

CNTE 2010 Full Papers (Final Edition)

編號	論文標題	評審結果
79	強制合法基因演算法組裝課程策略之個人適性化學習系統	□頭發表(Full Paper)
91	應用以學生為中心的語音電腦輔助語言學習系統於自我練習之案例	□頭發表(Full Paper)
96	比較分析多媒體設計討論區的制度與管理	□頭發表(Full Paper)
108	不同資訊科技融入教學模式對國小學生學習成效之研究－以「植物」單元為例	□頭發表(Full Paper)
109	國中學生Podcasting英語單字學習模式的學習成效、學習動機之研究	□頭發表(Full Paper)
110	以CEFR為基礎之華語閱讀測驗系統適性化機制之建立	□頭發表(Full Paper)
118	協同式標記在教學評量的應用策略研究	□頭發表(Full Paper)
119	應用學習環理論於國小五年級地球運動數位教材開發之研究	□頭發表(Full Paper)
120	應用行動科技在日常生活中進行行動多媒體英語聽力練習	□頭發表(Full Paper)
124	探討影片式電腦輔助語言學習下英聽能力差異對不同詞性關鍵字幕的影片內容理解之影響	□頭發表(Full Paper)
127	Wii平衡板用於星座觀察教學輔具之動作編碼設計	□頭發表(Full Paper)
136	即時互動式網頁白板之研究	□頭發表(Full Paper)
135	網路同儕互評於國小學童英文朗讀流暢度之探討	□頭發表(Full Paper)
137	線上說故事平台對於提升兒童英語朗讀動機之研究	□頭發表(Full Paper)
140	資訊科技融入教學對國小四年級社會領域學習成效之研究--以英特爾創新思考教育計畫為例	□頭發表(Full Paper)
142	以ePal網站進行跨文化合作學習之探討	□頭發表(Full Paper)
146	在無所不在學習環境下媒體呈現方式對英語聽力之影響	□頭發表(Full Paper)
148	可變式遙控應用於多人互動電視英語學習之初探	□頭發表(Full Paper)
150	發展以Wiimote互動介面為基礎之遊戲式學習 -以「WE愛律動學習」教材設計為例	□頭發表(Full Paper)
152	偏鄉小學『線上一對多跨校課後輔導模式』的理念與實踐	□頭發表(Full Paper)
153	MIFAIR校園點名系統	□頭發表(Full Paper)
154	以Game Object Model輔助遊戲式學習之開發-以排灣族五年祭相關活動為例	□頭發表(Full Paper)
155	擴增實境辨識圖案之紅外線數位浮水印隱藏技術	□頭發表(Full Paper)
156	初探Plurk機器之智慧型代理人學習機制與使用時機	□頭發表(Full Paper)
158	電腦化感覺統合兩側協調動作順序評量工具之發展	□頭發表(Full Paper)
159	微網誌輔助日語學習－以Plurk機器人為例	□頭發表(Full Paper)
161	互動式多點觸控數位看板暨社會學習空間之建置	□頭發表(Full Paper)
162	同儕教學之討論同伴動態配對機制之設計	□頭發表(Full Paper)
164	國小天文教學上之教學困境及解決策略與方案	□頭發表(Full Paper)
165	iPhone行動嚴肅遊戲研發--以24"笑"推廣品德教育手機遊戲為例	□頭發表(Full Paper)
166	於線上學習環境中評量部落格的可儕支持	□頭發表(Full Paper)
168	以科技接受模式理論探討國民小學教師使用互動式電子白板之接受度調查研究	□頭發表(Full Paper)

171	在 WI-FI 環境下校園特殊學童照護行動定位的建構	□頭發表(Full Paper)
175	手機簡訊應用於國中成語行動學習之研究	□頭發表(Full Paper)
179	移動指示游標對學生數位課程學習注意力與學習成效影響之研究	□頭發表(Full Paper)
182	擴增實境學習系統開發之研究	□頭發表(Full Paper)
184	Enhanced Blueweb網路形成演算法的研究	□頭發表(Full Paper)
185	應用產品導向網路學習電腦輔助機構設計	□頭發表(Full Paper)
188	「光」單元之電腦化建構反應試題與診斷模式開發初探	□頭發表(Full Paper)
190	遊戲理論應用與分析：以即時通訊軟體MSN為例	□頭發表(Full Paper)
192	在facebook平台上之網路合作學習參與度與學習成果相關性研究	□頭發表(Full Paper)
196	以志願運算技術開發具規模適應性的程式語言數位學習系統	□頭發表(Full Paper)
197	運用資通訊技術於自行車生態教學與學習歷程紀錄－以新竹市港南地區為例	□頭發表(Full Paper)
199	運用Google協作平台於國小自然科專題導向學習課程學習態度與學習成就之研究	□頭發表(Full Paper)
200	RFID安全機制改良之研究-設計具隱私保護的自我認證方法	□頭發表(Full Paper)
202	貝氏網路適性診斷測驗暨學習系統融入國中英語時態教學初探	□頭發表(Full Paper)
203	「Top Sales服務銷售技巧」情境模擬教材的研發	□頭發表(Full Paper)
205	使用類神經網路建構遊戲中非玩家角色情緒變化之初探	□頭發表(Full Paper)
206	模為本電腦模擬探究式學習成效之研究	□頭發表(Full Paper)
207	應用多點觸控技術於遊戲式學習系統之建置	□頭發表(Full Paper)
208	數位閱讀應用於中華電信MOD平台之可行性初探	□頭發表(Full Paper)
209	高中職教師資訊科技融入教學及社會互動之歷程	□頭發表(Full Paper)
210	網路支援合作學習應用於國中輔導課程之研究	□頭發表(Full Paper)
211	引起女性動機的遊戲學習設計因素	□頭發表(Full Paper)
212	運用拼圖法在多國語言合作學習活動之初探	□頭發表(Full Paper)
213	視覺程式語言Scratch適性化教學之研究	□頭發表(Full Paper)
214	結合「言詞合成」和「言詞搭配」概念所開發的華語文學習系統	□頭發表(Full Paper)
216	網路化動態評量在國小補救學習之應用 - 以小數概念為例	□頭發表(Full Paper)
219	手勢動作之機器控制研究與實現	□頭發表(Full Paper)
220	視覺化回饋對國小學童進行線上合作論證的效益初探	□頭發表(Full Paper)
223	台灣機器人與教育研究在不同學習成效之成果分析－以台灣博碩士論文資料為基礎	□頭發表(Full Paper)
225	以ARCS動機模式分析e-Learning課程學習之行動研究	□頭發表(Full Paper)
227	實做於智慧型手機之語音情緒辨識系統－結合社群網站應用	□頭發表(Full Paper)
228	應用MSN機器人於校務行政系統：以新竹教育大學為例	□頭發表(Full Paper)