

目錄

一、序言 Message from the Organiser.....	10
二、大会组织 Conference Organisation.....	11
GCCCE 2025 Workshop 1-10.....	13
結合生成式 AI 擬人諮詢顧問回饋機制的情境式中醫藥教育遊戲的初步評估.....	14
融入增強現實和遊戲化策略的跨學科主題學習活動設計與實施研究.....	21
生成式人工智能支持的寫作指導對學生學習意願的影響機制研究.....	30
基於時間序列概念圖之機器人數位說故事學習模式對於學生學習成效、批判思考能力與團體自我效能之影響.....	39
The Effect of a Two-Tier-Test Approach Integrated with a Tablet IRS on University Students' Self-Efficacy and Attention.....	48
以擴增實境結合桌上遊戲建置協同學習系統探討遊程規劃之成效差異.....	53
結合「全班鷹架式合作學習」與「個人化即時回饋學習平臺」對於國小高年級學童書法學習之學習成效分析.....	58
因材網 e 度應用於數學文字題之成效分析-以小學五年級補救教學學童為例.....	67
基於雙層次測驗為基礎之博物館環景導覽對學習者學習動機與成效之影響.....	75
探討專業學習社群對國小教師在虛擬實境融入教學之教學自我效能與 TPACK 的影響.....	80
ChatGPT 模擬 OSCE 護病溝通中學習感知與溝通表現之性別差異與相關性分析.....	89
PAPAMAMA-TOMO: A Chatbot-Based Support System for Foreign Guardians to Navigate Japanese School Culture.....	97
以「雙媒材鷹架」促進學生故事創作：桌遊與生成式 AI.....	101
建立「整合歸納式與演繹式的學習環境」來提升英語文法的學習動機.....	106
年齡對國小學童使用虛擬實境交通安全學習系統之影響.....	115
教出好品德：運用 Zuvio 即時反饋系統輔助探討大學生感恩學習效果於多元創新教學實踐課程之研究.....	123
基于代理人基模型与大语言模型人机协作生成式 AI 桌游设计与模拟：以《儒行天下：孔子周游列国》为例.....	131
導入即時回饋系統於遊戲化節奏訓練對學習者學習動機與自我效能之影響.....	140
支持個人化學習的沉浸式 VR 學習環境：四季古代詩詞追尋之旅.....	144
生成式 AI 輔助軟體系統架構工具之設計與開發.....	149
運用生成式 AI 工具輔助學習軟體系統架構之學習成效分析與探討.....	158
應用線上協作學習於新詩創作課程對自我反思、洞察及學習態度的影響.....	167
從性別差異的角度探討使用數位遊戲來學習同義字之影響.....	175
結合翻轉教學與遊戲式學習提升中學生人工智慧素養.....	184
专业成长视角下的中小学教师人工智能素养测评方案研制.....	193
具身认知视角下 AI 机器人编程课程的创新设计与课堂实践.....	197
双师一线：基于数字课程的人工智能实践教学探索.....	206
智能时代的信息甄别：生成式人工智能对批判性思维影响的系统性文献综述.....	212
面向"AI4S"的高中人工智能课程开发与实施.....	221
人工智能应用于 STEM 教育以培养计算思维的系统性文献综述.....	230

