

學務 大實 技題 科專 庚保 長幼

## 3~4 歲數概念布書及數位遊戲設計及應用探討

學生：林洛宣、林珈萱

指導老師：林昌本

中華民國 111 年 1 月

## 摘要

「布書都是厚厚一本」、「如何融入現代科技的時代」、「布書和數位遊戲結合」，使幼兒進步的成效，本篇研究使用單一測試法，採取前測-後測設計。實驗對象為 3-4 歲的 5 位中班幼兒。本研究使用自編設計的布書及數位遊戲為研究工具，讓幼兒藉由多項關卡中豐富的色彩及遊戲達到學習的成效。

研究工具使用日常生活中的物品瞭解幼兒前測、後測之數概念發展差異，再使用布書及數位遊戲實施教學。

關鍵字：玩中學、數概念、布書、數位遊戲

## 參考文獻

Jellycat 感官布書尾巴書/ Jungly Tails 叢林動物

取自 <https://www.eslite.com/product/1006332912681990220005>

王維聰、王建喬(2011)。數位遊戲式學習系統。科學發展，467，47-51。

取自 <https://reurl.cc/AKg0gp>

陳昇飛（2013）。社會互動教學與幼兒數概念之研究。朝陽科技大學人文暨社會學院。取自 <https://reurl.cc/qOmLMp>

黃惠禪（2003）。國小一年級學童數學能力之研究。國立臺灣師範大學人類發展與家庭研究所碩士論文，台北市。

取自 <https://hdl.handle.net/11296/47n5ks>

楊雅雯（2017）。玩中學－數位遊戲式學習。臺灣教育評論月刊，6(9)，300-302。取自 <https://reurl.cc/NpXyj5>

蔡淑桂（2013）。幼兒數概念與數學教學探討研究。幼兒教保研究，(10)，111-126。取自 <https://reurl.cc/pWm6Qe>

廖信達(2004)。幼兒行為觀察與記錄。台北縣：群英。

線上數位遊戲 取自 <https://pbskids.org/games/>

寶寶的動物鈴鐺布書: 認識數字【風車圖書】小兔子學穿衣

取自 <https://reurl.cc/qOm0N3>