

(一)期刊論文 (*代表通訊作者)

- Wernhuar Tarng, Yu-Sheng Lin, Chiu-Pin Lin, and Kuo-Liang Ou (2016). Development of a Lunar-Phase Observation System Based on Augmented Reality and Mobile Learning Technologies, Volume 2016 (2016), 12 pages. (SCI)
<http://www.hindawi.com/journals/misy/2016/8352791/>
- H. C. Hung, Young, S. S. C., & Lin, C. P. (2015). No student left behind: a collaborative and competitive game-based learning environment to reduce achievement gap of EFL students in Taiwan. *Journal of Technology, Pedagogy and Education*, 24(1), 35-49. (SSCI)
- Lin, C. P., Chen, W. L., Lin C. C., Su, Y. T., & Xie, W. T. (2014). Group Scribbles to Support "Fraction" Collaborative Learning in a Primary School. *The Journal Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 9(3), 461-473.
- Lin, C. P., Chen, W. L., Yang, S. J., Xie, W. T., & Lin C. C. (February, 2014). Exploring students' learning effectiveness and attitude in Group Scribbles-supported collaborative reading activities: a study in the primary classroom, *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(1), 68-81. (SSCI)
- Lin, Z. C., Li, Y. J., Lin, C. P., & Lai, S. Y. (2014). The Comparative Acceptance Level of Using e-Book Housed in Mobile Devices. *International Journal of Scientific Knowledge*, 5(3), 1-9.
- Lin, C. P., Chung, Y. P., & Lin C. C. (2013) , A Study of GS platform to Support Classroom Collaborative Learning, *Global Chinese Journal for Computers in Education*, 9 (1&2), 1-13.
- 林秋斌、宋瑗玲、黃龍翔 (2013) , 「在 Group Scribbles 平台上以 VSPOW 模式進行國小議論文合作寫作之研究」, *教育科技與學習期刊*, 第一卷第一期, 13-38 頁。
- Chen, Y. H., Lin, C. P., Looi, C. K., Shao, Y. J., & Chan, T. W. (2012). A Collaborative Cross Number Puzzle game to enhance elementary students' arithmetic skills, *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(2), 1-14. (SSCI)
(Corresponding author)
- Lin, C. P., Wong, L. H., & Shao, Y. J. (2012). Comparison of 1:1 and 1:m CSCLE environment for collaborative concept

- mapping, *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(2), 99-113. (SSCI)
- Chen, Y. H., Looi, C. K., Lin, C. P., Shao, Y. J., & Chan, T. W. (2012). Utilizing a collaborative Cross Number Puzzle game to develop the computing ability of addition and subtraction. *Educational Technology & Society*, 15(1), 354-366. (SSCI) (Corresponding author)
 - 林秋斌、蘇怡慈、李美萱 (2012)，「電腦支援合作學習輔助分數概念教學之研究」，數位學習科技期刊，第四卷第一期，1-15 頁。
 - 林秋斌、李美蕙 (2011)，「以多媒體簡訊進行急救要訣行動學習之可行性研究」，全球華人計算機教育應用學報(GCJCE)，第七卷第一期、第二期，25-38 頁。
 - Liu, C. C., Liu, K. P., Chen, W. H., Lin, C. P., & Chen, G. D. (2011). Collaborative Storytelling Experiences in Social Media: Influence of Peer-Assistance Mechanisms. *Computers & Education*, 57(2), 1544-1556. (SSCI)
 - Lin, C. P., Shao, Y. J., Wong, L. H., Li, Y. J., & Niramitranon, J. (2011). The Impact of Using Synchronous Co-operative Virtual Tangram in Children's Geometric Learning, *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 250-258. (SSCI)
 - Lin, C. P. (2011). 1:1 Learning Technology to Support Collaborative Concept Mapping: A Case Study of Social Studies Lesson in Elementary School, *International Journal of Mobile Learning and Organizations*, 5(1), 79-95.
 - Lin, C. C., Ma, Z., & Lin, C. P. (2011). Re-examining the critical success factors of E-Learning from the EU perspective. *International Journal of Management in Education (IJMIE)*, 5(1), 44-62.
 - 林秋斌 (2011)，「一對一的行動學習教室」，國家文官學院 T&D 飛訊，第 120 期，1-20 頁。
 - Lan, Y. J., Sung, Y. T., Tan, N. C., Lin, C. P., & Chang, K. E. (2010). Mobile-Device-Supported Problem-Based Computational Estimation Instruction for Elementary School Students. *Educational Technology & Society*, 13(3), 55-69. (SSCI)

