# 人工智慧輔助學習：遊戲化學習的可行性與影響 班級:資工3A 學號:109021049 姓名:羅浩維

文獻回顧：

在現在的教育上已經有大量遊戲化學習的案例[1][2][3]，可以證明遊戲化學習是一個被認同的教學方式，而人工智慧在輔助學習上是可以用來幫助判斷學習的狀況[4]，同時在傳統的教育上已經可以達到一定的幫助[5]，因次在現在融入遊戲化學習上是有可行性的。

可行性分析：

將分為以下3點來討論。

技術可行性：從技術上是高度可行的，從現有的大量遊戲學習以及這幾年AI高速發展，在前幾年就可以達成即時回饋和精準的學習預測，而在今年又是各種大型語言模型百家爭鳴的時候，這對於之前AI缺乏的互動性方面可以大大提升，因此在技術上可行性極高。

經濟可行性： 在現在少子化的時代，很多家長是願意花費大量金錢在小孩教育身上，因此可以得到人工智慧輔助學習遊戲化學習上對於教育有正面影響的話可以在教育市場中獲得一定的市場，同時這種商業方式只需要在前期投入較高資金，在後期只需要少量資金就可以維持運作。

法律可行性：因為AI是透過大量的數據所堆疊出來的，因此在輔助學習上面所取得的數據只能在合理的範圍內使用，所以這方面是在做人工智慧輔助學習遊戲化學習開發的時候所需要注意的。

結論和可能帶來的影響：

在未來透過使用人工智慧的大型語言模型可以不需要花費大量人力資源就可以給學習者有一種一對一的教學體驗，同時透過遊戲化學習使得學習不再如之前依樣枯燥乏味，更能夠激發學習者學習的心。同時人工智慧可以對於學習上有著較細部的分析，而不是傳統的分數或排名，更能夠讓學習者知道自己不足的地方，從而在此部分加強學習。因此我認位在未來是可以帶來正面的影響。

文獻參考:

[1]陳宜君（2022）。護理在職教育訓練之翻轉： 遊戲化學習設計之成效。﹝碩士論文。國立中正大學﹞臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/at35jr>。

[2]黃暄懿（2022）。擴增實境結合遊戲化學習系統於電子學實習課程對高職學生學習動機及學習成效之影響。﹝碩士論文。國立臺灣科技大學﹞臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/9x9fvu>。

[3]李政達（2022）。以遊戲化學習內容提升國小學生自主學習動機之研究。﹝碩士論文。國立彰化師範大學﹞臺灣博碩士論文知識加值系統。 https://hdl.handle.net/11296/4nkj9f。  
[4]蔡世璋（2006）。應用類神經網路輔助學習障礙學生之診斷。﹝碩士論文。明新科技大學﹞臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/r2rycy>。

[5] 許明昭（2022）。AI在職業安全衛生教育訓練之可行性研究探討。﹝碩士論文。國立雲林科技大學﹞臺灣博碩士論文知識加值系統。 https://hdl.handle.net/11296/bwe4gb。