优选·精研·迭代：探索基于浦育平台新一代人工智能教育的乡村小学智慧校园管理新路径	238
融合范例学习与多智能体的高中 STEM 课程设计与实践	247
一项基于 AI 的多语同步口语平台在新加坡小学的应用探索	255
AIGC 课程设计策略与实践路径——以“诗歌集创作”项目为例	264
三阶四维：基于 ADDIE 模型的人工智能数字课程设计研究	270
在第二外语学习中大语言模型应用的系统文献综述	276
Multisensory Learning Method in Plant Science for Elementary School Students with Visual Impairments	290
結合行動科技脈絡線索鷹架與競標機制的桌上遊戲以培訓採購策略思維之初探	293
The Impact of Junior High School Science Teachers' Professional Development on Beliefs and Practices of AI in Assessment	296
學習信念、機器人程式設計態度對於運算思維、創造力與合作學習的影響研究	306
STEM 積木建構活動之學生策略運用類型之文獻分析	315
生成式人工智能赋能科普图像及动画创作——以航天科普动画“落火”为例	318
結合擴增實境與 STEAM 教育之幼兒創傷知情互動軟布書設計與實作	327
針對完整主題的系列教具和新的論述	330
PuppyCodeReview: An AI-based Code Review System	339
沉浸式虛擬實境學習導向教育元宇宙平台開發：從設計思維到教學應用	341
信息技术赋能科学素养评测：发展脉络、研究热点与未来趋势	346
初探虛擬實境教材沉浸程度之影響：以 VR 動畫專注觀察為例	355
多智能体协作下的人智教研共生体建构与实践模式研究	360
多智能体系统如何塑造未来教师？——AI-TPACK 素养提升的实验研究	369
Relationships Among Students' Chance Card Accuracy, Extraneous Cognitive Load, Flow Experience and Gameplay Performance in a Computational Thinking Game	378
Measuring Pupils' Computational Thinking: Scale development	388
促进小学生计算思维的均衡发展：一种跨区域协作的无屏幕机器人编程教育模式	398
小学机器人教育中具身学习模式构建与案例开发	406
哪一种学习支架更有效？学习支架对不同元认知水平学生学习成绩和计算思维的影响研究	414
基于隐喻的机器人编程方法：促进幼儿的计算思维和积极学习行为	422
運用 VEX 機器人學習編程：提升 K-12 教育中的計算思維與解決問題能力	432
基于 STEAM 的幼儿园大班实体编程课程开发：活动设计与推进路径的实证研究	441
小学信息科技体验式学习活动设计与实践——以《算法的特征》一课为例	448
游戏课程化视域下幼儿编程教师专业发展的实践探索	456
项目编程游戏：幼儿计算思维的阶梯式培养	461
玛塔挑战坊：幼儿园跨学科编程课程的实施路径探索	469
基于 GenAI 的结对编程策略对初中生计算思维态度和编程自我效能感的影响研究	474
家長參與對兒童編程學習影響的研究綜述與展望	485
未来教育视域下“智慧·玩创”学习空间新样态的构建与实施	494
数字驱动，智启未来——可持续发展理念下的幼儿园数智+评价创新实践	500
计算思维导向下大班游戏化编程教学的实践研究——以“机器人夺宝”科学规则游戏活动为例	509
“编”玩边学，“程”现童趣——数智 AI 赋能幼儿园编程启蒙课堂的实践研究	517
计算思维在幼儿艺术教育中的创新实践	522

