

「第十三屆台灣數位學習發展研討會(TWELF 2018)」錄取名單

序號	發表方式		作者	標題
1	L	Oral	孟令夫、王靜誼、柯孟葵、王奕亭、蔡淑君	閱讀方向對左利者處理螢幕雙字詞的影響：行為與大腦電位之研究
2	L	Oral	林怡瑄、王建立、楊叔卿	視障生運用Apple Maps在定向能力學習課程設計之初探
3	L	Oral	吳亭芳、羅慧珊、林靖文	大專學習障礙學生數位學習與社群之現況
4	L	Oral	陳志軒、張芷玲	外加式網路工作記憶遊戲訓練活動對普通班輕度智能障礙學生在數學學習成效之研究
5	L	Oral	魏毓恆、陳明聰、李麗盛	國民中小學腦性麻痺生常用平板操作表現之研究
6	L	Oral	張千惠、吉婷、吳榮根	數位有聲讀寫系統如何幫助視多障學童提昇語法及語意能力
7	L	Oral	陳虹儒、葉耀明	運用信標感應協助視障者室內導引系統
8	L	Oral	鄭舜澤、呂欣澤、黃鈺晴、楊鎮華、黃正旭	Compare the Predictability and Portability of Principal Component Regression in Different Classes
9	L	Oral	顏承印、黃鈺晴、楊鎮華、黃正旭、鍾斌賢	Improving Classification of Materials Documents Based on Convolution Neural Network
10	L	Oral	黃信嘉、蘇可耘、楊鎮華	應用學習分析機制探討自我導向翻轉教室學習模式
11	L	Oral	楊智凱、黃鈺晴、楊鎮華、黃信嘉	Applying Machine Learning to Improving the Accuracy of eBook Classification
12	L	Oral	王紹宇、呂欣澤、黃鈺晴、楊鎮華	基於即時視覺化系統的線上程式語言課程學習參與度測量
13	S	Oral	蘇育生、丁挺洲、黃信嘉、賴權峰	探討社群討論對學生的專題學習成效之影響
14	L	Oral	楊芷瑄、時文中、謝有諒	Design of 3D interactive instructional multimedia on protein translation
15	S	Oral	方文聘、黃雯琪	以影像為基礎作社群軟體發文之情緒探討
16	L	Oral	蔡鴻旭、鍾昱岳、蔡政宇、游寶達	註解式3D環場教材設計與製作應用於水土保持教育宣導
17	L	Oral	蔡政安、溫福星	The Preliminary Analysis of the Design and Application of Multi-platform Flip Learning System under Internet Architecture
18	L	Oral	陳碧茵、黃國豪、林則勳	先備知識與認知風格對合作式題庫練習系統可用性評估之影響
19	L	Oral	黃國豪、陳汝珊、賴洵伶	The Impact of Learning Styles on Satisfaction of Practice Courses with Peer Tutoring
20	L	Oral	張苑珍、陳景章、陳益群、鄭文傑	結合人臉表情辨識行動學習系統輔助大學生人際溝通適性學習之研究A Study on the Adaptation Learning of Interpersonal Communication for College Students Based on Mobile Learning System Combining with Facial Expression Recognition
21	S	Oral	蔡易融、楊凱翔	數位遊戲式教學結合IRMAA解題策略對數學學習成效之影響
22	L	Oral	蕭心雅、金凱儀、高亞涓	探究無所不在的導覽學習系統於學習成效與動機之影響性—以馬偕文化教學為例
23	L	Oral	黃國禎、蔡文毓	結合深層思考促進機制之擴增實境行動學習系統對小學生水墨畫鑑賞能力之影響
24	S	Oral	王琳、朱蕙君	以文法概念樹為基礎之遊戲協同學習策略對學生學習成就之影響與行為模式分析
25	S	Oral	沈明明、伍柏翰	探究學習風格之適性化桌上遊戲對國小學生周長與面積學習成效之影響
26	S	Oral	葉瑜真、伍柏翰	桌上遊戲創作教學方案對國小資優生創造力與學習歷程影響
27	L	Oral	賴彥蓉、王瑞德、曹修源	Mining Online Reviews Using Machine Learning to Develop Product Concepts – A Case Study of Pokémon GO
28	S	Oral	吳聲毅	運算思維桌遊之發展與挑戰
29	S	Oral	林志鑑、羅日生	Study on the Application of Affective Computing Technology in Computer Aided Design Course
30	L	Oral	謝旻儋、李家進	擴增實境應用於數學輔助學習之研究
31	L	Oral	施育廷、陳鴻仁	即時適性虛擬助教之設計與學習成效分析
32	L	Oral	黃國豪、陳碧茵、彭秋汶、蔡東哲、陳浚洵、施正暉	人因對體感式二胡基本運弓演奏姿勢矯正學習系統可用性評估之影響
33	L	Oral	王道華、黃悅民、邱桂珍	A text mining for affective terms of discussion platform with information course of general education
34	L	Oral	鄭育評、黃悅民、邱桂珍	A discussion platform constructing for cultivating team ability of computational thinking with information course of general education
35	L	Oral	Robert-Andrei Boran, Ming-Chi Liu and Tsung-Chih Lin	The assessment of computational thinking ability using brainwave data
36	L	Oral	邱桂珍、黃悅民、王道華	A system by text mining on affective terms of online dream log for counseling of emotions and management of pressures course
37	L	Oral	呂宜臻、吳婷婷	應用多媒體電子書宣導衛教於家庭訪視之健康傳播成效
38	L	Oral	張美瑤、黃展鵬、黃悅民	以ARCS動機模式融入STEAM之教學設計對學生之影響
39	L	Oral	李建億、盧嘉正、李昱璵	提供教師即時學生課堂回饋訊息對學生學習成效影響之研究
40	L	Oral	Wen-Pinn Fang and Wen-Hung Chang	以自動下棋程式之競爭模式與直播方式之程式設計教學成效研究
41	L	Oral	廖仁毓、張青桃	使用Moodle工作坊探索等級評量與質性回饋對於學生學習效益之影響
42	L	Oral	洪碧霞、陳雅君、蔡柔德、曾建勳	The Development of a Computerized Diagnosis Assessment on Mental Computation
43	L	Oral	粘美玟、徐于晴、吳俊育	The Frequencies and the Types of Online Distraction Behaviors of College Students on Desktop and Cellphone during Online Information Searching Task
44	L	Oral	白鏞誌、邱祐葵、郭伯臣、廖晨惠	以對話式智慧教學系統進行國小特殊需求學生社會技巧教學
45	L	Oral	余禎祥、吳榮彬、楊東麟、劉明機、劉安之	Video Watching Behavior Pattern Comparison of MOOCs Clickstream
46	L	Oral	李政軒、謝佩鈞	基於點二系列相關鑑別度指標之無參數認知診斷模式
47	L	Oral	鄭登耀、吳穎沅	探討適性教學對於國小自然科概念學習之學習成效：以「奇妙的電路」為例
48	L	Oral	沈宗逸、楊智為、郭伯臣、鄭俊彥	因材網之縱貫式適性測驗成效分析-以小數乘法能力指標為例

