系，已讓學生使用虛擬實境來學習插入導管正確流程的實作教學課程，這種教育方式相較於傳統教育不僅有省錢、省空間的優點，還能獲得即時反饋。此外有些虛擬實境應用程式商店也設立了「教育」分類，例如 HTC 的 Viveport 應用程式商店。

本研究認為心流主要概念是個人是否有沉浸專注在某項活動，並產生出正向情緒的狀態，而學習態度則是學習者在學習意願、教材內容、連結先備知識、教材使用、學習動機等各方面的看法與感受。因目前針對平面與頭戴式這兩種不同類型的虛擬實境教材，在情意上的相關探討較少，因此本研究將探討使用不同類型虛擬實境教材的學習者，在心流與學習態度上的差異。

本研究對象為 21 到 24 歲的 6 名學生，並分為頭戴組與平面組，每組各 3 人。行動載具為：頭戴組使用 HTC Vive，平面組使用筆記型電腦。教材為：The Body VR 的 Journey Inside a Cell，並使用教材內建的中文語言。實驗流程為：學習者使用教材、填寫心流問卷、學習態度問卷與進行訪談，其中心流問卷為李克特式 5 點量表，學習態度問卷為李克特式 4 點量表。並以質化為主，量化為輔，分析兩組學習者在心流與學習態度上的差異。

本研究之重要發現為，頭戴組與平面組心流之整體平均數分別為 4.00 與 3.42，標準差為 0.30 與 0.43；學習態度之整體平均數分別為 3.37 與 2.69，標準差為 0.20 與 0.63。其中心流和學習態度，頭戴組的整體平均數皆高於平面組。

在心流部分，頭戴組在學習時會沉浸專注在學習當中，而且認為此種學習方式和教材中的互動，會讓學習者覺得像是在進行遊戲與探索一樣，感覺時間過得很快；平面組則認為單獨的影片教學太過單調，使注意力無法持續集中。一開始被虛擬實境影片中，將學習者帶入人體的呈現方式所吸引，但之後因缺乏多樣性，使學習者沒有興趣繼續學習。平面組認為加入老師互動或教材補充等，將可能提升學習者學習的興趣。

在學習態度部分，頭戴組認為教材容易操作，而且能夠引起學習者的好奇心，內容也能夠加深先備知識與未學過的知識的印象，因此也很願意繼續使用這種上課方式學習其他單元、課程，認為這種學習方式能夠作為先修與複習教學；平面組則認為假如是有興趣的教材內容，因為比書本有趣，因此會願意去使用，但是遇到沒有興趣的主題時，則不太願意去使用。

本研究結果顯示，使用頭戴式虛擬實境教材的學習者比平面式的學習者，在心流與學習態度上的表現較佳。因此建議未來研究者能以實驗研究驗證學習者之學習成效。

名字:謝岱融 沈俊毅

信箱: yumi1127bl@gmail.com

篇名:面對面與網路同步合作及分組方式對學習者使用教育性手機遊戲的心流和合作態度之影響

摘要:

教育性手機遊戲因為近幾年來智慧型手機的普及性，下載率大幅提升，因其多元的特色，吸引學習者的目光比傳統教育還要來的高。學習者的技術與挑戰達到平衡的時候，則可以進入心流狀態。合作學習是促進小組互助的教學法，透過合作學習達到共同目標的學習方法。本研究分為面對面合作以及網路同步的合作這兩種合作模式，以往的網路合作學習大多使用在平台操作，較少有手機遊戲方面的研究，故本研究探討不同的合作模式在學習者使用教育性手機遊戲所產生合作態度差別為何，以及分組的方式，是否會影響學習者在使用教育性手機遊戲時的專注及沉浸在所進行之活動。以便日後可以運用此分組模式在使用教育性手機的教學模式增加績效。

本研究所使用的教育性手機遊戲為魔法使與黑貓維茲，不單有聲光效果的遊戲畫面，還因為屬於冒險戰略的知識問答遊戲而具有教育潛力。

研究問題：

- 1.不同合作模式分組對於學習者使用教育性手機遊戲的心流狀況為何？
- 2.不同合作模式分組對於學習者使用教育性手機遊戲的合作態度為何？

本研究以 12 位碩士學生為研究對象，兩名同學為一組，共分成六組，三組為面對面合作模式，兩人同時觀看一支手機並遊戲；另三組為網路同步合作模式，其溝通採用 line 的視訊，可以同步觀看遊戲畫面及語音溝通。透過質化為主的個案研究，經實驗的觀察與訪談，還有改編自 FSS-2 以及 Korkmaz (2012) 兩篇五點量表問卷的輔助，深入分析不同分組的學習者對於使用教育性手機遊戲後的合作態度，以及學習者藉由分組模式所產生的心流反應。

根據研究結果顯示，心流方面，面對面組別的平均數為 3.55，標準差為 0.81；網路同步組平均數為 4.06，標準差為 0.87。

合作態度部份，面對面組別的平均數為 3.49，標準差為 1.02；網路同步組平均數為 4.24，標準差為 0.80。在使用教育性手機遊戲上面，面對面合作的玩家因只有一台機器，其中一方較無法正面觀看螢幕，所以未拿手機者的專注度會較不足，合作模式為促進小組互動的教學策略，然面對面組別在合作時會產生一種「讓」的風格，使得合作態度較為不積極。網路同步組別因透過機器的轉播，都能清楚看到遊戲當下的畫面，自覺會有討論答題的責任，故會加強集中於兩人的溝通及探討題目，相對也會更快進入心流，且對於題目的印象更為加深，也因此達到了達到合作學習當中的依賴性、互動性、個人責任性及團體歷程。

結果顯示，網路同步合作之心流與合作態度皆優於面對面同步合作，未來研究建議利用實驗進一步探討不同合作分組方式對於學習歷程與學習成效之影響。

編號:9

名字:廖梧均、崔夢萍

信箱:w222551@gmail.com

篇名:結合數位遊戲及合作學習對國小學生數學學習成效與心流之影響

摘要:

數學的重要性一直都是國中小課程中極為重要的領域，但隨著年級增加，學童易在數學領域出現困難與挫折，造成學習動機的低落與學習的排斥，對學生日後數學概念影響甚大。現今十二年國民基本教育課程綱要，強調以學生為主的教學方式，推行的翻轉教育、合作學習、學習共同體等，再隨著資訊科技的進步，數位遊戲式學習不僅只是提供遊戲娛樂的功能，並且逐漸受到教育的重視。

本研究目的是在探討數位遊戲式學習，對於國小四年級學童在數學領域分數與小數的學習影響，針對分數及小數單元，探討數位遊戲融入合作學習的教學方式，是否能提高學生的數學學習成效以及數學學習感受，並更進一步了解學生透過數位遊戲融入合作學習的方式在學生心流經驗的影響。

本研究採用準實驗研究法，研究對象為新北市某國小四年級學生共 57 人，以班級區分為實驗組與控制組，實驗組學生採用數位遊戲融入合作學習教學，控制組學生則採用傳統講述式教學進行對照，每週進行三至四節課的實驗課程，每一節課共 40 分鐘，進行為期三週之數學學習教學，對學生的數學學習成效、學習感受以及心流經驗作深入探討。實驗開始前，先進行數學學習成效測驗前測；實驗結束後，進行數學學習成效測驗後測，實驗組學生另進行數學學習心流量表測驗，以及採隨機抽樣方式進行數學學習感受半結構式訪談。兩組學生的數學學習成效測驗以相依樣本 t 檢定及獨立樣本 t 檢定進行分析比較。研究結果顯示：

- 一、數位遊戲融入小組遊戲競賽教學與講述式教學，在數學學習前後成效上皆有顯著差異，而講述式教學組學生表現顯著高於數位遊戲組學生。
- 二、男女性別在心流經驗九個面向中，其中清楚回饋、失去時間感、自成目標三面向上有顯著差異，皆為女性顯著高於男性。
- 三、小數與分數單元的遊戲類型，在學生心流經驗的九大面向中，皆無顯著差異。
- 四、高低數學學習成就的學生，在心流經驗上無顯著差異。
- 五、訪談結果顯示：實驗組學生普遍表示喜歡數位遊戲融入合作學習的學習方式，能更愉快自在學習數學，促使其更高的學習興趣與動機，並希望能持續透過此種學習方式學習數學。

本研究結果在數學學習成效表現上，傳統講述式教學更能提高數學學習成效。數位遊戲融入合作學習在學生學習感受上，普遍具有正向感受。

名字:李芳儀 王學武 李家瑩

信箱:night982308@gmail.com

篇名:設計與發展國小地球運動數位教材之研究

摘要:

本研究的目的是設計與開發一套國小地球運動的 3D 數位輔助教材「小行星的大宇宙」。教材內容的設計是以探究式教學模式與九年一貫的地球和太空單元為基礎，共設計了彗星、太陽、八大行星、地球自轉、地球公轉、四季、竿影與月相觀察等八單元，內容的安排是配合教師的教學。本教材是以 Unity 來開發，並提供太空視角與第一人稱視角的切換。學習者先從太空視角了解地、日、月運動的彼此關係。搭配最新的 3D 即時描繪技術，第一人稱視角提供了擬真的畫面以貼近學習者日常所看到的景象，讓學習者透過真實的體會以及老師在課堂上的解說，增加學童對於相關知識的參與、探索與解釋的循環。此外，本教材還設計了互動探索與實力挑戰單元，互動探索是針對學童容易產生的迷思，包含晝夜交替現象與四季等問題，將五階段的探究式教學融入，讓學生自行透過參與、探索、解釋、精緻化與評量的過程去理解相關的知識內容。受測的國小教師在實際操作後都覺得本教材很適合於教學的現場，教材可切換太空與第一人稱的視角，不但貼近生活的體驗，而且也容易去轉換與理解所看到的現象，此外對於能呈現如此真實的四季變換感到非常驚艷，同時對於能控制時間與日期的撥放，對於在解說太陽軌跡的運行有很大的幫助。

名字:何佩潔 王怡萱 林建毅

信箱:mk2284361@gmail.com

篇名:運用不同策略設計輔助國小自然科學電學單元之遊戲教材初探

摘要:

