

教師姓名	沈俊毅	職稱	副教授
一、期刊論文			
Chung, C.-H., Shen, C.-Y., & Qiu, Y.-Z. (2019). Students' Acceptance of Gamification in Higher Education. <i>International Journal of Game-Based Learning</i> , 9(2), 1-19.			
Shen, C.-Y. & Liu, H.-C. (2011). Metacognitive skills development: A web-based approach in higher education. <i>Turkish Online Journal of Educational Technology</i> , 10(2),140-150. (SSCI , ISSN 1303-6521)			
Shen, C.-Y. & Wu, C.-H. (2011). An exploration of students' participation, learning process, and learning outcomes in Web 2.0 computer supported collaborative learning. <i>International Journal of Online Pedagogy and Course Design</i> , 1(2), 60-72.(ISSN 2155-6873)			
Chen, J.-H., Chang, H.-B., Shen, C.-Y., Wang, T.-W., Chang, W.-C., & Shih, T.K. (2010). Immersive learning environment with integrated interactive video and ubiquitous technologies. <i>Journal of Convergence Information Technology</i> , 5(9), 61-72.(EI, ISSN 1975-9320)			
Shen, C.-Y. & Chang, C.-S. (2010). The factors that influence e-instructors' performance in Taiwan: A perspective of new human performance model. <i>International Journal of Multimedia Data Engineering and Management</i> , 1(4), 50-59.(ISSN 1947-8534)			
Ku, D. T., & Shen, C. -Y. (2009). Reliability, validity and investigation of the Index of Learning Styles in a Chinese-language version for late adolescent of Taiwanese. <i>Adolescence</i> , 44, 827-850.(SSCI, ISSN 0001-8449)			
二、專書			
Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2007)。遠距教學與學習—遠距教育的基礎(Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education) (沈俊毅譯)。台北：心理。(原書 2006 年出版)。			
三、專書論文			
Shen, C.-Y., & O'Neil, H.F. (2007). Assessing Problem Solving in Simulation Games. In E. Baker, J.Dickieson, W. Wulfeck, & H. F. O'Neil (Eds.), Assessment of Problem Solving Using Simulations (pp.157-176). New York: Lawrence Erlbaum Associates.			
Shen, C., & O'Neil, H.F. (2007). Role of Worked Examples to Stimulate Learning in a Game. In H. F.O'Neil, & R. S. Perez (Eds.), Computer Games and Team and Individual Learning (pp. 185-204).Oxford: Elsevier.			
四、研討會論文			
Lin, S.-Y. & Shen, C.-Y. (2018). The User Experiences of MOOCs Website among College Students with Different Cognitive Styles. <i>EdMedia + Innovate Learning 2018</i> . Amsterdam, Netherlands.			
Chang, S.-Y., & Shen, C.-Y. (2015). The effect of usability of learning management system on student's flow experience and learning experience. <i>ED-MEDIA</i> . Montreal, Canada.			
Shen, Chun-Yi & Chu, Hao-Ping (2014). The Relations of Interface Design of Digital Game-based			

Learning Systems to Flow Experience and Cognitive Load of Learners with Different Levels of Prior Knowledge—The Effects of the Five Dimensions of Interface Design, including System Features, Cognitive Support, Effectiveness, User Control, and Playfulness. *HCI International 2014*. Creta Maris, Heraklion, Crete, Greece.

Shen, C.-Y. & Tsai, H.-C. (2010). The impact of animated worked examples on students' cognitive load during problem solving in game-based learning. *Proceedings of the 18th International Conference on Computers in Education* (pp. 226-230).**(ISBN 978-983425125-3)**

Shen, C.-Y., Chang, H.-B., Chang, W.-C., & Wang, T.-H. (2010). An analysis of students' intention to use ubiquitous video game-based learning system. *Proceedings of the 10th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies* (pp.744-745).**(EI, ISBN 978-076954055-9)**

