|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教師姓名 | 沈俊毅 | 職稱 | 副教授 |
| 一、期刊論文Shen, C.-Y. & Liu, H.-C. (2011). Metacognitive skills development: A web-based approach in higher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology, 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. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design, 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. *Journal of Convergence Information Technology, 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. *International Journal of Multimedia Data Engineering and Management, 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. *Adolescence, 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.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「臺灣教育傳播技科技學會」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「臺灣教育傳播技科技學會」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、林洨岑(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。五、技術報告 |