現代資訊快速進步，數位遊戲成為現代人不可或缺的娛樂，然而數位遊戲結合教學教材更能提升良好的互動課堂活動，並且能讓學習者在玩遊戲的過程中，有效提升學習動機和學習表現。根據探討國內外相關文獻後發現，國小學生在自然科的電學單元中對於理解電流流動的方向、繪製電路圖等主題會有學習困難，另一方面不同研究亦指出運用不同學習策略輔助學習為一可協助教學之方式，其中，探索式學習被視為一種以學習者為主的學習模式，著重學習者的建構過程，經由探討問題、處理問題的過程中，養成學生遇到問題能主動且自主的思考，並尋求解決之道，採取實際行動。此外，數位遊戲式學習能讓學習者透過遊戲方式引發學習者的興趣，增進主動學習的動機，並藉由遊戲學習之環境模擬、故事情節敘述、學習任務挑戰等特性，增加學習者在探究學習過程中主動參與及解決問題的能力，藉此提升學習成效。因此，根據上述研究背景，本研究將針對國小高年級自然學科單元，結合不同探索式學習策略設計一款數位遊戲學習教材，並以「電學概念」課程為主要內容設計，提供學習者輔助學習環境，期望能通過此遊戲學習情境讓學習者提升學習成效和問題解決能力，進而加強對於電學概念的知識和技巧，改變對電學之迷思概念。

本篇研究論文呈現分為兩個階段，第一階段透過訪談、觀課，針對自然科教師授課所遇到的教學問題，進行初步需求，第一階段的結果發現學習者遇到對於「畫電路圖」、「不同工具的使用」、「題目相同但對於材料不同會產生混亂」、「電流流動的方向」即會產生學習概念迷思，因此根據第一階段之初步資料分析，本研究整理出「電路的基本要件」、「電流的基本概念」、「介紹不同工具使用的用途」、「結合麵包板的操作」等四個主題單元概念，將透過結合遊戲式學習、探索式學習策略之設計，運用遊戲的優勢提供學習者更多學習刺激，以輔助相關概念之學習。我們根據第一階段的結果著手進行第二階段遊戲教材設計與實作開發，遊戲進行共分為兩種模式，在每個單元中，我們分別以「知識」任務、「技能」任務、「知識+技能」任務設計三大學習單元，而兩種模式設計策略最大的不同，是以兩種不同探索方式為任務主軸，主要都是以第一人稱帶入遊戲進行任務學習，第一種模式為「結構式探索任務」是由 Non-Player Character(NPC) 非玩家角色給學習者制定的任務順序和規劃學習內容，學習者必須依照遊戲給出任務指示進行遊戲，方可開始下一階段進行破關；第二種模式為「引導式探索任務」是以 NPC 在遊戲中引導學習者可自行規劃解決任務的步驟並自由規劃學習內容，不須按照任務指示即可判斷依自己能力選擇關卡來破關，研究者希望透過此兩種模式之遊戲教材設計，協助學習者經由在遊戲中挑戰任務，增加其電流基礎概念與相關知識之學習。本篇論文將針對目前兩階段之研究成果進行呈現，後續預計將遊戲教材融入教學場域進行實證研究與分析，以了解本研究所開發之不同模式之教材所帶給學習者的相關學習效益。

名字:連冠瑜 王怡萱 林建毅

信箱: annywang12345@hotmail.com

篇名: 運用擴增實境技術設計輔助國小自然科實作課教材初探

摘要:

科技的日新月異使學習方式越來越多元，將科技視為教學工具的資訊科技輔助教學亦為一種趨勢。在科技輔助教學的應用研究中，電子書即是一可作為輔助學習的媒材，電子書將原本的紙本教材轉換為數位內容資訊，使學習者更方便閱讀。此外，隨著新興科技媒體之發展以及軟硬體設備之成熟發展，擴增實境的應用亦是一科技輔助教學之媒介，其強調聲音、圖片、動畫與 2D、3D 影像之功能結合並融入到真實環境中，也就是一種將虛擬與真實環境混合、連結的概念，讓使用者可以與虛擬物件、圖像等在真實環境中進行互動，與傳統的學習方式相比，學習過程能提供學習者抽象概念具體化的輔助，有研究指出透過擴增實境技術做為輔助教學的媒介更能引起學習者之學習動機。根據上述研究背景，本論文之研究目的即為探討不同多媒體教材呈現模式：電子書以及擴增實境方式對於國小學生在自然科課程中的實作能力與電學抽象概念理解之學習成效影響，教材之設計則以電流急急棒實作為主。研究者將透過多階段方式，逐步進行相關研究，本研究共有四階段，包含：教學需求評估，教材設計，實驗實施與結果分析，而本論文主要呈現第一與第二階段之研究成果。

在第一階段中，研究者透過訪談國民小學任教之自然科教師，瞭解目前自然科實作課的教學困難問題，並藉由兩周(約六小時)的現場觀課瞭解學生學習行為與在實作課上遇到的學習困難及目前教學場域中的相關教學設備與環境。根據第一階段的場域與教師需求分析，我們發現教師與學生在自然課程中的動手操作單元遇到的學習困難與問題如：學生對「如何組裝自然科教具」以及「如何使用自然科實作工具」等細節較缺乏基礎概念，因此在動手操作階段時容易因「無法合理選擇工具」及「操作無序」的情況而導致學習中斷，此外，學生程度落差大也造成教師必須花時間排除個別學生問題，無法完整進行課程，以及課程進度延後等情形。因此，研究者根據第一階段發現之問題，並與自然科教師及教學科技專家討論後，於第二研究階段提出可能的教材呈現策略並進行數位輔助教材實作，主要包含電子書類教材及擴增實境類教材，其中，本研究所設計之電子書教材將以文字說明加入 2D 圖像呈現，希望透過電子書的多媒體元素，如：圖片、影像，並以系統與結構化的編輯、設計呈現學習內容，以增加教材之豐富性，且透過電子書教材之學習模式，讓使用者可隨時隨地按照進度安排自己的自然科實作單元(電流急急棒)學習；而擴增實境輔助教材則除了具有文字說明及圖像之功能外，另外亦加入嵌入於實體科學教具之動畫指引以及輔助影片說明，並設計讓學習者能根據自己需求使其能與虛擬圖像物件或媒體在真實環境中進行互動，讓學習者在實作上遭遇困難時，透過即時的輔助虛擬資訊解決面臨的學習問題，並增加其對於學習目標上知識內容的理解。

本次論文針對前兩階段的研究發現彙整教師需求，提出與呈現擴增實境與電子書兩類型之媒體教材設計，後續將會透過準實驗研究法針對本研究所提出之數位教材進行實證研究，以分析與了解相關學習者反饋及學習成效。

場次 S4

編號:58

名字:陳俊憲 楊叔卿

信箱: Mr.Theoalps@gmail.com

篇名:研發「實體化程式積木學習輔具」系統以協助視障生學習 Scratch 程式設計之初探

摘要:

在國小科技領域中納入程式設計必修課程，並採 MIT 所研發的 Scratch 程式積木軟體作為學習程式設計入門，已列入教育部 108 學年度十二年國教的新課綱，亦是全球培養數位時代人才的重要教育新趨勢。一般學生可透過電腦滑鼠，點選及拖曳 Scratch 程式圖形化積木指令，經由視覺化、直觀之操作，習得程式設計與邏輯思維之能力。然而，在學習上居於劣勢之視障生，卻將因無法操作程式之學習，無法與時俱進而更加深了數位落差，在數位時代中更乏競爭力。有鑑於此，本研究擬研發針對視障生之需的「實體化程式積木學習輔具」系統，透過特殊設計的感應實體積木，可透過觸摸辨識各代表指令等與電腦互動，並由語音報讀識別其所代表的指令意義。藉此系統與教學策略的設計，擬將解決目前視障生無法學習 Scratch 等之問題。目前本系統正在設計研發中，希望未來完成、實驗與施行後，可達到培養視障生程式設計與邏輯思維能力，提昇教育平權。

名字:賴婷鈴 吳思婷

信箱:sihtingwu1994@gmail.com

篇名:再生能源桌遊設計發展之個案研究

摘要:

近年來遊戲式學習在教育界蓬勃發展，其新穎的教學方式能夠引起學生的學習動機，尤其是學生與青少年族群效果更顯著，因此教育者為了引起學生的學習動機，嘗試使用多元的教學策略與模式提升教育類型遊戲的學習成效 (Hwang, Wu, Huang, & Huang, 2012; Dickey, 2011; Burguillo, 2010)。遊戲式學習在近年廣泛應用於多個學科中，無論是研究領域或是教學上都不斷地被發展與應用 (Liu, Nienke, Henny, & Eddie, 2011; Shih, Shih, Shih, Su, & Chuang, 2010)。但較少發展於能源教育中。而桌上遊戲的在台灣的行之有年，與現今的科技遊戲相比，桌遊除了擁有遊戲式學習的優點，其特色更在於玩家能夠面對面直接接觸，互動性提高且上手速度較快，不需要太多技巧便能學會，因此在近幾年，有越來越多教育者將桌遊融入於教學中，並讓學生在遊戲過程中學會合作學習、解學問題能力、創造力與社交能力等目標(朱慶雄，2012;范丙林，2011;吳幸玲，2003)。

因為地球暖化日趨嚴重，又加上能源耗竭造成油價飆漲，再生能源的技術開發與使用已成為世界各國與環境學者關心的重要議題之一。在台灣的國中課程，關於再生能源的課程分歸屬在許多不同的章節中，例如：國中地科的天然資源中提到海洋資源、國中生物的人類對環境的影響提到資源短缺與永續利用等課程，再生能源資訊依附於不同科別與章節中，鮮少有單獨章節是以能源教育為主軸，因此學生對再生能源的學習並無明顯的感受(余鈺焜，2006)。

在未來綠色能源日益重要的趨勢下，本研究希望以國中生為研究對象，研究旨在發展一桌上遊戲以幫助國中生學習再生能源的知識，以了解學生的學習動機與學習成效的影響。利用國中生自然及科技與物理課程中再生能源的內容，研究者設計及製作出再生能源知識與應用的桌上遊戲 Fight for Renewable Energy。研究者利用遊戲中電力的配置，讓學生在遊戲中學會經營管理不同能源及了解不同的決策的結果，也期望學生能將遊戲中所學應用於日常生活中。

本研究為個案研究法，研究對象為新北市某所國中二年級學生，遊戲將會將學生分為 4 組，每組 6 人，總計 24 位學生。當學生在進行桌上遊戲時，透過觀察遊戲過程了解學生在做決策時所受的影響以及考慮的事件，遊戲結束後利用「訪談」及「影片分析」等方式進行分析與歸納學生決策的過程。研究工具除研究者本身外，尚有研究者自行設計之桌上遊戲、觀察、訪談記錄表，並在教學前後實施再生能源學習成效測驗，評量學生學習前後的成效與動機落差。初步的研究結果將於研討會中報告。

編號:15

名字:洪祥偉 陳五洲

信箱:hs1242011@gmail.com

篇名:資訊科技結合後設認知策略融入國小桌球教學之成效研究

摘要:

