

投稿類別:教育類

篇名:

遊戲運動對學齡前特殊幼兒專注力影響之探討-以 E 早療中心為例

作者:

艾婷汝。高雄市私立樹德高級商業職業學校。幼保三 26 班
陳宛柔。高雄市私立樹德高級商業職業學校。幼保三 26 班
李怡蓁。高雄市私立樹德高級商業職業學校。幼保三 26 班

指導老師:王育英老師

壹●前言

一、研究動機

艾瑞克遜（Erikson）遊戲是兒童在發展的每一個階段，對世界有更新、更複雜的看法。福祿貝爾（Friedrich Wilhelm August Froebel, 1782 - 1852）曾說，幼兒的生活就是遊戲，遊戲是幼兒學習的主要來源(李園會，1997)。而運動對絕大部分學前階段的幼兒而言，遊戲即是他們生活中的運動。在遊戲當中，幼兒隨時都在培養其注意力，因此運動遊戲可謂是一種注意力的教育。因此，不只一般幼兒，特殊幼兒在此注意力發展轉換之學前階段，實為培養注意力之絕佳時期。

透過專題研究到早療機構參觀，了解特殊幼兒學習狀況，發現特殊幼兒在身心發展上雖有其障礙或遲緩的狀況，一般而言仍是依循著自然發展階段與趨勢成長，而目前特殊幼兒教育強調早期療育與介入，期望即早予特殊幼兒支持與治療，協助其即早獲得更佳的发展。對此階段之幼兒而言，足夠的活動與運動是學習生活中不可以缺少的功課，研究者遂欲以運動遊戲活動融入注意力訓練為介入活動，探討其對特殊幼兒注意力提升之成效，故為研究之動機。

綜合上述，我們想藉由遊戲運動來培養特殊幼兒的專注力，去探討特殊幼兒的專注力，並觀察特殊幼兒在遊戲運動中的專注力，因此，我們希望透過直接參與教學的研究，經過觀察與資料蒐集，探究特殊幼兒在遊戲運動中的表現之專注力。

二、研究目的

從有趣的遊戲運動中，透過研究者實際的教學與觀察，本研究企圖達到以下的目的：

- (一) 探討特殊幼兒運動專注力的表現
- (二) 探討特殊幼兒在遊戲運動中專注力變化之表現。
- (三) 探討遊戲運動對提升特殊幼兒專注力之成效。

三、名詞解釋

- (一) 運動遊戲:黃棟樑（2008）曾提出遊戲是幼兒生活的實體，對幼兒而言，運動即是幼兒遊戲活動的一部分，幼兒透過運動增進動作技巧（包括自我控制能力、穩定能力、移動能力，和操作物體能力）以及身體能力(肌力、肌耐力、心肺耐力、平衡、協調、敏捷和速度)。
- (二) 特殊幼兒:特殊幼兒指六歲以下的學齡前幼兒，因身心障礙使有特殊需求須接受學前療育機構、身心障礙幼兒學前教育、托育服務及特殊訓練之幼兒，需接受早期療育服務，本研究所指之特殊幼兒，為本研究三位研究對象，目前就讀於學前特教班，並且持有身心障礙手冊。
- (三) 注意力: 注意是指個體對情境中的眾多刺激，只選擇其中一個或一部分反應，並從中獲得知覺經驗的心理活動（張春興，1989）。本研究所指注意力，乃運用由研究者自編之「注意力觀察記錄表」所記錄特殊幼兒之注意力表現，包含對眼前人事物之注意、能注意聽聲音或師長同學說話、團體學習活動參與之注意力、獨立進行事務的注意力等向度。

四、研究範圍

- (一) 研究對象:本研究以高雄市 E 早療中心融合班為例，主要探討幼兒是否能在遊戲運動中培養專注力。能至少理解簡單口語或肢體手勢之指令，無伴隨其知覺障礙，具基本動作如走、跑、爬、握、拿、丟等 能力之幼兒。研究對象年齡:3-6 歲混齡班，幼兒共 20 位。
- (二) 研究工具:本研究工具，設計「遊戲運動教學教案」及自編之「注意力觀察紀錄表」到幼兒園實際操

