

長 庚 科 技 大 學
幼 保 專 題 實 務

葉子遊戲書實作與應用

指導老師：林冠良

研究學生：周鈺庭、徐韻晴

日期：108 年 12 月

摘要

現今的社會科技越來越發達，家長多是提供 3C 產品讓幼兒來學習，導致幼兒能接觸大自然的機會越來越少，在這樣的情況下，投入遊戲書的創作，以「葉子」為創作主題。為了提升研究設計葉子遊戲書的能力、製作葉子遊戲的技能，以及了解葉子遊戲書運用實際狀況，以葉子遊戲書實作和教學的方式進行。

根據遊戲書實作與教學的成果來進行分析，本研究結果總共分為三部份如下：

一、葉子遊戲書的設計：研究者設計了三個部分為故事篇、知識篇、遊戲篇，透過設計的過程，提升的設計能力包含有葉子知識結合故事的設計、考量幼兒年齡與發展的知識篇、提供多元學習的遊戲篇。

二、葉子遊戲書的製作：研究者製作上運用了真實的葉子、仿真的草皮和操作上的製作，繪畫與版面上也搭配了水性色鉛筆、水筆和左右穿插的方式來呈現。透過製作的過程，增進了製作的技能，包含了製作上運用大自然的素材、提供感官刺激、提供幼兒操作性、遊戲書的規格與版面配置、運用多元繪製工具。

三、葉子遊戲書教與學：

教學前，根據葉子遊戲書內容使用活動設計表。故事篇說故事的語調要高低起伏和多變化，用語調讓角色區分得更明顯，教學過程有跟幼兒互動，並用開放式的方法問答，知識篇的教學可以依據幼兒的反應，做適當的教學變化，並在知識篇結束後，帶幼兒到戶外蒐集葉子，再進行遊戲篇的活動，讓幼兒自由發揮創作。故事篇有操作的地方幼兒參與度較高，而可能幼兒年齡較小，在知識篇的學習會比較困難，另外遊戲篇提供了幼兒美感的創作和認知的遊戲，幼兒在喜好度上是最高的。

最後，依據研究結果，本研究分別針對幼兒園與教保員、家長、未來研究者提出相關建議作為參考。

關鍵字：葉子、遊戲書