目的：探討資訊科技融入體育教學結合後設認知策略，在國小三年級桌球發平擊球課程中，對學生動作技能表現之影響。方法：採用準實驗研究法。研究對象為臺北市某國小三年級三個班級學生，共 84 人。將三班隨機分配至一般教學組與兩組科技融入教學組(液晶電視組、平板電腦+液晶電視組)，進行每週兩節課，一節課 40 分鐘，共兩週四節課教學。量化資料以主觀技能評量、客觀技能評量、後設認知策略問卷進行前、後測，並以單因子共變數分析進行統計分析($\alpha=.05$)；認知負荷量表成績以單因子變異數分析進行統計分析($\alpha=.05$)；質性資料以觀察紀錄、教學省思札記、訪談記錄等加以分析歸納。結果：平板電腦+液晶電視組學習成效顯著優於一般教學組；平板電腦+液晶電視組運用「計畫」和「監控」的後設認知能力顯著優於一般教學組；平板電腦+液晶電視組的認知負荷顯著低於一般教學組。結論：平板電腦與液晶電視科技媒體結合後設認知策略，對提升桌球技能學習有所助益。

編號:11

名字: 陳秉倫羅綸新

信箱: parkercello@gmail.com

篇名: 新北市國小教師使用資訊科技行為與資訊素養之調查研究

摘要:

本研究旨在調查新北市國小教師使用資訊科技與資訊素養，並瞭解新北市不同背景國小教師對使用資訊科技以及其資訊素養之差異性。

為達前述目的，本研究主要採用文獻分析法和問卷調查法。問卷調查以新北市國民小學教師為研究對象，採分層隨機抽樣方式進行調查。調查所得資料以描述性統計、t 考驗與單因子變異數分析 (one-way ANOVA) 進行統計分析。

本研究之結果發現：

- 一、新北市國小教師已習於使用資訊科技設備融入教學。
- 二、智慧型手機和平板電腦等普及的資訊科技產品以及社群媒體已開始改變教師教學的型態。
- 三、資訊科技對教師的教學以及的學生學習來說仍只是使用資訊媒體
- 四、女性教師在使用資訊科技設備融入教學時較男性教師熟練且更具彈性。
- 五、中型學校教師可使用的資訊科技設備資源較多，大型學校運用資訊科技設備於教學的意願較高。
- 六、新北市國小教師教學資訊素養與教學效能整體是屬於「中高」程度的表現，且男性高於女性。
- 七、新北市國小教師資訊素養受到性別與學校規模的影響。

本研究期望根據研究結論，分別提出相關建議供國小教師、學校、地方教育主管機關及未來研究者之參考。

場次 S5

編號:40

名字:趙貞怡 高筱綺 葉怡芯 藍宜廷

信箱: jenyichao@gmail.com、102415024@stud.sju.edu.tw

篇名:臺灣樂齡族資訊科技素養量表發展之初探

摘要:

隨著科技與網路的快速發展，資訊科技基本素養已成為國民應備的能力。有鑑於臺灣人口老化快速，高齡者因應資訊時代的基本能力為何是我們所關切的。本研究探討資訊素養內涵，並以文獻探討、問卷調查法及專家焦點團體訪談等方法編製適合評估臺灣樂齡族群的資訊科技素養量表。以臺灣國際溢昇會(Life Ascending International, LAI)基隆分會及臺北分會成員做為量表信度分析的施測對象，該組織成員為年齡 65 歲以上的退休人士。

本研究根據資訊素養相關文獻定義，初步架構出樂齡族資訊素養量表四大構面，包含「資訊需求與獲取」、「資訊評估」、「資訊利用與問題解決」及「資訊科技與人類社會」等，每個面向各規劃 3 個關於資訊科技能力的自評題目，整份量表共計 12 題。題目敘述方式較口語化，並附上說明範例以利長者理解及作答。本量表針對臺灣國際溢昇會基隆分會成員預試，有效樣本數為 23 份，經信度分析結果顯示總量表的 Cronbach's Alpha 為 0.947，四個構面的 Cronbach's Alpha 均高於 0.7。

為提升量表效度，以專家焦點團體法邀集樂齡領域專家學者，就前述量表內容的適切性予以討論及修訂。專家群共有 8 位，包括：具樂齡學習、教育科技、高齡社會研究、老人學、銀髮產業等研究專長之大專院校學者、臺北市社區大學資訊科技應用課程講師，及臺灣溢昇會之靈修輔導人員。專家建議應考量年長者視力、耐力、理解力等因素，量表題數不能過多，所以修訂後的題目著重探討樂齡族應用資訊科技的基本能力層面，以實際反應年長者在現實生活及網路社會互動時運用資訊科技產品的情境現況。修訂後之量表仍維持前述四個構面共計 12 題，並針對臺灣國際溢昇會臺北分會成員再行施測，所得有效樣本數 39 份，本次信度分析結果得知總量表的 Cronbach's Alpha 為 0.950，四個構面的 Cronbach's Alpha 均高於 0.7，顯示總量表具有高可信度，各構面也達可信度水準，可供相關樂齡研究參考運用。

本研究量表主要以樂齡族資訊科技素養的認知與能力進行初探，然而老年人可能因年邁帶來生理機能退化，在接觸資訊科技時容易焦慮或害怕等心態問題，進而影響其能力表現或學習意願。未來可進一步輔佐以情意、態度層面的題目，有助更完整探究樂齡長者資訊科技素養現況。

名字:黃文玲 賴婷鈴

信箱: winniehg@ms23.hinet.net

篇名:自我提問結合互評提升七年級英語閱讀成效之初探

摘要

身處於競爭無所不在、訊息多元又瞬息萬變的二十一世紀，「閱讀力」就是最核心的關鍵。閱讀能力所指的不僅是閱讀表面文字訊息，更重要的是運籌帷幄其中各樣多元資訊的思考和判斷能力。

近年來教育部致力推廣教育改革與各樣教學翻轉運動，從傳統的「以教師為中心」的教學模式，轉為「以學生為中心」的模式，更著重學生課室活動的學習成效、學習動機的提升，刺激學生主動學習與多元思考。為了提高學習效率，促使學生有效地閱讀學習，則需由閱讀著手，而閱讀的最終目的在於掌握文章意義，並從文章中獲得訊息，因此，善用促進文意理解的閱讀策略方能更精準達成學習目標。King (1989, 1994) 提出在閱讀活動進行中，當學習者無法回答本身提出之問題時，則表示學習者對文章某概念訊息是無法理解的。為了使閱讀文章更為學習者理解，由學習者對文本提問，並在閱讀過程不斷檢核其理解狀況，最要的是培養學習者自我提問能力。Raphael (1982) 提出「問題-答案關係策略」目的在培養學習者回答問題時，掌握尋找正確訊息的能力，而問題類型可以是答案來自文本本身 (in the book)、或是來自頭腦裡的發想 (in the head)，是必須與學習者背景做連結的。藉此促進學習者對表層文字的理解。提問，是啟動學習之鑰，也是激勵學習動力良藥，更是追求知識必備能力。當學習者透過自問自答，積極參與學習歷程，以幫助自己理解文章重要概念，讓「提問」在認知層面上，訊息經過加工處理後，達到學習更臻有效的目標。自我提問是促進閱讀理解的重要策略，在過程中產生的問題經學習者反思及擴大訊息處理與連結，達到有效提升閱讀理解能力。

國內幾位學者研究自我提問的閱讀理解策略，研究結果發現七年級學生接受教師提問教學指導，與以 PISA 為閱讀歷程架構所設計出的提問學習單練習後，能有效提升閱讀理解能力，在閱讀歷程中的「擷取訊息」、「發展解釋」與「省思評鑑」三個面向能力提升皆未達顯著，國語文能力高中低三種程度學生在閱讀歷程中的「擷取訊息」、「發展解釋」與「省思評鑑」三個向度多能有效提升，指導完提問教學後，學生對提問教學法反應頗佳(紀閔中，2016)。另外，教師在提問教學法中給予學生的回饋，有助學生解釋、統整、深入思考。在學生出題策略方面，學生學習出題技巧，從評題結果分析，發現學生評題分數趨於進步，進行過程中學生感受到出題的成就感，也因出題須反覆閱讀文本，思考本文重點，對提升素養有幫助(劉思嫻，2016)。李惠玉(2014)的研究結果顯示，提問教學對於學生「擷取與檢索」、「統整與解釋」與「省思與評鑑」三層次的閱讀理解能力均由所提升。學生對於教師使用提問教學融入國文課程，能持有正面評價，且會嘗試做自己的閱讀策略。根據研究者分析，提問相關研究以國小部分論述居多，而在國中階段則多屬國文科，針對英語科的研究資料相對偏少。因此，本研究即探討實施自我提問策略結合學生互評對七年級英語閱讀成效。

本研究以臺北市某公立國中的校內七年級學生為主要研究對象，採準實驗研究，以研究者任教的兩個班級內全部學生為研究對象，一班為實驗組 21 人，另一班為控制組 20 人，再將兩班學生依照入學英語測驗結果，按成績高至低分為 ABC 三組，以全民英檢閱讀部分之試題先施以前測，再以自編六篇閱讀教材進行實驗教學，待整個實驗教學結束後，再施以另一全民英檢閱讀試題作為後測。實驗組接受為期兩週的自我提問教學法，並書寫提問策略學習單、自評學習單和互評學習單，一週進行 90 分鐘閱讀活動；控制組則以傳統講述法為主要教學活動，一週進行 90 分鐘閱讀活動。本實驗研究結果將於會議上發表。

名字:林昀萱 賴婷鈴

信箱:yunhsuan727@gmail.com

篇名:設計思考在教育應用之初探

摘要:

設計思考在不同領域已漸漸的受到許多關注。像解決問題一樣，設計是一種自然而且泛泛而生的人類活動，對當前狀況的需求和不滿相結合，必須採取一些行動來解決，設計思考已對 21 世紀的教育產生積極的影響，因為它涉及到創造性思考來產生解決方案(Razzouk & Shute, 2012)。教育體系上要讓學生能走在前端，也具有創造力，那在學習的過程中，也必須培養學生相關的能力(李美華、王政華, 2014)。

美國知名設計公司 IDEO 執行長 Tim Brown 最先提出「以人為本」的思考方式，也稱作「設計思考」(林延諭、鄭夢慈, 2016)。注重的是思考的過程，而不能過度聚焦於物體本身(李美華、王政華, 2014)。Brown(2009)提出設計思考的三階段：發想(inspiration)、構思(ideation)、執行(implementation)，設計模式要經由創意的發散、收斂思考、分析、綜合四種心智狀態的轉移(林延諭、鄭夢慈, 2016)。Brown(2010)指出小時候利用雙手探索世界，透過角色扮演等等活動，都是遊戲時自然露出的特質，但成長後，這些也跟著消失，這項轉變的第一個原因就是因為學校，因為學校的教育集中在分析、歸納及思考，畢業後都認為創意是無關緊要的，就長期影響下，要改變最重要的機會就是透過教育(吳莉君譯, 2010)。