Chen, J.-H., Chang, H.-B., Shen, C.-Y., Wang, T.-H., & Chang, W.-C. (2009). Developing the immersive learning environment by integrating the interactive video and ubiquitous technologies. *Proceedings of the first ACM International Workshop on Multimedia Technologies for Distance Learning* (pp. 39-47).**(EI, ISBN 978-160558757-8)**

Huang, K.-M., Chen, J.-H., Shen, C.-Y., Chao, L.R., & Shih, T.K. (2009). Developing the 3D adventure game-based assessment system with Wii remote interaction. *Proceedings of the 8th International Conference on Advances in Web Based Learning* (pp.192-195).**(EI, ISBN 978-364203425-1)**

Shen, C. -Y., & Chiang, C. (2008). Heuristic evaluation and usability testing of a university library website in Taiwan. *Proceedings of the International Conference on the Usability and Learning Technology* (pp.123-133).**(ISBN 978-986671711-6)**

Shen, C. -Y., & Chang, S. (2008). Eye tracking technology for usability testing. *Proceedings of the International Conference on the Usability and Learning Technology* (pp. 227-238).**(ISBN 978-986671711-6)**

Shen, C. -Y., (2007). Cultural factors affecting the effectiveness of distance education: An overview of the literature. *Proceedings of the International Conference of Teaching and Learning for Excellence* (pp.106-115).**(ISBN 978-986738587-1)**

Shen, C. (2007, June). *Research-Based Instructional Design Principles of Worked Examples*. Paper presented at World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications, Vancouver, Canada.

張儷庭、沈俊毅(110.05.22)。教育遊戲融入合作學習策略對大學生程式設計學習成效影響之個案研究。2021 全球華人教育資訊與評估研討會，台中市全球華人教育資訊與評估學會。

楊郁慧、沈俊毅(110.05.15)。以摘要策略融入引導發現教學法對國小高年級學生台灣史學習成效影響之研究。大葉大學 2021 第 12 屆教育學術研討會，大葉大學教育專業發展研究所。

謝欣辰、沈俊毅(110.05.05)。探討不同決策風格大學生在 MOOCs 上之學習成效對於使用意願影響之研究。2021 第 15 屆數位教學暨資訊實務研討會，南臺科技大學資訊管理系。

簡睿婕、沈俊毅(110.05.05)。探討虛擬實境中學習者方向感與自我調整對學習經驗之影響。2021 第 15 屆數位教學暨資訊實務研討會，南臺科技大學資訊管理系。

唐崇育、沈俊毅(110.04.24)。即時反饋系統融入英語教學對小學生學習成效影響之個案研究。2021 第 17 屆科技教育研究與發展學術研討會，國立高雄師範大學工業科技教育學系。

連佳雯、沈俊毅(109.12.26)。行動學習運用於高中英文單字教學之行動研究。2020 雙語與資訊融入教學研討會，中原大學師資培育中心。

張湘青、沈俊毅(109.05.22)。精緻化教學法對於國小一年級學童注音符號學習成效影響之行動研究。2020 學術研討會：創新科技與學習。淡江大學教育科技學系。

許佳琪、沈俊毅(109.05.22)。層次分析策略對於國小學生寫作歷程影響之行動研究。2020 學術研討會：創新科技與學習。淡江大學教育科技學系。

紀懿倫、沈俊毅(109.05.22)。國小導師進行親師溝通之研究-以即時通訊軟體 LINE 為例。2020 學術研討會：創新科技與學習。淡江大學教育科技學系。

林佳瑩、沈俊毅(109.05.22)。大學生對於智慧型機器人應用於教育上接受度之研究。2020 學術研討會：創新科技與學習。淡江大學教育科技學系。

楊媚晴、沈俊毅(108.05.17)。ARCS 動機理論融入競賽式遊戲對國中國文科補救教學之學習動機與學習成就影響之行動研究。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

蕭靜欣、沈俊毅(108.05.17)。傳統節慶桌遊融入學習共同體方案對於國小一年級學童學習成就及學習興趣之個案研究。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

馮淑梅、沈俊毅(108.05.17)。不同課室目標結構對國中生自我調整學習策略與逃避策略影響之研究。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

