

全球華人計算機教育應用大會 GCCCE 2016

「悅趣化學習之設計與發展」工作坊提案

全球華人計算機教育應用大會 GCCCE 2016:

http://gccce2016.ied.edu.hk/t_index.html

日期及地點：2016年5月23日至5月27日 香港教育學院

悅趣化學習為近幾年來的教育科技相關領域的主流研究議題之一。在建構主義與人本主義的潮流之下，以學習者為中心以及寓教於樂已成為目前主要的教學策略之一。而近十年來的各種研究已證實了遊戲式數位學習對於學習者學習成效有正向的影響。也就是說，遊戲式數位學習已成為教學者有效的教學工具之一。因此，針對不同的教學內容與不同的學習者如何設計一個適當的遊戲式數位學習系統成為研究者接下來需要關注的重點。然而，目前關於遊戲式數位學習的教學設計與發展的模式與原則的研究尚嫌不足，且遊戲式數位學習教學設計各面向與學習者特質間的交互作用的相關研究也較少。本工作坊主要的目的為探討遊戲式數位學習的設計與發展之相關議題並探討遊戲式數位學習之設計對於學習者各種能力之影響。本工作坊包含了小型會議論文發表以及針對遊戲式數位學習之設計與發展相關主題進行專題討論，由來自不同學科的分享和交流他們的想法的研究人員和從業人員的互動討論，旨在提供一個跨學科的研究人員，教師，和軟體開發商的互動管道。

本工作坊徵稿之範圍包括但不限於：

- 遊戲式數位學習相關理論與文獻探討
- 遊戲式數位學習的教學設計模式或原則
- 遊戲式數位學習成功或失敗的個案研究
- 遊戲式數位學習的評鑑方法
- 新科技於遊戲式數位學習的應用
- 機器人與數位玩具於教學上的應用
- 遊戲式數位學習的介面設計
- 遊戲式數位學習的學習者參與和涉入
- 遊戲式數位學習的學習歷程分析
- 遊戲式數位學習與社會文化
- 遊戲式數位學習與教師專業發展
- 遊戲式數位學習的未來發展趨勢

歡迎對於遊戲式數位學習相關領域有興趣的研究者和實務工作者踴躍參與這次的工作坊。

重要日期：

工作坊論文提交截止日期：2016年2月26日（短篇論文4頁、長篇論文8頁）

工作坊論文審查結果通知：2016年3月4日

工作坊論文定稿截止日期：2016年3月11日

工作坊論文作者註冊截止日期：2016 年 4 月 1 日

論文格式：

投稿請用英文或中文撰寫（短篇論文 4 頁、長篇論文 8 頁）

中文論文請採用中英文標題、摘要、關鍵字，相關投稿規定請參考以下範例：

http://gccce2016.ied.edu.hk/GCCCE2016_format_chinese.doc [中文]

http://gccce2016.ied.edu.hk/GCCCE2016_format_english.doc [English]

論文提交：

請於論文提交截止日前以 WORD 格式將全文寄至：

施如齡 國立臺南大學數位學習科技學系教授 juling@mail.nutn.edu.tw

曾家俊 國立臺南大學數位學習科技學系研究助理 powman333@gmail.com

2. 工作坊主席、共同主席之姓名、服務單位、電郵、及簡介

主席

施如齡 國立臺南大學數位學習科技學系教授 juling@mail.nutn.edu.tw

共同主席

陳明溥 國立臺灣師範大學資訊教育研究所教授兼所長 mpchen@ice.ntnu.edu.tw

莊宗嚴 國立臺南大學數位學習科技學系副教授 chuangyen@mail.nutn.edu.tw

3. 工作坊議程委員會(約 3~5 位)

Ben Chang, National Chiayi University, Taiwan

Hsien-Sheng, Hsiao, National Taiwan Normal University, Taiwan

Jimmy Lee, The Chinese University of Hong Kong, Hong Kong

Eric Zhi-Feng Liu, National Central University, Taiwan

Tsung-Yen Chuang, National University of Tainan, Taiwan

Maiga Chang, University of Athabasca, Canada

Chiung-Sui Chang, Tamkang University, Taiwan

Chun-Yi Shen, Tamkang University, Taiwan

Huei-Tse Hou, National Taiwan University of Science and Technology, Taiwan