- Lin, C. P., & Hung, W. M. (2009). A Study of Synchronized CSCL for Chinese Polysemy Learning, *Journal of Internet Technology*, 10(4), 367-372. In Chinese. (EI/SCIE/TSCI)
- 鐘樹椽、江玄宏、林秋斌 (2009)，「行動合作學習對國小學童等值分數解題表現與表徵能力之研究」，*南大理工研究學報 (JSTS)*，第 43 卷第 1 期，53-69 頁。
- Looi, C. K., Lin, C. P., & Liu, K. P. (2008). Group Scribbles to Support Knowledge Building in Jigsaw Method. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 1(3), 157-164. (EI)
- Lin, C. P., Young, S. S. C., Chan, T. W., & Y.H. Chen (2005). Teacher-Oriented Adaptive Web-based Environment for Supporting Practical Teaching Models: A Case Study of "School for All", *Computers & Education*, 44(2), 155-172. (SSCI)
- Young, S. S. C., Chan, T. W., & Lin, C. P. (2002). A Preliminary Evaluation of a Web-mediated School for All. *Journal of Computer Assisted Learning*, 18(2), 211-220. (SSCI)

(二)研討會論文

Conference Papers (In English):

- Hong, H. Y., Chen, B., Tsai, C. C., Lin, C. P., & Wu, Y. T. (2016). Fostering more informed epistemic views among students through knowledge building. *ICLS2016*, Singapore
- Lin, C. P., Chen W. L., & Lin, C. C. (2015). A Study of GS-Based "Factor" Collaborative Learning in a Primary School. *ICCE2015*, pp. 14-20, China.
- Tarng, W. H., Pang, J. K., & Lin, C. P. (2015). Development of a Motion-Sensing Automatic Timing and Positioning Global Astrolabe Based on the Augmented Reality Technology, *The Asian Conference on Society, Education and Technology 2015*, October 21 – 25, Kobe.
- Liou, H. H., Yang, S. J. H., Tarng, W. H., Lin, C. P., & Lin, Y. S. (2013). A moon observation system for learning the lunar concepts in Astronomy education, the 24th Annual Conference of the Australasian Association for Engineering Education (AAEE2013), Gold Coast, , 2013.

- Lin, C. P., Chen, W. L., Su Y. T., & Xie, W. T. (2013). Integrating CSCL to improve math concept learning: An example of “Fraction” learning in a primary school. International Conference on the Frontier in e-Learning Research 2013(AECT-ICFER 2013).
- Chen, W. L., Lin, C. P., Xie, W. T., & Chu, C. C. (2012). Group Scribbles-Enhanced Collaborative Learning Improves Reading Skills: An Experiment Study in Primary Classrooms. ICCE2012, pp. 537-544, Singapore. (Special Mention Award).
- Lin, C. P., & Yang, S. J. (2012). GS-Supported Collaborative Learning for Primary School Students’ Reading Comprehension. The Proceedings of the International Workshop on Technology Enhanced Collaborative Learning, TECL2012, in conjunction with CollabTech2012, pp. 13-16, Japan.
- Chen, W. L., Lee, C., Tan, A., & Lin, C. P. (2012). What, How and Why - A Peek into the Uses and Gratifications of Ubiquitous Computing for Pre-service Teachers in Singapore, WMUTE2012, pp. 182-186, Japan.
- Yang, S. J., Lin, C. P., Yang M. H., Shao, Y. J., & Chen, W. L. (2011). Computer-supported Collaborative Learning for Elementary School Students on the Effectiveness of Reading Comprehension, ICCE2011, Thailand.
- Wong, L. H., Lin, C. P., Sung Y. L., & Lin, C. C. (2011). Group Scribbles to Support Elementary Students’ Writing Based on VSPOW Model: A Preliminary Study, ICCE2011, Thailand.
- Chen, Y. H., Looi, C. K., Lin, C. P., Shao, Y. J., & Chan, T. W. (2011). Utilizing a collaborative “Cross Number Puzzle” game on Group Scribbles to develop students’ computing ability of addition and subtraction, CSCL2011, Hong Kong.
- Sung, Y. L., Lin, C. P., & L. H., Wong. (2010). Group scribbles to support elementary students’ writing based on vspow model, ICWE2010, pp. 227-229, Taiwan (Best Paper Award).
- Chen, Y. H., & Lin, C. P. (2010). Cross number puzzle” game base-on group scribbles to develop students’ computing ability, ICWE2010, pp. 230-232, Taiwan.

