

投稿類別：教育類

篇名：

自製教具與桌上遊戲對幼兒專注力之影響

作者：

吳侑軒。高雄市私立樹德家商職業學校。幼保科三年二十六班

陳櫻心。高雄市私立樹德家商職業學校。幼保科三年二十六班

陳似甄。高雄市私立樹德家商職業學校。幼保科三年二十六班

指導老師：

張慧香 老師

壹●前言

一、研究動機

福祿貝爾曾說：「**遊戲起於快樂，而終於智慧。**」**「遊玩是兒童發展中最高層次，是兒童的想法及感情最自然的表達」**(傅王遜雪，1992) 桌上遊戲近年來發展蓬勃，經課程安排請相關老師到校演講，使我們有機會參予到桌遊這個活動。在活動過程中，發現專注力確實有效提升。在去實習的這段時間裡我們也注意到現在幼兒的生活重心多以 3C 產品為主，使他們逐漸感官能力受損因而降低對學習上的注意力。桌遊不但具有趣味性，同時也具有教育性，所以我們想藉由操作桌上遊戲這類的教具來探討自製教具與桌上遊戲對幼兒專注力之影響。

二、研究目的

本研究目的在於探討出自製教具與桌遊對幼兒專注力之影響相關因素。

- (一)了解自製教具與桌上遊戲教具間異同。
- (二)探討幼兒對自製教具與桌上遊戲之喜好程度。
- (三)探討自製教具與桌上遊戲教具之操作對幼兒專注力之影響。

三、名詞解釋

- (一)幼兒的定義：幼兒是指零歲至未滿六歲。
- (二)桌上遊戲：「桌上遊戲，簡稱為桌遊，亦稱不插電遊戲，針對如卡片遊戲、圖版遊戲、骨牌遊戲、及其他在桌子或任何平面上玩的遊戲泛稱。」(維基百科，2012)
- (三)專注力：「專注力」是把所有的注意力放在一件事情或一個目標上，透過相關經驗、技巧與策略、從頭到尾把事情做好，達到應有的目標。(維基百科，2013)
- (四)教具：「教學時用來講解說明某事物的模型、實物、圖表和幻燈等總稱，能自動手操作，不斷反覆練習的媒體都有助於發展和學習，將之稱為「教具」。」(蔡延治，2013)

(五)視覺區辨：「知覺基本問題是如何察覺及了解周遭的世界，在視知覺的領域中，人如何看見(或辨識)物體的形狀或輪廓，謂之「視覺區辨」。」(林宜親,李冠慧,宋玟欣,柯華葳,曾志朗,洪蘭,阮啓弘，2011)

四、研究範圍

自製教具與桌上遊戲對幼兒專注力之影響，要實際去檢核幼兒的專注力，但由於我們是在校的三年級學生，無法在上課以外時間到各幼兒園進行調查。所以把範圍縮小為在學校附近的 Y 立案幼兒園，選擇 30 位的大班幼兒做為我們的研究對象。

貳●正文

一、文獻探討

(一)幼兒遊戲特質與發展

喜歡遊戲是幼兒的天性，對幼兒來說遊戲是種學習、活動、適應、生活或工作。遊戲是幼兒內在動機的選擇，是幼兒主動參與、沒有固定模式的外在行為。「艾力克森曾說：遊戲是自我發展，是身體和自己同時發展的社會過程，是想像和實際的中介變項，遊戲必須由幼兒選擇。」(梁培勇，1995)「盧梭不教導幼兒過多文字，鼓勵在遊戲和戶外學習，遊戲非漫無目，是從中獲得探索環境、矯正行為、生活技能和休閒的功能。」(吳幸玲，2003)

綜合上述，遊戲與幼兒息息相關的，也是自我發展、學習、探索環境和矯正行為的過程，且可以從遊戲中學到與平時所學之不同的知識，因此遊戲是幼兒成長時必須的要件。

費恩和范德賓(1983)提出「遊戲的特質：1.遊戲是發自內在動機的；2.不受外在規則所束縛；3.遊戲重過程而不重結果；4.參與遊戲者，才是遊戲的主導人；5.遊戲需要參與者主動的參與。」(吳凱琳，2000) 遊戲有不同的特性，是不拘束、不重結果的，幼兒可自行做選擇，且從中學習到許多事物。而幼兒遊戲的發展，具有個別差異性，且有一定的發展歷程，學者皮亞傑「將遊戲發展分為四階段：1.練習(功能)性遊戲(約0~1.5歲)；2.建構性遊戲(約1.5~2歲)；3.象徵性、表徵性遊戲(約2~6歲)；4.規則性遊戲(約6~9歲)。」(經佩芝,杜淑美，2014)

