

从生成到反馈：基于AIGC的《创意摄影》课程游戏化激励策略研究

徐 刚, 康 昱, 姚野千穗

华南农业大学珠江学院大湾区影视学院, 广东 广州

收稿日期: 2024年12月2日; 录用日期: 2025年1月7日; 发布日期: 2025年1月15日

摘 要

随着人工智能生成内容(AIGC)技术的迅速发展, 其在教育领域的应用引发了广泛关注。本研究以《创意摄影》课程为例, 设计并实施了基于AIGC的游戏化激励策略, 旨在提升学生的学习兴趣、参与度和创造性思维能力。通过引入角色扮演、任务挑战等游戏化元素, 并结合AIGC技术的内容生成与即时反馈机制, 构建了个性化的学习路径, 为学生提供多样化的学习体验。研究结果表明, 该策略显著增强了课程的互动性和趣味性, 提高了学生的学习效果和创意思维能力。研究也发现部分学生在初期对AIGC技术存在适应困难, 且过度依赖技术可能限制自主探索能力。未来应加强技术培训, 优化任务设计, 以平衡技术应用与学生主体性, 并延长研究周期以评估长期效果。

关键词

AIGC, 游戏化激励, 《创意摄影》, 学习兴趣, 创造性思维

From Generation to Feedback: A Study on Gamified Incentive Strategies for the “Creative Photography” Course Based on AIGC

Gang Xu, Yu Kang, Yeqiansui Yao

Greater Bay Area Film and Television School, Zhujiang College, South China Agricultural University, Guangzhou Guangdong

Received: Dec. 2nd, 2024; accepted: Jan. 7th, 2025; published: Jan. 15th, 2025

Abstract

With the rapid development of Artificial Intelligence Generated Content (AIGC) technology, its

文章引用: 徐刚, 康昱, 姚野千穗. 从生成到反馈: 基于 AIGC 的《创意摄影》课程游戏化激励策略研究[J]. 创新教育研究, 2025, 13(1): 273-280. DOI: 10.12677/ces.2025.131037

application in the field of education has garnered widespread attention. This study focuses on the “Creative Photography” course, designing and implementing a gamified incentive strategy driven by AIGC to enhance students’ learning interest, engagement, and creative thinking skills. By integrating gamified elements such as role-playing and task challenges, coupled with AIGC-powered content generation and real-time feedback mechanisms, the study constructs personalized learning pathways to offer students diverse learning experiences. The results demonstrate that this strategy significantly enhances course interactivity and engagement, improving students’ learning outcomes and creative thinking abilities. However, the study also reveals that some students initially struggled to adapt to AIGC technology, and excessive reliance on it may hinder independent exploration. Future efforts should focus on strengthening technical training, optimizing task design to balance technology use with student autonomy, and extending the research period to assess long-term effects.

Keywords

AIGC, Gamified Incentives, “Creative Photography”, Learning Interest, Creative Thinking

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着数字技术的飞速发展，人工智能生成内容(AIGC)技术已成为当今传媒教育中的重要组成部分。AIGC 技术通过模拟人类的创作过程，提供了丰富多样的内容生成方式，在艺术教育中展现了巨大的潜力。《创意摄影》课程作为培养学生创新思维和审美能力的重要途径，正面临传统教学模式难以满足个性化学习需求、学生学习动力不足以及评价体系单一的问题。将 AIGC 技术与游戏化激励策略相结合，不仅能够增强学生的学习兴趣，还能促进其创造力发展，为教学改革提供新的思路。

近年来，游戏化激励在教育领域的研究逐渐兴起，旨在通过引入游戏元素(任务挑战、虚拟奖励和角色扮演)提升学生的学习动机和课堂参与度。研究表明，游戏化设计能够显著提高学习成效，尤其在艺术与创意课程中表现尤为突出。当前研究在如何平衡游戏化与学习内容的深度、设计适配性以及如何评估其效果方面仍存在不足，这为进一步探索提供了广阔的空间。

本研究结合理论分析与实证研究，探讨基于 AIGC 的《创意摄影》课程游戏化激励策略的设计与实施效果[1]。通过文献回顾明确研究背景，借助问卷调查与访谈收集教学反馈，并通过实验组与对照组的对比分析验证游戏化激励的有效性。本研究不仅为《创意摄影》课程的教学改革提供理论支撑和实践指导，也为 AIGC 技术在教育领域的应用探索创新模式，推动数字化技术与教育的深度融合。