- Lu, C. C., Lu, P. W., & Lin, C. P. (2010). Smart phone based on GS to support 1:1 collaborative learning, ICWE2010, pp. 233, Taiwan.
- Li, M. S., Moh, S. H., & Lin, C. P. (2010). A LIVE FEEDBACK PLATFORM FOR STUDENTS TO INTERACT WITH THE MULTIMEDIA CONTENT, ICWE2010, pp. 343-346, Taiwan (Special Mention Award).
- Lin, C. P., Shao, Y. J., Wong, L.H., & Li, Y. J. (2010). The Impact of Using Synchronous Co-operative Virtual Tangram in Children's Geometric, APTEL2010, pp. 127-134, Japan.
- Lin, C. P., Wong, L. H., Liu, T. J., & Shao, Y. J. (2010). An Analysis of the Interactional Patterns in One-to-One and One - to- Many Collaborative Concept Mapping Activities, ICLS2010, USA.
- Niramitranon, J., Sharples, M., Greenhalgh, C., & Lin, C. P. (2010). Orchestrating Learning in a one-to-one Technology Classroom, WMUTE2010 (EI), pp. 96-103, Taiwan.
- Lin, C. P., Wong, L. H., Shao, Y. J., Niramitranon, J., & Tong, C. J. (2010). 1:1 Learning Technology to Support Collaborative Concept Mapping: A Case Study of Social Studies Lesson in Elementary School, WMUTE2010, pp. 3-9, Taiwan.
- Lin, C. P., Chen, W. L., & Tong, T. H. (2009). Enhancing students computational estimation ability in GS-based computer-supported collaborative learning environment, ICCE 2009, pp. 632-634, HK.
- Hung, H. C., Young, S. S. C., & Lin, C. P. (2009). Constructing the Face-to-Face Collaborative Game-based Interacted Environment to Portable Devices for English Vocabulary Acquisition, CSCL2009, pp. 370-374, June 8-13, Rhodes, Greece.
- Lin, C. P., Tong, T. H., Niramitranon, J., Tong, T. H., & Liu, K. P. (2008). Enhancing computational estimation abilities with computer-supported collaborative learning activity. ICCE 2008, pp. 397-398, October 27-31, Taipei, Taiwan.
- Lin, C. P., Liu, K. P., & Looi, C. K. (2008). Group Scribbles to Support Jigsaw Cooperative Learning in a Graduate Course, ICALT2008, pp. 459-463, July 1-5, Santander, Cantabria, Spain.(EI)