作，用實際觀察法，觀察幼兒在遊戲運動中專注力之表現。

貳●正文

一、注意力對特殊幼兒學習之影響

(一)、特殊幼兒的定義

特殊幼兒的類別廣泛，不同類別的幼兒所具有的特質與表現亦不盡相同，因此在此部分將針對本研究之研究對象的障礙類別，包括智能障礙幼兒與自閉症伴隨智能障礙之幼兒，說明其定義與特徵。行政院衛生署所訂定之身心障礙等級（2008）所稱智能障礙為「成長過程中，心智的發展停滯或不完全發展，導致認知、能力和社會適應有關之智能技巧的障礙稱為智能障礙」。

因此，綜合國內相關法規對智能障礙之定義，智能障礙應指個人心智能力的障礙或缺損，並且在自我生活與社會生活的各項功能表現上，有明顯或嚴重的困難或偏失。兒童本身外也影響同儕的學習效能，而在一般生活中則容易因注意力缺陷的問題甚至造成兒童本身的危險，故注意力不只對一般兒童極其重要，對特殊幼兒而言更是影響其發展與學習的重要關鍵。

(二)、專注力對特殊幼兒之影響相關研究

專注力對人際關係、腦力、情緒、記憶、感知、學習、語言、計畫與決策等心智活動的影響非常的大。若注意力發展的年齡成熟度無法滿足其實際年齡學習的需求，便可能導致兒童的學習表現落後（林宜親等人，2011）。林銓宇與周台傑（2010）在文獻研究中學童的注意力不足是導致負向上課行為的主要指標之一。注意力困難的行為表現在學習情境中影響教師教學的成效、除了兒童本身外也影響同儕的學習效能，而在一般生活中則容易因注意力缺陷的問題甚至造成兒童本身的危險，故注意力不只對一般兒童極其重要，對特殊幼兒而言更是影響其發展與學習的重要關鍵。

二、遊戲運動對特殊幼兒的專注力之影響

潘惠銘（2009）指出身心障礙兒童較少出現遊戲行為，即使出現，遊戲的程度也較低，遊戲種類較少、技巧較不純熟、缺乏系統組織與關聯性，主要停留在玩弄操作性遊戲，也多反覆進行相同的遊戲模式，較多自己玩，較少出現象徵性遊戲和協同與合作遊戲。藉由遊戲幼兒能在不同的發展領域中獲得新的技能與體會，並且遊戲的過程提供練習新技能的機會，而練習，對特殊幼兒來說尤其重要，他們需要許多的練習才能精熟新的學習（劉學融，2010）。

研究者因設計教學運動遊戲活動，而體會到特殊幼兒對運動遊戲之參與動機與興趣，故決定以殊幼兒為對象，設計實施一系列運動遊戲活動方案以提升其注意力，並探討本方案對提升注意力之實行成效。

三、研究方法

(一)、研究架構

本研究架構是透過相關文獻探討，並依據研究目的與研究假設獲致的結果；本研究架構的項目包含自製設計「遊戲運動教學教案」及自編之「注意力觀紀錄表」到幼兒園實際操作，用實際觀察法，觀察幼兒在遊戲運動中專注力之表現。並以架構圖呈現。

