

長 庚 科 技 大 學
幼 保 專 題 實 務

自製操作性繪本與數位遊戲設計—以蔬菜認知為例

研究學生：四年二班 游文欣、劉晏妤

指導老師：林昌本

日期：一百零八年十二月

摘要

在現今忙碌的社會，由於家長忙於工作而忽略了親子間的互動，而認知教育不只是死板板的跟著黑板上課，其實在所有的日常中，都可以變成認知教學，利用有趣的教學模式，可以讓孩子們更有專注力、也對內容比較容易感興趣。現今數位科技發達，我們也做了相關的數位遊戲，結合 QRcode 掃描，讓孩子在數位遊戲中學習。我們製作了操作性繪本，我們認為繪本是親子之間的橋樑，藉由親子共讀，可增加與孩子之間的親密感，還能在互動中讓家長與孩子一起學習有關認知的知識，讓孩子健康快樂的成長。

「親子共讀」被視為可促進兒童語文能力發展的一項重要家庭活動。1989年，美國兒科醫師學會推動「閱讀為醫囑，童書為處方（Reach and Read，簡稱ROR）」計畫，鼓勵兒科醫師在每次的健兒門診中，提供父母適合不同階段幼兒閱讀的童書，提倡親子共讀。

數位遊戲設計是讓孩子們可以從玩中去學習，對孩子來說比較容易引起注意力，可以利用有趣的遊戲方式進行學習，也能讓孩子接觸數位遊戲這一塊，遊戲中結合教育的意義，對孩子來說影響是非常大的。

關鍵字:繪本、認知、數位遊戲、親子共讀