- Lin, C. P., Liu, K. P., & Niramitranon, J. (2008). Tablet PC to Support Collaborative Learning: An Empirical Study of English Vocabulary Learning, WMUTE2008, pp. 47-51, March 23-26, Beijing, China (Best Paper Nominated). (EI)
- Lin, C. P. (2008). A system perspective to establish a mobile collaborative learning environment (MCLE) - A preliminary study of Empirical Practice, WMUTE2008, pp. 202-204, March 23-26, Beijing, China. (EI)
- Lin, C. P., Young, S. S. C., & Hung, H. C. (2008). Game-based Learning Environment via Cooperative-competitive Learning Module on Handheld Devices to Increase English Vocabulary Acquisition, WMUTE2008, pp. 205-207, March 23-26, Beijing, China. (EI)
- Chang, C. Y., Lin, C. P., & Lin, Y. C. (2008). Innovation of Future Education in Taiwan: Enjoy Learning with Mobile Learning Technology, WMUTE2008, pp. 199-201, March 23-26, Beijing, China. (EI)
- Lin, C. P., Lee M. H., & Liu, K. P. (2008). Content Development for CPR over Handheld Devices, WMUTE2008, pp. 222-224, March 23-26, Beijing, China. (EI)
- Lin, C. P., Chaudhury, S. R., Liu, Y. F., Liu, K. P., & Hung, W. M. (2007). Collaborative Learning in a One-To-One Technology Enhanced Learning Environment: A preliminary study of Empirical Practice, ICCE2007, November 5-9, Hiroshima, Japan.
- Niramitranon, J., Sharples, M. & Greenhalgh, C., & Lin, C. P. (2007). SceDer and COML: Toolsets for Learning Design and Facilitation in One-to-One Technology Classroom. ICCE 2007, pp.385-391, November 5-9, Hiroshima, Japan.
- Lin, C. P. (2007).Using Mobile Technology to Support Collaborative learning activities in Classroom, MULE2007, pp. 45-48, Aug 15-17, HK.
- Lin, C. P., Young, S. S. C., Hung, H. C., & Lin, Y. C. (2007). Implementation of the Scrabble Game on the Mobile Devices to Increase English Vocabulary Acquisition Acquisition, CSCL2007, pp. 438-440, July 16-21, New Jersey, USA.
- Chen, Y. H., Lin, C. P., Ho, C. W., & Ching, I. M. (2004). Exploring major events and the Accumulated user forecasting

model to support building Web-based learning communities - preliminary analysis from the School for All, ICALT 2004, pp. 717-719. (EI)

- Ching, I. M., Lin, C. P., & Chen, Y. H. (2004). A framework design to facilitate meta-cognitive learning in the Web-based environment, ICCE2004.
- Lin, C. P., Young, S. S. C., Chan, T. W., & Chen, Y. H. (2003). Adaptive Web-based Environment for Supporting Practical Teaching Models: A Case Study of "School for All", ICCE2003, pp. 234-242, December 2-5, Hong Kong, China.
- Young, S. S. C., Chan, T. W., & Lin, C. P. (2001). Preliminary Evaluation on a Web-mediated School for All. ED-MEDIA 2001, pp. 2105-2109, June 25-30, Tampere, Finland.
- Lin, C. P., Chan, T. W., & Young, S. S. C. (2001). School for All: A Web-Based Teaching and Learning Community. Computer and Learning CAL2001, pp.215-216, April 2-5, Warwick, England, U.K.

Conference Papers (In Chinese):

- 以解題歷程之行動科技支援同儕教學探究-以小學五年級數學文字題為例，許綺霓、林秋斌、宋瑗玲，GCCCE2016，pp. 198-205，香港教育學院。
- 以賽局理論支持電腦輔助合作學習對國小六年級學生資訊課程學習態度之初探，張家榮、陳俞臻、薛為蓮、陳威翰、林秋斌，TWELF2015，國立高雄師範大學。
- 運用 Google Classroom 平台於國中資訊課程設計之研究，謝欣秀、劉育安、陳昱樺、林秋斌，TWELF2015，國立高雄師範大學。
- 雲端課程管理系統運用於國小六年級資訊教學活動之初探，林督閔、陳彥佐、劉耀暉、林秋斌，TWELF2015，國立高雄師範大學。
- 以設計本位為基之閱讀理解學習活動設計與反思之個案研究，馬正安、宋瑗玲、林秋斌、陳文莉、游昱翔，GCCCE2015，台北市。
- 探討行動載具輔助科學探究對國小六年級學生學習成效之差異，游昱翔、林根煌、林秋斌，GCCCE2015，台北市。

