

投稿類別：教育類

篇名：

探討幼兒人際互動之情形-以自製桌遊為例

作者：

王亭雅。高雄市立私立樹德高級家事商業職業學校。高三 23 班。

岳玉玲。高雄市立私立樹德高級家事商業職業學校。高三 23 班。

徐子涵。高雄市立私立樹德高級家事商業職業學校。高三 23 班。

指導老師：

張慧香老師

## 壹、前言

本研究以自製桌遊為媒介，希望藉由自製設計桌遊教具增進幼兒與同儕之間的互動關係，也能更進一步探討幼兒人際互動研究之學習成效。以自製桌遊教具「企鵝家族」、「遊戲活動教學教案」及自編「探討幼兒人際互動檢核表」到高雄市 S 幼兒園實際操作，設計三種不同遊戲玩法則能增添新鮮感及提高幼兒主動學習參與合作。

### 一、研究動機

著名的心理人際關係學家戴爾·卡內基曾經說過：「一個人的成功 15%是靠他的專業知識，85%則是依靠他的人際關係。」(詹麗茹(譯)，1991)由此可知，人際關係對每個人都非常重要，現今社會人際關係不僅影響一個人與他人相處的品質，更影響一個人的學習能力、情緒及健康。而人際關係的發展與個人一生其他層面的發展有著密切的關連，應當重視培養幼兒的良好人際關係。

現代的幼教課程有許多學習領域都逐漸被帶入到了遊戲中，而幼兒能夠藉由玩遊戲的方式學習如何與同儕之間拉近彼此的距離與互動，因此想藉由這次的專題，來研究桌上型遊戲對幼兒人際關係及互動上的影響，並將桌遊課程中所學到的一些玩法與進行方式，帶入自製桌遊，希望能透過玩桌遊的方式，讓幼兒與幼兒之間能夠達到互助合作。

### 二、研究目的

本研究根據研究動機去探討幼兒人際互動情形，並以 S 幼兒園為研究範圍。

- (一)以自製桌遊探討幼兒進行人際互動之情形。
- (二)自製桌遊探討幼兒人際關係之互助合作。
- (三)桌遊融入人際互動後，探討幼兒與同儕間交流情形。

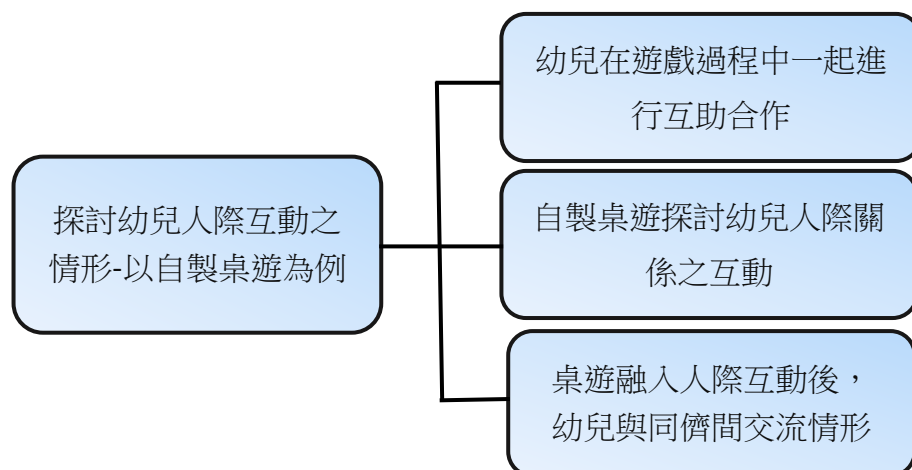
### 三、研究對象

- (一)幼兒年齡層為 4~6 之間
- (二)本研究採高雄市 S 幼兒園的幼兒為研究對象，透過實際帶領幼兒活動，觀察幼兒與同儕間的互動之參與學習之成效。

### 四、研究方法

- (一)文獻蒐集法：蒐集網路資訊、新聞報導資料、書籍期刊資料。
- (二)檢核表分析法：用書面檢核表的方式提出問題做研究統計，以自製桌遊培養幼兒互助合作，觀察幼兒的人際互動關係之成效。