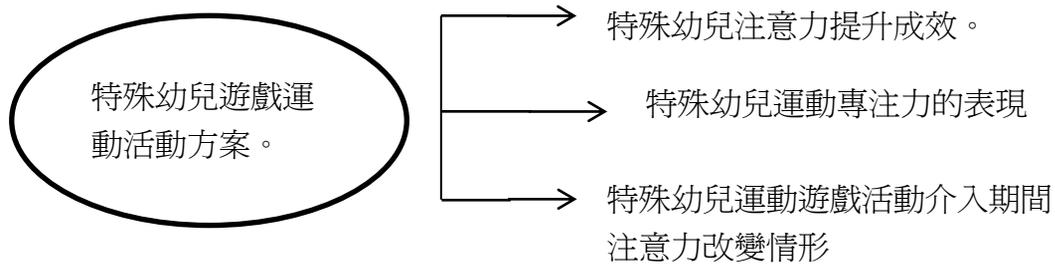


圖 1 架構圖

(二)、研究對象

- 1、為學前階段之幼兒。
- 2、經診斷具有身心障礙，並持有身心障礙手冊。
- 3、具基本語言或肢體手勢溝通能力，能理解簡單之口語指令，或能理解具體簡單的肢體手勢動作，具基本與他人互動之能力與意願，無伴隨其他嚴重感覺知覺。
- 4、具有能獨立或在協助下進行走、爬、跑、跳、丟、投、撿等動作之能力。本研究採高雄市E早療中心融合班的幼兒及特殊幼兒為參考對象，藉由自製教活動教案，實際帶領活動讓幼兒實際操作提升幼兒專注力。

(三)、研究工具

1. 自行設計教案及教材 (企鵝走路、過山洞、闖關遊戲)

本研究採用自行設計教案的方式，藉由遊戲運動觀察特殊幼兒的專注情形，以及增進幼兒的學習力。研究者設計遊戲運動為期六週，前兩週為觀察幼兒活動概況，研究者一起討論設計運動遊戲活動教案。

(1) 運用自製教案及器材，提升幼兒專注力

表1 布置器材及活動過程(活動一)

<p>布置體能器材 1(輪胎、球)</p>	<p>布置體能器材 2(階梯)</p>
<p>小朋友爬階梯</p>	<p>拿著拐杖轉圈圈</p>

<p>小朋友夾球</p>	<p>小朋友夾球</p>

表2 布置器材及活動過程(活動二)

<p>布置體能器材(不織布)</p>	<p>布置體能器材(不織布)</p>
<p>手指謠</p>	<p>過山洞囉~</p>
<p>小朋友跳圈圈</p>	<p>活動結束的分享</p>

表3 布置器材及活動過程(活動三)

<p>布置體能器材</p>	<p>研究者說明遊戲規則</p>



2. 注意力觀察表

注意力觀察記錄表

姓名: _____ 日期: 年 月 日

性別: 男 女 年齡: () 歲

	總經有未	
	是常時少曾	
	做做做做做	
	到到到到到	
	(1) (2) (3) (4) (5)	
(1) 研究者示範遊戲動作時，會注意看	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 會透過遊戲運動有爬的動作？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 會透過遊戲運動有繞過輪胎的動作？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 會透過遊戲運動有投球的動作？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 會透過遊戲運動使用踩高蹺？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 會透過遊戲運動有丟球的動作？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 會透過遊戲運動有平衡的動作？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 會跟著大姊姊跳暖身律動？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 會透過遊戲運動使用跳跳馬？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10) 會注意聽研究者在活動過程中所說的指示？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(11) 會注意聆聽老師對其他人的回饋與獎勵？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(12) 會注意自己是否被叫到名字？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(13) 會觀察其他同學的動作？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
特殊行為記錄與補充：		

3、訪談內容:

為瞭解學生導師對學生接受此運動遊戲活動前後之觀感，研究者編製一份訪談大綱，依據大綱訪談學生導師，以瞭解導師對於學生注意力轉變之觀察、學生接受運動遊戲活動整體成效之觀感與評價，與對運動遊戲活動設計之檢討與建議。

(1) 您覺得孩子在接受運動遊戲活動後，他們在注意力的表現上有無變化?變化為何?

- (2) 您覺得運動遊戲活動方案是否有效提升孩子的注意力?
- (3) 您覺得孩子在接受過運動遊戲活動的課程後，對他們的行為表現，例如同儕人際、學習參與、自我控制能力，或情緒表現..等是否有影響? 影響有何?

