

投稿類別：教育類

篇名：

「益」起「智」造親子情---透過自製益智遊戲促進親子關係的互動

作者：

張家綺。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 21 班
陳郁涓。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 21 班

指導老師：

杜淑美老師

壹、前言

一、研究動機

高二的課程中有一門課是「家庭教育」，其中提到新北市政府及家庭教育中心曾提倡「新家庭運動-幸福家庭 123」，期許父母親「承諾」每「1」天陪伴孩子至少「20」分鐘，一起做「3」件事情，包括：閱讀、分享、遊戲或運動(簡志娟，2016)。從這項活動中，我們找到了促進親子關係的著力點，那就是「遊戲」。

「遊戲」是幼兒的主要活動，父母若能以遊戲為媒介，投注時間陪伴孩子，在遊戲過程中歡樂互動，必然有助於親子關係的正面互動，拉近親子的距離。至於遊戲的內容，我們選擇「益智性」的遊戲，以不織布和紙類設計製作一組教具，希望在遊戲過程中，讓小朋友與家長一起同樂，促進親子關係。

二、研究目的

- (一)探討遊戲的意義與特質。
- (二)探討親子關係對幼兒發展的影響。
- (三)探討自製益智遊戲對親子互動之成效。

三、名詞解釋

(一)幼兒：

幼兒是指兒童前期，從兩足歲到六足歲，又稱「學齡前期」，此一時期的幼兒大多數會在幼兒園就讀。

(二)親子關係：

指父母與子女之間的關係。廣義的親子關係可包括孩子與祖父母、外公、外婆，甚至叔伯姑姨、保母等長輩間的關係。

(三)親子互動：

互動是指彼此聯繫，相互作用的過程。而親子互動能建立孩子的自信心，也可使孩子的情緒更穩定、對他人產生信賴感、培養孩子的專注力、挫折忍耐力，無論是在生理上的肢體發展，或是心理層面的安全依附，在孩子的成長過程中都能給予正向幫助。

(四)益智遊戲：

遊戲是指人的一種娛樂活動，也可以指活動過程。是一種有組織的玩耍，有時也以教育為目的(每日頭條 2017)。一般會有心理或是身體上的刺激，而益智遊戲則指有益於幼兒認知發展的遊戲。

貳、正文

一、遊戲對幼兒的教育價值

伯萊納(1996)曾提出遊戲活動使人愉快，它是滿足探索內驅力的一種途徑。探索包括一個人對新經驗、新信息以及對新事物的需要。幼兒在沒有任何壓力下自由的探索、觀察，有益於認知能力的發展。

根據杜威 (J. Dewey.) 的說法：「所謂遊戲是在日常生活中，比較能夠自由、自在、自立、自動展開的活動，也可以說活動本身就是目的，就是喜悅的活動。」(盧素碧，1989) 幼兒的遊戲類似成人的工作，遊戲的過程必須是快樂且孩子感興趣的，如果喪失了這些因素，遊戲將會立刻停止，無法持續進行。

當我們發現遊戲對幼兒的重要性，我們就能理解幼兒園教育為什麼要「以遊戲為主要活動」，就能充分吸收幼兒園教師的專業知能。因為設計怎樣的遊戲環境，提供怎樣的遊戲材料，是需要從遊戲中觀察與學習的，因此遊戲為幼兒園的主要活動。

二、益智遊戲對幼兒的影響：

(一)訓練幼兒四肢的靈活度：

幼兒還小的時候無法靈活運用自己的四肢和眼睛，經常在吃飯的時候發生拿碗，卻不小心翻倒的情況，益智遊戲可以訓練幼兒四肢和眼睛的靈活度，讓幼兒更快掌握自己的身體。

(二)培養幼兒多元智能：

智能包含：視覺空間、觀察力、數學、語言、記憶、用字遣詞的精確度及推理能力(徐政萍，2005)。益智遊戲有助於幼兒培養多元智能。

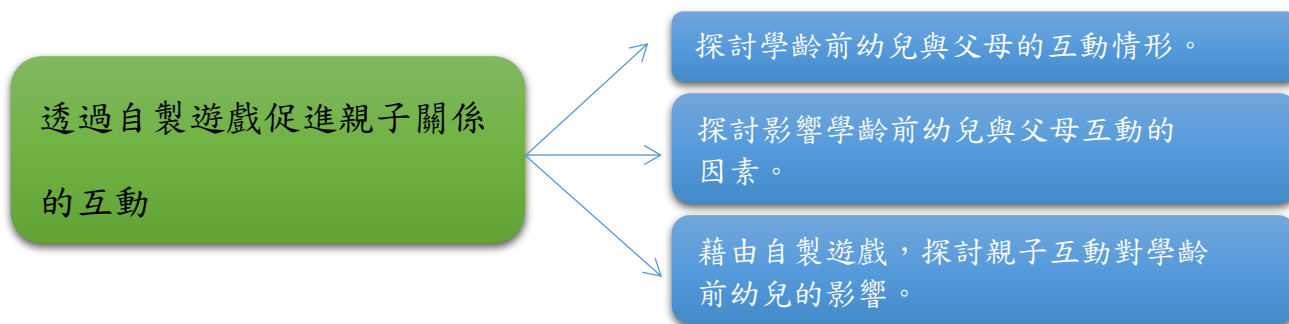
(三)增強幼兒問題解決能力：

「益智遊戲」就是能夠幫助孩子大腦進步的各類遊戲，透過這些遊戲，能夠讓孩子的大腦有足夠的能力協助孩子去面對將來生活中的種種挑戰！(張旭鎧，2014)換句話說，益智遊戲能增強幼兒問題解決能力。