## 五、研究架構



圖一：研究架構圖

(圖一資料來源：研究者繪製)

## 貳、正文

### 一、幼兒人際互動

#### (一)幼兒人際互動重要性

幼兒人際互動即指幼兒與其他人之間互相影響及依賴的互動情形。「當孩子進入學校，與同儕的互動成為了解他人更重要的關鍵，孩子學習區辨他人的能力和特質，也學會協商與合作。」(周育如，2013)人際中最重要的是人與人之間的溝通及合作，這是互動最基礎的行為，並增加自己在人際互動上的技巧。

幼兒人際關係的發展與同儕之間有密不可分的關係，其良好人際關係可促進幼兒與同儕之間更加緊密，且可增進彼此身心健康。「人際關係好的幼兒能夠受到同儕的肯定，因此，培養良好的人際關係能力，為重要課題之一。」(黃倩儀，2007)依據上述學者可了解，同儕關係是幼兒與幼兒間互動的橋樑，因此互動是建立於同儕關係上。

#### (二)同儕互動關係

「同儕關係即是一群相近年齡的個體，彼此產生互動的行為。」(蘇秋碧，1999)「同儕關係為個人和同輩之間的交互關係。」(Engling，1958)「同儕關係又稱作社會關係或是友伴關係。」(馬藹屏，1987)因此同儕關係互動上，不僅是與同儕間一起進行溝通外，同時也能增進彼此在互動關係上的交流，在對於幼兒未來社會上也較容易與他人產生互動行為能力。

### (三) 嬰幼兒遊戲的發展與型態

「福祿貝爾認為遊戲是兒童的內在本能，尤其是活動本能的自發表現，也是幼兒時期最純潔、最神聖的活動。」(容乃加，2011)由此可知，研究者可依據幼兒的年齡帶入不同的遊戲型態，進而促進幼兒與同儕間的人際互動。以下是嬰幼兒遊戲的發展與型態，派登(Parten)將遊戲型態分成六種類型。

表一 派登(Parten)遊戲型態

學者	遊戲型態	年齡	發展內容
派登(Parten)將遊戲型態分成六種類型	無所事事行為	2 歲	幼兒只專注興趣的物品，注意力不專注
	獨自遊戲	2~3 歲	獨自玩遊戲，不參與他人活動或交談
	旁觀行為	2~3 歲	幼兒會提供自己的想法、意見，但仍未實際參與活動
	平行遊戲	3~4 歲	是進入團體的第一步，指幼兒們在一起彼此空間上的距離很近，但之間沒有互動，各玩各的玩具而沒互助合作的行為
	聯合遊戲	4 歲	幼兒會互換玩具或模仿對方，有互動但沒有共同目標，幼兒間互動角色不確定
	合作遊戲	5 歲	兒童合作以達成共同目標，遊戲具有一定的主題、目的、組織，有規則

(表一資料來源：天生玩家--探討遊戲對幼兒發展、學習的影響(2006)。

取自 [http://www.worldcitizens.org.tw/awc2010/ch/F/F\\_d\\_page.php?pid=21297](http://www.worldcitizens.org.tw/awc2010/ch/F/F_d_page.php?pid=21297))

依據學者所提出各個年齡層所發展的遊戲行為，依不同的遊戲類型，幼兒的發展型態其各有所不同。本研究探討的幼兒年齡為 5~6 歲，此時期幼兒乃屬於派登(Parten)的遊戲形態中幼兒能一起互助合作以達成共同目標的「合作遊戲」階段。

