

Collaborative Web Learning Tools: Wikis and Blogs

協作網路學習－使用維基百科與部落格

RAMO' N RUBIO, SANTIAGO MARTI'N, SAMUEL MORA'N

Abstract:

Over the last few years an evolution has taken place in the way users communicate through the web. New web technologies and, above all, the new role of the users have led to the appearance of innovative web applications based on collective intelligence or social intelligence. In these applications the users play an active part: for the first time, the users, as part of a community, give their opinions, create, access, edit and participate in the contents. Applications of this type form part of "web 2.0" which can be summed up as a new philosophy or concept of how to use Internet. This article gives an overview of web 2.0 and the potential impact of its use in education. Our research group considers that, in the future, the use of tools of this type will be a fundamental part of communications with students in both b-learning and in e-learning. Thus, we have attempted to develop pedagogic support for web 2.0 tools that enables us, from an educational standpoint, to rely on applications of this type. At the same time a survey was made among teachers and students in the University School of Technical Industrial Engineering (EUITI) in Gijón to analyse the current status of their knowledge of these new technologies.

網路科技日新月異，Web 2.0的概念在網路延燒，網路用戶不再只是獨自在網路上瀏覽訊息，Web 2.0讓網路用戶們之間產生交流，逐漸形成社會集體智慧，讓網路用戶可以打破距離、時間、甚至情緒的障礙交流訊息；而Web 2.0擴大網路用戶的網路使用權限，讓網路用戶除了可以自由拜訪網頁，更能夠表達意見，甚至參與編輯網頁內容。在此現象之中筆者認為在Web 2.0概念下網路用戶創建網頁內容和其之間的信息傳輸將是網路最活躍的趨勢，而此網路趨勢應用在教育領域極具可行性，可成為良好素材。筆者提出目前網路上兩個最適合用在教育領域上的Web 2.0網路社群－維基百科與部落格，雖然兩者性質不同，但皆適合老師與學生、學生與學生之間進行協作學習。筆者以調查Web 2.0網路工具在師生之間的普及與認知程度，評估維基百科與部落格是否適合作為協作學習的工具。結果呈現上雖然成效不佳，但分析場域及使用者心態後可以抱持樂觀的心態，認為Web2.0的網路應用對協作學習有一定程度幫助，筆者以「說服教學者學習新網路應用的動機及原因」作為立論之立場。

Keywords:

Collaborative learning (協作學習)

country-specific developments (國家特別發展)

multimedia systems (多媒體系統)

teaching/learning strategies (教學/學習策略)

Source:

onlinelibrary.wiley.com

Computer Applications in Engineering Education (2009)

Wiley Periodicals, Inc. (2009)

Opinions:

將 Web 2.0 的概念帶入教學是很好的想法，從 Web 2.0 性質上的分析確實可以認為 Web 2.0 概念應用在協作教學上具可行性，不過評估方法上稍嫌不夠嚴謹，僅以調查 Web 2.0 網路工具在師生之間的普及與認知程度，無法評估維基百科與部落格是否可以達到師生協作學習的效果，此外成果的呈現上事實是效果不佳的，雖然筆者認為其中有場域及使用者心態的影響因素，但這些因素之干預程度並未被實驗出來，是否真實具影響性難以評估；以上部分可能尚須思考與著墨。另外筆者以網路上現有之 Web 2.0 工具－維基百科與部落格作為協作學習的工具，但兩者之設計的基準與目的並非應用於教育，必然有無法支持教學或不適合用在教學的部分，筆者或許可嘗試在此理論下發展新的 Web 2.0 工具。

Suggest:

本篇文章主要是研究Web2.0的網路交流的應用是否可成為師生間具教育意義的溝通橋樑，探討維基百科在教育上的應用，但是以維基百科與部落格為平台輔助性較不夠，可能為師生間建立一個有系統性的課程相關平台，來進行各種課程方面的交流會更好，而研究出的成果是分析場域及使用者心態，是認為Web2.0的網路應用對協作學習有一定程度幫助，但維基百科與部落格平台不是很適合做為協作學習的工具，所以專為師生關係設計一個更與課程有相關性的平台有利於師生關係的互動、分享，可以更接近教育學習的需求性。研究結果未如預期，成效不佳，或許可以提供其他新概念或想法解決此問題，參考Google協作平台等相關輔助工具進行教學評估，配合未來具發展性的Web3.0之概念繼續發展。

對於科技技術的論文，2007年有一點久遠，除去這點，Web 2.0仍然是一個網路概念的重點，論文因應時代科技潮流，對於協同平台的教學，導入教學評估，但教學評估本來就有一定的難度，加上背後有太多影響因素，可以再進一步加以考慮。維基百科裡面的內容因為每個人都可以去更改，或許不一定是正確的，但是在尋找一些名詞解釋時，維基百科總是會出現不錯的資料。抱持著半信半疑的態度去深入查詢也未必不是一種學習方式，但是要確定其學習效果，可能需要更嚴謹的評估。

Presentation:

• Advantage

1. 本文章從WEB 2.0概念介紹與分析趨勢，針對部落格和維基百科的案例分析明確，內容與生活息息相關，以貼近大家的網站來介紹，提供圖文來表達，過程容易理解。
2. 內容條列式清楚，報告詳盡並提出個人看法，具有深入思考的潛力，可朝這方面發展。

• Disadvantage

部分文字太多，不易抓住重點。

Response:

