**B2專題題目 :** **學齡前孩童輔助教育APP設計**

指導老師 : 潘健一 副教授

組員:103316107 康芸甄

103316213 葉昱陽

103316219 徐子涵

103316222 陳俞臻

**摘要**

在現今科技發展快速的時代，對於創新創意、學習力強的人才愈來愈重視，一個人的人格特質會隨著環境的變化而受到影響，每個成長階段都是環環相扣的，孩童時期最具影響力，因此如何教育孩子也成為十分重要的話題。

很多老師或是家長常常限制小孩子玩樂的時間，認為玩樂是不成熟的行為，而且只是浪費時間。劍橋大學的心理學家說，玩樂其實對小孩的發展很重要，小孩需要學會有耐心、控制注意力、控制情緒，這些技巧，小孩子都是從玩樂學來的。另一位加州大學的神經學家說，大部分七歲以下的孩子比較適合透過自行摸索來學習。

孩童教育這方面的相關理論非常多，不同的理論家及教育家雖然各有獨特的想法與論點，卻幾乎都認同「玩」是孩童最自然、最有效的學習方式。為孩子營造「從玩中學、從做中學」的生活環境。

家長與照護者交流的時間通常只有短短的幾分鐘，關於孩童生活狀況的交流十分不足，希望藉由我們的APP，讓照護者與家長針對孩童的行爲做記錄，雙方可透過記錄了解孩童生活中的點點滴滴。希望藉由與孩童的約定讓照護者與家長，養成以獎勵代替懲罰的教育習慣。

在找球球遊戲中，運用了擴增實境（Augmented Reality，簡稱AR）的技術，除了能吸引孩童的興趣，還能達到訓練孩童的視動能力和追視能力，增進孩童的手眼協調；在小小藝術家中，透過影像處理及擴增實境來製作，以達到訓練孩童對於色彩的敏感度與激發孩童的創意力，並讓孩童練習藉由繪畫去傳遞的想法與抒發情感。