設計思考被納入學校環境以來制定更有效的專業發展和課程，重新設計教育空間，而使學生更深入地參與學習過程，為學生和教師尋找更好的體驗方法(Coleman, 2016)。設計思考是一個幫助人發現和實施問題解決方案的過程，解決問題的方法是依靠個人的創造力，重複嘗試，直到找到最優解決方案，設計思考不是課程的一部分，它是一個課程(Jarrett, 2016)。設計思考帶來了創造性的技術，但要如何教它始終沒有一個共識(Wrigley & Straker, 2017)。對於設計思考的定義都不相同，他的設計模式也會依照不同的研究方式而有所不同(林延諭、鄭夢慈, 2016)。

設計思考的研究可以分為兩大特色：(1) 設計思考與設計研究傳統有關，可追溯到 20 世紀 60 年代 (2) 設計思考作為一種以人為本的方法來解決問題，創造力和創新(Carlgren, Rauth & Elmquist, 2016)。許多研究表明設計思維有潛力增強創造力和解決問題的技能也幫助學生建立自己的認知和社交技巧(Retna, 2016)。國外研究討論主題涉略眾多，包含餐飲、醫療、工程、產品、空間設計...等，國內研究討論主題較少，大多針對工程、產品設計、建築...等，教育類別較少。本研究將綜整近五年國內外相關研究期刊，進行分析，以了解設計思考的內涵及步驟流程，以利在教育領域上有更多的運用及發展。

編號:61

名字:陳信助、陳寶山

信箱:cxz4@faculty.pccu.edu.tw

篇名:雲端世代大學生資安素養特性分析與資安教育之反思

摘要:

「資安就是國安」已是國家政策，2016 年八月行政院成立資通安全處，通過資安管理法，推動建構關鍵基礎設施和產業的資安防護與人才教育培養，資訊安全教育進入新紀元，即將面臨新的挑戰，進行改革。雲端運算技術與物聯網高度應用與發展的新年代與新環境，讓使用者輕易取得許多資料與資訊，但也因為如此的便利，引發各式多元的資安事件，新型態的資安問題更是層出不窮，小至個資外洩、隱私侵害，大至企業損失、國安危機，為新世代網路使用者建立使用雲端資訊安全的基本素養與正確態度，於此時更顯重要。本研究分析問卷來瞭解新世代大專學生雲端資訊安全素養、觀念與行為，以及使用者特性是否存在顯著差異，以提供資安教育與人才培育的設計與改革作為參考。

編號:23

名字:傅麗玉 王世偉 張志立

信箱:lyfu@mx.nthu.edu.tw

篇名:《吉娃斯愛科學》科學動畫影集之觀眾反應分析

摘要:

本文探討《吉娃斯愛科學》科學動畫影集的觀眾反應分析，以利瞭解國內觀眾對於跨文化與跨領域之科學動畫影集在不同面向的反應。2016年以科技部所建議的問卷內容，進行觀眾反應調查，收集19處不同單位地點的問卷2759份。探討《吉娃斯愛科學》動畫影片試映後，不同背景的觀眾填答者對於影片的內容、興趣導引等的反應；每天看電視時間、喜歡看的電視節目類型、觀看節目的決定者，以及得知科學新知管道；並從五個面向「主題與內容」、「表現形式」、「製作技術」、「整體評量」以及「影片內容」評估影片整體評價。分析結果顯示試映觀眾在《吉娃斯愛科學》的五個面向「主題與內容」、「表現形式」、「製作技術」、「整體評量」以及「影片內容」的反應均傾向於「非常同意」的肯定反應。

《吉娃斯愛科學》係「飛鼠部落原住民族3D科學動畫系列」之第三部動畫影集，各集故事大綱由計畫主持人帶領原金國際公司編導團隊合作編寫。《吉娃斯愛科學》係HD畫質之3D電腦動畫科學影片共13集，每集11分鐘。本產品可於電視播映，更可以在新媒體平台單集下載瀏覽，同時搭配主持人已經經營17年的「飛鼠部落」網站的「教學模組產生器」資料庫，加上於2015年完成推出之「雲端飛鼠部落科學遊戲繪本」，建構成有系統有架構的科學傳播產品。《吉娃斯愛科學》於2016年靖天電視台首映並開始商品化，已授權學映文化出版公播版DVD，授權公共電視於2017年發行家用版DVD。授權公視播映(2017年-2020年)、靖天電視媒體影音隨選視訊點播服務((2016年-2018年))以及飛行國際視聽公司代理亞洲地區航空器電視節目公開播映權銷售(2016年-2018年)等。至目前已完成東南亞全區與紐澳地區電視與新媒體平台授權，還有中東地區無線電視網的授權。

2016年多次獲得國內外相關獎項，包括第51屆電視金鐘獎之「動畫節目獎」、美國Chicago International Children's Film Festival 觀摩片、韓國Bucheon Animation Festival 入圍、Taichung International Animation Festival 觀摩影片、2016年台灣媒體觀察教育基金會「國人自製兒童暨青少年優質節目五星獎」、經濟部工業局數位內容產品獎以及2017年「遼寧大連第四屆兩岸四地影視暨新媒體創新論壇」電視劇類最佳節目獎等。並設有粉絲專業與「《吉娃斯愛科學》播映頻道<https://www.facebook.com/gogogiwas>」。然而，獲得授權之國內外電視與新媒體平台均反應，國際上這種以文化為題材的科普動畫影集非常稀有，殷切期待本團隊持續製作《吉娃斯愛科學》，形成一系列大量集數的動畫影集，以利長年播映，造成全球化的經濟、社會與生活文化影響。目前本團隊雙方已經完成擬定下一階段《吉娃斯愛科學》後續的合作製播計畫。

名字:李鑫 李佳玲

信箱:leicolee@gmail.com

篇名:影視作品運用虛擬人物社群媒體敘事的行銷策略與效益研究 ——以電視劇《歡樂頌》為例

摘要:

近年來，影視行業蓬勃發展，傳統的行銷手段已經不能夠滿足影視行業的需求，於是依託于網路的行銷手段悄然興起。當下影視娛樂業運用跨媒體敘事的手法，在社群平台上為劇中的虛擬人物開設帳號，並使這些帳號以符合劇中對應角色身份和個性的口吻發佈動態，並與其他角色和網路受眾展開互動，其發佈內容在不違背整體劇情的基礎上，對原本的故事進行了符合人物設定的再次擴張，成為推動受眾進行跨平台整體性消費的行銷手段。

這樣的行銷策略在影視行銷中越來越常見，然而縱觀國內外的學術研究，對跨媒體敘事的研究尚且停留在國外的經典案例上，且研究方向大多數為跨媒體敘事的理論和策略上，針對中國大陸跨媒體案例、具有中國大陸特色媒體、以及跨媒體敘事所取得的後期效益等研究相對較少。然而該現象不僅已經成為中國當下影視行銷必不可少的環節，也成功的為影視品牌帶來一定的盈利效果，本研究擬對這一行銷策略和效益進行研究，期填補中國大陸跨媒體敘事研究在該方向上的空白外，也為未來影視作品在行銷策略上提供參考。

因此本研究以電視劇《歡樂頌》在新浪微博中的跨媒體敘事為例，以融合跨媒體敘事理論、擬人化行銷理論為其理論架構，其研究目的與研究問題在於探討虛擬人物於影視作品中，所採用社群媒體敘事行銷策略為何、這些行銷策略是否對受眾的行為態度產生影響、以及該行銷手段在運用上存在哪些優缺點等問題進行探究，試圖找尋出該行銷手段的具體策略與帶給影視品牌的優勢與挑戰。

本研究以內容分析法為研究方法，通過立意抽樣選取《歡樂頌》中關雎爾這一角色的新浪微博為分析對象，從2016年5月至2017年8月，共計670條微博，對其發博主題、時段、形式、是否涉及商業元素、互動次數、點讚人數、評論人數等單位元素進行編碼分析。

本次研究結果期能以學理觀點分析《歡樂頌》戲劇中虛擬人物社群媒體敘事行銷的策略，探討相關擬人化行銷策略對影視作品及觀眾的影響與效益，除了增添中國大陸在跨媒體敘事與影視行銷的研究文獻外，也期對未來影視行銷的實際運營提供參考。本研究適合對影視行銷、跨媒體敘事有興趣的專家學者或從業人員，以及想了解《歡樂頌》、中國大陸影視作品之行銷策略發展的相關人士參考。

名字:李佳玲

信箱:leicolee@gmail.com

篇名:影視作品在文創產業中的角色及影響-以韓劇《燦爛的守護神 - 鬼怪》為例

摘要:

影視作品在文創產業中，常處於兩難的存在，一方面文化若缺乏傳播話題，容易在閱聽人不熟悉，以及傳播爆炸的年代中淹沒，然而，對於影視作品中為了戲劇效果或預算等等因素，出現與史實不符等爭議，也為人所詬病。至於閱聽人對於含有文創內容的影視作品，在態度、認知、及影響上為何？在梳理文獻中，發現以學理角度探究影視作品的文創角色及影響的作品並不多，引發研究者的研究動機。

文化創意產業原為 1947 年歐洲法蘭克福學派所提出，他們強調當文化與現代科技結合，形成工業體系，就會產生影響社會的重大力量。澳洲為第一個提出創意之國的文化政策，所融合的在地原民文化、殖民文化，發展出創意數位產業，亮麗的成果引發了英國及其他國家紛紛仿效。在定義上，也因數十年發展，從運用在地文化、科技所產出的文本（包含歌曲、敘事、表演），主要為了引起心智反應、豐富的表徵意涵以達成溝通目標（Hesmondhalgh,2005），到所產生的文本，不但可以提升全民美學素養及國民生活環境（文化創意產業發展法，2010），也能創造出一個財富及就業的生產系統（許焯權，2015）。

近年來韓國在電視劇部份，頻頻在海外版權販售上屢創新高，同時也讓其他國家人士，藉由戲劇的播放間接了解韓國文化特色。本次研究，擬以 2016 年韓國 TvN 頻道所播放的韓劇《燦爛的守護神 - 鬼怪》（韓語：쓸쓸하고 찬란하神-도깨비）為例，該劇以韓國民間故事：鬼怪、三神婆、陰間使者的概念創造出跨越古今的奇幻愛情故事，同時該劇特別設計的文創商品（喬麥君系列娃娃、同款漫畫、及周邊文具等）也造成購買熱潮，台灣除了在愛奇藝平台可以觀看外，也在有線電視上播出。本研究目的擬以閱聽人角度，探討該劇及所衍生文創商品對台灣閱聽眾所呈現韓國文化創意上的角色扮演及其影響。相關研究問題如下：以及台灣民眾在觀看此劇時，對於該劇所展現的民間傳說：鬼怪、三神婆、陰間使者的概念是否理解。以及對其文化及產品在認知、態度、分享、購買周邊上是否有所影響？