## 二、桌上遊戲

### (一) 桌上遊戲歷史

「桌上遊戲的起源要追溯至距今 5000 多年前，在兩河流域時代及中國商朝，皆有發現傳統桌上遊戲的歷史紀錄。」(范丙林，2011)隨著時代的變遷，桌遊演變出許多不同的遊戲種類，桌上遊戲分為四大類：遊戲配件、遊戲性質、玩家人數、遊戲型態，而這四大類又各細分出不同的種類，來配合現代多樣化的需求。

## (二) 桌上遊戲趨勢

童年生活每個人都接觸過不同類型的桌上遊戲，包括大富翁、撲克牌、跳棋、象棋，慢慢這些遊戲隨著時代變化，被電腦遊戲取代「玩數位遊戲時學生只需要回應電腦，但是，玩桌遊的過程中，充滿了人際互動，這是玩數位遊戲時所缺乏的。」(范丙林，2015)。

「桌遊產業在近五年來的成長與創新更是快速，目前在教育、醫學、樂齡、企業界都大量運用桌遊來做為工具。」(陳桂玉，2017)。若只做單一的桌遊產業，無法跟上時代快速的變遷，所以許多的桌遊業者發展了桌遊計時店以及桌遊餐廳，並且增加更多的桌遊種類，使桌遊有了更多的變化。桌上遊戲有許多的主題情境設計，除了娛樂性、與同儕互動之外，邏輯性是此遊戲能持續流行的主要的因素之一。

表二 桌上遊戲的種類

分類屬性	遊戲種類	遊戲特性
遊戲配件	紙筆遊戲	透過紙和筆即可進行
	博弈遊戲	配件以骰子、骨牌、麻將、撲克牌為主
	卡牌遊戲	以紙牌圖卡搭配標記進行
	棋盤遊戲	配件為棋盤與棋子
	圖板遊戲	以圖板搭配牌卡及其他配件所進行
遊戲性質	派對遊戲	規則容易，時間不長
	親子遊戲	以教育兒童為主要目標
	對戰遊戲	多以兩人為主，進行攻防對決
	策略遊戲	規則較為複雜，需運用戰術
玩家人數	單人遊戲	為一個人即可進行的遊戲
	雙人遊戲	兩個人所進行的遊戲
	多人淘汰遊戲	三人以上進行的遊戲，遊戲過程中玩家人數會愈來愈少
	多人非淘汰遊戲	三人以上進行的遊戲，不隨著遊戲進行減少玩家人數
遊戲型態	抽象遊戲	一般無故事情節作為背景，不可進行角色扮演
	情境遊戲	有故事情節作為背景，玩家可進行角色扮演

(表二資料來源：童教桌遊研究會(憶童趣教遊)(2013)。

取自 <https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/107221878>)

### 三、桌上遊戲對幼兒人際互動之影響

「桌上遊戲除了對於親子關係有幫助，透過桌上遊戲可以領導改善人際互動方式，逐步培養人際關係的自信。」(許永清，2011)在遊戲過程中，遊戲的種類及規則，不但

能增加幼兒和其他幼兒之間的互動，也能提升專注力。「每一場桌遊都是一場演練，在遊戲的安全環境中，幫孩子製造了很多的練習機會，逐漸學會正向的社交技巧和調節情緒。」(羅賓·赫羅梅克 Robyn Hromek, 2009)。

#### 四、研究工具

##### (一)自製桌遊

表三 自製桌遊教具事前討論及製作過程

		
討論專題主題	到圖書館找資料	討論呈現方式
		
自製桌遊-繪製底板	自製桌遊-黏貼小卡	自製桌遊-製作收納盒
		
整體桌遊外觀	整體桌遊擺放呈現	整體收納狀態

(表三資料來源：研究者繪製)

表四 實地研究到 S 幼兒園操作情形

		
帶領幼兒一起動一動	帶領幼兒一起動一動	拯救冰屋大作戰實際操作

探討幼兒人際互動之情形-以自製桌遊為例

		
拯救冰屋大作戰實際操作	互相討論如何抵達終點	抓魚小高手實際操作
		
抓魚小高手實際操作	討論蒐集指定顏色的魚	小小冒險家實際操作
		
小小冒險家實際操作	蒐集所有太陽並抵達終點	活動結束與幼兒一起合影

(表四資料來源：研究者繪製)