- 基於賽局理論之電腦輔助合作學習對國小高年級學生摘要寫作能力之探究，章淑貞、林秋斌、馬正安，TWELF2014。
- 以互動式平台融入國小探究式學習之研究，楊錦昌、林秋斌、謝東諭，GCCCE2014，上海華東師範大學。
- 基於賽局理論的合作學習融入國小閱讀理解成效之研究設計，王建偉、林秋斌、章淑貞，GCCCE2014，上海華東師範大學 (Best Paper Award)。
- 以科技接受模型探討中學生對雲端接受度之研究，樊羽陞、林秋斌，2013 ICEET 數位學習與教育科技國際研討會，國立台北教育大學。
- 賽局理論合作學習情境對不同學習風格國小學閱讀理解能力探討，林秋斌、王鼎銘、葉依柔，CNTE2014，國立新竹教育大學。
- 以電腦輔助賽局理論為基之合作學習對國小高年級學生摘要寫作能力之探究，章淑貞、林秋斌，CSCL/PL2014。
- 行動載具結合 POE 探究教學之學習成效研究-以國小五年級自然領域為例，林根煌、林秋斌，CSCL/PL2014。
- 行動學習輔助探究式教學之成效研究-以國小五年級自然與生活科技為例，林根煌、林秋斌，TWELF2014。
- 基於賽局理論之電腦輔助合作學習對國小高年級學生摘要寫作能力之探究，章淑貞、林秋斌、馬正安，TWELF2014。
- 以 HiTeach 平台融入探究式學習之研究-以國小四年級自然與生活科技為例，楊錦昌、林秋斌，ICDC2013，國立宜蘭大學。
- 基於 HiLearning 學習系統於行動學習之學習態度研究，林根煌、林秋斌、李宣儒、黃孟鈴、潘炯凱、章淑貞、郭玥圻，ICDC2013，國立宜蘭大學。
- 台灣地區電子書包系統之評比初探，林秋斌、黃孟鈴、郭玥圻、葉明政、章淑貞、潘炯凱、林根煌、李宣儒，TWELF2013，台中科博館。
- 基於拼圖式合作學習融入國小閱讀理解與寫作成效之研究，章淑貞、林秋斌、潘炯凱、黃孟鈴、林根煌、謝東諭，TANET2013，國立中興大學。
- 臺灣中小學電子書包應用現況調查及推動障礙探討，林秋斌、陳佩庭、周錦昱、陳旻萃、蔡義昌、古詩旋、馮天韻，GCCCE2013，148-155，北京大學。
- 基於賽局理論的合作學習融入國小閱讀理解成效之研究設計，王建偉、林秋斌、章淑貞、古詩旋，GCCCE2013，1283-1286，北京大學。

- 體感互動教材於國小自然與生活科技之應用，蘇煌仁、林秋斌、區國良、謝東諭，**ICDC2012** 第八屆數位內容國際學術研討會，台南。(優秀論文獎)
- 基於體感互動於國小自然與生活科技之探究，蘇煌仁、林秋斌、區國良、謝東諭，**2012 創新教育暨電腦與網路科技在教育上的應用國際研討會**，新竹。
- 智慧型手機上合作學習資源蒐集及分享系統，呂博瑋、陳奕如、林秋斌、區國良，**TWELF2012** 第八屆台灣數位學習發展研討會，台南。
- 以 **Scratch** 結合樂高機器人於合作學習之探究，鄭宇珺、林秋斌，**TWELF2012** 第八屆台灣數位學習發展研討會，台南。
- 電子書包在偏鄉導入與實施之探究-以大城鄉為例，古詩旋、林秋斌，**TWELF2012** 第八屆台灣數位學習發展研討會，台南。
- 基於 **Group Scribbles** 合作學習在圖像組織教學之研究-以國小五年級自然科為例，盧仲駿、林秋斌，**TWELF2012** 第八屆台灣數位學習發展研討會，台南。
- 建立電子書包實驗計畫導入初期模式與問題解決之具體方式—以國民小學高年級為例，謝東諭、章淑貞、林秋斌，**TANET2012**，桃園。
- **GS-based** 合作學習於小學分數加減運算之探究，蘇怡慈、林秋斌、李美萱，**GCCCE2012**，屏東。
- 電腦支援合作學習融入國小閱讀理解之研究—以說明文體為例，朱璟淳、林秋斌，**CSCL&AIED SIG 2012**，桃園。
- 以 **Scratch** 同儕程式設計提升學童問題解決能力之探究，劉正吉、鄭宇珺、林秋斌，**CNTE2011**，100年12月，新竹。
- 在 **Group Scribbles** 平台上以 **VSPow** 模式進行國小高年級議論文協作寫作研究，宋瑗玲、古詩旋、林秋斌、黃龍翔，**CNTE2011**，100年12月，新竹。
- 電腦支援合作學習輔助分數概念教學之研究，蘇怡慈、林秋斌、李美萱，**TWELF2011** 第七屆台灣數位學習發展研討會，100年10月，台北。
- 即時互動媒體在 **Group Scribe** 學習平台上，李美萱、林秋斌，**TWELF2011** 第七屆台灣數位學習發展研討會，100年10月，台北。
- 電腦輔助同步合作學習對國小學童閱讀理解影響之研究，楊肅健、楊美華、林秋斌，**TANET2011**，100年10月，宜蘭大學。