本研究使用問卷調查法，並融合文化創意設計方案框架（蔣政衛、劉經緯，2016）與廣告中介模型的雙重中介想說(Lutz、MacKenzie & Belch,1986)為基礎理論架構，探討台灣觀賞過此劇的觀眾，對於此劇背景民間傳說的認知、態度、購買相關文創商品的看法。

本研究結果將有助於提供台灣影視業者借鏡韓國影視作品的文創手法，提升台灣影視作品拉抬台灣文創能量及能見度外，也擬提供台灣學術文創研究的累積。

編號:60

名字:楊美雪 鄭又禎

信箱:eddie19820921@gmail.com

篇名: 使用者對國軍人才招募行動應用程式功能需求之研究

摘要:

本研究旨在探討使用者對國軍人才招募行動應用程式功能需求，依據研究目的以網路問卷收集資料，研究結果顯示：使用者對於國軍人才招募行動應用程式各功能大部分有需求；不同背景使用者與國軍人才招募行動應用程式的部分需求有關聯；以及不同性別、年齡、教育程度使用者對國軍人才招募行動應用程式需求有差異。本研究建議：一、國軍人才招募行動應用程式開發者應重視關鍵字搜尋、個人資料安全驗證、職缺分享功能；二、國軍人才招募行動應用程式設計應致力於滿足個人性功能；三、國軍人才招募工作應善用行動應用程式。

編號:62

名字:蔡森暉 何俐安 顧大維

信箱:{ptsai, lianho, dtk}@mail.tku.edu.tw

篇名: 網路非正式學習的自我覺察與學習態度及學習行為關聯性研究

摘要:

本研究旨在探討個體自我覺察在網路非正式學習態度與非正式學習行為間的中介角色。研究結果顯示，網路非正式學習態度對自我覺察有顯著且正向的影響，自我覺察對網路非正式學習行為有正向顯著的影響，但是網路非正式學習態度對自我覺察的影響雖正向卻不顯著。此外，研究亦發現自我覺察在網路非正式學習態度與網路非正式學習行為間可扮演中介的角色，且網路非正式學習態度及自我覺知皆直接影響網路非正式學習行為。

名字:林宏曄 楊叔卿

信箱:hsinpiao@yahoo.com.tw

篇名:研發「梅園」遊戲式擴增實境導覽系統以增強數位人文及時學習體驗之初探

摘要:

本研究擬開發一個以清大「梅園」為主的擴增實境遊戲式行動導覽系統。由於清大「梅園」係為紀念清華大學在台創校校長梅貽琦先生而建的一片美麗的園林。其內除了有梅貽琦先生之陵墓，沿坡的翠綠松柏，滿園的梅樹，更有在入口處置有于右任先生提字的梅園碑，具特色的「梅亭」、「月涵亭」等建築，充滿著文化與歷史資源，是校園著名美景之一，更是清大獨特之人文意象。平日清大師生常會在「梅園」進行不同的學習活動，假日中亦有許多民眾攜家帶眷到此休憩、欣賞風景，特別在寒冬時節「梅園」梅花盛開時，一山梅花盡收眼底，遊客絡繹不絕。

然而，由於「梅園」置立已歷半世紀之久，「梅園」目前現場的說明有限，許多文史資料保存於校史館內，想要多方了解「梅園」，訪客需另移步至校史館。此外，許多的「梅園」人物歷史、奇聞軼事、生態環境等，官方所能提供的資料甚少，除非透過專人口述導覽，幾乎不可得，否則，既費時又費力。以致於，時至今日，師生及訪客對「梅園」的印象僅止於直觀的賞梅花與拜訪梅貽琦先生之陵墓，至於其他的建築如「梅亭」、「月涵亭」等特色或是何時及為何種植梅花等「梅園」相關的歷史皆不甚了解，甚為可惜！

為因應解決上述之問題，擬建置清大「梅園」擴增實境遊戲式行動導覽系統，藉由擴增實境可連接歷史與時空的訊息，藉此多媒體影音的呈現與結合遊戲互動設計，整合多元的人文歷史資源，增強即時性學習 (Just-in-time Learning) 的時效與趣味，再現「梅園」之數位人文意象，提昇人們對全國高教學府中獨具生態結合人文歷史特色的「梅園」之認識。

清大「梅園」擴增實境遊戲式行動導覽系統，擬以智慧型手機為載體，藉由其結合雲端強大的運算處理能力，與其普及、輕巧、方便攜帶等特性，結合網路通訊特色，讓遊客在遊覽「梅園」的時候可以立即深入獲得更豐富、生動的數位人文、歷史等資訊，對「梅園」能有更進一步的認識，發揮數位科技於人文歷史之創新應用。針對本研究之目的，目前正以問卷調查法進行先導研究，設計需求分析的問卷，擬分析「清華大學梅園」、「數位梅園系統」與「行動導覽系統」等面向之設計需求，希望蒐集使用者對「梅園意象」的認識及使用導覽系統之經驗及對本「梅園」系統的期許，作為設計本系統之參考，以建置出符合「梅園」數位人文意象之遊戲式擴增實境導覽系統，達成以擴增實境遊戲式行動導覽系統解決戶外行動即時學習之創新應用，及提昇對「梅園」活動的參與度，以實踐「寓樂於教」、「寓教於樂」，提升科技中介創新導覽之即時深入自主學習成效

編號:6

名字:單文經 劉哲璋

信箱:wjshan@ntnu.edu.tw

篇名:老調新彈話課堂中教育科技使用的情況

摘要:

一、題旨

「老調新彈」有二層意思：一是第一作者接續先前三文（單文經，1992，1994，2012），第四度談這個「課堂中教育科技使用的情況」這個老問題。二是第一作者邀請了新近對此一問題有興趣的新朋友第二作者，試以「新」方式「彈」這個「老調」。

我們不只希望透過敘事讓讀者「知『課堂使用教育科技的情況』之『然』」（What），還希望讓藉由詮釋讓讀者「知其所以然」（Why），並且試圖推導出若干可能的做法（How），邀請與會者共同討論。質言之，本文不只「敘述」師生在課堂使用教育科技的實況，「解析」其造成令人（包括教育科技使用的倡導者及改革者）滿意（或不滿意）的原因，更「共謀」改善之道。

二、方法

本文將以美國史丹佛大學退休教授庫本（Larry Cuban）的二本專書、二篇專文及二篇專章為主要依據，配合有關文獻，以及兩位作者親身的觀察與體驗，蠡測今日臺灣各級學校教師使用教育科技的情況。

三、價值

本文應能為關心「課堂中教育科技使用的情況」此一問題的會眾，提供解惑、析疑的思考方向，與共商良策之參考依據。

名字:張意翎 陳琦媛

信箱:elaine82621@gmail.com

篇名:臺灣實施九年國民義務教育前視聽教育的歷史發展 (1953~1968)

摘要:

一、研究目的

本研究旨在瞭解 1953 年至 1968 年間臺灣視聽教育的發展情形。分從視聽教育人員的培訓、教學媒體的製作與運用、各級學校視聽教育的推廣，以及視聽教育與課程發展共四個層面深入探討當時視聽教育之推動與發展情形。

二、研究方法

本研究採用訪談法蒐集所需資料。訪談法則用以訪談那段期間曾經參與視聽教育推動之重要學者與實務工作者，本研究的訪談對象共三位，分別是曾任視聽教育館館長的張霄亭老師、曾任教育廳主任秘書的崔劍奇先生以及通訊背景出身且在視聽教育館服務過的鄧鴻章先生。此外，本研究也蒐集並彙整 1953 年至 1968 年間與臺灣視聽教育發展相關之各種史料與文獻（如陳梅生先生訪談錄、視聽教育與教學媒體、視聽教育輔助工具的製作與運用以及四十年來我國視聽教育的演進等專書期刊）。

三、研究發現

分從視聽教育功能四層面簡要摘述本研究之研究發現：

(一)視聽教育人員培訓

當時視聽教育人員的培訓，主要由「省立師範學院」開設視聽教育課程進行師資職前培訓，並舉辦相關研習會宣導視聽教育概念。由「臺灣省國民學校教師研習會」與「媒體中心」(由板橋高中、新竹高中、台中一中、台南一中、嘉義高中及屏東高中共同組成)舉辦相關研習提供在職教師進修。研習採用工作坊 (workshop) 之做中學的方式進行，鼓勵教師運用教具以創新傳統的教學方式。

(二)教學媒體的製作與運用

當時教學媒體的製作與運用強調透過媒體強化教學單元活動，而非模糊教學內容，重視選擇合適的教學媒體以提升學生學習效果。教學媒體製作如課程教材的錄製、立體教材 (模型、標本) 的製作等。

(三)各級學校視聽教育推廣

視聽教育的推廣主要透過研習會在職進修培養種子教師，由完成培訓之種子教師回到服務學校後進行推廣。另外，有關單位也針對視聽設備進行實施概況調查研究，以作為進步推廣視聽教育的根據。

(四)視聽教育與課程發展

視聽教育為當時創新之教學方法，必須搭配課程設計始能發揮良好效果。由課程設計確立明確教學目標，再運用視聽教育提高課程的豐富性。因此，教師除需具有課程教材分析之能力外，亦要能夠依據課程內容選用合適之視聽教材。

四、研究價值

本研究針對國內 1953 年至 1968 年之間臺灣視聽教育的發展進行深入探究，分析當年推動視聽教育之重要史料，及訪談當時推動視聽教育之重要學者與實務工作者，並將所蒐集資料進行深入之彙整分析工作。於瞭解與記錄我國視聽教育發展之歷史沿革具有重要價值。

編號:31

名字:蘇金豆

信箱:su-87168@dlit.edu.tw

篇名:次序型選擇題在大一學生物質微粒特性概念理解層次之發展與評量

摘要:

