



当前位置: [网站首页](#) >> [学院概况](#) >> [师资队伍](#) >> [教育技术学系](#) >> 正文

## 李建生

发布者: [发表时间]: 2020-08-11 [来源]: 教育科学学院 [浏览次数]: 1300



姓名: 李建生

职称: 副教授, 美国IOWA STATE UNIVERSITY大学心理学系访问学者。

### 教育背景:

教育技术学博士, 南京师范大学 (2006)

教育技术学硕士, 北京师范大学 (1998)

数学教育学士, 安徽师范大学 (1992)

研究方向: 远程教育, 深度学习, 合作学习, 教育游戏, 大数据分析, 媒体与青少年等。

### 教授科目:

远程教育学, 现代教育技术, 离散数学, 概率论与数理统计, C语言, 多媒体, 人工智能, 教育游戏研究模式 (研究生), 教育测量 (研究生), 现代教育技术专题研究 (研究生), 文献阅读与写作 (研究生) 等

### 主要科研项目:

国家社会科学项目: “青少年新媒体使用偏好及影响研究 (13BRK06)”;

教育科学规划教育部重点课题“电子游戏环境下学习行为研究（DCA090319）”；

江苏省教育科学“十一五”规划课题“社会学软件下远程教育实践活动研究，（D/2009/01/092）”；

江苏省教育厅高校哲学社会科学基金课题“Web2.0环境下参与式教学研究（09SJB880038）”，

南京师范大学规划项目“教育游戏设计实践课程建设研究”，

中国教育电视台创意专项项目“学习超市基本架构与运作机制研究”，

中国移动通信公司专项项目；

State University of New York: “Created within the STEM Exploratory Real/Virtual Environment” ；

Iowa state university: “media and video game” 。

### 主要研究成果：

Exploring Chinese Youth’s Internet Usage and Cyberbullying Behaviors and their Relationship;

Media Use and School Performance;

Multitasking: the study of Adolescent media multitasking Research;

Physiological Evaluation of the Players’ Emotions in Different Educational Game;

Data Analysis on the Learner’ s Conceptual Interaction in MOOCs Forum;

An Analysis of Teaching Behavior in the Open Course;

Design features and academic emotions in educational Games;

The effect of flow and Motivation on users’ Learning outcomes in second Life;

The Effect of Online Games on Adolescents’ Physical, Mental Health, and Academic Performance;

教育游戏中玩家成就目标对学业情绪的影响研究；

教育游戏中心流体验与学习成效的关系；

青少年媒体影响、身体自尊、人格特质关系的研究；

网络学习社区的社会性交互研究；

社会调节学习理论及启示；

认知具身观：教育技术学研究的新视角。

专著：《青少年新媒体使用偏好及影响实证研究》，科学出版社，2017年5月。

欢迎各位有志于教育技术学研究的同学，不论你是擅长技术还是醉心理论，一同研究。

邮箱：[jjianshengli333@163.com](mailto:jjianshengli333@163.com)

