

出國報告（出國類別：出席會議）

「IEEE 數位遊戲及智慧型玩具式學習」
國際研討會 (DIGITEL2008) 報告

服務機關：國立中央大學

姓名職稱：楊接期教授

派赴國家：加拿大

出國期間：九十七年十一月十四日至二十一日

報告日期：九十九年十二月一日

目 錄

一、摘要.....	3
二、目的.....	3
三、過程.....	3
四、心得.....	5
五、結語.....	5
六、建議事項.....	5

一、摘要

此份出國報告為出席在加拿大班夫所舉行的「第二屆 IEEE 數位遊戲及智慧型玩具式學習」國際研討會(The 2nd IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced)，並於會議中發表論文(Design and Evaluation of a Physical Interactive Learning Environment for English Learning)後的報告，其內容包含摘要、目的、過程、心得、結語、建議事項等部分。

二、目的

「IEEE 數位遊戲及智慧型玩具式學習」國際研討會(IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced)為學習科技及數位學習領域之一個非常重要的國際會議，出席此會議發表論文並進行學術交流，對中央大學數位學習的發展極為重要。此次出席「第二屆 IEEE 數位遊戲及智慧型玩具式學習」國際研討會(DIGITEL2008)的目的是為了在會議中報告有關數位遊戲及智慧型玩具式學習之相關研究論文(論文題目：Design and Evaluation of a Physical Interactive Learning Environment for English Learning)，介紹中央大學學習科技研究中心之重要研究成果，並與此領域之研究者進行學術交流。

三、過程

「第二屆 IEEE 數位遊戲及智慧型玩具式學習」國際研討會(The 2nd IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced)(DIGITEL 2008)為

Athabasca University 主辦，該研討會的舉行地點在加拿大班夫。正式會議期間為 97 年 11 月 17 日至 19 日。DIGITEL 2008 主要會議議程包含有 2 場 Keynote speeches、8 場 Sessions、及 2 場 workshops。

會議第一天開始是由會議主辦人之一的 Prof. Kinshuk 開場，他提到數位遊戲式學習在教育發展上的重要性，強調好的遊戲不但可以幫助學習，更能以豐富的學習動機和學習樂趣。第一場 keynote speech 是由 Amy Bruckman 教授演講「Social Support for Creativity and Learning Online」題目，探討社會文化與網路學習環境的相互影響及我們要有什麼認知和作法。演講之後進行各場 Session 與 workshop 的報告。Session 主題包含：Games and Learning、Special Needs and Self-Efficacy、及 Second Lives；workshop 主題包含：Robot on Education of National E-learning Project in Taiwan。研討會期間各國學者對於各場次的 Session 和 workshop 的內容都非常有興趣，整體討論時間都比預期進度還長。

會議第二天早上是第二場的 keynote speech，是由 Prof. Dale Dougherty 演講，題目是 The Joy of Making，主要內容是論述到 Joy 的重要價值性和實用性。演講之後進行各場次 session 的報告，包含：Novel Technologies、Educational Gaming、Learning through Games、Robots and Pets、及 Posters。下午是另一場 workshop，是討論「Virtual Instructors for Wearable Augmented Reality during Hands-On Learning and Play」。這幾個場次有來自許多國家的研究者，針對報告內容給予許多實質意義的建議，從他們的論點中可以學習到很多。

會議第三天是最後一場 Session，其主題是 Games and Curricula，自己也在這場 Session 中報告我們團隊的研究論文，題目：Design and Evaluation of a Physical Interactive Learning Environment for English Learning。論文報告完之後，參與者的討論相當多，也得到許多寶貴的意見。此次報告過程是將我們研發的遊戲帶到現場展示，該遊戲是利用視訊的方式做互動，在展示的過程中對著 webcam 進行互動遊戲，讓參與者體會到我們所開發的教育遊戲不但有學習價值，且可以提高學習者和學習內容的互動性。

四、心得

本次參與「第二屆 IEEE 數位遊戲及智慧型玩具式學習」國際研討會，並在會議中發表論文，收穫很多。透過這次出席國際會議並發表論文，瞭解到數位遊戲及智慧型玩具式學習的應用層面相當廣而且相當有意義性，從中也獲得許多新的啟發及思考方向。看到許多具有前瞻性的研究，除了可增廣見聞外，也更擴大自己的研究視野。在這次參加會議的過程中，吸取到許多寶貴的經驗以及知識。此外，也有許多機會與國外學者進行互動和交談，進一步深入瞭解國際上的最新研究動向及議題。

五、結語

總結來說，這次出席國際會議並在會議中發表論文，除了順利介紹中央大學學習科技研究中心之重要研究成果外，並與此領域之研究者專家進行學術交流，特別是在數位遊戲式學習在教育發展的研究上有許多的激盪和想法，因此達到本次出席會議的目的。最後，非常感謝此次由教育部的經費補助，才能順利參與此次的國際會議。

六、建議事項

此次出席國際會議並在會議中發表論文，收穫良多，以下是一些建議事項：

1. 數位遊戲及智慧型玩具式學習工具的發展

數位遊戲及智慧型玩具式學習是一個新興研究領域，不論選擇的教學工具為何，最終目標均是期望藉由學習工具的應用，提升學生的學習興趣與學習成效，這是未來發展數位遊戲及智慧型玩具式學習工具的重要方向。

2. 使用工具可能產生的影響應長時間觀察

雖然數位遊戲及智慧型玩具式學習工具對學生可以產生莫大的興趣，但是否真正對學習成效的提升有幫助，或是有負面的影響等都需要經過長時間觀察才能得到結果。因此實際於實驗學校進行長時間的觀察是相當重要的，也是發展數位遊戲及智慧型玩具式學習工具的重要研究項目之一。