本研究目的旨在發展具信效度之次序型選擇題做為評量工具，評量大一學生物質微粒特性概念理解層次，以了解學生對次序型選擇題概念理解程度之分布，並以 SPSS 統計分析不同背景變項學生物質微粒特性理解程度之差異性。研究結果歸納三點結論：(1)從評分者間信度，發現和諧係數 $W=0.613$ ，以卡方考驗($X^2=33.107$, $p=0.016$)，達顯著水準，顯示三位評分者間之一致性信度良好，建構出好以上之評分者信度；(2)本研究之試題，中間難度試題佔大部分(73.68%)，難度與簡單試題佔 26.32%；(3)學生試題回應理解階層分布圖顯示，理解階層 $L3>L5>L4>L2>L1$ ；(4)每一個選項皆有學生選擇，意味著每一題的每個選項皆有其代表函意，也意味著不同層級的學生，會選出其認為適當的階層選項；(5)學生的平均分數為 3.37 分，表示學生的能力在中至中上之間，即大部分學生能理解簡單的粒子概念，進階層級之次序型選擇題選項，常常因學生對科學知識的非線性理解，因而困難於選出高階層選項。

場次 S9

編號:48

名字:陳奕璇

信箱:katysju@mail.sju.edu.tw

篇名:閱讀遊戲化：電子繪本應用於學習之個案研究

摘要:

This paper is a case study of examining the particular e-picture book through the ARCS motivation model developed by John Keller. The significance of game environments in enhancing students' learning interests and motivation is well-known in the field of educational technology and human-computer interaction. Construction and extension of the use of game-based or game-driven learning environments for teaching purposes has been of concern for some time as is evidenced by studies of game-based learning (Liu & Chu 2010, Noraddin 2015, Su & Cheng 2013). The studies which focused on teaching and learning in school education in Taiwan shared the common results, revealing that there is need for enhancing students' motivation throughout the learning process (Fan, & Feng 2012, Lin & Liu 2011). The researchers confirmed computer/digital games as the effective and powerful approach to provoking students' motivation (Kaneko et al. 2015). Some researchers went further, stating that applying digital games to school curriculum can be helpful for students' deeper understanding of the knowledge, to some degree (Johnson et al. 2011). The potential of the game-based learning environment and content for students' motivation and learning outcomes is widely acknowledged. Nevertheless, little research in Taiwan has been undertaken on the impact of story-driven games designed in the digital picture book on students' learning and motivation.

Given the above context, the aim of the present research is to apply the ARCS motivation model developed by John Keller (1983) to exploring primary school students' perceptions of attention, relevance, confidence and satisfaction strategies used in the particular game-based interactive picture book which was related to environmental protection and mainly designed for the present research. Moreover, this study examined whether and how the story-driven games within the interactive picture book promoted students' motivation throughout the reading process. Thus, the findings can possibly show the patterns of students' perceptions of and interests in the game-based interactive picture book.

The ARCS motivation model developed by John M. Keller (1983) can be considered to be a problem-solving approach to learners' motivation throughout the learning process (Su & Cheng 2013), and usually functions as the essential framework for constructing learning media or digital game-based learning environment (Kaneko et al. 2015, Liu & Chu 2010, Paras & Bizzocchi 2005, Qian 2014, Woo 2013, Ying & Yang 2013). The ARCS motivation model identifies four essential components and strategies for enhancing and sustaining motivation in the learning process as follows: attention, relevance, confidence and satisfaction. 'Attention' defined by Keller as the first component in the ARCS motivation model for gaining learners' attention by means of arousing and sustaining their curiosity and interests in the content or learning context (Keller, 2010). 'Relevance' is viewed by Keller as the learning goals and materials which learners are able to relate and are present worth and future usefulness for learners. 'Confidence' in the ARCS motivation model is regarded as learners' expectation levels which they are able to achieve success with the information presented. 'Satisfaction' is the last component in the ARCS motivation model. The ARCS motivation model emphasises a direct link between satisfaction and level of motivation, either intrinsic or extrinsic.

Research subjects within this study comprised 8-year-old primary school students with experiences in using electronic books for learning purposes. By using questionnaires and interviews, students views on attention relevance, confidence and satisfaction strategies used in the e-picture book were analysed. Findings from this study reflect upon the importance of catching students' attention at the start of the learning process. The present study confirms that the ARCS motivation model could serve as the useful base for designing and evaluating the game-based learning system or platform.

名字:薛卉君 楊婉琪

信箱:wcyang@sce.pccu.edu.tw

篇名:探討 EFL 學生對廣泛閱讀的認知-以 MReader 結合廣泛閱讀計畫為例

摘要:

The benefits of Extensive Reading (ER) have been well accepted and promoted by different researchers. Day & Bamford in their 2004 study stated that learners who read extensively “become better and more confident readers, they write better, their listening and speaking abilities improve, and their vocabularies get richer” (Day & Bamford, 2004, p. 1). In the literature of Extensive Reading, most studies focused ER’s effectiveness in improving students’ English competency rather than learners’ perspectives on it. (Mason & Krashen, 1997; Lao & Krashen, 2000; Yamashita, 2013). Thus, the objective of this research was to examine students’ attitude toward a semester-long extensive reading program which utilized the MReader in an English as a Foreign Language (EFL) context.

The study addressed three research questions that relate to a curriculum-embedded extensive reading program which integrated an online assessment tool Mreader: (1) What are students’ perceptions of extensive reading? (2) To what extent can extensive reading help students’ English learning? (3) What are the challenges and difficulties students face while participating in the ER program?

The participants consisted of 518 adult students in an extension college program where most students are working professionals. To fulfill the English course requirement, participants in three different proficiency levels are required to read graded readers with a reading target set for each level by the university language program. Graded readers are available at the school library and easily accessible online. The ER program is a part of the curriculum and counted as part of students’ final grades.

Both qualitative and quantitative data analysis were used in this study. Analysis included the use of an online assessment tool- MReader and post-program questionnaires. An online assessment site hosted by the Extensive Reading Foundation, Mreader.org, was adopted to assess students’ reading comprehension and record word counts. Questionnaires and students’ own written reflections were collected after a total of 13 weeks of ER.

Quantitative results showed that most students expressed their interest in the use of ER and demonstrated positive learning outcomes from participating in the program, especially in vocabulary acquisition and reading fluency. Qualitative results indicated that the major challenge for students was that graded readers were beyond their competency. Unfamiliar vocabulary and long texts in graded readers hindered their reading speed and comprehension, and failed to provide a source of pleasure reading. This implied that students lacked of the ability to choose a level-appropriate reader, to decode unfamiliar terms, and to seek support.

These findings raise intriguing questions regarding the nature and extent of extensive reading- reading for pleasure. An important practical implication for practitioners is that lecturers could provide students’ with more guidance in choosing level-appropriate readers, conduct in-class reading practice; and provide more support to students involved in the extensive reading program. Future research should therefore concentrate on the investigation of lecturers’ interventions and how these affect students’ attitudes toward Extensive Reading.

名字:鄒季穎 賴婷鈴 岳修平

信箱:littled0518@yahoo.com.tw

篇名:教學網站的介面設計對國中生學習成效之影響及使用者經驗分析 —以能源教育為例

摘要:

隨著科技的進步，學習者的學習方式不再只是透過書籍接收新知識，網路的興起為學習者帶來的改變，締造了一個多元且創新的學習方式。透過網路傳遞資訊，已成為目前推廣科普的主要方式。正因為這數位科技的普及，凡是透過數位裝置所傳遞的資訊，都與使用者介面相關，多樣化的使用者介面俯拾即是。網站的介面設計，不但會影響使用者的滿意程度，也可能影響其再次造訪的意願（張莉菁，2002），可見對於使用者而言，願意使用、再次瀏覽且能夠幫助學習之介面，才能稱之為成功的介面。

網頁設計成功的要素在於給使用者的印象，言下之意就算網站功能再強，沒有妥善設計介面，也是徒勞無功。根據過去的研究顯示，網站的介面設計原則及網站規劃原則，各有千秋。國內學者亦或是國外學者對於網站的介面設計原則，各自有自己的見解，例如：Shneiderman 和 Plaisant(2005)提出八個使用者介面設計黃金準則、陳坤淼(2000)認為有七項設計原則，是設計者在進行介面設計值得探討、Benyon, D., Turner, P., 和 Turner, S. 則提出需注意的十二項設計原則（郭學武譯，2009）。其內容的共通性大致為下列幾點：使用隱喻性、介面設計一致性、清楚了解系統的功能如何使用、允許錯誤發生並立即回復、讓使用者有掌控權、減少使用者的記憶需求、可提供更多使用方式、系統適當的回饋及美感的呈現（林君玲，2014）。

人與任何數位產品互動，所產生的經驗都可以被稱為使用者經驗，是屬於人機互動的一環，從中分析提升使用者經驗品質，達到以使用者為中心的宗旨。使用者經驗常被用於探討各種數位載具，例如電腦網站或行動載具的介面設計與操作。伴隨著科技的進步，人們對於網站的需求及品質要求，使得以使用者為中心、融入使用者經驗的設計逐漸受到重視。

當提及介面設計之使用者經驗，大部份用於電子商務網站，根據過去研究指出電子商務網站有使用者經驗最佳之版面設計模式，而科普網站則尚無所謂最佳版面設計。本研究所建立之能源網站欲運用電子商務網站介面設計模式，取用其中網格式設計模式，將其運用於內容圖片資訊的呈現方式，以了解使用者在瀏覽科普網頁時的使用情形及滿意度。

地球環境所面臨的改變使得能源教育受重視，因應此趨勢，能源教育開始在自然科課程中被提及，除了書本教材，能源相關學習網站種類繁多，無論是公家機關或是校方所自行建立之網站，雖富有教育意義，程度及完整度卻是參差不齊，專屬於中學生的能源網站更是寥寥無幾。透過蒐集、整理、改寫，本研究先歸納幾個網站設計原則，再以台灣再生能源發電為主題，設計一個適合中學生使用的網站。

本研究針對一個自行設計之能源相關網站進行受試者為 8 人的使用者經驗個案研究，受試者皆為國中生男女人數各半，於新北市某國中公開招募後受試者參與此項研究。從介面設計的主觀感受為出發點，透過使用者經驗問卷（Hinderks, 2015），吸引力、效率、簡單明瞭、可靠性、刺激、新奇等六面向，結合 System Usability Scale (SUS) 系統易用性量表（Brooke, 1996）及完成本研究所設置之 5 項任務以了解使用者經驗，問卷完成後額外進行訪談蒐集開放性問答資料，全程側錄使用者操作網頁及訪談過程。另外，除了經探討了解此能源網站之使用者經驗，本研究也設計一知識理解的前後測驗以檢視使用者於使用此能源網站後對於能源相關知識的學習成效。研究結果可以供未來設計科普教育學習網站參考之用。

名字:賴婷鈴 林祐晟

信箱:steven831026@yahoo.com.tw

篇名:虛擬實境遊戲應用於能源教育之個案研究

摘要:

數位遊戲式學習已經行之有年，過去也有許多研究說明了數位遊戲式學習可以為學習者帶來許多的好處。數位學習遊戲能夠吸引學習者的注意力，增加他們的學習動機以提高參與度，這樣除了能使他們樂在其中之外還能達到有效的學習 (Erhel & Jamet,2013)。然而隨著時代的變遷以及科技的不斷進化，數位遊戲式學習從過往的電腦平台也逐漸有了更多的呈現方式。

