

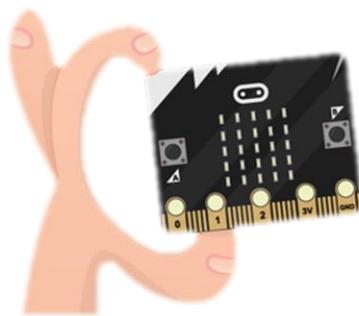
「數位課程與教學」研討會活動花絮

活動時間：108 年 03 月 23 日 (星期六)

活動地點：國立屏東大學屏商校區 圖資大樓 1F

目的：

期待建立國民中小學優質的數位課程與教學、評量及其相關議題的探討，增加學術研究與實務演示之交流，推動教師專業發展能力。同時達成「師資培育精緻化」目標，精進各領域教育相關人員數位課程與教學、評量之知能與策略運用，提升課程、教學與評量的輔導能力。





以遊戲支援學習的優點

- Rosas et al. (2003) 調查了有關數位遊戲作為教學工具的應用研究，並確立了遊戲可以對於四個層面進行支持與加強：「學業成就」、「認知能力」、「學習動機」與「注意力和集中力」。
- 許多研究人員認為遊戲可以促進學生對於問題的積極參與、解決能力(Garris, Ahlers, & Driskell, 2002)和進行有意義的學習(Kiili, 2005)。
- Brom, Preuss與Klement (2011)發現使用遊戲式學習的策略可以強化知識的保留。
- 然而，事情真的這麼簡單嗎？(國科會 vs. Apple)