2. 理论回顾

2.1. 游戏化激励的概念与动机机制

游戏化激励是一种通过引入游戏元素和原则，以增强学习者参与度、兴趣和动力的策略。这种方法在教育领域备受关注，其核心在于利用游戏中的目标设定、即时反馈、虚拟奖励等机制，激发学习者的内在动机，促进知识获取和技能发展。根据自我理论(Self-Determination Theory, SDT)，个体的内在动机源于对自主性、胜任感和归属感的需求[2]。游戏化策略通过设计认知任务来激励、提供即时反馈并促进社交互动，满足这些基本心理需求，从而增强学习者的内在动机。内在动机源于对活动本身的兴趣

与满足感,例如对摄影艺术的热爱;外在动机则来自于外部奖励或目标的驱使,例如设置多层次的挑战任务可以提升学习者的胜任感,而即时反馈则有利于满足其自主性需求。

在《创意摄影》课程中,结合 AIGC 技术的游戏化策略为学生提供了创新的学习体验。通过引入角色扮演、任务挑战等游戏化元素,学生可以更深入地参与课程内容,获得个性化的学习体验学习路径。AIGC 技术的应用使得学习材料的生成和反馈更加即时和灵活,进一步提升了课程的趣味性和吸引力。此外,游戏化激励策略还关注学习者的情绪体验和社交互动。积极的情绪反馈和团队协作能够增强学生的学习动力,帮助他们兼具兴趣和目标导向的环境中实现超越[3]。例如,通过排行榜和虚拟奖励机制,学生可以在与同伴的良性竞争中获得成就感,满足其归属感需求。综上所述,游戏化策略心理通过满足学习者的基本需求,激发其内在动机,促进学习效果的提升。在《创意摄影》课程启发中,结合 AIGC 技术的游戏化策略为学生提供了丰富的启发性的学习体验,增强了课程的互动性和趣味性。

2.2. AIGC 的技术特点与教育应用

人工智能生成内容(AIGC)是一项通过深度学习和自然语言处理技术生成文本、图像、音乐等多模态内容的技术,具有高度的自主性和创造性。在教育领域,AIGC 技术通过内容生成、个性化学习体验以及反馈与评价优化,为教学改革提供了新的可能性。

内容生成: AIGC 技术可以根据课程需求生成多样化的教学资源,如教案、案例研究和练习题。在《创意摄影》课程中,AIGC 能生成符合教学目标的灵感图像、光影模拟和后期处理模板,为学生的创作提供具体的参考。

个性化学习体验: AIGC 能根据学生的学习进度与兴趣生成个性化内容,满足不同水平和需求的学生。例如,针对基础学生,AIGC 可以生成引导性较强的任务;而对于高年级学生,AIGC 能提供更具挑战性的创意任务。

反馈与评价优化: AIGC 系统能够自动分析学生提交的作品,并根据技术指标和艺术表现力提供即时反馈。这种智能化的评价体系不仅提高了反馈效率,还能帮助教师更好地关注学生的学习进展。

促进协作学习: 在需要团队协作的课程项目中,AIGC 可辅助学生进行资源共享与创意协作,提升团队协作效率与创新性。

2.3. 《创意摄影》课程特点与需求分析

《创意摄影》课程融合了艺术性与技术性,旨在通过理论与实践的结合,培养学生的创造力、审美能力和技术应用能力。课程强调技术技能的掌握,如构图、光影控制和后期处理,同时注重艺术表现力与审美的提升。通过理论教学奠定基础,实践环节巩固所学,培养学生将技术与艺术相结合的能力。此外,课程常与文学、历史、社会学等领域结合,帮助学生拓宽视野,探索多元创意表达方式。这种跨学科的教学方法促进学生理解不同文化背景下的艺术表现,提升其综合素养。鉴于学生在学习背景、兴趣与技术水平上存在差异,课程需要提供灵活的学习路径,以满足个性化需求。通过差异化教学策略,教师可以针对不同学生的特点,制定相应的学习计划,确保每位学生都能充分发挥潜力。同时,课程要求丰富的教学资源支持,如高质量的案例分析、摄影设备和后期处理软件,帮助学生从基础到高级逐步掌握摄影技能。利用在线资源和数字媒体,学生可以随时获取最新的摄影资讯和技术,保持与行业发展的同步。为了综合评估学生的技术与创意表现,课程需建立多维评价体系,包括即时反馈和多元化成果展示。通过定期的作品评审、同伴评价和自我反思,学生可以及时了解自身的优缺点,持续改进。