吳允妍、沈俊毅(108.05.17)。英語音樂劇融入小組遊戲比賽法對提升英語聽力能力之研究。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

邱曉鈺、沈俊毅(108.05.17)。結合即時反饋 APP 與學思達教學法於提升國中生英語閱讀能力之研究。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

丁愷慧、沈俊毅(108.05.17)。PaGamO 融入編序教學法對於偏鄉小學三年級生數學學習成效影響之研究。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

鄭舒馨、沈俊毅(107.10.13)。PaGamO 對高年級學生英語成就之影響-以新北市某國小高年級學生為例。2018 年 E 時代國際學術研討會-素養導向教育的理念與轉化:國際趨勢與在地實踐。國立台中教育大學教育學系。

劉俞宏、沈俊毅(107.05.18)。均一教育平台融入差異化教學對提升國中生數學學習成效之行

動研究。2018 年第七屆雙溪教育論壇全國學術研討會。東吳大學師資培育中心。

夏凡、沈俊毅(107.05.04)。虛擬實境在教育環境中的使用性評估。2018 學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

郭玲慈、沈俊毅、許麗萍(106.12.02)。台灣「休閒運動」博碩士論文之研究現況分析。2017 稻江國際學術研討會-現代美學、養生及休閒運動。稻江科技暨管理學院。

鄭宇翔、沈俊毅(106.11.24)。不同類型的虛擬實境教材在心流與學習態度上的差異。臺灣教育傳播暨科技學會 2017 年國際學術研討會。臺灣教育傳播暨科技學會/清華大學。

謝岱融、沈俊毅(106.11.24)。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。臺灣教育傳播暨科技學會 2017 年國際學術研討會。臺灣教育傳播暨科技學會/清華大學。

李如婷、沈俊毅(106.05.26)。台灣暢貨中心的藍海策略。中國文化大學 2017 年行銷研究學術研討會(CMR2017)。中國文化大學行銷研究所/文化大學。

林沛恩、沈俊毅(106.05.12)。學思達教學法對於國小高年級學生批判思考傾向影響之行動研究。東吳大學 2017 年雙溪教育論壇學術研討會。東吳大學/東吳大學雙溪校區。

郭學政、沈俊毅(106.03.18)。應用問題導向學習策略於國中資訊課程對於學生媒體近用影響之研究。2017 師資培育暨教育創新國際學術研討會。銘傳大學桃園校區 P101/P102 會議室。

林素鄉、沈俊毅(105.12.03)。利用提問教學提升四年級學童閱讀理解能力之行動研究。2016 教育創新與人才培育學術研討會。南臺科技大學/T0111 通識階梯教室。

陳麗華、沈俊毅(105.11.19)。問題本位學習融入翻轉教室對國中生之數學學習成效與學習動機之行動研究。2016 教師專業發展學術研討會。國立中興大學。

杜芳儀、沈俊毅(105.10.22)。APP 融入差異化教學對英語學習成效影響之行動研究。2016 年「我們的教育、我們的未來」國際學術研討會。國家教育研究院(台北院區)。

魏珮君、沈俊毅(105.10.21)。桌遊融入差異化教學策略對國小英語學習動機影響之研究。2016 年「我們的教育、我們的未來」國際學術研討會。國家教育研究院(台北院區)。

鮑世萍、沈俊毅(105.10.21)。學習共同體建構環境教育-以製作校本課程綠繪本為例。2016 年「我們的教育、我們的未來」國際學術研討會。國家教育研究院(台北院區)。

黃俊豪、沈俊毅(105.09.06)。Tronclass 網站使用性評估之研究。兩岸教育技術學研究生學術論壇。北京師範大學。

林思妤、沈俊毅(105.06.01)。不同認知風格的使用者在 MOOCs 教學網站上介面設計之偏好。2016 數位學習與教育科技 ICEET 國際研討會。中華資訊與科技教育學會/高雄國際會議中心。