(四)研究流程表:

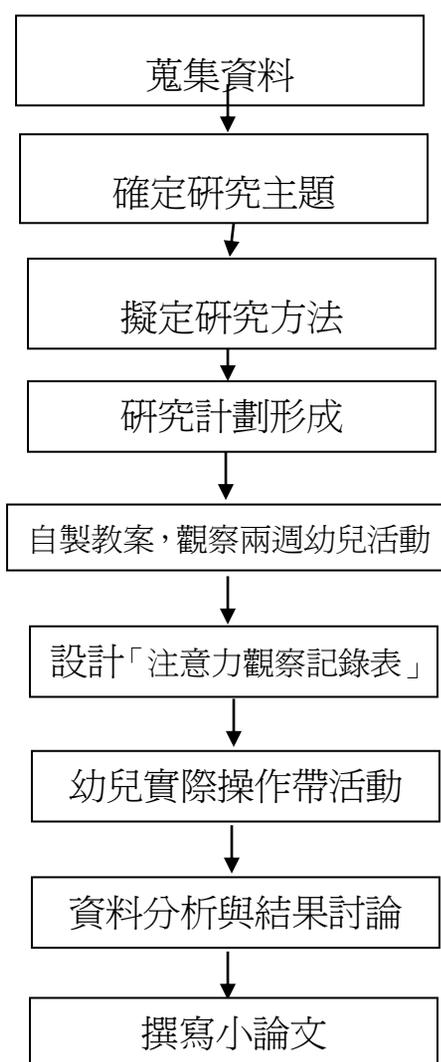


圖 2 研究流程圖

(五) 資料處理

- 1、訪談資料分析: 分析教師訪談資料，瞭解在接受活動課程後，教師對學生注意力改變成效，及注意力表現改變之情形的觀察與觀感，以文字描述方式呈現內容重點。
- 2、動遊戲活動觀察記錄: 計算統計各次運動遊戲活動觀察記錄所得分數並繪製曲線圖，另外彙整並摘要以文字敘述之行爲記錄與補充說明的部分，做為參考依據，用以瞭解受試者於接受運動遊戲活動之學習狀況與行為反應。

參●結論

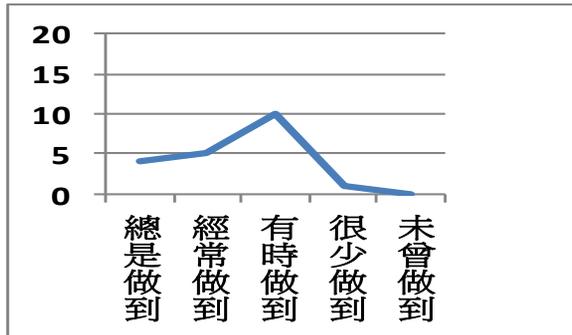
一、分析結果

(一)、資料分析

本章將依據研究者自製之體能遊戲教具－「企鵝走路、過山洞、闖關遊戲」及「注意力觀察記錄

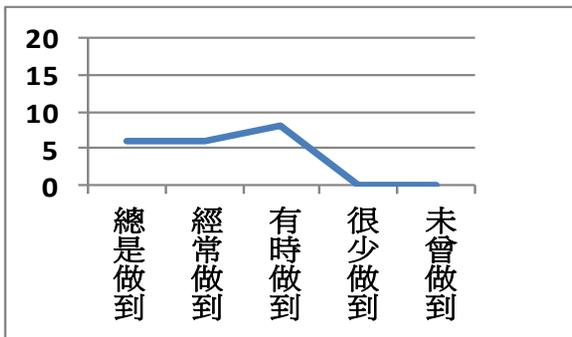
表」，對混齡班共20名幼兒進行施測，每位幼兒依序進行遊戲，研究者再依照幼兒操作體能遊戲教具之過程來填注意力觀察記錄表。完成注意力觀察記錄表後將資料登錄電腦進行統計分析，採用Excel之統計軟體進行資料處理與分析，訪談結束後，將在訪談過程中所記錄下的過程全部使用電腦軟體word記錄下來後，檢討其缺點，並針對結果加以說明與討論。以下為結果分析:

1 研究者示範遊戲動作時，會注意看？



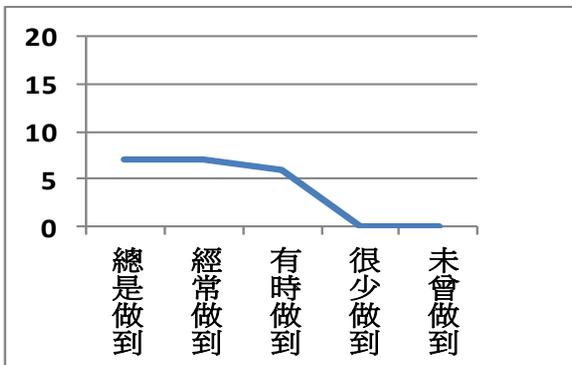
1. 以研究分析結果，總是做到有 4 人，經常作到有 5 人，有時做到有 10 人，很少做到 1 人，未曾做到 0 人，幼兒對研究者示範動作說明，大部分幼兒無法專心看，只針對暖身律動及手指謠能看。

2、會透過遊戲運動有爬的動作？



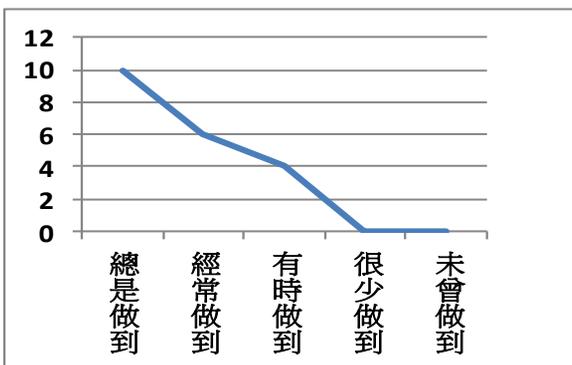
2. 以研究分析結果，總是做到 6 人，經常做到 6 人，有時做到 8 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒大部分能夠在遊戲時聽懂指令，進行爬行的動作。

3、幼兒會透過遊戲運動有跳輪胎的動作？



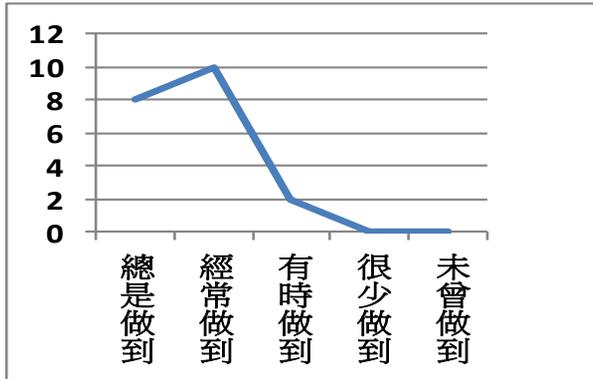
3. 以研究分析結果，總是做到 7 人，經常做到 7 人，有時做到 6 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒大部分能夠在遊戲時配合指導，進行跳輪胎的動作。

4、會透過遊戲運動有投球的動作？



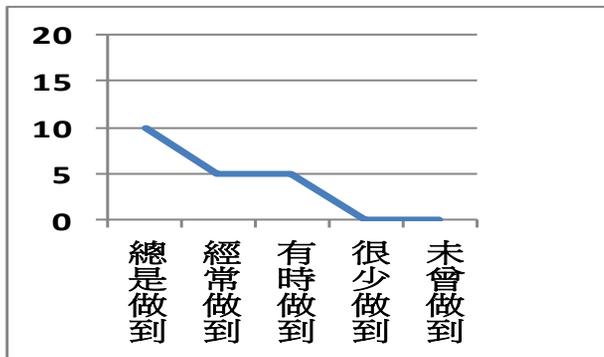
4. 以研究分析結果，總是做到 10 人，經常做到 6 人，有時做到 4 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒大部分能夠在遊戲進行時，完成有投球在板子上的動作。