- 運用 IRS 發展課程設計歷程研究－以國小五年級數學領域教學「統計圖表」、「未知數」為例，謝東諭、林秋斌，TANET2011，100 年 10 月，宜蘭大學。
- 悅趣式網路測驗評量，林秋斌、黃國鈞，數位內容學術研討會，99 年 12 月，中央大學。
- 電腦支援合作學習對因數概念學習之研究，林秋斌、李吳軒、李美萱，TANET2010，99 年 10 月，台南大學(Best Paper Award)。
- 運用 GS 平台設計融入訊息回饋的「縱橫數謎」合作式遊戲學習於加減計算能力之研究，林秋斌、陳衍華、謝駿榮、李美萱，TANET2010，99 年 10 月，台南大學。
- 拼圖式電腦輔助合作學習在幾何學習上的初探，李美萱、蘇怡慈、林秋斌，TANET2010，99 年 10 月，台南大學。
- 運用 GS 輔助國小自然與生活科技領域之初探研究，鍾運保、李芸茹、林秋斌，TANET2010，99 年 10 月，台南大學。
- 在 Group Scribbles 平台上以 VSPOW 寫作模式進行國小合作寫作之初探，林秋斌、宋瑗玲、黃龍翔，TWELF2010 第六屆台灣數位學習發展研討會，99 年 10 月，台中。
- 電腦支援合作學習於因數概念學習之研究，林秋斌、李吳軒、王鼎銘、李美萱，TWELF2010 第六屆台灣數位學習發展研討會，99 年 10 月，台中。
- 以 Facebook 粉絲專頁進行虛擬社群經營及初步觀，林秋斌、朱玉婷，TWELF2010 第六屆台灣數位學習發展研討會，99 年 10 月，台中。
- 電腦支援合作學習於國小因數概念改變應用之探究，李吳軒、王鼎銘、謝駿榮、林秋斌，GCCCE2010，99 年 6 月，新加坡。
- 在 Facebook 平台上之網路合作學習參與度與學習成果相關性研究，林秋斌、許玉潔等，CNTE2010，99 年 4 月，新竹。
- 運用拼圖法在多國語言合作學習活動之初探，林秋斌、李美萱等，CNTE2010，99 年 4 月，新竹。
- 運用 GS 平台設計融入訊息回饋的「縱橫數謎」遊戲於加減計算能力之研究，謝駿榮、陳衍華、李吳軒、林秋斌，Ublearn2010，99 年 4 月，高雄。
- 可共同操弄的同步式虛擬七巧板對學童幾何問題解決過程之影響(2009)，林秋斌、李胤禎、謝駿榮、董庭豪，TWELF2009 第五屆台灣數位學習發展研討會，98 年 9 月，台南大學。

