

數學咖啡館講堂一

「玩中學-微翻轉遊戲式學習教育桌遊的認知設計」

主持人：中港高中 彭甫堅老師

講師：國立台灣科技大學 侯惠澤教授

助教：郭芝辰 助理

日期：105 年 12 月 10 日(星期六)上午 10 時至下午 5 時

地點：臺中市立西苑高級中學圖書館一樓會議室

教學目標：

1. 探討翻轉教育面臨的挑戰。
2. 了解微翻轉遊戲式學習模式。
3. 玩中學的認知設計之重要性。
4. 認知設計的策略與原則。

指導單位：教育部師資培育與藝術教育司

主辦單位：國立彰化師範大學進修學院

課程大綱：

時間	課程內容	主講人/主持人
9：30-10：00	報到	工作團隊
10：00-12：00	1. 翻轉教學的挑戰 2. 微翻轉遊戲式學習模式	侯惠澤教授 助教：郭芝辰 助理
12：00-13：00	休息	工作團隊
13：00-16：00	1. 微翻轉遊戲體驗、操作 2. 微翻轉遊戲的認知設計原則	侯惠澤教授 助教：郭芝辰 助理
16：00-17：00	1. 桌遊創作及產出 2. 分組討論 3. 問題與回饋	彭甫堅老師
17：00～	賦歸	工作團隊

講師資料：

侯惠澤博士 2008 年畢業於台灣師範大學資訊教育研究所博士班，目前為國立臺灣科技大學應用科技研究所科學教育與數位學習領域教授，同時也是臺灣科技大學網路學習研究中心迷你數位教育遊戲開發團隊(NTUST MEG)主持人，他的研究專長在於學習行為模式分析、數位教育遊戲之教學機制與系統發展、Web 2.0 教學策略、教師知識管理系統等議題。

侯惠澤教授為教學科技領域中學習行為模式分析的國際重要學者之一，尤其精通運用與整合多維度分析方法(包含量化內容分析、群集分析與序列分析等)分析學習歷程行為模式，發表教學科技的研究文章已超過 100 篇。侯惠澤教授為近五年來(2009~2014/6) ISI Web of Science SSCI 資料庫中在 Education and Educational Research 領域 SSCI 期刊中以行為模式 (behavioral pattern)或內容分析(content analysis)為主題關鍵字進行檢索，研究文章數量均為全球前三名內具影響力的國際學者(2014 六月統計)。侯老師已擔任超過 20 個國際教育相關期刊的編輯委員或審查委員(其中包含擔任 12 個以上數位學習領域 SSCI 期刊的審查委員)，並包含擔任國際專書主編。由於其於數位學習與學習行為模式分析上的成果，他於 2010 年獲得行政院國家科學委員會獎勵優秀年輕學者的吳大猷先生紀念獎、臺灣科技大學 2011 年傑出研究及創作獎，並獲國科會優秀年輕學者計畫四年期補助計畫與臺灣科技大學年輕學者研究獎。

在實務方面，侯老師也積極將研究成果回饋與推廣給教學現場，並指導所屬團隊參加許多全球華人遊戲設計競賽獲獎，舉辦教師工作坊、提升教育遊戲作品的品質與接受度。此外，侯老師也積極于校園推廣遊戲化創新教學活動的推廣，包含數位遊戲教學活動、教育桌遊與親子遊戲式學習的創意教案與教具的研發與推廣。侯老師並主持與遊戲式學習相關的產學計畫，協助遊戲學習產業設計發展遊戲學習產品。侯教授在教師知識管理與教師專業社群部分的研究與實務也有著墨。他負責統籌跨校研究團隊(臺灣科大與臺灣師大)，持續提出最新構想，並規畫、設計、管理研究團隊人員，研究建置並延展同時整合教學設計理論與知識管理策略的教師數位教學知識管理整合環境-WIDE-KM 平臺，以研究回饋於社會之理念，由 2004 年初建置至今經過多年的推廣，十年來已經有三萬名以上會員參與(2014 年六月統計)，已成為臺灣十分具代表性的教師知識管理部落格社群環境。與此相關之計畫亦獲選為 2009 年國家科學委員會科學教育發展處年度優良研究成果之應用計畫。