在皮亞傑遊戲發展中可得知發展的第四階段是規則性遊戲，在這階段幼兒處於具體運思期，幼兒能認知及接受規則能力，可開始接受有規則性的遊戲。

(二)專注力的定義

「專注力是種醒覺狀態，把外界某些部分帶入我們意識中，我們能夠調整自己的行為」(鍾聖校，1990)。「Bransford(1979)對專注的定義：個體對刺激做的選擇。專注的兒童能在訊息中快速的專注到重要訊息，能適當投入目前做的事。」(柯永河、許文耀、黃慧貞、曾雅玲，1987；張春興，1991)。Posner與Raichle(1996)認為「訓練是種針對特定注意力做重複的練習後，能逐漸增加的概念」。Posner與Rothbart(2007)認為「注意力訓練，能增進不只侷限於注意力功能，可類化至其他認知功能。已知學齡前4~6歲是注意力和執行功能發展快速的時期」(吳宜親，2008)。

遊戲不只可以促進認知發展，也可以培養幼兒的專注力，多次訓練後可使幼兒專注力持久、不分心、不易受外界干擾，亦能增進幼兒的學習能力並從中快速的抓到學習要點。「專注力的五項全能訓練：注意的選擇性、注意的穩定性、注意的轉移能力、注意的廣角及注意的目的性。」(林桂宏，2008)自幼訓練幼兒的專注力，亦能提高幼兒的基礎技能，更能使幼兒更加明確的學習，因此適度的專注力訓練是可提升幼兒的專注力。

(三)桌上遊戲沿革與功能：

桌上遊戲又稱為桌遊，針對卡片遊戲、圖版遊戲、骰牌遊戲、及其它在桌子或平面上玩的遊戲泛稱。桌遊指不依賴電子產品、不需有大幅度動作的遊戲。(維基百科，2012)

桌上遊戲歷史悠久，從人類文明開始前已出現，古埃及、兩河文化以及中國都能看到桌遊的歷史紀錄，近代的桌遊以德國或歐美國家為主，1978年遊戲出版國際獎項設立，讓更多公司或愛好者投入桌遊的設計、購買與學習，到了90年代後期，電腦遊戲崛起，桌上遊戲的市場開始下滑，但每年仍有上百種遊戲發行。

近代的桌遊玩法多變、主題性多樣，適合於多人遊戲、親子共遊，不僅能讓幼兒遠離3C產品，更能增加親子間的關係，也使朋友間更加親密。透過桌遊可以教導幼兒正確的時間觀，也能增進幼兒的算術及思維能力，並從遊

玩中學習如何解決問題和面對行動後的結果，以及學習如何與他人合作。長期使用桌遊能使幼兒有輸贏的風範，不會因贏而有驕傲的心態或輸而產生難過的感覺。

常見的桌遊類型分爲：策略遊戲、技巧反應、抽象棋奕、戰略模擬、奇幻扮演、記憶遊戲、運氣遊戲。本研究將以記憶遊戲類別的教具做爲主要的研究工具。

(四)自製教具

「教學時用來講解說明某事物的模型、實物、圖表和幻燈等的總稱，能自動手操作，不斷反覆練習的媒體都有助於發展和學習，將之稱爲「教具」。抽象的知識若能運用教具則可使知識形象化、具體化、生動化。」(蔡延治，2013)

郭春在認爲自製教具的設計原則有：「(1)目標性(2)可操作性(3)趣味性(4)經濟性(5)耐用性(6)創造性(7)多功能性(8)安全性(9)可收納性等。」(郭春在，2013) 學者王美晴提出自製教具時須注意的原則：「(1)目標明確性：發揮具體教學目標符合教與學的目的。(2)獨特性：製作符合幼兒個別差異的教具。(3)實用安全性：符合幼兒操作教具的安全，且教具實用不易損壞。(4)經濟性：盡量利用日常生活中的廢物來製作，達到物盡其用的效果。」(王美晴，1999)