基于以上特点,《创意摄影》课程对教学方法提出了创新要求。通过引入 AIGC 技术与游戏化激励策略,课程可以在内容生成、互动设计和评价反馈等方面实现突破,从而更好地满足学生的学习需求和

课程目标。游戏化激励作为一种行之有效的教学策略,结合 AIGC 技术的内容生成与即时反馈能力,为《创意摄影》课程提供了全新的教学模式[4]。这种模式不仅能够激发学生的学习兴趣与参与度,还能通过个性化的学习体验与智能化的评价机制,提升学生的创造力与综合表现力。通过深入分析游戏化激励与 AIGC 技术的特点,并结合创意摄影课程的需求,本研究为探索新型教学方法提供了坚实的理论基础。

3. AIGC 在《创意摄影》课程中的游戏化设计

3.1. 游戏化激励策略的设计思路

随着 AIGC 技术的发展,其在教育领域的应用正在不断拓展。通过将 AIGC 与游戏化激励相结合,《创意摄影》课程能够更好地满足学生的学习需求,激发其学习兴趣与创造力。每位学生的学习需求和兴趣点不同,因此游戏化激励策略需提供个性化的学习路径与目标设定。通过 AIGC 技术生成定制化的学习任务,学生可以逐步完成小目标,同时朝着长期目标努力,从而保持学习动力。

增强互动性与参与感。通过引入游戏化元素,如虚拟任务、团队竞赛和角色扮演,提升学生的参与度和互动性。例如,利用 AIGC 技术生成摄影任务,学生以团队形式合作完成,既增强了协作能力,也提升了课程的趣味性。

反馈机制及时且具体。即时、具体的反馈是有效激励学生的关键。AIGC 技术可根据学生完成的作品,自动分析其构图、光线和色彩等元素,并提供改进建议。这种个性化反馈能帮助学生了解自己的优势与不足。

奖励多样化。奖励系统需设计得丰富多样,虚拟徽章、积分排行榜和作品展示等,以满足不同学生的需求与偏好。此外,将虚拟奖励与现实奖励结合(优秀作品展览),能够进一步增强学生的成就感和动力。

结合现实场景。游戏化策略应尽可能模拟真实的摄影任务与场景。在虚拟的游戏内摄影环境中,让学生在虚拟场景中练习拍摄技巧,并将所学应用于实际操作,提升实践性和趣味性[5]。

3.2. 游戏化激励策略的具体内容

3.2.1. 课程内容

《创意摄影》课程内容分为理论知识、技术操作和创意实践三大模块,通过 AIGC 技术的支持提升课程质量。理论知识涵盖摄影的基本原理(如构图、光线运用、色彩管理等)和当代摄影艺术的发展趋势。AIGC 技术可生成生动的教学材料,如经典摄影作品分析和动态案例讲解,帮助学生理解抽象概念。技术操作部分通过模拟摄影设备的操作环境,学生可以在游戏的虚拟场景中熟悉拍摄技巧及后期处理软件的使用,强化实践能力。通过 AIGC 技术生成的特定主题摄影任务(如城市夜景拍摄挑战),学生能够获得即时反馈(例如构图建议、曝光修改等),进一步优化创作效果。鼓励学生独立完成个人创作或参与团队合作。

3.2.2. 教学方式

《创意摄影》的教学方式注重互动性和实践性。课程引入 AIGC 生成内容,提供个性化的学习材料(如案例分析、模拟场景等),帮助学生在虚拟环境中探索摄影技巧。通过任务挑战、摄影比赛和团队协作等游戏化活动,提升学生的学习兴趣。学生完成 AI 生成的摄影任务后,可通过积分和排行榜激励持续学习。利用 AIGC 技术自动评估学生作品,为其提供具体的修改建议与评分标准,增强反馈的针对性。结合线上 AIGC 平台与线下实践教学,为学生提供多元化学习体验,满足不同学习场景的需求。