王思捷、沈俊毅(105.05.20)。探討課堂遊戲對大學生合作問題解決能力影響之初探。2016 數位學習學術研討會：學習科技新趨勢。淡江大學/覺生國際會議廳。

高蘊柔、沈俊毅(105.05.20)。大專院校教師個人化入口網站使用性評估之研究。2016 數位學習學術研討會：學習科技新趨勢。淡江大學/覺生國際會議廳。

林明鴻、沈俊毅(105.05.20)。翻轉教室教學法融入使用者經驗設計課程之個案研究。2016 數位學習學術研討會：學習科技新趨勢。淡江大學/覺生國際會議廳。

沈俊毅、陳育捷(2015年5月)。運用均一教育平台實施翻轉教室對國中學生數學學習成效之影響。OSET2015自由軟體與教育科技研討會。銘傳大學/基河校區。

鍾昀珊、沈俊毅(2015年3月)。大學生人格特質對大規模開放式線上課程使用性影響。2015第十屆數位教學暨資訊實務研討會。南台科技大學。

鄭曉芳、沈俊毅(2014年12月)。遊戲式學習融入學習共同體方案對國小數學學習之個案研究。「臺灣教育傳播暨科技學會」2014年學術研討會。TAECT/國立台北教育大學視聽館F204教室。

劉子晏、沈俊毅(2014年12月)。「數位學習服務平台」啟發式評估之研究。「臺灣教育傳播暨科技學會」2014年學術研討會。TAECT/國立台北教育大學國際會議廳。

蔡宇晴、沈俊毅(2014年5月)。提升國中學生英語自我效能之行動研究。東吳大學2014年雙溪教育論壇學術研討會。東吳大學人文社會學院師資培中心/雙溪校區戴蓀堂。

衛惠瑜、沈俊毅(2014年1月)。以使用者測試觀點探討國中電子教科書使用性評估之研究-以數學科為例。台北市政府教育局「教育雲端應用及平臺服務」。臺北市南湖國小/會議廳。

曹之菁、沈俊毅(2013年12月)。以關注本位採用模式探討華語教師進行國際遠距教學之影響因素-以某華語中心為例。TAECT「臺灣教育傳播科技學會」2013年國際學術研討會。TAECT、淡江大學教科系/淡江大學臺北校園。

林淑娟、沈俊毅(2013年12月)。以啟發式評估探討國中英文科電子教科書使用性之研究。TAECT「臺灣教育傳播科技學會」2013年國際學術研討會。TAECT、淡江大學教科系/淡江大學臺北校園。

沈俊毅、李婉翎(2013年11月)。建構數位遊戲式學習教材使用效能評估流程之研究。2013 TWELF 第九屆台灣數位學習發展研討會。台灣數位學習與內容學會/國立自然科學博物館國際會議廳。

李鈺紋、朱浩平、沈俊毅(2013年6月)。A Survey Research on the Usage and Its Influencing Factors of Game-Based Learning Among Elementary Teachers in New Taipei City。AECT International Conference on the Frontier in e-Learning Research 2013。台灣數位學習與內容學會。

張卜文、沈俊毅(2013年5月)。數位悅趣式學習系統介面設計的美感與不同先備知識學習者的學習態度與基礎物理學習成效間之影響研究。2013數位學習國際研討會：21世紀學習科技趨勢。淡江大學。

劉東星、沈俊毅(2013年5月)。數位悅趣式學習系統認知支援、娛樂性對學習者在心流經驗與學習經驗間之影響研究-以iPad為例。2013資訊管理暨電子商務經營管理研討會。台東大學。

陳銘嵩、沈俊毅(2012年11月)。探討網路社群成員背景與社群行為之相關研究-以iT邦幫忙為例。淡江大學101學年度學習與教學中心教師與學生學習社群研討會。淡江大學學習與教學中心。