(五)自製教具與桌上遊戲的比較

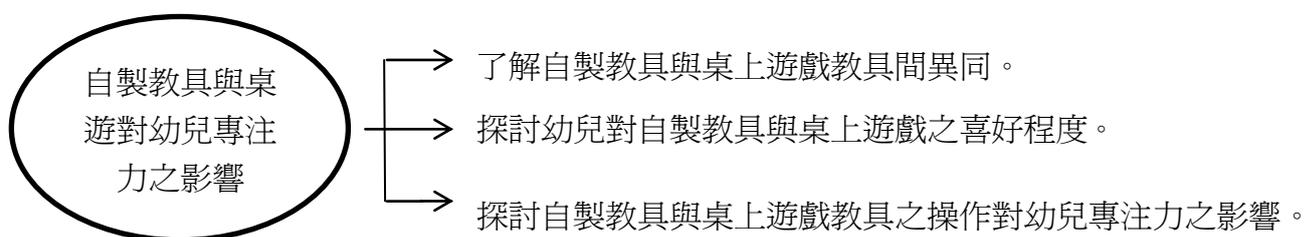
(表 1)自製教具與桌上遊戲的比較

	自製教具	桌上遊戲
特性	1、促進嬰幼兒身心發展 2、激發學習興趣 3、啓發思考並容易了解抽象概念 4、注重個別差異及需要 5、自我學習及自我糾正 6、充實經驗加深印象	1、休閒活動及人際互動 2、遊戲學習 3、種類多元 4、實施容易 5、節省時間 6、參與人數適中
適合對象	1、幼兒專用 2、個別活動 3、小組活動 4、團體活動	1、雙人對奕 2、全家同樂 3、多人聚會 4、專業玩家

三、研究方法

透過相關文獻研究資料及實際操作自製教具與桌上遊戲的檢核記錄蒐集，以達到研究的目的及驗證研究的假設。

(一)研究架構



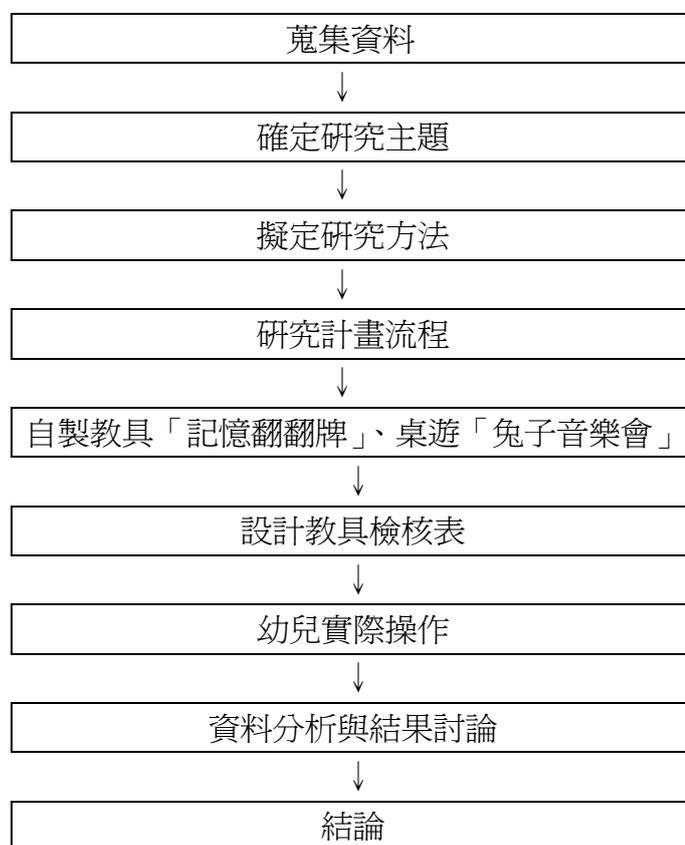
(二)研究對象與場域

本研究對象為 103 學年度就讀高雄市 Y 立案幼兒園 5 到 6 歲幼兒總共 30 位作為本研究之樣本。操作過程中，主教同學說明遊戲規則並觀察幼兒表現行為；另位同學做觀察及檢核表的記錄；另一位同學拍攝遊戲過程的照片。

(表 2)到 Y 幼兒園做測驗過程

到 Y 幼兒園做測驗				
	教具—記憶翻翻牌 解釋玩法	桌遊—兔子音樂會 解釋規則	教具—記憶翻翻牌 進行遊戲中	桌遊—兔子音樂會 進行遊戲中
				
	教具—記憶翻翻牌 解釋玩法	桌遊—兔子音樂會 解釋規則	教具—記憶翻翻牌 進行遊戲中	桌遊—兔子音樂會 進行遊戲中

(三)研究流程



(圖 1)