3.2.3. 教学评价

评价体系全面关注学生的学习过程与成果,多维度评估学生在《创意摄影》课程中的表现。通过 AIGC 生成的测试题,评估学生对摄影理论的理解与掌握程度,以检测其知识基础;通过实践项目,考察学生

将理论知识应用于实际操作的能力，体现其技能运用水平。同时，依据学生作品的原创性、艺术性和表达力，评价其创新思维与创意能力。课程还利用 AIGC 平台记录学生的学习参与度，包括任务完成情况、互动频率等，以了解学生的积极性和投入程度。引入同伴评价与自我反思机制，促使学生从多角度反思学习过程，进一步提升自我认知与批判性思维能力。该评价体系通过全面衡量学生的理论、实践与创新表现，助力其综合能力的提升。

3.3. AIGC 的生成内容与反馈机制在激励中的应用

AIGC 技术在课程中的核心应用体现在生成内容的丰富性和反馈机制的即时性，通过全面支持学习过程，激发学生的学习动力。首先，AIGC 能根据学生的兴趣和学习进度，生成多样化的学习材料，如特定风格的摄影任务、虚拟摄影场景和经典案例分析，为学生提供丰富的创意资源和多元化学习环境。其次，AIGC 能实时分析学生完成的作品，针对构图、光线运用、色彩处理等细节提供具体的改进建议，帮助学生及时发现并优化不足，提高创作水平。同时，AIGC 系统还可以根据学生的反馈和学习表现动态调整任务难度和学习路径，确保学习内容与学生水平相匹配，从而实现个性化的教学支持。这种生成与反馈的闭环设计，不仅增强了课程的互动性和趣味性，也有效提升了学生的学习效率和创造力。

4. AIGC 驱动的《创意摄影》课程游戏化激励实施与效果分析

4.1. 实验设计

4.1.1. 环境与对象

为验证 AIGC 驱动的游戏化激励策略在《创意摄影》课程中的实际效果，本研究设计了严谨的实验环境，并选取了适合的实验对象，以确保研究的科学性和结果的可靠性。实验环境包括软件平台的搭建与硬件资源的配置。在软件方面，选用了当前主流的 AIGC 工具进行开发和应用测试，确保技术的先进性和可靠性。硬件方面，实验室配备了高性能计算设备和充足的存储空间，以满足 AIGC 在图像生成和分析任务中的高计算需求。同时，实验室优化了内部网络环境，确保数据传输的高效和安全，为实验的顺利开展提供技术保障。

参与者为某高校摄影系学生，共计 100 名，采用随机抽样原则选取。参与者涵盖同年级不同班级，确保样本多样性和代表性。在实验开始前，所有参与者均签署知情同意书，明确实验流程及相关规范，并自愿承诺遵守实验规定。此外，根据参与者的专业水平与兴趣爱好，将他们随机分为实验组和对照组，对照组主要采用传统课堂讲授法，包括理论知识讲解和现场摄影示范，而实验组在此基础上增加了 AIGC 驱动的任务挑战及即时反馈环节。

研究采用定量与定性相结合的混合数据收集方法。定量数据通过问卷调查的形式获取，涵盖学生在使用 AIGC 工具前后的学习动机、学习兴趣和满意度变化等指标；定性数据则通过访谈和课堂观察收集，深入挖掘学生对游戏化激励策略和 AIGC 应用的真实感受与反馈。这种多维度的数据收集方式为研究提供了全面可靠的依据。

实验周期为 2024~2025 学年的上学期，期间严格按照预定计划实施。实验开始前，对所有参与者进行 AIGC 工具的基础操作培训，确保学生能够熟练使用相关软件。实验组在课程中体验 AIGC 驱动的游戏化激励教学模式，而对照组则按照传统教学方式进行学习。实验期间定期收集数据，并结合期末评估全面分析两组学生的学习效果差异。

通过上述实验环境的科学设计和参与对象的合理选取，本研究旨在全面评估 AIGC 技术在《创意摄影》课程中的应用价值，以及游戏化激励策略对提升学生学习效果和兴趣的有效性，为未来教育模式创新提供数据支持和理论参考。