- 利用 **Group Scribbles** 進行成語合作學習之初探性研究(2009)，林秋斌、朱玉婷、李子綺，**TWELF2009** 第五屆台灣數位學習發展研討會，98年9月，台南大學。
- 電腦輔助合作學習在國小因數學習之應用(2009)，林秋斌、李吳軒、陳嫻樺、朱璟淳，**TWELF2009** 第五屆台灣數位學習發展研討會，98年9月，台南大學。
- 運用 **GS** 平台開發數學加減融合「縱橫數謎」遊戲實作之研究(2009)，林秋斌、謝駿榮、陳衍華、吳怡珣、陳依琦，**TWELF2009** 第五屆台灣數位學習發展研討會，98年9月，台南大學。
- 以多媒體簡訊進行急救要訣行動學習之可行性研究(2009)，林秋斌、李美蕙，**GCCCE2009**，98年5月，台北 (**Best Paper Award**)。
- 可共同操弄的虛擬七巧板合作活動對促進問題解決之初探性研究(2009)，林秋斌、李胤禎，**GCCCE2009**，98年5月，台北。
- 華語常用外來語之快速收集法—以 **GS** 平台為例(2009)，林秋斌、許玉潔、金城，**GCCCE2009**，98年5月，台北。
- 一對一電腦輔助合作式概念構圖之研究--以國小六年級社會科為例(2009)，林秋斌、童志榮、董庭豪，**GCCCE2009**，98年5月，台北。
- 透過電腦輔助合作學習活動增進國小學童數學估算表現之研究(2009)，林秋斌、董庭豪，**GCCCE2009**，98年5月，台北。
- 利用 **KF** 平台支援合作學習於大學計概課程(2009)，林秋斌、高維聰，**GCCCE2009**，98年5月，台北。
- 運用 **GS-based** 合作學習活動輔助國中生英語基測應試能力之研究(2009)，林秋斌、張曉瑜，**GCCCE2009**，98年5月，台北。
- 應用 **LAMS** 於學習設計導向教學之個案研究 —以大學生命科學概論通識課程為例，林秋斌、劉怡甫，**CNTE2008**，97年10月，新竹。
- **Wii Remote** 與 e 化教學應用—低成本的電子白板，林秋斌、黃國鈞、劉正吉，**CNTE2008**，97年10月，新竹。
- 同步合作概念構圖教學中同儕互評成效之研究，林秋斌、童志榮、董庭豪，**TANET2008**，97年10月，高雄義守大學。
- 運用 **GS** 軟體於小學英語字彙合作學習活動之研究，林秋斌、劉國平、李胤禎、高維聰、王怡萱，**TANET2008**，97年10月，高雄義守大學。

- 同步式電腦輔助合作學習對中文多義字之學習研究，林秋斌、洪瑋懋，TANET2008，97年10月，高雄義守大學 (Best Paper Award)。
- 國小高年級英語線上診斷成效初探，林秋斌、劉正吉、黃國鈞、羅運璟，TANET2008，97年10月，高雄義守大學。
- 運用平板電腦輔助拼圖合作學習活動的初探性研究：以網路平台教學課程為例，林秋斌、劉國平、李胤禎、劉正吉，2008行動與無所不在數位學習研討會，97年5月，台南大學。
- 遊戲式數學數感學習結合 Group Scribbles，林秋斌、劉正吉、黃國鈞、羅運璟，2008行動與無所不在數位學習研討會，97年5月，台南大學。
- 問題導向式模擬病例實務之手持式行動教材模組研發，林秋斌、沈志崇、謝瑞坤，2008行動與無所不在數位學習研討會，97年5月，台南大學。
- 行動合作學習對國小學童等值分數解題表現與表徵能力之研究，鐘樹椽、林秋斌、江玄宏，2008行動與無所不在數位學習研討會，97年5月，台南大學。(Best Paper Award)
- 以多媒體簡訊進行急救情境認知行動學習之學習模式可行性探討，林秋斌、李美蕙，2008行動與無所不在數位學習研討會，97年5月，台南大學。
- 運用 GS(Group Scribbles)系統進行同步合作概念構圖，林秋斌、童志榮、董庭豪，2008行動與無所不在數位學習研討會，97年5月，台南大學。
- 以電腦支援合作學習活動提升數學估算能力-以國小六年級為例，林秋斌、董庭豪、童志榮，TWELF2008，97年5月，台中教育大學。
- 同步式電腦輔助合作學習在國中生多義字學習之應用，林秋斌、洪瑋懋，TWELF2008，97年5月，台中教育大學。
- 打造教室數位學習互動環境—GS 與 KF 合作學習應用的個案研究，林秋斌、高維聰、黃河凱，TWELF2008，97年5月，台中教育大學。
- 平板電腦支援國中英語課程教室情境之探究，林秋斌、張曉瑜，TANET2007，96年10月，台灣大學。
- 運用平板電腦輔助合作學習活動—以小學五年級學生學習英語字彙為例，林秋斌、劉國平，TANET2007，96年10月，台灣大學。
- 手持行動載具之心肺復甦術自學式數位教材研發，林秋斌、李美蕙，TANET2007，1177-1182，96年10月，台灣大學。

