

香港中文大學

PRE0897

茲證明

魯昱璇

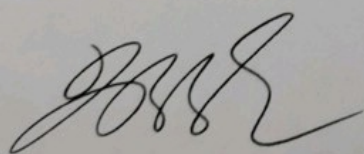
出席

香港中文大學教育學院
香港中文大學學習科學與科技中心
香港中文大學課程與教學學系

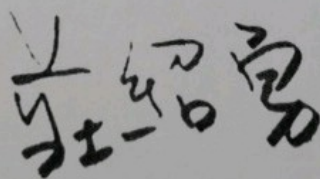
主辦

二零一八年十二月五至九日

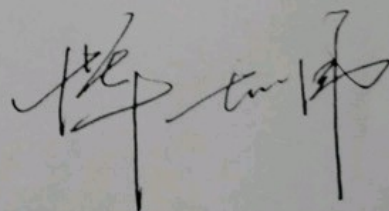
中國教育技術協會教育遊戲專業委員會 2018 年會
第三屆遊戲化學習國際學術會議 ICGBL
教育遊戲與學習科學



大會主席：尚俊杰
北京大學



組織委員會主席：莊紹勇
香港中文大學



程序委員會主席：惲如偉
南京師範大學

二零一八年十二月六日





指導單位：中國教育技術協會
教育遊戲專業委員會



主辦單位：香港中文大學教育學院
香港中文大學學習科學與科技中心
香港中文大學課程與教學學系
承辦單位：香港中文大學香港教育研究所



承辦單位：樂善堂余近卿中學

中國教育技術協會教育遊戲專業委員會2018年會
第三屆遊戲化學習國際學術會議 (ICGBL 2018)

教育遊戲 與學習科學 會議手冊

中國香港·香港中文大學

2018.12.5-9

參與單位



Apple Education

OC STEM Lab 創意工作室

環節	論文題目	作者及單位
2-3 長篇論文 YIA-507 主持人： 張優良	遊戲元素對學習結果預測能力的案例研究	1. 劉俊（四川師範大學計算機科學學院教育技術學系）
	中美教育遊戲比較研究綜述	1. 魯昱璇（上海外國語大學教育技術系） 2. 毛嵐嵐（上海外國語大學教育技術系）
	基於遊戲化學習的小學編程教學策略研究	1. 馬宗兵（華南師範大學教育信息技術學院）
	遊戲化學習發展高階思維能力途徑初探	1. 石祝（北京師範大學教育技術學院） 2. 王鋼（北京師範大學教育技術學院）
2-4 短篇論文 YIA-508 主持人： 寇志暉	幼兒行為習慣培養中遊戲精神的探尋與重塑	1. 鍾宜君（廣西師範大學）
	遊戲化於在線學習中的應用研究綜述	1. 楊春霞（華南師範大學教育信息技術學院）
	國內教育遊戲企業發展障礙及對策研究	1. 焦麗珍（清華大學教育信息化中心） 2. 何政權（重慶市大足區教育委員會） 3. 馬鐵鷹（北京智教研究院）
	基於活動理論視角的遊戲化教學評價體系建構	1. 曾嘉靈（北京大學教育學院學習科學實驗室） 2. 尚俊杰（北京大學教育學院學習科學實驗室）
	遊戲化教學在專科學生課堂中的應用設計	1. 曲茜美（浙江廣播電視大學）
	遊戲化學習的設計與評價	1. 胡啟慧（東京學藝大學大學院聯合學校教育學研究科）
	基於音樂遊戲的幼兒自控能力培養初探——以大班《傳杯子》遊戲為例	1. 樊紅梅（重慶市永川區紅星幼兒園）

分場三（長篇、短篇論文發表）

12月7日上午 11:00 - 12:20

長篇論文，每篇發表時間：20 分鐘

短篇論文，每篇發表時間：15 分鐘

環節	論文題目	作者及單位
3-1 長篇論文 YIA-504 主持人： 曲茜美	用遊戲的方式來設計一套學習體系	1. 伍靜（成都多元智能文化傳播有限公司） 2. 宋宇（成都多元智能文化傳播有限公司）
	近十年遊戲化學習研究的內容分析——基於 2008-2018 年教育技術學七刊的統計分析	1. 王運弘（杭州師範大學教育學院） 2. 章蘇靜（杭州師範大學教育學院） 3. 黨旗（杭州師範大學教育學院）
	從中國「薄荷閱讀」到法國「42 學校」：「互聯網+教育」背景下的學校教育變革	1. 肖善香（江西經濟管理幹部學院）
	遊戲化學習理論分析與課堂應用研究	1. 徐潔（嶺南師範學院） 2. 萬飛（東莞市松山湖實驗中學）