4.1.2. 实验过程

在实验开始前,通过问卷调查与访谈方式,收集目标学生群体对创意摄影课程的兴趣、需求以及学习期望。这些数据为游戏化激励策略的设计提供了重要参考。结合 AIGC 技术的特点,制定了初步的教学方案,内容包括课程内容的游戏化设计(如角色扮演、任务挑战)、教学方式的互动化改进(如即时反馈和协作任务),以及多元化的评价体系(如作品评价与学习参与度考核)。为保证实验顺利开展,还进行了硬件和软件平台的测试与优化,确保 AIGC 技术的稳定运行。

实验为期一个学期,严格按照设计方案组织并实施《创意摄影》课程。课程中,AIGC 技术被广泛应用于教学资源生成与反馈优化。例如,系统可根据学生作品生成详细的自动化评价报告,提供构图、光线等方面的改进建议。课堂教学中引入了游戏化元素,包括角色扮演、摄影任务挑战等,鼓励学生主动参与课程活动。为增强学习体验,课程还设计了团队协作任务,学生通过互评与讨论共享创意与实践成果。

在实验过程中,设置多个监测点对学生的学习状态进行动态跟踪。通过定期的问卷调查和访谈,记录学生对课程内容、教学方式以及 AIGC 技术应用的反馈意见,同时监测其参与度、学习兴趣和作品创作质量的变化情况。此外,还通过课堂观察与平台数据分析,收集学生在学习任务完成度和互动频率方面的具体表现,以提供实时优化的依据。

实验结束后,综合分析所收集的数据,对游戏化激励策略的有效性进行评估。评估内容包括学生的学习成绩(如理论测试和实践项目成果)、作品质量(如构图和创意表达力)、课程满意度(通过问卷调查测量)等多个维度。同时,通过对比实验前后学生学习动机、学习态度的变化,以及实验组与对照组在各指标上的差异,验证 AIGC 驱动的游戏化激励策略在提升学生学习效果和参与度方面的作用。

通过这一系统化的实验过程,本研究全面探讨了 AIGC 技术在创意摄影课程中的应用潜力,验证了游戏化激励策略对学生学习积极性和创造力的促进作用,为后续教学实践与教育模式创新提供了实证支持。

4.2. 实验结果

本研究通过问卷调查与访谈相结合的方式,全面评估了 AIGC 驱动的游戏化激励策略在《创意摄影》课程中的实施效果。以下是从数据结果中提取的关键分析,重点围绕学生的学习兴趣、参与度、学习成效以及对课程设计的反馈。

4.2.1. 学生对课程设计的总体评价

问卷调查显示,绝大多数学生对 AIGC 技术的引入表现出积极态度,认为其显著提升了课程的互动性与趣味性。在“对课程内容的兴趣度”这一项,超过 85% 的学生选择“高”或“非常高”,表明课程内容的设计与 AIGC 技术的结合有效地吸引了学生的注意力。访谈中,学生普遍反映,AIGC 提供的个性化学习路径和即时反馈帮助他们更好地理解创意摄影的核心知识与技能。

4.2.2. 学习兴趣与参与度的提升

分析结果表明,AIGC 驱动的游戏化激励策略显著提升了学生的学习兴趣与参与度。通过课程中的任务挑战、角色扮演等游戏化元素,学生的课堂参与度明显提高。约 78% 的学生表示,他们愿意在课余时间主动完成 AIGC 提供的任务,而 65% 的学生在问卷中提到,课程的游戏化设计让他们感到更加投入和有成就感。这一结果与访谈数据一致,学生普遍认为游戏化激励策略为他们提供了充满吸引力的学习环境,激发了持续学习的动力。

4.2.3. 创意思维与技能提升

在评估 AIGC 对学生创意思维和技能发展的影响时,约 72% 的学生认为 AIGC 生成的个性化内容,如摄影任务与即时反馈,有助于提升他们的创意思维能力。特别是在面对摄影任务中的技术难题时,AIGC 提供

的具体改进建议显著提高了学生的解决问题能力。此外,实验组学生的摄影作品在构图、光影运用和创意表达等维度上的得分均高于对照组,表明 AIGC 驱动的游戏化激励策略对学生的技能发展起到了积极作用。