虛擬實境 (Virtual Reality · VR) 就是一種近幾年快速崛起的遊戲平台。虛擬實境是利用電腦模擬出一個三度空間的虛擬世界，可以讓使用者有身歷其境的感受。而虛擬實境最大的優點就是「沉浸感」，因此憑藉著虛擬實境所帶給使用者的「沉浸感」，來讓使用者更加投入遊戲設計者所建置出來的虛擬世界。除此之外，由於是透過電腦建造出一個虛擬的世界，因此可以完全的跳脫現實世界的框架，以即時且無限制的方式觀察任何事物。

虛擬實境所帶來的全新體驗除了讓遊戲產業紛紛加入這樣的市場之外，也漸漸的可以從教育以及各式訓練中看見。由於虛擬實境中呈現的是一個由設計者所建造出來的虛擬世界，因此使用者能夠在一個地點就看見各種不同設計者所建造出來的虛擬世界，例如：在同一間教室，使用者可以透過虛擬實境去到一個實驗室、或是去到外太空觀察，然而這都只需要一個裝置就能夠達成。也因為這樣的效果，在進行各項學習及訓練時，可以省去更多的材料成本，例如：做物理及化學實驗時，不須真的準備一間實驗室以及材料即可於虛擬世界中進行，一方面可以省去事前準備的麻煩，也可以避免實驗過程中所帶來的危險。

虛擬實境這項技術也經歷了一段漫長的發展，一般來說，虛擬實境在促進教育或是訓練中的互動及動機是具有發展潛力的，而且它也提供了一種可以讓偏好視覺、聽覺或是動覺的學習者有更好的學習方式(Freina, L., & Ott, M.,2015)。因此本研究將以虛擬實境的技術結合近年來逐漸被世界各地重視的能源教育，製作出一項以能源教育為主題的虛擬實境數位遊戲教材。藉由虛擬實境的技術，將使用者帶入虛擬世界中，與傳統的數位遊戲相比，虛擬實境增添了更多的「真實感」，讓使用者可以更加投入遊戲，彷彿置身於虛擬世界之中。

本研究自製的虛擬實境遊戲教材以能源教育為主題，在此以太陽能作為實驗單元。遊戲的內容為，透過教學影片先讓學習者學會相關知識，並以 Leap Motion 手部動作感應裝置來做為控制器，藉以完成遊戲任務。過程中學習者只需透過雙手即可操作遊戲。

本研究以個案研究方式，觀察三位國中生使用虛擬實境遊戲教材的情形，透過一自行設計的知識理解前後測驗，檢視學習者在使用過此教材後對於相關知識的學習成效，並在學習者操作遊戲教材的過程中進行側錄，最後再進行訪談以蒐集開放性問答資料，藉此了解虛擬實境遊戲教材的設計以及修改建議。

場次 S10

編號:4

名字:蘇金豆

信箱:su-87168@dlit.edu.tw

篇名:應用創意電化學動畫概念圖學習探究學生認知能力

摘要:

本研究旨在建構動畫概念圖的新視野，以增廣大一學生認知學習能力。創意動畫概念圖科技教材之發展與設計，闡明學生電化學學習成就、學習保留與學習態度。本研究以準實驗研究法將學生分成實驗組與控制組。實驗組以創意動畫概念圖融入電化學課程教學，而控制組則以一般教材教學法進行電化學課程教學，探討學生對動畫概念圖融入與否之問題解決能力與態度。統計結果顯示:動畫概念圖融入教學之實驗組學生，其後測學習成就和學習保留均顯著優於控制組學生，且實驗效果量達中到大以上；實驗組學生後測學習成就和學習保留皆顯著優於前測學習成就；實驗組內後測學習成就與學習保留的 t 考驗分析，達顯著差異；實驗組學生學習回饋描述性統計分析，結構式分析發現學生呈現正面積極的學習態度，單因子變異數分析顯示喜愛電化學程度不同的學生，在五個學習態度面向中，有四個面向其自變數「喜歡」顯著優於「普通」和「不喜歡」，實驗效果量達中到大以上。半結構式訪談結果發現高分組學生，對於動畫概念圖融入教學的方式，持肯定的態度，並認為其能清晰的表達概念與概念之間的連結，可活化學習，應用此策略有助於電化學試題解題能力的提昇與概念理解；低分組學生，雖能肯定概念圖策略融入課堂之學習，然因為自己基礎不好，對複雜而抽象的高層次概念內容，學習仍感到困難，尤其是電化學試題之解題，故教材設計有改善之必要性。綜上，本研究發現應用此等功能性創意動畫概念圖教學，對大多數學生而言，能豐富其學習，並進一步提昇其電化學認知能力。

編號:25

名字:鍾志鴻 邱好甄

信箱:cyz8219@gmail.com

篇名:以整合性科技模式及沉浸經驗探討大學生對遊戲化之接受度

摘要:

鑒於科技資訊的蓬勃發展，學習的方式及種類也越趨多元。在學習現場中，教學者運用何種教學方式，能夠吸引到學習者的目光，並且使其專注在其中，儼然成為重要的議題。近年來，遊戲化學習在教育領域中成為顯著的趨勢，教師使用遊戲化教學素材的比率也逐漸的增加，而且許多研究也顯示透過遊戲化的學習也可以引起學習者的動機，激勵及吸引學習者提高學習表現。然而，在教師使用這些遊戲化的素材運用於嚴肅課程的領域中，學生是否真的能夠接受，以及什麼樣的元素會影響學生接受這種學習模式，是現今必須面臨的議題。

本研究旨在探討遊戲化應用於高等教育，以及討論科技接受與使用整合模式、沉浸經驗及意圖觀點使用遊戲化於高等教育的主要影響因素。透過科技接受與使用整合模式融合沉浸經驗做為本研究之研究架構探討:遊戲化運用於高等教育中的影響因素為何? 期望透過本研究可以對於偏好使用遊戲化於高等教育之教學設計者，在規畫課程內容時有實質性的幫助。

本研究採用問卷調查法，以隨機抽樣蒐集我國大學及研究所學生之「高等教育遊戲化學習接受模式」問卷共獲得 209 份有效樣本。研究結果採用整合科技接受理論以及沉浸經驗理論來發展研究架構，並利用探索性因素分析(EFA)及偏最小平方法結構方程式模組(PLS-SEM)進行分析，結果指出獨立變數分別為績效預期、付出預

期、社會影響、幫助條件、熟悉技巧、融入經驗，以及依變數為行為意向。除了幫助條件與行為意向之路徑沒有達到統計顯著性，其餘路徑都達到統計顯著性並且正向影響，其中熟悉技巧、融入經驗正面影響績效預期及付出預期，而績效預期、付出預期，以及社會影響都是正向影響行為意向 (如圖一所示)，並且組合信度、聚合效度以及平均變異抽取量都達到標準，因此本研究提出之理論模式能有效地解釋學生在遊戲化課程中，接受此教學法的主要影響的因素。

在設計遊戲化課程時，建議對於學生先導入遊戲化的內容來增加學生的熟悉度與正面的融入經驗，學生就會對遊戲化的績效與付出預期提升，並且進而提升學生對於遊戲化課程的接受程度，課程中學生之間的社群影響也是有相對的重要性，因此遊戲化課程發展中，也需增對社群的互動性加以琢磨，進而提升學生的學習績效。雖然本研究中，幫助條件並沒有達到統計上的顯著水準，然而也是對於學生接受遊戲化學習課程有正向的影響，因此本研究也符合了文獻探討之結論，得到過去研究的支持。透過本研究之結果可以對於課程設計師，在規畫課程內容時有實質性的幫助以及提升其效率和效果。

編號:8

名字:劉惠卿 梁朝雲 葉正賢

信箱:audreylou@gmail.com

篇名: Patterns of the social entrepreneurial intentions of Taiwanese journalists

摘要:

數位匯流促成新聞聚合效應，學者、記者和評論家持續辯證著新聞媒體未來的生產模式，歸結出「新聞創業」的可能樣貌。對此，本研究採用問卷調查法，針對曾經任職或現仍在職的新聞媒體工作者，探討其創立社會企業意圖之決定因素。根據 Hockerts 提出的理論觀點，將社會企業創業意圖的相關因素分為：「相關經驗」、「同理心」、「道德義務」、「自我效能」，以及「社會支持」等五大構念。研究結果發現，人口變項之性別與職場高原期，分別對「社會支持」和「自我效能」產生顯著差異。迴歸分析結果亦顯示出，相關經驗對社會企業創業意圖的影響最大，自我效能次之，同理心和相關經驗再次之，道德義務的影響未達顯著。

名字:曾鈞鈺 李佳玲

信箱: j54012003@gmail.com

篇名:資訊類懶人包對閱聽眾影響之研究

摘要:

在資訊超載的時代，網路傳播媒體的特性，使資訊的產生相對方便容易，生活中充斥著各式各樣的資訊內容，文字、聲音、圖像和影音等等，「懶人包」約在 2007 年於台灣被廣泛使用，尤其在出現社會重大議題或新聞事件時，逐漸轉變人們接收訊息時普遍管道之一。隨著資訊類別越多，懶人包的內容也因不同議題，懶人包製作者的專業知識、技能、蒐集、組織所詮釋的方式不同，懶人包的呈現形式多以文字、圖像式佔大多數，另外則有動畫、靜態資訊圖表、與影片等等，而針對相同議題的懶人包內容，是否因形式呈現的差異，影響閱聽眾對議題的態度、認知、以及分享意願？引發研究者的研究動機。

在梳理相關文獻時發現，目前關於懶人包議題的論文探討，多專注在懶人包發展、各種懶人包呈現類型、傳播效果以及製作方的想法，而從閱聽眾角度，則大多以涉入度、議題知識、第三人效果為主。然而現今社會環境與多元載具使用下，對相同懶人包議題資訊呈現形式不同，閱聽眾所接收的訊息是否也會產生差異？因此，本研究目的為針對相同議題的懶人包，根據不同載具與呈現形式，探討閱聽眾對議題的態度、認知與分享意願。因此，本研究問題為台灣閱聽眾在閱讀相同議題，不同呈現形式及載具上的懶人包內容，在態度、認知與分享意願上是否產生差異，以及分析閱聽眾對於資訊類懶人包的行為與現況，在社群媒體發達下，哪種資訊類型呈現的懶人包對閱聽眾的接受及分享度較佳。

本研究將針對資訊類懶人包去做分析，思考於不同類型懶人包的相關效果，以融合廣告中介模型的雙重中介說、懶人包特性與不同載具呈現形式為研究基礎架構進行研究，主要採實驗法進行，針對資訊類懶人包在同一個議題上，以問卷調查法方式，讓受測者自行決定觀賞呈現形式為靜態資訊圖表或影片形式的懶人包，並搜集閱聽眾在態度、認知、及是否願意分享等幾個面向的看法，再以 SPSS 針對問卷作效度分析，探討閱聽眾對哪種呈現形式的接受度與理解度較佳，引發關注的動機與興趣，哪些因素會造成閱聽眾進而去分享。

本研究特點主要在於資訊類懶人包呈現形式比較，探究在閱聽眾對於懶人包議題的態度、認知與分享意願，不管在社會議題或政府製作懶人包的想法與呈現形式中，或在傳播研究上對於複雜新聞或專題呈現，期以學術角度分析閱聽眾在現今多元載具及呈現形式上，較能讓閱聽眾產生理解、認同、及分享的懶人包，此外，本研究結果期能提供未來公部門或製作方更了解閱聽眾的需求和看法，進而去改善懶人包的製作，以符合現今社會需求。

編號:3

名字:林孟芬

信箱:gracelin@hawaii.edu

篇名: Informal learning environments: The case of Facebook Live

摘要:

Learning is inherently social and learning doesn't just happen inside formal classrooms. With the explosion of Internet-connected personal devices and the rise of social platforms, we must begin to understand learning in the digital age. In particular, we need to start capture and understand learning that happens in informal social spaces.