(四)資料分析

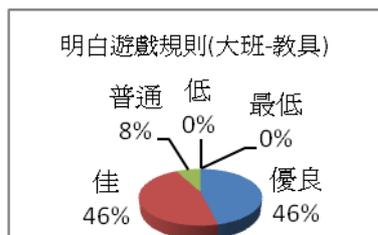
檢核表檢核後將資料登錄電腦進行統計分析，採用 Excel 之統計軟體進行資料處理與分析。

(五)結果與分析

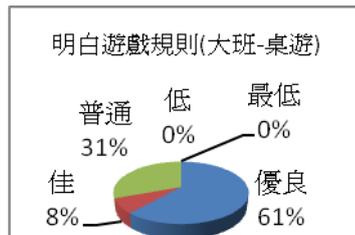
檢核表內容分析

1、明白遊戲規則的比較

自製教具與桌遊對幼兒專注力之影響



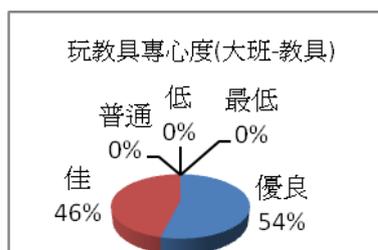
(圖 2)



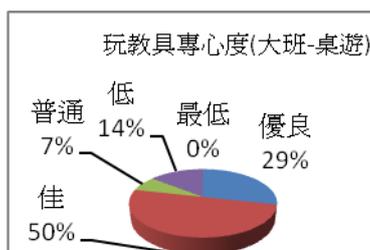
(圖 3)

根據圖2、3顯示：自製教具優良佔46%、佳佔46%、普通佔8%、低與最低都佔0%，而桌遊優良佔了61%、佳佔8%、普通佔31%、低與最低都佔0%。由圖的優良與佳比例中發現幼兒較能明白自製教具的規則，幼兒對桌遊規則的明白程度較低，而從實際操作中也印證依皮亞傑遊戲發展適合進行規則性遊戲的年齡大約6~9歲的幼兒。

(2)玩教具專注度比較



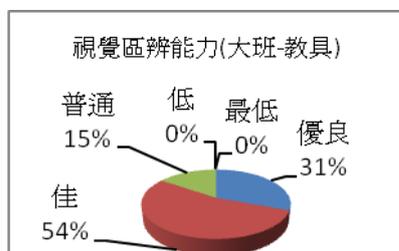
(圖 4)



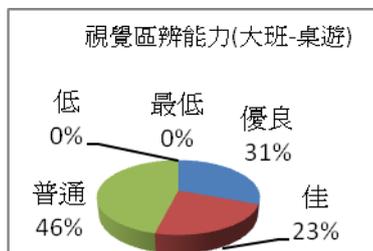
(圖 5)

根據圖 4、5 顯示：自製教具優良佔 54%、佳佔 46%、普通佔 0%、低與最低佔 0%，而桌遊的優良佔 29%、佳佔 50%、普通佔 7%、低佔 14%、最低佔 0%。研究結果發現幼兒操作自製教具時的專注力比操作桌遊時高。

(3)視覺區辨能力



(圖 6)

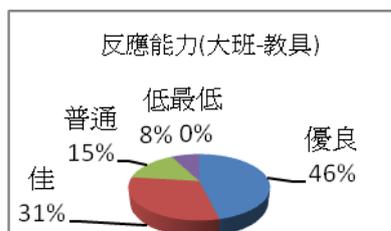


(圖 7)

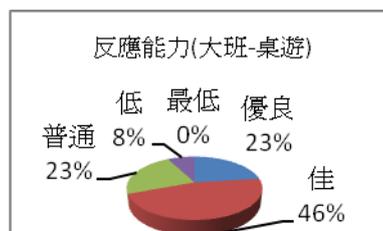
根據圖 6、7 顯示：自製教具上優良佔 31%、佳佔 54%、普通佔 15%、低與最低都佔 0%，而桌遊優良佔了 31%、佳佔 23%、普通佔 46%、低與最低佔 0%。將兩者教具的優良與佳加起來比較，研究結果發現自製教具比桌

遊的視覺區辨能力比例還要高，因為桌遊的圖卡圖像與背景較複雜不容易區辨，而自製教具的圖卡圖像比較簡單，所以在視覺區辨能力上自製教具比桌遊要容易些。

(4)反應能力的比較



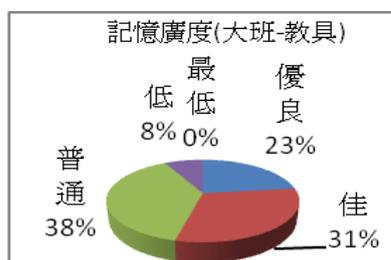
(圖 8)