4.2.4. 存在的问题与改进建议

尽管结果总积极,调查也揭示了需要优化的领域。部分学生反映,AIGC 技术的强大生成能力在一定程度上降低了他们自主探索和创新的机会,这可能会对长期创造力的培养产生限制。此外,少数学生提到,对于复杂摄影技巧的学习,仅依赖 AIGC 的内容生成和反馈仍难以完全满足其深度学习的需求。这表明,AIGC 技术需要与传统教学方法更加紧密地结合,以发挥其补充而非替代的作用。

综上所述,AIGC 驱动的游戏化激励策略在《创意摄影》课程中展现了明显的优势,尤其是在提高学生学习兴趣、参与度和创意思维方面表现出色。学生对课程设计与 AIGC 技术应用的总体满意度较高,反馈中也体现了对课程互动性与实践性的认可。然而,过度依赖技术的潜在影响和针对复杂学习需求的不足仍需进一步改进。未来课程设计应平衡技术与教学目标的关系,探索更为灵活、适应性强的教学模式,以充分发挥 AIGC 技术在教育中的潜力,推动学生的全面发展。

4.3. 讨论与反思

本研究通过实施 AIGC 驱动的《创意摄影》课程游戏化激励策略,旨在探索技术驱动的创新教学模式对提升学生学习兴趣和参与度的作用。研究结果表明,该策略在改善教学互动性、激发学生学习动力以及提升学习效果方面具有显著优势。然而,在实际实施过程中也暴露出了一些问题,值得进一步探讨和反思。研究表明,AIGC 技术在课程中的应用极大地增强了内容的互动性和趣味性。通过 AIGC 技术生成的个性化学习任务与即时反馈机制,学生能够直观地看到自己的学习成果,并通过数据支持的反馈了解改进方向。这种即时性和参与感是传统教学模式难以实现的。调查数据进一步验证了这一点,绝大多数学生对课程设计和 AIGC 技术表现出高度认可,认为这种新颖的学习体验显著提升了他们的学习兴趣和参与度。同时,AIGC 技术支持的任务挑战和角色扮演等游戏化元素,也显著促进了学生的团队协作能力和创意思维的培养[6]。

尽管结果总积极,研究也发现了一些值得注意的挑战与局限。首先,部分学生在初次接触 AIGC 技术时表现出困惑与不适应,表明技术的熟悉度对学习效果具有重要影响。这提示我们在未来的教学设计中,需要加强对学生的技术培训与指导,帮助他们快速适应并掌握 AIGC 工具。其次,少数学生反映游戏化激励策略增加了学习负担,尤其是在需要频繁完成任务和接受反馈的情况下,可能导致部分学生感到压力过大。这一现象表明,游戏化激励策略需要更加关注学生的个体差异,合理设计任务量和难度,以平衡挑战性与可操作性。此外,有些学生提到,过度依赖 AIGC 生成内容可能削弱自主探索与创造能力,这提示教学设计需更加注重技术支持与学生主体性的协调,避免技术应用的单向性和过度依赖。

基于以上发现,本研究提出以下改进建议。首先,在课程设计中增加针对 AIGC 技术的培训环节,帮助学生更快地适应技术环境,并通过循序渐进的学习方式降低技术门槛。其次,针对不同层次和需求的学生,设计多样化的游戏化激励机制,确保所有学生都能从中受益。再次,通过将 AIGC 技术与传统教学方法相结合,平衡技术驱动与学生自主探索之间的关系,从而充分激发学生的创新潜力[7]。此外,在评价体系中进一步完善个性化指标,结合定量与定性评价,为学生提供更加全面和公正的学习反馈。

本研究验证了 AIGC 技术在创意摄影课程中的潜力,为创新教学模式提供了实践参考。AIGC 驱动的游戏化激励策略,不仅有效提升了学生的学习兴趣与参与度,还为课程内容的设计与实施开辟了新的路径。然而,要实现 AIGC 技术在教育领域的更广泛应用,还需进一步解决学生个体差异适配、评价体系优化以及技术与教学深度融合等问题。未来的研究可围绕这些方面开展更为深入的探索,为技术赋能教育提供更多可行性方案。通过持续研究与实践,AIGC 技术有望在更广泛的教育场景中发挥重要作用,为学生的全面发展和个性化学习提供更优质的支持。