5、會透過遊戲運動使用踩高蹺？



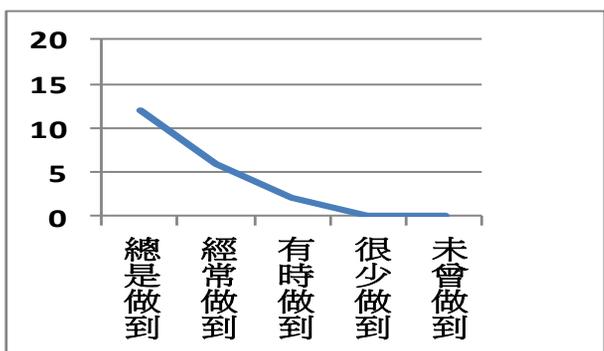
5. 以研究分析結果，總是做到 8 人，經常做到 10 人，有時做到 2 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒大部分能夠在遊戲進行時，會自己用踩高蹺，但有部分幼兒需要協助。

6、會透過遊戲運動有丟球的動作？



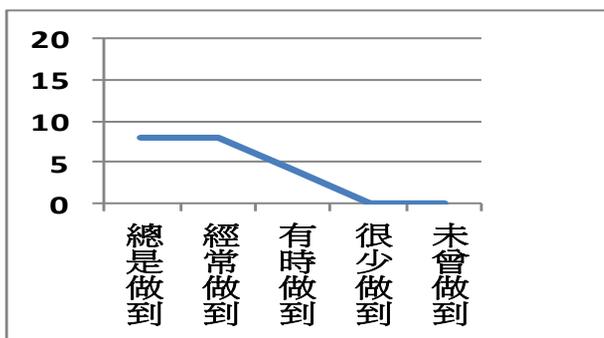
6. 以研究分析結果，總是做到 10 人，經常做到 5 人，有時做到 5 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒大部分能夠在遊戲進行時，有丟球進籃子裡的動作。達到大肌肉活動效果。

7、會透過遊戲運動有平衡的動作？



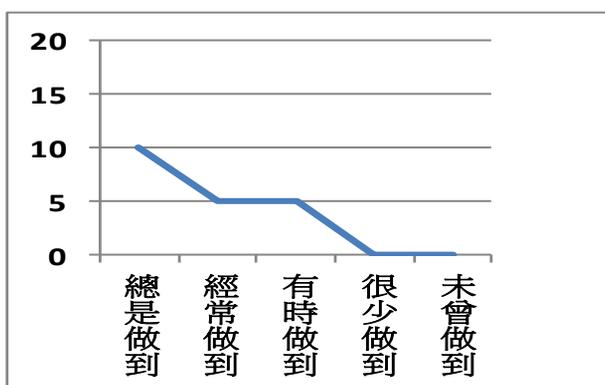
7. 以研究分析結果，總是做到 12 人，經常做到 6 人，有時做到 2 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒大部分能在遊戲活動進行時做到平衡的效果，幼兒能專心完成此動作。

8、會跟著大姐姐一起跳暖身律動？



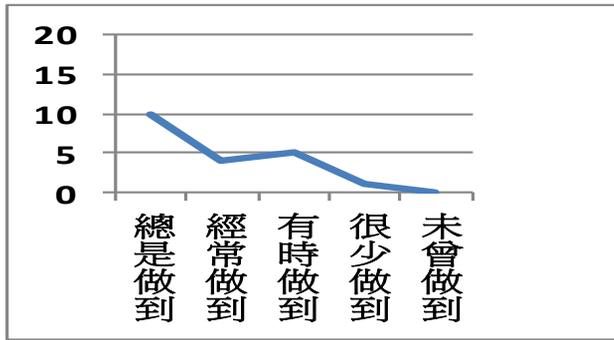
8. 以研究分析結果，總是做到 8 人，經常做到 8 人，有時做到 4 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒大部分能夠看著指導者一起跳暖身律動，少部分幼兒會因為一些聲音而分心。