- 利用行動學習輔具在課堂合作學習之應用－以國中英語文法教學為例，林秋斌、林怡箴、張曉瑜，TWELF2007，96年5月，亞洲大學。
- 建置一行動學習環境於課堂合作學習之應用，林秋斌、洪瑋懋、劉怡甫，TWELF2007，96年5月，亞洲大學。
- 無縫式合作學習環境建置系統觀，林秋斌、林怡箴、洪瑋懋，2007 行動與無所不在數位學習研討會，96年5月，台灣師範大學。
- 學習點數與角色升等機制對網路學習成效之分析與探討，周國裕、林秋斌、陳衍華，GCCCE 2003，92年6月。
- 中小學教師進修研習課程網路化模式的建立與探討，高柏凱、林秋斌、陳衍華，GCCCE 2003，92年6月。
- Liao, C. J., Chan, T. W. & Lin, C. P. (2001). Support Teaching Teams and Cooperative Learning in "School for All", Global Chinese Conference on Computers in Education GCCCE 2001, 47-54.

(三)專書與篇章論文

- 林秋斌 & 楊叔卿 (2002)，網路化的全民學校--從有教無類到執教無類。啟動學習革命：全球第一個網路教育城市亞卓市，陳德懷 & 林玉珮 編。頁 77--89。台北市：遠流出版社。
- 林秋斌(2009)，一對一的數位學習新趨勢。康軒文教自然通訊第 21 期。
- 林秋斌 & 鍾運保 (2014)，未來教室、行動與無所不在學習，第 08 章以同步合作學習平台融入國小自然課程之探究，黃國禎、陳德懷編，高等教育出版社。
- 陳德懷、林秋斌等(2016)，明日閱讀：明日主題學習的基礎，明日閱讀研究團隊編，天下雜誌。

(四)研究計畫

主持人

科技部計畫

- 基於賽局理論探討一對一合作學習之互動模式 102-2511-S-134-004 -MY3
- 建立一對一互動學習環境下閱讀理解與寫作模式：從閱讀到寫作，從個人到協同，從偏鄉到城市 101-2511-S-134-007-
- 科普活動：雲端科技於國、高中推廣普及科學活動計畫 101-2515-S-134-001-
- 利用 GS 平台於課室內外的創新學習情境設計與實作 100-2511-S-134-002-
- 教室內的行動科技與應用 – GS 2.0 97-2511-S-134-002-MY3
- 在無縫學習環境下進行合作學習活動之設計與開發–以國中英文學習為例 NSC 96-2520-S-134 -003
- 利用電子學習輔具在語言合作學習上之活動設計與開發 NSC 95-2520-S-134-001- 利用電子學習輔具在課堂合作學習之平台開發與學習活動設計 NSC 94-2511-S-134-003

產學合作計畫

- 2008 簡訊王數位媒體有限公司，計畫名稱-以多媒體簡訊平台進行行動學習。
- 2009 旭聯科技，經濟部工業局 98 年數位典藏與學習暨華語文學習網獎勵補助案- LearnBoard 互動式白板開發計畫
- 2011 濔奇數位科技股份有限公司，經濟部工業局數位內容產業發展補助計畫-電子書包之智慧教室整合服務計畫。
- 2012 資策會，學習終端導入學習場域應用成效與建議調查計畫
- 2013 網奕資訊，建構合作學習模組於 HiLearning 系統實作與初探。
- 2015 中強光電，電容式觸控電子白板實驗案

共同主持人

- 以擴增實境技術開發體感式操作之自動定時、定位全球星座盤與太陽軌跡觀測系統 103-2511-S-134 -007 -MY2
- 行動式體感遊戲對於學習成效及學習保留影響 101-2511-S-134-005-
- 一對一數位教室學習情節例子之設計與實驗