49	L	Oral	劉沛琳、陳明聰、陳秋榮	運用合作式行動電子書閱讀學習平台提升英語學習能力之研究 A Study on Promoting the Students' English Speaking Abilities by Using Cooperative Learning Strategy via Tablet E-book
50	L	Oral	陳秋榮、劉沛琳	利用表情符號幫助大學生學習英文之研究
51	L	Oral	林怡婷、周育成、吳文琪、陳謝鈞	創新問題導向式教學應用商用英文溝通課之程成效探討 Exploring the effectiveness of applying innovative PBL instruction to a business English communication class
52	L	Oral	余立棠	The Use of Videoconferencing to Support English Learning of Indigenous Elementary Schoolers in a Rural Area
53	L	Oral	林羿玟、許庭嘉	自製小組會話影片後同儕互評對口說練習帶來的學習成效 Peer Assessment after Recording Self-Group Conversation Video Stimulates the Learning Effectiveness of the Oral Practice
54	S	Oral	林彥廷、藍玉如	遊戲作為語言學習環境的品質
55	S	Oral	葉譚聯、藍玉如	透過3D虛擬世界創建促進學生英文自主學習成效研究
56	L	Oral	夏綠荷、宋孟遠、林彥男、黃國豪	翻轉學習對學生舞蹈技能與自我效能之影響
57	L	Oral	李奎樂、施佳馨、徐沛汶、張美玲	以科技接受模式探討教師對磨課師接受情形之初探
58	L	Oral	林怡君、胡文菊、李佳榮、沈怡靜、陳羿靜	The Application of Virtual Reality in Teaching Chinese as a Second Language
59	S	Oral	康晟瑞、梁至中	電子書結合擴增實境功能與自我調控策略對數學問題解決能力的影響
60	S	Oral	林蕙婷、蔡孟蓉	翻轉教學從翻轉教學信念開始：以資深教師之個案為例
61	S	Oral	吳穎沅、鄭登耀	運用「線上搜尋合作論證平台」探討不同特質學生合作論證歷程中的眼動
62	S	Oral	徐瑛黛、李文瑜	探討建構課程中融入電腦輔助環境對學生建模表現的影響
63	S	Oral	劉晨鐘、張家榮、張銘華、溫采婷、范姜士燻、黃福坤	探討以社會共享調節為基礎的電腦模擬對合作科學建模學習的影響
64	S	Oral	林英杰、李文瑜	使用數位模擬實驗對於國小學童科學參與與科學過程技能影響之研究
65	P	Poster	張千惠、吳榮根	高中以上之重度視障生數位參與能力及需求之探究
66	P	Poster	田欣、時文中	資料自動擷取技術於地震教學網站之應用
67	P	Poster	陳秀玲、吳政庭	數位遊戲式學習對高中生批判思考能力之成效The Effect of Digital Game-Based Learning on High School Students' Critical Thinking Ability
68	P	Poster	曾俊雄、陳永輝、林嘉柔、林芷菱、吳有榮、黃莉婷	課堂專注力監控儀--裝置及軟體
69	P	Poster	唐鎮傑、楊凱翔	數位遊戲式教學結合自我調整策略對數學學習成效之影響Effects on the Achievements of Learning Mathematics by Means of Digital Game-based Teaching Combined with Self-regulated Learning Strategies
70	P	Poster	張慧韻、楊凱翔	結合波利亞解題策略之數學遊戲對國小學生學習之影響
71	P	Poster	陳振遠	探討教師於課堂實踐行動學習之現況-以桃園市公立國中為例
72	P	Poster	曾南棋	運用基於POE理論之擴增實境桌遊教具開發
73	P	Poster	Chin-Yun Chen, Yen-Tung Lin, Chih-Yang Chen and Yi-Hsuan Pai	A Concise and Content-Interrelated Online Learning Model for Lagging Backward Learners in Calculus Study
74	P	Poster	張崇毅、陳鴻仁	設計情境式口腔保健學習系統

#### 發表注意事項

長篇論文(L)：每篇論文報告時間15分鐘+Q&A時間5分鐘

短篇論文(S)：每篇論文報告時間10分鐘+Q&A時間5分鐘

海報論文(P)：於求真樓1F大會海報發表區

海報架可張貼的最大範圍：可容納A0大小的海報: H 118.9cm x W 84.1cm