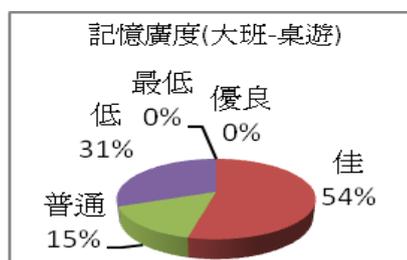
(圖 9)

根據圖 8、9 顯示：自製教具優良佔 46%、佳佔 31%、普通佔 15%、低佔 8%、最低佔 0%，桌遊優良佔 23%、佳 46%、普通佔 23%、低佔 8%、最低佔 0%。研究發現在操作自製教具時反應能力較桌遊高。

(5)記憶廣度比較



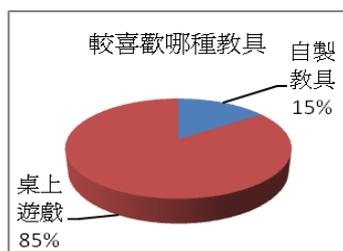
(圖 10)



(圖 11)

根據圖 10、11 顯示：教具優良佔 23%、佳佔 31%、普通佔 38%、低佔 8%、最低則佔 0%，而桌遊優良佔了 0%、佳 54%、普通佔 15%、低佔 31%、最低 0%。由兩圖比例中顯示幼兒對於自製教具簡單的圖像較容易記住，對於較複雜的桌遊圖像較不容易記住，因此幼兒在操作兩項教具時，對自製教具的圖像記憶力較好。

(6)較喜歡哪種教具



(圖 12)

根據圖 12 顯示：較喜歡自製教具佔了 15%，桌上遊戲佔了 85%。由圖比例中顯示幼兒較喜歡桌上遊戲，依幼兒陳述記錄中顯示因桌上遊戲的教具圖像豐富、可動手比動作、可比拍牌速度快慢都是比操作自製教具較有樂趣好玩。

參●結論

本專題經由研究分析結果，得到以下結論：

自製教具配合教學目標、種類較廣泛亦可依個別需求所設計，教具大都具有自我糾正功能。而桌遊較偏向遊戲學習，桌遊玩法多變、適合多人參與，可增進人際互動及休閒娛樂性。根據研究發現，幼兒大多喜好桌遊，因他們覺得桌遊的趣味性大於自製教具。根據研究發現在專注力層面，幼兒操作自製教具時專注力、明白遊戲規則、視覺區辨能力、反應能力及記憶廣度的表現也都比玩桌上遊戲好。由研究發現，此次桌遊教具「兔子音樂會」適合年齡層為 6 歲以上，所以對於大班幼兒有點難度，以致在專注力層面上表現較自製教具差。因幼兒覺得桌遊較具有趣味性，建議下次研究可進一步探討長期桌遊的操作是否能增進專注力的提升，挑選桌上遊戲的教具時可再注意適用年齡層。

肆●引註資料

- 吳凱琳 (2000)。幼兒遊戲。台北市：啓英文化事業有限公司。
- 林宜親、李冠慧、宋玟欣、柯華葳、曾志朗、洪蘭、阮啓弘 (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，42(3)，517 - 542。
- 林桂宏 (2008)。專注力的五項全能。2014 年 11 月 2 日，取自 <http://baby.39.net/yejy/089/19/650286.html>
- 黃秉紳 (2006)。運用專注力提升國小學童學習自我效能之研究，《網路社未學通訊期刊》，56，2014 年 10 月 21 日，取自 <http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/56/56-31.htm>
- 經佩芝,杜淑美 (2014)。嬰幼兒發展與保育 II。新北市。龍騰文化。
- 郭春在 (2013)。幼兒教具設計與應用。台北市：洪葉文化。
- 傅王遜雪 (1992)。莊司雅子著。福祿貝爾「人的教育」入門。台北：新民幼教圖書出版社。
- 蔡延治 (2013)。教具媒體設計與應用 I。新北市：龍騰文化。
- 維基百科 (2014)。桌上遊戲。2014 年 10 月 19 日。取自 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>

維基百科。專注力 (2013)。2014 年 10 月 19 日。取自
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%B0%88%E6%B3%A8%E5%8A%9B>
鍾聖校 (1990)。認知心理學。台北：心理出版社。