Google Translate 圖像報讀功能對讀寫障礙的閱讀理解之學習成效	529
2015-2024 年职业教育数字化研究：基于 CiteSpace 的可视化分析	537
Generative Artificial Intelligence in Language Learning: A Review of Selected Journal Publications from 2023 to 2024	546
以 ChatGPT 創作故事對國二生學習動機與學習體驗心理因素之相關研究	552
The Study on the Relationship Between Using ChatGPT to Create Stories and the Learning Motivation and Psychological Factors of Learning Experience in 8th Grade Students	552
我国教育元宇宙研究现状与未来趋势——基于 Citespace 可视化图谱分析	561
Investigating the Relationships among Virtual Reality Features, Technology Acceptance and Learning Performance in VR-assisted Language Learning	568
数字赋能终身学习的研究热点与阶段特征——基于中国知网 2014-2024 年的文献可视化分析	572
校園行政工作者運用生成式 AI 輔助行政業務之行為意向關係研究—以《國小行政工作者》為例	581
創意知識工作者之創造力需求及工作投入：以內在動機與自我效能為中介變項 Creative Knowledge Workers: Study of Relationship between Need for Creativity at Work and Job Involvement Using Intrinsic Motivation and Self-Efficacy as Mediator	590
A Study on the Impact of Embodiment in AR Learning on Learners' Technology Acceptance	599
智能时代下 GenAI 的使用对学生批判性思维影响研究——基于 UTAUT 模型的使用行为机制解释与认知负荷的调节作用	605
联通主义学习群体协同知识创生过程中的概念网络演化规律*	614
数字化背景下职业教育教师教学能力现状及提升策略研究	623
国家中小学智慧教育平台的应用意愿与行为的影响因素研究	631
大語言模型辅助近体诗创作的实践与反思：基于 Deepseek 之人机交互分析	640
AI 智能技术赋能高等教育过程性评价体系构建	649
面向小学生信息社会责任培养的体验式教育游戏框架设计与应用研究	658
生成式人工智能赋能课堂教学的模式和实践路径——基于扎根理论的研究	667
数字化转型背景下的循证教研新范式：模式构建与实践探索	677
师范生数字化教学能力的影响因素及培养策略研究	685
人工智能教育应用的伦理问题及其治理对策	694
教育数字化转型背景下校长信息化教学领导力影响因素研究	700
智慧教室环境下促进语文课堂互动的教学策略研究	709
协作知识建构对小学生认识论信念的促进研究	718
变革型领导与智能教学评价系统的有效整合——基于组织学习理论的多案例研究	723
人工智能赋能高等教育课程教学创新研究进展综述	732
高校教师数字化教学胜任力核心要素研究	737
Mechanisms of Collective Knowledge Advancement in Knowledge-Building Communities: A Perspective from Epistemic Emotion	743
教师成为学习设计师的实践探索：专家指导与 AI 协同下 K-12 STEM 课程的五轮迭代研究	752
元宇宙视域下中国传统文化的传播形态与教育应用研究	757
流程自動化之多層級教育關係人行動建議智慧儀表板：以台灣教育大數據為例	765
探索人工智能增强的 STEAM 课程中小学生的计算思维过程：一项滞后序列分析方法	773
人智协同的跨学科知识创生双链螺旋模型研究	781

GAI 时代提示词效能感和教学自我效能感对职前教师 TPACK 水平的影响研究	786
翻转课堂下不同平均绩点学生的自主学习路径分析: K-means 聚类与过程挖掘	795
生成式人脸隐私保护赋能安全学习分析	804
基于生成式人工智能的集体反思中教师合作对话模式的认知网络分析	813
机器遗忘赋能安全智能教育应用实践	822
基于视频分析的职前科学教师集体反思: 一项基于设计的研究	831
六顶思考帽助力的协同反思对促进师范生教学设计学习效果的影响研究	840
大学人工智能通识课程体系构建:现状与实施建议	847
Research on the Construction of Assessment Indicators for College Students' Learning Engagement in Blended Learning Environment	857
教育数字化转型下可信数据空间的构建路径	865
大模型智能体评估教学实施新方法: 使用教学设计达成度	872
Exploring the effects of AI feedback on affective-motivational outcomes in language learning: A Meta-analysis	879
人智协同视角下 AIGC 对协作学习中学生批判性思维能力的影响研究	890
基于 ICAP 框架: 生成式人工智能对职前教师教学设计能力提升的实证研究	897
基于调节学习的多智能体支持的协同论证设计研究	913
从“局外人”到“小玩家”: 幼儿在线媒体沉迷向具身游戏参与的转化引导与支持策略研究——一项长周期个案探索	922
Research on the Design of Multi-agent Education Architecture for Innovative Thinking	934
LLM-RAG 系统的设计与教学实践应用	941
基於小學語文課程的多模態學習分析方法研究	950
聚焦创造性问题解决: 跨学科项目化学习实施策略分析——以“许你一个不迷路的校园”两轮迭代为例	960
基于多智能体的科学问题解决能力评测模型自动构建方法	968