

應用網路形成性評量求助策略於數位學習環境之效益評估

王子華*

本研究旨在探究一具有答題遊戲 (quiz game) 機制之選擇題型式的網路形成性評量系統-「Game Assessment Module of the Web-based Assessment and Test Analysis system (GAM-WATA)」, 應用於國中自然與生活科技網路教學環境之效益情形。GAM-WATA 可以模擬答題遊戲, 並提供作答提示「Ask-Hint 策略 (求助策略)」, 本研究希望藉由 GAM-WATA 來營造一個具有答題遊戲特色的選擇題式網路形成性評量環境, 並藉以促進學習者主動參與網路形成性評量。本研究採用準實驗研究設計, 將參與研究的十六個班級共 494 位國中一年級學生, 以隨機的方式, 以班級為單位分配進入五個分別包含不同「Ask-Hint 策略組合模式」的網路教學環境進行學習, 研究發現在不同「Ask-Hint 策略組合模式」下學習的學生, 其學習效益有顯著的差異, 且對於「Ask-Hint 策略」之使用時機與使用心態亦有差異。

關鍵字: WATA (Web-based Assessment and Test Analysis system)、GAM-WATA、數位學習、網路形成性評量、求助策略

*作者現職: 國立新竹教育大學教育學系助理教授