附件2：

课 题 推 荐 专 家

（按姓氏拼音排序）

陈卫东，江苏南通人，博士后，苏州科技大学传媒与视觉艺术学院教授，副院长，新媒体交互设计与应用研究所所长，数字娱乐设计方向硕士研究生导师，江苏省高校青蓝工程中青年学术带头人，优秀青年骨干教师，瑞典斯德哥尔摩大学，香港公开大学访问学者，曾获苏州科技大学青年教师标兵，主要研究方向为:新媒体交互设计与教育应用，教育游戏，未来课堂。出版著作两部，学术论文50余篇。主编教材2部，主持省部级以上课题3项，市厅以上课题10余项。

联系方式：wdchen72@126.com。

胡小强，男，汉族，江西南昌人，教授，硕士生导师。武汉大学软件工程国家重点实验室计算机应用专业方向硕士毕业。浙江大学国内访问学者，中共党员，现任江西科技师范大学教育学院副院长。江西省高校中青年“学术带头人”。 中国图像图形学学会虚拟现实专委会委员兼副秘书长，江西省教育技术江西省首批入选高等教育研究专家库成员，江西省中小学教学指导委员会技术与综合实践组组长。研究方向：虚拟现实技术在教育领域中应用、教育游戏开发。多年以来，一直坚持承担教学任务，先后承担了《虚拟现实技术》、《多媒体技术》、《现代教育技术》等基础课、专业课程的教学，主持江西省精品资源共享课程《现代教育技术》的建设。主持完成教育部、财政部《动画》专业培养包建设，《虚拟现实技术在电子商务中的应用》等江西省科技项目3项，江西省教育科学“十五”规划重点项目1项，江西省教学研究项目5项。正式出版主编或独撰专著(教材)10部，其中《虚拟现实技术基础与应用》等2部教材被列为国家级高等教育“十一五”规划教材，在期刊上共发表论文100余篇。

联系方式：chinavrmm@163.com

马铁英，北京智教信息技术研究院院长，28年教龄，先后在大、中、小学从事教学、科研与管理等，《如何打开儿童早期智慧的大门》荣获国家级论文一等奖,1996年开始参与并主持国家级课题《大、中、小学心理健康教育策略研究》工作，出品《小学心理健康教育》实验教材一套，任吉林师范学院客座讲师,2005年开始参与游戏化学习主题式整合课程研究工作,先后主持参与全国教育科学"十一五"规划教育部重点课题《有效应用信息技术促进新课程教与学的研究》，主持申报全国教育信息技术研究“十二五”规划重点课题《中小学数字校园建设与优教创新模式研究》等，2015年创办智教信息技术研究院专门从事智慧教育研究工作。

联系方式：13681255488@126.com

马颖峰，副教授，陕西师范大学知识媒体研究所所长，陕西师范大学新闻与传播学院教育技术学网络与多媒体教育应用方向、教育游戏与动漫方向和广播电视艺术学数字动画设计方向硕士生导师，陕西师范大学教育信息化专家组成员。致力于教育游戏、教育动画、网络多媒体技术教育应用、数字动画设计等方向的研究。

联系方式：mayingfeng121@163.com

钱扬义，教授，华南师范大学化学研究所，主要研究信息技术支持下的科学学习以及化学教材与化学概念心理学研究、化学游戏教学。自主开发网络版化学教育游戏——化学动漫扑克牌游戏软件V 2.0 (具有计算机软件著作权，登记号：2008S R22697，分类号69000—8700)。此款游戏是纸质版化学扑克牌在信息技术平台上的延伸。其中，纸质版化学扑克牌包括《中学化学扑克》（2006年广州出版社出版）、《520中学化学桌游》（2013年科学出版社出版）。曾获第四届广东省高等教育教学成果奖二等奖，在科学出版社、高等教育等出版社出版教材与著作11部（独著或第一作者），著作于2004、2006年获得全国教师教育课程资源专家委员会颁发的全国教师教育课程资源“优秀资源”奖和“推荐使用资源”奖。