Seth Education Foundation is a Taiwan-based, Chinese-speaking organization with its mission to help people seek spiritual growth and personal fulfillment. It offers fee-based workshops throughout Taiwan, China, Hong Kong, and Malaysia. Besides, through its Facebook page, SethTV, this organization also has been utilizing Facebook Live, a free web-based video streaming service, to deliver its free lectures since July 1st, 2016.

Using publicly available metadata, this exploratory research aims to answer two questions: 1) how Facebook Live events can be used to support informal learning, and 2) what does learning look like on this social platform?

Preliminary content analysis of user-generated comments revealed that most users preferred to learn passively and only a handful of people would leave comments. Even so, clear social presence was observed and raw note-taking were the predominant comments followed comments expressing gratitude.

編號:14

名字:宗靜萍

信箱:ping@ouk.edu.tw

篇名:網路教學現場的行動研究成人學習者對網路學習記錄的省思與反饋

摘要:

網路學習因兼具無遠弗屆及能滿足學習者個別需求的特性，深受成人遠距學習者的喜愛。網路學習的普及對傳統教學型態產生極大的影響，尤其是身處異時、異地的網路學習者，教學者該如何確實了解及掌握其網路學習行為，一直是教學者關注的議題。以網路為主要教學媒體的高雄市立空中大學，為了解網路學習者的相關學習行為，從 104 學年度起，透過網路課程平台建置的功能，蒐集及分析每位學習者學習起訖時間、登入課程的頻率及課程完成率，進而繪製出每位學習者個別化的網路學習記錄，讓教學者能據此了解每位學習者個別化的學習行為，並進一步成為學習成效評量及教學反饋的重要依據。學習是個複雜的行為，影響的因素眾多。Marton (1998) 認為最基本的學習方式，是可以透過觀察而獲得。

Wang (2003) 針對網路學習研究指出，網路學習的過程中，教學者需不斷加入新議題，藉此吸引更多學習者參與並增加其學習興趣，教學者更應投入行動研究，深入了解影響學習的相關因素並適時提供學習者正確的引導及建議。當教學者將網路學習記錄視為了解及掌握學習者學習行為的重要依據時，學習者是如何檢視及解讀自我網路學習行為記錄；以及學習者是否認為學習記錄足以忠實反映其學習情況？本研究基於教與學是雙向互動的行為，以網路教學現場進行行動研究，研究對象為高雄市立空中大學 105-3 學期選修「網路傳播與行銷」網路課程的 38 位成人學習者，除以量化方式統計及分析其網路學習記錄外；以開放式問卷蒐集學習者對網路學習記錄的看法及意見，試圖從質化的角度，歸納出成人學習者對網路學習記錄的個別看法及意見，進而提供教學者從反饋的角度，檢視及深入思考量化學習記錄所無法呈現，但能對網路學習產生影響的相關面向。

摘要:

當代傳播科技日益多元與發達的過程中，探討與了解各種因素如何影響多元學習並有效領導創新教學方式是當前教育變革的重要課題。影響多元學習的因素從巨觀的社會、歷史與文化，到微觀教學環境、教學策略、學習者個體的先備特質等等，無一不對多元學習有所影響。而其中「性別差異」與「傳播科技接受度」的議題與討論，則是持續受到重視與關注。

然而，在傳播科技的教育現場中，「傳播科技的教學與學習」、「對於傳播科技的專業知識的興趣」、「自我效能感與學習成效」等等，是否也存在性別差異的現象？似乎是過去較少被加以探討的議題；也是本研究要加以分析與探討的目的。

研究者使用自編「傳播科技與生活」的課程問卷，於104下學期、105上學期及105下學期，課程開始與結束時各進行一次前測與後測。收集學生相關「傳播科技與傳播媒體」的學習經驗、先備知識、興趣主題與學習期待；並在學期末把學生學習投入狀態(如出席紀錄等)與學期成績匯入資料中。形成本次研究的資料來源。在本研究中，主要探討傳播科技教育中幾個重要的議題：

一、學習成效評估:

針對學生的「學習成就」進行客觀評量；並探討是否具有性別差異。

二、傳播媒體的經驗與興趣：

「傳播媒體教育經驗」、「傳播媒體活動參與」與「傳播媒體生活應用興趣」資料，探討是否具有性別差異。

三、傳播媒體知識的自我評量：

其中包含「A、國家體制與傳播法規」、「B、媒體介質與傳播通道」、「C、傳播媒體與傳播內容」、「D、傳播載具與閱聽眾」、「E、知識管理與知識經濟」等向度，檢視是否具有性別差異。

在初步的資料分析中，使用「年級」與「性別」做為獨變項，學期總成績為依變相。資料分析結果顯示出不同的性別其期末總成績有顯著差異($F=5.118, P=0.025^*$)。顯示出學習成效的確有性別差異存在，且男學生平均成績優於女學生平均成績。

在傳播媒體的經驗與興趣上，其中「傳播媒體教育經驗」與「傳播媒體生活應用興趣」上性別差異未達顯著水準。不過在「傳播媒體活動參與」項目上，性別差異在學期初未顯示出顯著差異；但是在學期末時卻呈現出臨界顯著($T=1.704, P=0.091$)。「傳播媒體活動參與」在學期初沒有顯著差異，但是在學期末，雖然未達顯著水準；但似乎已有性別差異之傾向。

在傳播媒體知識的自我評量中，學生在尚未上課前。在「B、媒體介質與傳播通道」上，性別差異為臨界顯著($T=1.735, P=0.076$)。顯示出在「B、媒體介質與傳播通道」項目之統計分析，雖然未達顯著水準；但有性別差異之傾向。但是在課程結束之後，此項目的差異便不顯著了。

根據上述的初步資料分析結果顯示出：在傳播科技教育場域中，性別差異現象還是存在：在學習成就上似乎還是男性優於女性；對「傳播媒體活動參與」在學期初未有顯著差異，但是到了學期末卻有男性高於女性的傾向(僅達臨界顯著)。而在「傳播媒體知識的自我評量」上，從學期初在「B、媒體介質與傳播通道」上有臨界的性別差異，但在課程結束之後，此一臨界差異則未再顯著的結果顯示出：女學生在「B、媒體介質與傳播通道」的知識，在課程之後其自我評量已經與男學生沒有顯著差異。

編號:7

名字:葉正賢 梁朝雲 吳世家 劉惠卿

信箱:ipchingyin@yahoo.com.hk

篇名: Outlines of the social entrepreneurial intentions of university students in Hong Kong

摘要:

This study examined how empathy, moral obligation, social entrepreneurial self-efficacy, perceived social support, and prior experience with social problems are associated with social entrepreneurial intentions. Through a survey, a sample of 252 Hong Kong students was used for analyses. Factor analyses supported that the antecedents of social entrepreneurial intentions could be divided into dimensions of empathy, moral obligation, social entrepreneurial self-efficacy, perceived social support, and prior experience with social problems. Multiple regression analysis results indicated that perceived social support was the most prominent antecedent of social entrepreneurial intentions, followed by moral obligation, empathy, and prior experience with social problems. Notably, moral obligation was revealed to be negatively associated with social entrepreneurial intentions.

Introduction

Scholars have emphasised the need for research on social entrepreneurship in Asia to provide a comprehensive picture about this concept in different cultural–geographical locations and in both internationally and locally embedded situations (Chell, Spence, Perrini, & Harris, 2016); this thus motivated the current study. This study aimed to analyse the antecedents of social entrepreneurial intentions and their influences on Hong Kong students.

Literature review

Intentional behaviours can help to understand the reasons of entrepreneurs who plan to start up a venture before they search for opportunities (Krueger, Reilly, & Carsrud, 2000). Although entrepreneurial intentions are defined as ‘a self-acknowledged conviction by a person that they intend to set up a new business venture and consciously plan to do so at some point in the future’ (Thompson, 2009, p. 676), social entrepreneurial intentions in this study are defined as ‘the self-acknowledged conviction and preparation by a person who intends to establish a new social venture’. When considering the aforementioned studies, this study referred to Wang, Peng, and Liang’s (2014) scale of entrepreneurial intentions, which was based on the concepts of entrepreneurial conviction and preparation.

On the basis of Ajzen’s TPB, Mair and Noboa (2006) developed a theoretical framework of social entrepreneurial intentions and suggested that empathy, moral judgement, self-efficacy, and social support are the four antecedents of social entrepreneurial intentions; specifically, empathy serves as a substitute for attitude towards the behaviour, moral judgement as a substitute for subjective norm, self-efficacy as a substitute for perceived internal behavioural control, and social support as a substitute for perceived external behavioural control. Hockerts (2017) extended Mair and Noboa’s (2006) model by including one additional antecedent—prior experience with social problems. Moreover, moral judgement was replaced by moral obligation, because moral judgement is more related to the reason why an individual feels morally obliged instead of the extent of that obligation (Hockerts, 2015). Based on the aforementioned studies, the following hypotheses were proposed: H1. Empathy positively affects social entrepreneurial intentions; H2. Moral obligation positively affects social entrepreneurial intentions; H3. Social entrepreneurial self-efficacy positively affects social entrepreneurial intentions; H4. Perceived social support positively affects social entrepreneurial intentions; H5. Prior experience with social problems positively affects social entrepreneurial intentions.