(二)觀察記錄檢核表

男  女

年齡：\_\_\_\_\_

探討幼兒人際互動觀察記錄檢核表	完全符合	符合	部分符合	不符合	完全不符
1.以律動的方式為引起動機能吸引幼兒參與的興趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.企鵝造型的整體外觀是否能吸引幼兒的目光	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.幼兒能透過遊戲認識顏色	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.幼兒能依照遊戲規則進行遊戲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.遊戲過程中幼兒之間能互助合作	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.透過遊戲能增進幼兒專注力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.幼兒能透過遊戲增進互動	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.幼兒進行遊戲時是否容易感到無趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.幼兒能透過遊戲學習解決問題	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.遊戲結束後幼兒能將遊戲配件放置收納盒中	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

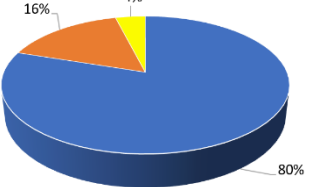
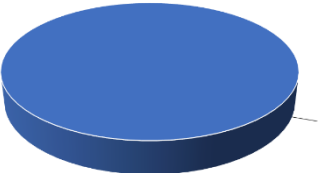
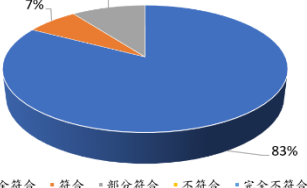
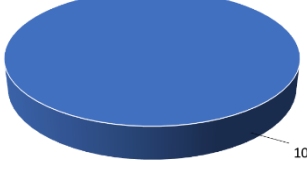
參、結論

一、分析結果

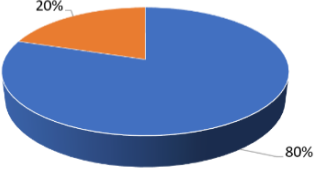
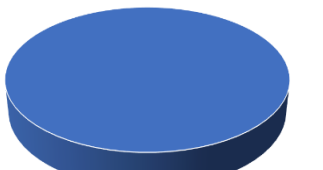
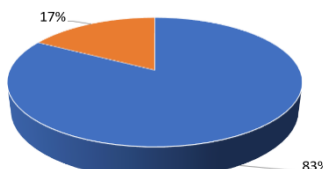
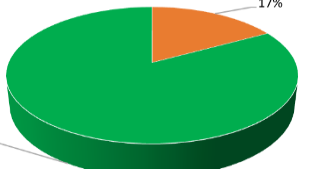
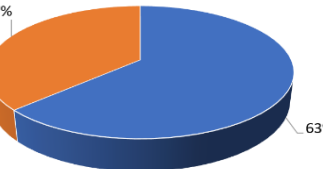
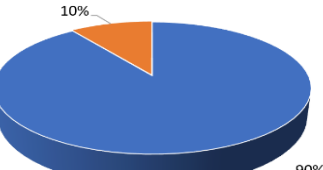
利用檢核表分析，檢核表回收後將資料登錄電腦進行統計分析，採用 Excel 之統計軟體進行資料處理與分析。並加上學生觀察紀錄，實施過程中，以拍照方式記錄學生反應、教室情境加上偕同老師所提供的觀察紀錄，互相檢核。