黃儒傑、沈俊毅(2012)。大學生學習社群的參與動機、心流經驗與知識分享行為之研究。101學年度教師與學生學習社群研討會。新北市。

沈俊毅、謝琬琪(2012年11月)。電子書使用效能之研究。論文發表於「台灣教育傳播暨科技學會2012年國際學術研討會」。嘉義大學。

蔡淑慧、沈俊毅(2012年10月)。Wii太鼓達人遊戲融入國中音樂節奏教學對節奏能力提升之研究。論文發表於「2012第八屆台灣數位學習與發展研討會」。成功大學。

沈俊毅、林浚岑(2011年3月)。數位學習教材設計與心流經驗相關之研究。論文發表於「2011資訊教育與科技應用研討會」。修平技術學院。

吳雅惠、沈俊毅(2010年12月)。不同概念構圖策略融入教學對不同能力國中生地理學習成效之影響。論文發表於「台灣教育傳播暨科技學會2010年國際學術研討會」。淡江大學。

張峻愷、沈俊毅(2010年11月)。Web 2.0 Moodle 網路教學平台使用效能測試報告。論文發表於「Web 2.0與教育學術研討會」。中央大學。

蘇宜姍、沈俊毅(2010年10月)電子白板融入合作學習於國小英語學習成效之研究。論文發表於「資訊管理與傳播科技研討會」。高苑科技大學。

沈俊毅、陳莉娜(2010年5月)。互動式電子白板融入國小低年級識字教學之行動研究。論文發表於「2010年數位內容發展學術研討會」。大同技術學院。

林佳慧、沈俊毅(2010年5月)。電腦化測驗系統使用效能評估之研究—以「桃園縣國中生網路檢測系統」為例。論文發表於「2010年數位內容發展學術研討會」。大同技術學院。

沈俊毅、范綱正(2010年5月)。數位遊戲式學習融入自然領域對小三低成就學童補救教學成效研究。論文發表於「2010年數位內容發展學術研討會」。大同技術學院。

沈俊毅、林佳慧(2010年5月)。電腦化測驗系統使用效能評估之研究—以「桃園縣國中生網路檢測系統」為例。論文發表於「2010年數位內容發展學術研討會」。大同技術學院。

沈俊毅、張連菊(2010年3月)。大專教師教學科技之應用與影響因素調查研究。論文發表於「2010資訊與管理應用研討會」。元培科技大學。

張夏暖、沈俊毅(2009年12月)。運用互動式電子白板於溝通式教學之成效研究-以國中英語科為例。論文發表於「台灣教育傳播暨科技學會2009年國際學術研討會」。銘傳大學。

賴世偉、沈俊毅(2009年11月)。探討應用於網路教學平台使用效能測試方法與工具之研究。論文發表於「Web 2.0與教育學術研討會」。中央大學。

邱佳慧、沈俊毅(2009年7月)。Web2.0下的WebQuest：部落格對國小學童問題解決能力之影響。論文發表於「第五屆教師生涯規劃與教育專業發展」國際學術研討會」。中原大學。

黃雅靖、沈俊毅(2008年11月)。電腦模擬遊戲式學習之教學設計原則。論文發表於「Web 2.0與教育國際研討會」。國立中央大學。

方日升、沈俊毅(2008年11月)。提升問題解決能力教材之教學設計原則探討-以示例教學法為例。論文發表於web 2.0與教育國際研討會，中壢。

蔡蕙君、沈俊毅(2008年10月)。數位學習環境中之示例教學法教學設計原則之探討。論文

發表於資訊科技應用學術研討會，台北。

沈俊毅、紀佳妮(2008年7月)。個人隱私資料保護之於數位學習網站使用性之影響。論文發表於「2008 聯合國際研討會」。輔仁大學。

張明慧、沈俊毅(2008年4月)。兩岸數位化圖書館之比較研究。論文發表於「兩岸政經文教學術研討會」。實踐大學。

駱心淑、沈俊毅(2008年4月)。兩岸部落格應用於教學之初探。論文發表於「兩岸政經文教學術研討會」。實踐大學。

黃韻潔、沈俊毅(2007年11月)。WebQuest 應用在小學專題導向課程之分析研究。論文發表於「資訊教育與科技應用研討會」。修平技術學院。