國立中興大學資訊管理學系

碩士學位論文(初稿)

探討漸進提示策略應用於遊戲化程式設計

學習之影響

Exploring the Effects of Graduated Prompting Strategies in Gamification of Programming Learning

　指導教授：陳家榛　博士　Chia-Chen Chen

研究生：陳QQ JOn-YOu Chen

中華民國一百一十二年五月

# 致謝

感謝老師，感謝學長姐，感謝學弟妹，感謝親朋好友，感謝自己，要感謝的太多了，那就謝天吧

# 摘要

要改的東西太多了，那就改天吧!

關鍵字：這是關鍵字

# Abstract

# 目錄

[1 致謝 i](#_Toc135855140)

[2 摘要 ii](#_Toc135855141)

[3 Abstract iii](#_Toc135855142)

[4 目錄 iv](#_Toc135855143)

[5 圖目錄 vi](#_Toc135855144)

[6 表目錄 vii](#_Toc135855145)

[1 第一章 緒論 1](#_Toc135855146)

[1.1 研究背景與動機 1](#_Toc135855147)

[1.2 研究目的 1](#_Toc135855148)

[1.3 研究流程 1](#_Toc135855149)

[1.4 論文架構 1](#_Toc135855150)

[2 第二章 文獻探討 2](#_Toc135855151)

[2.1 遊戲化學習 2](#_Toc135855152)

[2.2 漸進提示策略 2](#_Toc135855153)

[2.3 學習動機 2](#_Toc135855154)

[3 系統規劃與實作 3](#_Toc135855155)

[3.1 系統開發環境 3](#_Toc135855156)

[3.2 系統規劃 3](#_Toc135855157)

[4 第四章 研究方法 4](#_Toc135855158)

[4.1 研究架構 4](#_Toc135855159)

[4.2 研究對象 4](#_Toc135855160)

[4.3 實驗流程 4](#_Toc135855161)

[4.4 測量工具 4](#_Toc135855162)

[4.4.1 動機量表 4](#_Toc135855163)

[4.4.2 訪談 4](#_Toc135855164)

[5 第五章 分析結果與討論 5](#_Toc135855165)

[5.1 學習成效影響 5](#_Toc135855166)

[5.2 學習動機影響 5](#_Toc135855167)

[6 第六章 結論與建議 6](#_Toc135855168)

[6.1 研究結論 6](#_Toc135855169)

[6.2 管理意涵與研究貢獻 6](#_Toc135855170)

[6.2.1 學術管理意涵與研究貢獻 6](#_Toc135855171)

[6.2.2 實務性管理意涵與研究貢獻 6](#_Toc135855172)

[6.3 研究限制 6](#_Toc135855173)

[6.4 未來方向 6](#_Toc135855174)

# 圖目錄

[圖 1‑1研究流程圖 1](#_Toc135854705)

[圖 4‑1一張圖 4](#_Toc135854706)

# 表目錄

[表 2‑1遊戲化學習應用於教育領域 2](#_Toc135854713)

# 第一章 緒論

* 1. 研究背景與動機
  2. 研究目的
  3. 研究流程

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 字型, 設計 的圖片

自動產生的描述

圖 1‑1研究流程圖

* 1. 論文架構

# 第二章 文獻探討

* 1. 遊戲化學習

參照如下表 2‑1：

表 2‑1遊戲化學習應用於教育領域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 作者 | 篇名 | 研究貢獻 |
| Gary and Yo (2023) | Studying the effects of teaching programming to lower XXXX | 本篇研究探討使用嚴肅遊戲CodeCombat來教學Python程式設計基礎概念對國中生學習程式設計的….。 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

資料來源：本研究整理

* 1. 漸進提示策略
  2. 學習動機

# 系統規劃與實作

* 1. 系統開發環境

慢慢來比較快

* 1. 系統規劃

# 第四章 研究方法

* 1. 研究架構
  2. 研究對象

這裡引用一下圖 4‑1

圖 4‑1一張圖

* 1. 實驗流程
  2. 測量工具
     1. 動機量表
     2. 訪談

# 第五章 分析結果與討論

* 1. 學習成效影響
  2. 學習動機影響

# 第六章 結論與建議

* 1. 研究結論
  2. 管理意涵與研究貢獻
     1. 學術管理意涵與研究貢獻
     2. 實務性管理意涵與研究貢獻
  3. 研究限制
  4. 未來方向