(一)檢核表分析：探討幼兒人際互動檢核表

本章依據研究者自製桌遊，觀察大班幼兒與同儕間互動關係交流，活動結束後，並進行統計分析，以下為主要內容：

<p>圖一</p> <p>以律動方式為引起動機能吸引幼兒參與的興趣</p>  <p>16% 4% 80%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔 80%，符合佔 16%，不符合佔 4%。研究者帶了跟企鵝相關的律動「企鵝舞」，引起大部分幼兒的興趣。</p>
<p>圖二</p> <p>企鵝造型的整體外觀是否能吸引幼兒的目光</p>  <p>100%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔 100%。研究者以企鵝作為自製桌遊的外觀，能吸引所有小朋友的目光。</p>
<p>圖三</p> <p>幼兒能透過遊戲認識顏色</p>  <p>7% 10% 83%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔 83%，符合佔 7%，部分符合佔 10%。研究者自製桌遊中的「抓魚小高手」藉由魚的顏色分類，大部分的小朋友們能認識顏色。</p>
<p>圖四</p> <p>幼兒能依照遊戲規則進行遊戲</p>  <p>100%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔 100%。經過觀察，研究者發現全部的小朋友都能依照規則進行遊戲。</p>



<p>圖五</p> <p>遊戲過程中幼兒之間能互助合作</p>  <p>20% 80%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔80%，符合佔20%。</p> <p>研究者的自製桌遊中「小朋友要共同達成目標才能完成遊戲」，大部分幼兒透過互助合作而達成遊戲目標。</p>
<p>圖六</p> <p>透過遊戲能增進幼兒專注力</p>  <p>100%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔100%。</p> <p>透過觀察，可發現所有小朋友為了獲勝，能集中注意力達成遊戲目標。</p>
<p>圖七</p> <p>幼兒能透過遊戲增進人際關係互動</p>  <p>17% 83%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔83%，符合佔17%。</p> <p>為了抵達目的地，大部分的小朋友會互相溝通、合作，進而達到良好的人際互動關係。</p>
<p>圖八</p> <p>幼兒進行遊戲時是否容易感到無趣</p>  <p>17% 83%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全不符合佔83%，符合佔17%。</p> <p>在活動結束後，研究者問了小朋友「今天大姊姊帶的桌遊好玩嗎？」大部分小朋友表示玩桌遊時非常開心、有趣。</p>
<p>圖九</p> <p>幼兒能透過遊戲學習解決問題</p>  <p>37% 63%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔63%，符合佔37%。</p> <p>研究者自製桌遊中的「小小冒險家」藉由如何拯救同伴，部分小朋友能透過思考來學習解決問題。</p>
<p>圖十</p> <p>遊戲結束後幼兒能將遊戲配件放置收納盒中</p>  <p>10% 90%</p> <p>完全符合 符合 部分符合 不符合 完全不符合</p>	<p>經統計分析結果得知，完全符合佔90%，符合佔10%。</p> <p>遊戲結束後，研究者請小朋友將遊戲配件放置收納盒中，大部分的小朋友都能配合研究者的指示。</p>

## (二)研究者省思

在高三專題課程學習到許多不同的事物，特別在找資料及統整的部分上，雖看似簡單容易，卻是件非常大的工程。在專題製作過程中，不僅和組員一起同心協力互相幫忙，還有一路上陪伴研究者製作專題的指導老師。在這次實際帶領活動，觀察到了幼兒在實際操作遊戲過程中，不但能依照遊戲的規則進行外，還能夠與同儕共同討論如何達到遊戲的目標。在組員們共同的努力和指導老師不厭其煩的教導下，才能夠完成這次的專題作品，讓研究者學習到了許多製作專題的技巧，也學習到了什麼是團隊合作，研究者希望能夠在日後實際帶領活動中，獲得到更多磨練的機會。

## 二、結論

### (一)透過操作自製桌遊幼兒在遊戲過程中人際互動有顯著增加

依據上述分析圖（圖七）幼兒能互相與同儕進行討論達成目標，在活動過程中發現，透過三種玩法例如拯救冰屋大作戰、抓魚小高手、小小冒險家不但能增進幼兒人際互動關係，還能激發幼兒學習參與的興趣。