联系方式：qianyy@scnu.edu.cn

尚俊杰，博士，副教授，现任北京大学教育学院副院长、教育技术系系主任；兼任香港中文大学教育学院客座副教授、中国教育技术协会教育游戏专业委员会理事长、全国计算机辅助教育（CBE）学会副理事长、全球华人探究学习学会常务理事、国际华人教育技术协会亚太分会理事等学术职务。2011年获“北京交通大学建社十周年优秀作者称号”，2012年获北京大学“黄廷方/信和青年杰出学者奖”。发表《Impeding Phenomena Emerging from Students’ Constructivist Online Game-Based Learning Process: Implications for the Importance of Teacher Facilitation》、《重塑学习方式:游戏的核心教育价值及应用前景》、《学习科学:推动教育的深层变革》、《国际教育游戏实证研究综述:2008年—2012年》、《The Latest Development of Education Informatization in North America and Its Implications》等文章，出版《游戏进课堂指导手册》、《游戏的力量——教育游戏与研究性学习》等图书，其中，《ASP.NET程序设计》获“第七届全国高校出版社优秀畅销书一等奖”，《网络程序设计-ASP》获“北京市高等教育精品教材奖”。

联系方式：jjshang@pku.edu.cn

陶侃，《远程教育杂志》副主编、编辑部主任，兼任中国教育技术协会理事、中国教育技术协会期刊专业委员会副主任、浙江省期刊协会理事、华人探究学习协会理事。发表《电脑游戏中的“学习性因素”及其启示》、《略论读图时代的“游戏素养”及其构建》等论文20多篇。

联系方式：18157137958@163.com

魏婷，江苏徐州人，南京晓庄学院教师教育学院副教授，教育学博士。江苏省高校青蓝工程“优秀中青年骨干教师”，美国威斯康星大学麦迪逊分校教育学院访问学者。研究方向包括游戏化学习，数字媒体与儿童发展等。曾主持教育部人文社会科学基金项目1项、江苏省哲学社会科学基金项目2项，江苏省高校哲学社会科学重点课题1项。在国内教育技术领域权威期刊等发表学术论文26篇，出版学术专著1部。研究成果曾获得“江苏省社科应用研究精品工程奖二等奖”，“江苏省哲学社会科学研究成果奖三等奖”，“南京市哲学社会科学优秀成果奖三等奖” 等。

联系方式：jessie\_rose@163.com

叶长青，博士，华东师范大学副教授。创作软件：凯辉智能排版系统（化学图文排版部分）；巨龙科教：符号王智能出卷系统，在线考场，B/S多媒体课件著作工具，在线视频点播系统。

联系方式：ycq@deit.ecnu.edu.cn

恽如伟，教授，南京师范大学数字娱乐研究中心主任。主要研究领域为游戏、虚拟现实等数字互动媒体及其教育应用。近年学术兼职：德国Springer杂志上出版的国际“电子游戏与学习”期刊“LNCS Transaction on Edutainment”杂志编辑部主任，国际IEEE 子委员会Virtual Instructors Pilot Research Group（VIPRG）委员，中国数字游戏专业教学指导委员会委员、核心教材编写组成员，中国图形图像学会虚拟现实专委会委员、副秘书长，中国信息技术教育学会教育游戏专委会会员、秘书长，国际移动学习Mobile Learning 06、07、08、09程序委员会成员，国际电子游戏与学习Edutainment06、07、08、09、10程序委员会成员，论文出版主席，全国教育游戏与虚拟现实研讨会（EGVR07、08、09、10）程序委员会成员、秘书长，全国教育游戏研究基地会议负责人之一，江苏省新闻出版局电子出版物评审委员会会员、游戏评审委员会负责人。

联系方式：1253703529@qq.com

章苏静，教授，现任杭州师范大学教育技术学系主任，兼任浙江省师范教育教学指导委员会委员，全球华人探究学习学会副理事长。近年来出版专著与教材6部，其中《现代教育技术管理》获浙江省教育科学优秀研究成果奖二等奖，《数字化教学资源管理》浙江省第十五届哲学社会科学优秀成果奖二等奖。在CSSCI、EI等核心刊物上发表论文50余篇，获国家计算机软件著作权六项。

联系方式：21sjzhang@163.com

庄绍勇，教授，现任香港中文大学学习科学与技术中心主任，兼任“IEEE Education Society Technical Community on Learning Sciences (Humanities)”联合主席、“Chinese Society for Inquiry Learning”秘书、“Asia Pacific Society for Computers in Education (APSCE)”执行委员会成员、“APSCE Game & Toy Enhanced Learning & Society SIG”联合主席、“APSCE Classroom, Ubiquitous, & Mobile Technologies Enhanced Learning SIG”执行委员会成员、“Global Chinese Society for Computers in Education (GCSCE)”执行委员会成员等。发表了《Does online game‐based learning work in formal education at school?》、《Application of “LearningVillages” in collaborative inquiry learning》等文章。

联系方式：mjong@cuhk.edu.hk