首頁

好，各位老師好

我是研究生吳信霆

今天要介紹的論文是反思性引導機制融入虛擬實境教材對學生的歷史概念轉換與學習成效之影響。

我的指導教授是伍柏翰教授

目錄

我的論文主要分成6個章節，分別為第一章緒論、第二章文獻回顧、第三章反思性引導機制AI助手虛擬實境教材、第四章研究方法、第五章研究結果與討論、第六章結論與建議。

緒論

首先是緒論，傳統歷史學習常常碰到的問題

歷史能為人提供一個認知過程，讓人們認知到過去在當下生活的環境中發生過哪些事，透過學習歷史獲得的知識來做出更好的選擇

歷史被記載給新世代們學習，但新世代對歷史沒有感覺或是體會歷史性的時刻。

而在歷史教學上，大多數教學者皆同意學習歷史目的並非學習所有歷史知識， 如背誦年代、人名、事件、地點、條約等 內容，而是應該理解歷史學科的概念。

利用虛擬實境來讓新世代的學生學習歷史

在醫療、教育、影音娛樂、遊戲等領域皆有虛擬實境的蹤影，且可帶給學習者不同於以往學習上的新體驗

虛擬實境可以模擬古代場景認識社會歷史

利用虛擬實境為使用者提供更具吸引力的體驗來享受文化遺跡是種新方式，可以從文化遺產中的各資源提供不同面向的輔助，包括紀念碑、歷史作品和物品以及與之相關的故事來著手，在虛擬實境中加入這些元素，可以提高使用者的參與度，且對理解內容更加有利

學習者的認知過程建構可以透過像DGBL這樣的遊戲學習環境來幫助

將歷史文本的實質性概念轉換成結構性概念是一個認知過程

歷史學習有兩種概念