9、會透過遊戲運動有跳跳馬的動作？



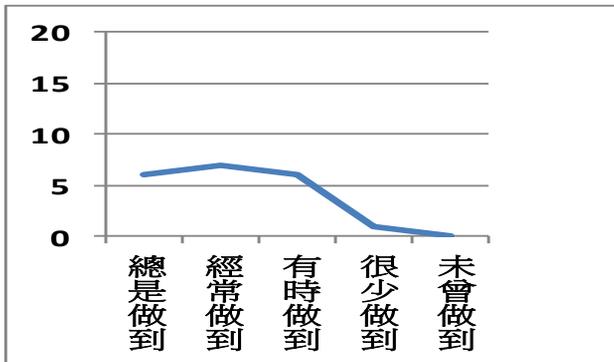
9. 以研究分析結果，總是做到 10 人，經常做到 5 人，有時做到 5 人，很少做到 0 人，未曾做到 0 人，幼兒能在遊戲運動時使用跳跳馬，增進幼兒腳的力量。

10、會注意聽研究者在活動過程中所說的指示?



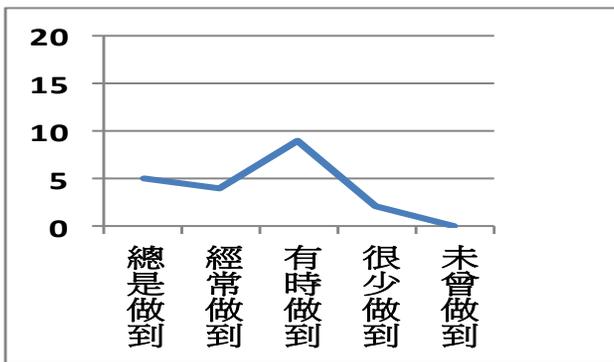
10. 以研究分析結果，總是做到 10 人，經常做到 4 人，有時做到 5 人，很少做到 1 人，未曾做到 0 人，幼兒在運動遊戲過程中對研究者在解說，只有少部分的小朋友能夠專心，所以幼兒在聽取指令方面比較弱。

11、會注意聆聽研究者對其他人的回饋與獎勵?



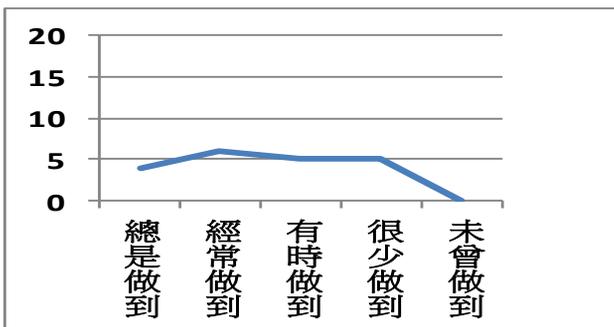
11. 研究分析結果，總是做到 6 人，經常做到 7 人，有時做到 6 人，很少做到 1 人，未曾做到 0 人，幼兒在對於獎勵方面會比較有吸引力，所以大多數能夠注意聆聽。

12、會注意自己是否被叫到名子?



12. 以研究分析結果，總是做到 5 人，經常做到 4 人，有時做到 9 人，很少做到 2 人，未曾做到 0 人，只有少數幼兒能專注在自己是否被叫到名子，大部分幼兒需要多喊次才會回應，顯現注意力容易分心。

13、會觀察其他幼兒的動作?



13. 以研究分析結果，總是做到 4 人，經常做到 6 人，有時做到 5 人，很少做到 5 人，未曾做到 0 人，發現多數幼兒偶而會觀察其他同伴的動作，只有少部分幼兒會注意觀察。

研究者依據「注意力觀察記錄表」整理分析，針對紀錄整理分析:

- (1) 受試者在活動過程時，容易因為一些聲音受影響而分心。
- (2) 當教學者扮演參與者或示範，同時給予鼓勵與適時協助，受試者表現出較佳的參與積極度。受試者於活動中會期待教學者一起進行，活動過程中適時協助受試者完成動作則讓受試者有安全感與成就感。
- (3) 受試者在活動過程中，對於一些器材無法專心使用，所以需要研究者的協助。
- (4) 試者對喜愛的活動表現出較高的專注力，甚至表現問題解決的能力。