5. 结论

本研究聚焦于 AIGC 技术在《创意摄影》课程中的游戏化激励策略设计与应用，旨在探索技术赋能如何有效提升学生的学习兴趣、参与度及创造性思维能力。通过系统的分析和研究，取得了以下关键结论：首先，本研究从理论层面系统阐释了游戏化激励的动机机制和 AIGC 技术在教育领域的应用特点，结合创意摄影课程的实际需求，设计了一套整合多种游戏化元素的教学策略。这一策略通过引入角色扮演、任务挑战等互动性强的环节，辅以 AIGC 技术支持的内容生成与反馈机制，构建了个性化的学习路径。研究结果表明，该策略能够显著激发学生的学习兴趣 and 积极性，满足个性化学习需求，同时有效提升学生的课程参与度和创意思维能力。

其次，通过实验研究，本研究验证了 AIGC 技术驱动的游戏化激励策略的实际效果。实验数据显示，AIGC 技术的应用在任务生成、即时反馈和学习路径优化方面展现了显著优势，为学生提供了丰富的学习资源和针对性的改进建议。学生普遍对课程的设计和实施表现出较高的满意度，并认为 AIGC 技术显著增强了学习过程的趣味性和互动性[8]。此外，学生的作品质量在构图、创意表达和艺术性等方面有明显提升，进一步证明了这一策略在提升学习成效和创造力培养方面的有效性。然而，本研究也发现了若干局限性和改进空间。部分学生在初期接触 AIGC 技术时存在不适应现象，表明未来课程设计需要加强技术操作培训，降低技术门槛。同时，有些学生反映过度依赖 AIGC 生成内容可能削弱自主探索与创造力，这提示教学设计应在技术应用与学生主体性之间寻求平衡。此外，本研究的实验周期较短，对游戏化激励策略的长期效果缺乏深入评估。未来研究应通过延长观察周期，进一步探讨游戏化激励策略对学习行为变化和创造性思维发展的持续影响。

综上所述，本研究为 AIGC 技术在教育领域的应用提供了实践参考，并为游戏化激励策略的理论创新与教学实践优化贡献了新的视角。未来的研究应从以下几个方向进一步深化：一是扩大样本范围，涵盖更多元化的学生群体，提升研究结论的普适性；二是加强对游戏化激励策略的心理机制探讨，通过引入相关心理学理论分析其对学习动机和自我效能感的影响；三是紧跟人工智能技术的发展趋势，探索新兴技术在教育领域的潜力，例如更高效的内容生成技术和精准的个性化反馈机制。通过持续优化与实践，AIGC 技术驱动的游戏化激励策略有望在教育领域发挥更广泛的作用，进一步提升学生的学习成效和综合素质，为教育教学模式创新提供更多可能性。

基金项目

华南农业大学珠江学院 2024 年度校级科研项目，项目编号：2024ZJKYC040。

参考文献

- [1] 郑娴, 刘敏洋. 基于游戏化的辅助教学平台设计研究[J]. 设计, 2022, 35(12): 144-147.
- [2] 马椿荣, 于丽艳, 张耘堂. 数字时代大学生自主学习能力培养的思考——自我决定理论的视角[J]. 黑龙江教育(高教研究与评估), 2024(11): 52-55.
- [3] 段皓月. 角色扮演系列游戏中的角色设计浅析[J]. 传播力研究, 2019, 3(20): 29-30.
- [4] 李杜风. 故事情节与色彩设计的游戏场景构建[J]. 色彩, 2023(12): 17-19.
- [5] 李雨谏. 重返历史现场: 前摄影时代中的游戏摄影研究[J]. 当代动画, 2024(3): 42-48.
- [6] 黎娅, 胡斌斌. 科技赋能创新: AIGC 浪潮下传媒艺术教育的转型机遇[J]. 传媒, 2024(19): 22-24.
- [7] 毛刚, 龙周萍, 李菲茗. AIGC 环境下学习者数字创作实践特征与学习体验调查研究[J]. 电化教育研究, 2024, 45(10): 79-85.
- [8] 尤丽娜, 周诗涵, 周荣庭. “AIGC+”: 虚拟现实媒介内容生产机制研究[J]. 出版科学, 2024, 32(3): 32-41.