### (二)操作自製桌遊觀察幼兒進行人際互動過程中，幼兒互助合作表現佳

依據上述分析圖（圖五）發現幼兒在遊戲進行時，能與研究者一起互動，而大部分的幼兒都能專心聆聽遊戲規則，且在遊戲的過程中能與同儕一起互助合作，並專注於遊戲當中。少部分的幼兒則專注力較為不足容易受到同儕影響。因此需利用有趣的方式來吸引幼兒的注意力，進而提升幼兒對活動的參與性。

### (三)以自製桌遊融入幼兒人際互動關係後，幼兒與同儕間交流情形佳

依據（圖九）大部分幼兒能在遊戲過程中，和同儕一起討論解決問題。本研究發現有趣好玩的活動較能吸引幼兒的注意力，也能讓幼兒完全融入在遊戲當中，和其他幼兒一起享受遊戲過程所帶來的樂趣，並有助於與同儕間的互動交流。

## 三、建議

在進行活動過程中，因空間上的安排造成少數幼兒容易受到四周環境的影響，導致幼兒無法在遊戲進行時集中注意力。研究者若下次還有機會實際帶領活動的話，建議在遊戲空間的安排上，能夠在更寬敞些，以免再發生空間擁擠而干擾幼兒學習的問題。

肆、引註資料

- 黑幼龍(2003)。贏在影響力卡內基人際關係九大法則。臺北：天下遠見出版股份有限公司。
- 詹麗茹(譯)(1991)。卡內基溝通與人際關係—如何贏取友誼與影響他人。臺北：龍齡出版有限公司(原著出版年：1936)。
- 周育如(2013)。從「我」到「我們」人際力，影響一生的學習。臺北：親子天下股份有限公司。取自 <https://www.parenting.com.tw/article/5050377>
- 容乃加(2011)。現代學前教育的鼻祖 福祿貝爾。臺北：大紀元出版社。  
取自 <http://www.epochtimes.com/b5/11/6/21/n3292944.htm>
- 馬藹屏(1987)。家庭社經地位、父母教養方式與國中學生自我概念、友伴關之調查研究。中國文化大學兒童福利學系碩士論文：碩博士論文。  
取自 <https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/g32/gswweb.cgi/login>
- 范丙林(2011)。桌上遊戲應用於環境教育之研究。臺北：未出版。  
取自 <http://tci.ncl.edu.tw/cgi-bin/g32/gswweb.cgi?o=dnclret&s=id=%22RF10000045724%22.&searchmode=basic&tcihsspage=tcisearchopt2search>
- 范丙林(2015)。【實驗證明】放手給孩子玩桌遊吧！它能大幅提升交際能力喔！。臺北：親子天下股份有限公司。取自 <http://news.tvbs.com.tw/ttalk/detail/love/4786>
- 許永清(2011)。善用遊戲幫助孩子建立人際互動的自信。臺北：PChome Kids 快樂親子井。取自 <http://pchomekids.pixnet.net/blog/post/35892079>
- 黃倩儀(2007)。0歲起培養人際關係。臺北：媽媽寶寶雜誌。  
取自 <https://www.mombaby.com.tw/parenting/education/articles/1113>
- 陳桂玉(2017)。桌上遊戲產業發展趨勢與桌遊店經營模式之研究。國立屏東大學文教事業經營碩士在職學位學程碩士論文：碩博士論文。取自 <https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/g32/gswweb.cgi/login?o=dnclcdr&s=id=%22105NPTU1829005%22.&searchmode=basic>
- 羅賓·赫羅梅克 Robyn Hromek(2009)。【實驗證明】放手給孩子玩桌遊吧！它能大幅提升交際能力喔！。臺北：親子天下股份有限公司。  
取自 <http://news.tvbs.com.tw/ttalk/detail/love/4786>
- 蘇秋碧(1999)。國小六年級被同儕拒絕兒童其被同儕拒絕因素之研究。臺中師範學院國民教育研究所碩士論文。臺中：未出版。取自 <https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/g32/gswweb.cgi>