(二) 訪談教師對特殊幼兒注意力表現省思

引起動機時不要嬉戲玩笑要把自己當成一位老師來教導小朋友，因為小朋友會學習模仿，開始帶動活動指令要清楚，示範活動過程時，要認真示範但不要過快，而且引導注意力的方法還有很多，例如：說故事，玩手指謠、帶律動、手指偶、布偶等……之類的方法，這些都是可以吸引他們並引導他們專注的方法，活動過程結束後的分享是很重要的，希望以後帶活動時可以再加入更多的東西或器材。

老師認為注意力表現確實有所進步，幼兒在教學過程中，接受運動遊戲活動之期間，幼兒生活以及課程活動中之表現，確實開始有進步的狀況。目前的情境狀況，也會注意運動遊戲活動的進行，換言之在運動遊戲活動過程中受試者獲得較多活動與練習的機會，也得到更適性的學習資源。

(三) 研究者的省思

透過專題研究進入早療中心參觀時，在硬體設備及幼兒個別差之下，讓我們對這群小天使的學習狀況有更深的認識，在老師的引導之下我們參與活動，更了解到每位幼兒學習不同的表現，設計活動教案與老師討論之後，實際操作帶領幼兒參與發現它們能投入遊戲的情況，觀察幼兒是否可以專注於在活動當中，研究者也可以參與活動，並能知道每位幼兒對不同的器材有不童的專注力表現，也明白每位幼兒所能專注的東西不一樣，經過多次的活動，我們可以觀察到幼兒有什麼能夠吸引他們注意的地方，老師則認為，除卻注意力的進步，幼兒在其他的學習行為上亦有正向的變化，例如主動性、耐心等待也是讓我們學習了一課，希望下次有活動我們可以在更努力去完成，也謝謝每位老師的指導與建議，讓我們可以改進很多地方。

雖然製作專題研究時間有限，更激勵我們參與加入服務團隊，也希望有更多的人參加志工團隊，協助這群需要當助的孩子。

二、結論:

- (一) 從分析幼兒遊戲運動結果發現，遊戲是提升幼兒專注力的主要因素之一，幼兒利用遊戲運動的器材，便可以提升專注力，例如：踩高蹺、平衡木、階梯、投球、跳跳馬、拐杖、球、呼拉圈、輪胎。
- (二) 幼兒在遊戲運動時，因為器材的不同，而有不同的專注力表現，研究者發現幼兒比較能夠專注在遊戲運動的過程，但研究者在講解或者分享心得時幼兒比較無法專注在其中。
- (三) 特殊幼兒在運動遊戲活動方案介入過程中注意力呈現逐漸進步的變化，幼兒在接受運動遊戲活動間在班級上其注意力確實呈現進步的狀況，並且之外，其他的學習行為表現亦有正向的變化。
- (四) 運動遊戲活動方案結束後特殊幼兒已提升之注意力仍具維持效果，老師在訪談中亦表示，研究期間，學習表現上注意力有正向的變化，同時在注意力以外的表現亦有所進步與改變，老師認為運動遊戲活動在提升受試者注意力上確實有所成效。

運動遊戲重點在於讓特殊幼兒參與、透過運動與遊戲的樂趣維持進行的意願與動機，因此活動中肯定、鼓勵與適時的支持能使特殊幼兒有安全感與信心，保持較佳的參與度，師生共同活動，活動中營造支持性的氣氛，應盡量支持特殊幼兒完成活動，循序漸進的引導特殊幼兒對活動的喜愛與興趣。

肆●引註資料

1. 林宜親、李冠慧、宋玟欣、柯華葳、曾志朗、洪蘭、阮啓通（2011）。以認知神經科學取向探討兒童注意力的發展和學習之關聯。教育心理學報，3，（42），517 - 542。
2. 林鉉宇、周台傑(2010)。國小學童注意力測驗之編製。特殊教育研究學刊，2（35），29-53。
3. 潘惠銘（主編）（2009）。以遊戲為學前特殊教育教學策略。載於中原大學特殊教育中心，學前特殊教育
4. 育教材手冊-策略篇（2-30 頁）。桃園縣：中原大學。
5. 身心障礙等級（2008 年7 月1 日）。
6. 劉學融(2010)。從遊戲中學習：學前融合教育實務的妙點子。心理出版社。台北。