

基於適性化之互動式成語接龍遊戲系統

卓玉子, 羅家駿, 高玥舫

資訊管理學系

資訊學院

jlo@chu.edu.tw

摘要

隨著資訊化的來臨，數位學習已漸漸成為教師在教學上的最佳輔助工具，但目前市面上數位學習的教材尚未完備，整體架構不夠完整，大部份皆以單向式的方式，將知識推給學生，未能在互動方面有效地發揮學習成效，以增加學生的知識吸收。故本研究以成語接龍遊戲的方式，改善以往形式、資料庫及難易度的缺失，以達到學生對於成語的了解，以及不斷向自我挑戰的動力。

關鍵字：數位學習、互動式、適性化、成語接龍