目前 Web3.0 的定義尚有爭論，概念是建構在 Web2.0 基礎上，發展將網際網路轉化為資料庫、向人工智慧進化、語義網和 SOA 的實現、3D 進化等等面向；上述為維基百科對 Web3.0 的定義，雖然也許並非完全正確的資料，但快速地提供大眾一個概念，這是維基百科有所貢獻的地方。現在隨著科技的發展，網際網路的效能越來越強大，未來可以到達何種程度可能超乎想像，在這急速擴張的科技趨勢下，我們可以藉著這些技術發展一套適合協作教學的網路教學平台，並做確實的評估，不論是對於使用者經驗層面或教學方面，期望能夠實際幫助師生們交流。

,

A Framework for the Online Evaluation of Serious Games

一個線上評估嚴肅遊戲的架構

Velian T. Pandeliev, Ronald M. Baecker

Abstract:

The number of 'serious games' designed to improve abilities such as cognition, physical fitness, or language proficiency is growing faster than scientific validation of claims being made by the vendors of such games. This is partly because validation is a costly and difficult process typically relying upon in-person experimental protocols. We propose an alternative — a framework for conducting validation studies online — and present the motivation, core principles and challenges in building such a system.

人類文明進入數位時代，並越加注重休閒娛樂，在過去的十多年中，遊戲產業已有更廣泛發展，玩家不分男女、年輕人或老年人，遊戲成為一個共同的主流消遣。而近年逐步發展之「嚴肅遊戲」所提供的主要面向並不只僅具娛樂性，還包含其他目的，如教育、體能和心理功能改善和保留，主旨在讓使用者改善自我或獲得新的能力。這樣的遊戲常宣稱一些積極的主張，例如增進記憶力、精進社會技能，或掌握一種語言，但缺乏科學的驗證。基於嚴肅遊戲未有穩固理論的現況，筆者期望提出一個評估嚴肅遊戲的架構，但傳統驗證方法太過昂貴並具一定程度限制，因此欲發展出在線上評估嚴肅遊戲的架構，但網路線上驗證被證實使用者的許多心理因素會影響驗證結果，最後筆者建構一個直接排除干預因素的六個面向之評估架構，並預計實現完成此線上實驗，以驗證所提出的架構理論，希望此架構能夠具體解決遊戲中干預因素的問題，具有普遍性和獨立性，最終期望推動嚴格的線上驗證發展，使此種科學研究具信度與效度，替代昂貴的傳統研究。

Keywords:

Serious games (嚴肅遊戲)

mental fitness (心理適應)

experimental protocols (實驗協議)

Source:

dl.acm.org

FuturePlay '10 Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (2010)

Vancouver Digital Week (2010)

Opinions:

嚴肅遊戲之研究目前尚未有具權威性之評估框架被提出，因此此篇嚴肅遊戲的評估架構研究值得期待，不過由於此篇論文事實上僅完成提出理論架構的部分，後續之實驗與結果評估尚未完成，因此讀者尚無法確知筆者提出之線上評估嚴肅遊戲的架構是否具有實效性。此外筆者指出其建立架構之方式是直接排除可能之干預因素，而所謂之干預因素並未描述清楚，缺少明確的研究理論，讀者無法確認其所排除之干預因素，是否真實為干預線上驗證之正確性的因素，此為易使人產生疑慮的部分。最後期望後續實驗結果之文章能夠盡快提出。

Suggest:

嚴肅遊戲目前仍為較新的議題，提出了一套理論但卻無實際的研究方法操作，作者初步對於嚴肅遊戲的線上評估設計所發表的理論，內容詳細但缺乏實際案例，只有理論未有完整的研究方法、分析與結果，所以有點難以想像結果是否如預期。在未來會建構一個直接排除干預因素的六個面向之線上評估嚴肅遊戲的架構，應該可以更深入的研究探討是否有更好的研究方法與解決方案，期待未來看到嚴肅遊戲六個面向之線上評估架構的成效性。

題目本身就擁有一定的危險性，似乎定義的太廣泛，而學習者有多少動力在持續這樣的學習，但有明確的指出，其文章貢獻所提出之架構，是為了替代昂貴的傳統研究，因此可以理解此篇論文為初階架構，相信對於質疑的部分修改下去，最終定能發展出一套完整的評估方式，畢竟嚴肅遊戲是有目的性的開發，始終需要一個理論評估架構來支撐設計發展的理念，因此這篇文章雖然不嚴謹，但仍就對於評估架構有初步的貢獻，提供清楚的使用者狀況監控，確保研究品質結果。

Presentation:

• Advantage

- 1.介紹研究方法的架構很嚴謹詳細，以條列式呈現，主軸清楚明瞭。
- 2.嚴肅遊戲的關鍵字介紹，對此論文核心更加了解。

• Disadvantage

- 1.研究內容不完全了解，整體較抽象，若能增加實驗網頁的圖會更好。
- 2.對於方法和實驗內容分析六點歸納，說明不清楚，可附加實驗網頁的截圖，會聽者對本文較能理解。

Response:

由於此篇論文是以探討理論架構為主，尚未有實作部分，因此並無提供任何關於線上實驗網頁的圖示，僅以文字敘述確實是較難以讓讀者了解內容。但此論文的發展性確實值得讓人期待，期望其可改善引人質疑的部分，並以嚴謹的實驗與評估方式驗證其框架，最後如其所望，成為具權威性的嚴肅遊戲評估框架，同時推動嚴格的線上驗證發展，替代昂貴的傳統研究。