



體感學習趣



一、商品化名稱：體感學習趣

二、開發團隊資訊

單位 (系 / 所)	姓名	職稱
研究總中心	鄭博元	研究助理
研究總中心	白賢元	助理研究員

三、開發理念

資訊科技的不斷進步，也改變了人類的生活型態與學習的模式，許多數位學習研究發現指出，透過遊戲式學習不但可以提升學習動機與問題解決能力，且能改善學習表現。在幼兒園教學過程，多以遊戲方式來教學，讓小孩在遊戲過程中也能獲得知識。而為了讓小朋友可以加深學習印象，故本計畫希望設計一套可提高小孩學習力的遊戲軟體，讓老師可以自行設計學習題目，讓小孩透過肢體運動方式來作答，提高其學習興趣。

四、技術競爭力及產業應用性

傳統之遊戲式的學習內容偏向固定的學習內容，無法讓使用者自行更換，而本系統結合了體感遊戲與出題策略機制，可以讓老師自由更換題目內容與遊戲玩法，讓學生透過體感方式學習。此系統也可結合至其他場域使用，例如觀光工廠店家可以自行將商品資訊變成可以互動的學習內容，讓顧客或使用者透過遊戲方式瞭解商品內容與價值。

五、商品化成果說明

本計畫所開發之體感學習趣系統，能自行設定學習單元、內容與遊戲玩法，能讓使用者客製化出屬於自己的學習內容，而遊戲玩法上使用體感互動的方式，可讓玩家在遊戲中學習，提高學習興趣。另外此系統除了可應用於學校教學外，也可應用於觀光工廠、互動館、老人復健...等。



圖 1：遊戲首頁，點選開始遊戲按鈕開始遊戲



圖 2：遊戲題目設定頁面，可以讓使用者設定關卡題目、玩法與答案



圖 3：每種遊戲玩法都有遊戲操作提示