

簡 歷

姓名	洪秀婷 (Hsiu-Ting Hung)
最高學歷	喬治亞大學 語言教學博士 University of Georgia, USA
研究專長	電腦輔助語言學習、翻轉學習、遊戲式學習
獲獎榮譽	<p><u>研究類</u>：</p> 全球前 2% 頂尖科學家：World's Top 2% Scientists 2023 年度榜、終身榜 全球前 2% 頂尖科學家：World's Top 2% Scientists 2022 年度榜 全球前 2% 頂尖科學家：World's Top 2% Scientists 2021 年度榜 全球前 2% 頂尖科學家：World's Top 2% Scientists 2020 年度榜 高雄科技大學 112 學年度特殊優秀研究人才彈性薪資獎勵/優良研究獎 高雄科技大學 111 學年度特殊優秀研究人才彈性薪資獎勵/卓越研究獎 高雄科技大學 110 學年度特殊優秀研究人才彈性薪資獎勵/傑出研究獎 高雄科技大學 109 學年度特殊優秀研究人才彈性薪資獎勵/傑出研究獎 高雄科技大學 108 學年度特殊優秀研究人才彈性薪資獎勵/優良研究獎 高雄科技大學 107 學年度特殊優秀研究人才彈性薪資獎勵/傑出研究獎 高雄第一科技大學 106 學年度科技部補助大專校院特殊優秀人才獎勵 高雄第一科技大學 105 學年度科技部補助大專校院特殊優秀人才獎勵 高雄第一科技大學 103 學年度科技部補助大專校院特殊優秀人才獎勵 高雄第一科技大學 102 學年度國科會補助大專校院特殊優秀人才獎勵 高雄第一科技大學 101 學年度學術研究優良獎 <p><u>教學類</u>：</p> 高雄第一科技大學 098-2 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 099-1 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 101-1 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 102-1 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 102-2 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 104-1 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 104-2 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 105-1 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 105-2 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 106-1 學期教學成效優異 高雄第一科技大學 104 學年度創新教學獎勵 高雄第一科技大學 106 學年度創新教學獎勵

<p>研究計畫</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 計畫名稱：「遊戲式探究學習融入全英語課程之成效研究」。國科會 113 年度專題研究計畫 (NSTC-113-2410-H-992-010-MY2). ● 計畫名稱：「遊戲式合作探究英語學習環境之建構與應用」。科技部 111 年度專題研究計畫 (MOST-111-2410-H-992-019). ● 計畫名稱：「實務驅動創新教育研究：以設計導向學習為途徑培育創新人才之多元素養」。科技部 109 年度專題研究計畫：二年期 (MOST-109-2511-H992-003-MY2). ● 計畫名稱：「基於鷹架理論的擴增實境輔助遊戲化行動學習機制於英語教學之應用」。科技部 106 年度專題研究計畫：三年期 (MOST-106-2628-S992-303-MY3). ● 計畫名稱：「行動科技輔助遊戲化英語學習的教學成效評估與學習歷程分析」。科技部 105 年度專題研究計畫：二年期 (MOST-105-2511-S-327-002-MY2). ● 計畫名稱：「支援自主學習的個人化英語學習系統之建置與評估」。科技部 104 年度專題研究計畫 (MOST-104-2511-S-327-001). ● 計畫名稱：「文體導向協同寫作教學模式之發展與評估：以英語議論文為例」。國科會 102 年度專題研究計畫：二年期 (NSC-102-2511-S-327-001-MY2). ● 計畫名稱：「數位合作學習環境下悅趣化評量於英語字彙教學之應用」。國科會 101 年度專題研究計畫 (NSC-101-2511-S-327-002). ● 計畫名稱：「悅趣式學習於行動科技輔助語言教學環境之應用」。國科會 100 年度專題研究計畫 (NSC-100-2511-S-327-001). ● 計畫名稱：「藉由多元素養教學模式提升大專英語學習者溝通能力之研究」。國科會 99 年度專題研究計畫 (NSC-99-2511-S-327-001).
--------------------	---

期刊論文

- Jao, C. Y., Yeh, H. C., & **Hung, H. T.** (2024, in press). Exploring the effects of robot-assisted multimodal composition on students' audience awareness for English writing. *Computer Assisted Language Learning*, 1-29. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2300972>
- **Hung, H. T.**, Yang, J. C., & Chung, C. J. (2024, in press). Effects of performance goal orientations on English translation techniques in digital game-based learning. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2364474>
- Chang, J. L., **Hung, H. T.**, & Yang, Y. T. C. (2024). Effects of an annotation-supported Socratic questioning approach on students' argumentative writing performance and critical thinking skills in flipped language classrooms. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(1), 37-48.
- **Hung, H. T.**, & Yeh, H. C. (2023). Augmented-reality-enhanced game-based learning in flipped English classrooms: Effects on students' creative thinking and vocabulary acquisition. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(6), 1786-1800.
- Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & **Hung, H. T.** (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning*, 38(4), 840-862.
- Chen, C. H., **Hung, H. T.**, & Yeh, H. C. (2021). Virtual reality in problem-based learning contexts: Effects on the problem-solving performance, vocabulary acquisition, and motivation of English language learners. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(3), 851-860.
- **Hung, H. T.**, Yang, J. C., & Tsai, Y. C. (2020). Student game design as a literacy practice: A 10-year review. *Educational Technology & Society*, 23(1), 50-63.
- Chang, M. M., & **Hung, H. T.** (2019). Effects of technology-enhanced language learning on second language acquisition: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*, 22(4), 1-17.
- **Hung, H. T.**, Yang, J. C., Hwang, G. J., Chu, H. C., & Wang, C. C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers & Education*, 126, 89-104.

期刊論文

- **Hung, H. T.** (2018). Gamifying the flipped classroom using game-based learning materials. *ELT Journal*, 72(3), 296-308.
- **Hung, H. T.** (2017). Clickers in the flipped classroom: Bring your own device (BYOD) to promote student learning. *Interactive Learning Environments*, 25(8), 983-995.
- **Hung, H. T.** (2017). Design-based research: Redesign of an English language course using a flipped classroom approach. *TESOL Quarterly*, 51(1), 180-192.
- **Hung, H. T.** (2017). The integration of a student response system in flipped classrooms. *Language Learning & Technology*, 21(1), 16-27.
- Yeh, H. C., **Hung, H. T.**, Chiang, Y. H. (2017). The use of online annotations in reading instruction and its impact on students' reading progress and processes. *ReCALL*, 29(1), 22-38.
- **Hung, H. T.** (2015). Flipping the classroom for English language learners to foster active learning. *Computer Assisted Language Learning*, 28(1), 81-96.
- **Hung, H. T.**, & Yeh, H. C. (2013). Forming a change environment to encourage professional development through a teacher study group. *Teaching and Teacher Education*, 36, 153-165.
- **Hung, H. T.**, Chiu, Y. C., & Yeh, H. C. (2013). Multimodal assessment of and for learning: A theory-driven design rubric. *British Journal of Educational Technology*, 44(3), 400-409.
- Yeh, H. C., **Hung, H. T.**, Chen, Y. P. (2012). The roles of a university professor in a teacher study group. *Asia Pacific Education Review*, 13(3), 435-447.
- **Hung, H. T.** (2011). Design-Based Research: Designing a multimedia environment to support language learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 48(2), 159-169.
- **Hung, H. T.**, & Yuen, S. C. Y. (2010). Educational use of social networking technology in higher education. *Teaching in Higher Education*, 15(6), 703-714.