國立台灣科技大學 114學年 第2學期　課程大綱

Spring 2026 NTUST Course Outline

授課教師：湯梓辰

Instructor:Joni Tzuchen Tang

課程名稱：幼兒數位遊戲理論與實務

Course Title：Theory and Practice of Digital Games for Children

2026/11/3

課程代號： EN5722701 Course Code 學分數： 3 Credits	必選修：選修/半學年 Required/Electve:Elective/Half Yr. 先修課程： Prerequisites
節次教室： Time/Location	F2(TR-836) F3(TR-836) F4(TR-836)
專業核心能力： Core Professional Competencies	1. 培養學生對於幼兒數位遊戲行為及其教育意義的了解 2. 培養學生對幼兒數位遊戲理論之認知與應用 3. 培養學生對幼兒數位遊戲觀察並進行實務操作能力
課程網址： Course Website	https://youtu.be/KKgfKCP0YtI
課程宗旨： Course Objectives	探討幼兒數位遊戲的行為與應用。本課程為PBL課程，會有許多課堂討論。
課程大綱： Outline of Lectures	本課程旨在建立研究生對幼兒數位遊戲行為，及其教育意義的了解，以及相關理論的認識，藉由探討遊戲的引領技巧，與數位遊戲連結關係，培養學生遊戲觀察與學習的實務操作能力。 以下是課程大綱: 1. 幼兒遊戲產業探究。 2. 科技與幼兒。 3. 教室內的幼兒數位遊戲。 4. 教室外的幼兒數位遊戲。 5. 後設分析探討。
授課方式： Method of Instruction	講授 Lecture：25% 分組討論 Group discussion：25% 案例研討 Case study：25% 操做練習 Practical exercises：25% 講授 Lecture：本課程將帶領同學實際體驗各種類型的幼兒數位遊戲，透過試玩與討論，觀察不同設計理念與學習取向之間的差異。即使您沒有幼兒教育或遊戲相關背景，也不必擔心，課堂將透過具體案例與引導式分析，幫助您循序理解與學習，從體驗中建立觀點與專業判斷。 歡迎對幼兒學習、數位遊戲設計或教育應用有興趣的同學選修，一起在輕鬆互動中探索與成長。%
教科書： Textbooks	課堂內容皆會整理放置Moodle上。
參考書目： References	1. 進入孩子的思維世界: 幼兒遊戲探究。索引數位出版社。https://doi.org/10.978.98698272/18。 2. 數位科技與幼兒教育。學富文化出版社。

修課須知： Notice	今日的孩子與過去世代的人類不同，一出生就生於數位遊戲科技時代，談論電腦、電玩遊戲與網路等數位語言。遊戲是兒童的語言，玩具是兒童的單字，因此遊戲對孩子來說是一個心理行為的表徵。 而呼應了幼兒在現今世界的成長歷程中，我們又該如何探討幼兒數位遊戲的需求及意義? 本課程將帶領同學實際體驗各種類型的幼兒數位遊戲，透過試玩與討論，觀察不同設計理念與學習取向之間的差異。即使您沒有幼兒教育或遊戲相關背景，也不必擔心，課堂將透過具體案例與引導式分析，幫助您循序理解與學習，從體驗中建立觀點與專業判斷。 本課程多次榮獲高教深耕PBL獎、創新教學獎、並有受教育部教學實踐計畫之補助。期盼以PBL討論視角，共同建立學習共同體，改善及提升幼兒數位遊戲之體悟。
評量方式： Grading	1. 科技與幼兒 workshop 1 20%。 2. 教室內的幼兒數位遊戲學習 WORKSHOP 2 20%。 3. 教室外的幼兒數位遊戲學習 WORKSHOP 3 20%。 4. 期末分享 20%。 5. 課堂參予 20%。
備註說明： Notes	本課程是pbl課程會讓同學參與許多討論。