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導致的結果。



圖(一)架構圖

(二) 研究工具

本研究利用自編教案設計、教具教學的方式進行資料蒐集，並利用檢核表進行活動實際觀察。以自製益智遊戲到 S 幼兒園實際操作。

1.自製益智遊戲製作過程與討論 表 (一)

		
討論內容及材料	指導老師討論教具內容	製作教具過程
		
製作教具過程	製作教具過程	製作教具過程
		
製作教具過程	製作教具過程	製作教具過程

「益」起「智」造親子情---透過自製益智遊戲促進親子關係的互動

		
製作教具過程	製作教具過程	製作教具過程
		
自製教具內容	小卡與商店	機會與命運小卡

2.活動試教過程表 (二)

		
準備過程	第一組進行過程	幼兒園講解過程
		
講解教具過程	試教過程	親子互動過程
		
教導自製教具玩法	第二組進行活動	律動過程
		
操作教具過程	親子互動過程	親子互動過程

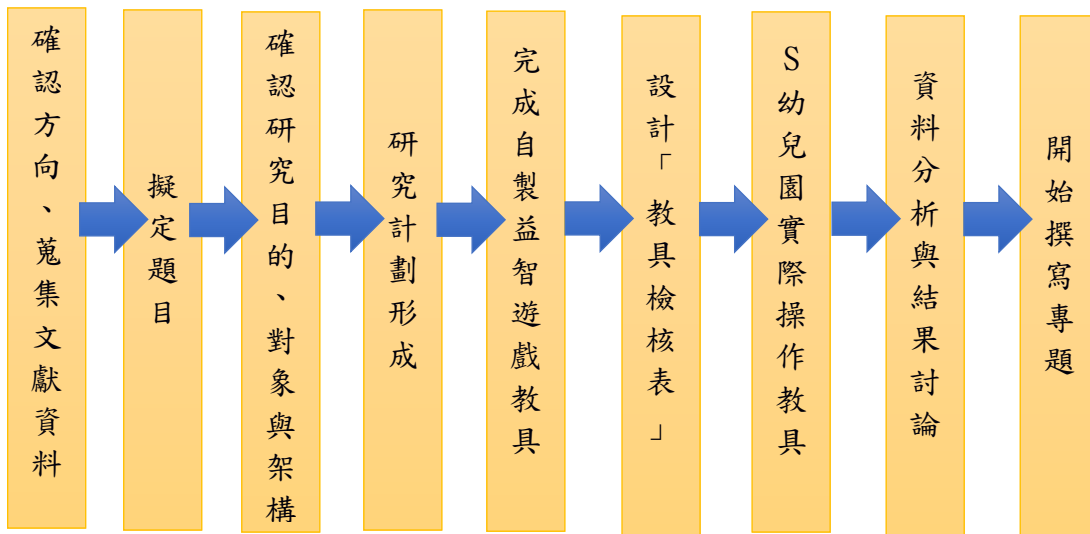
「益」起「智」造親子情---透過自製益智遊戲促進親子關係的互動

		
與幼兒互動	與幼兒互動	親子互動過程

3.活動觀察檢核表 表(三)

姓名： _____ 幼兒性別： <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 年齡：()歲 姓名： <input type="checkbox"/> 父親 <input type="checkbox"/> 母親 <input type="checkbox"/> 其他 _____	非常 同意	部分 同意	同意	不同意	非常 不同意
(1)自製益智遊戲能促進親子溝通。					
(2)親子間能共同合作解決問題。					
(3)自製益智遊戲的設計內容適合親子共玩。					
(4)自製益智遊戲的設計規則清楚明瞭。					
(5)自製益智遊戲能引起親子的參與興趣。					
(6)透過遊戲有助於增進幼兒的認知發展。					
(7)活動過程中，參與者感到愉快。					
(8)遊戲活動能持續 20~30 分鐘。					
(9)自製益智遊戲能促進親子間的親密感。					
(10)研究者能清楚解說遊戲規則。					

(三) 研究流程



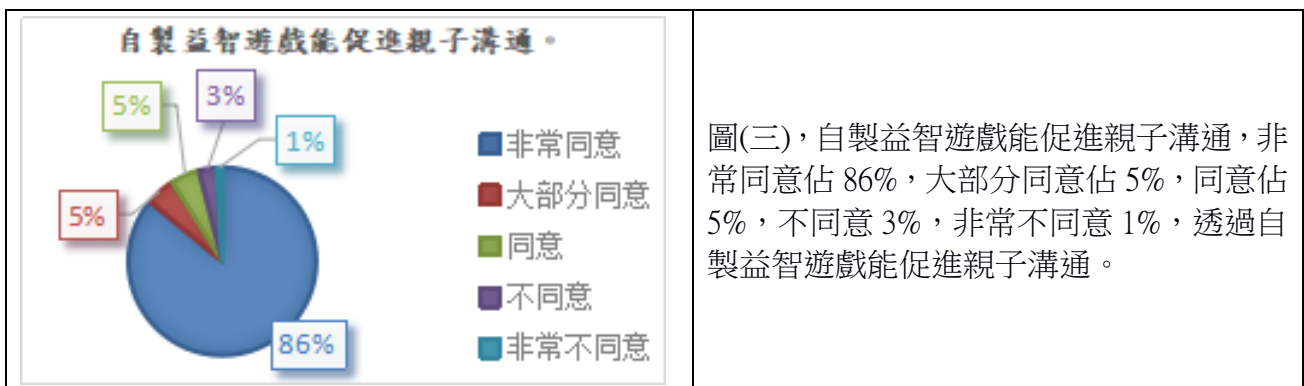
圖(二) 研究流程圖

參、結論

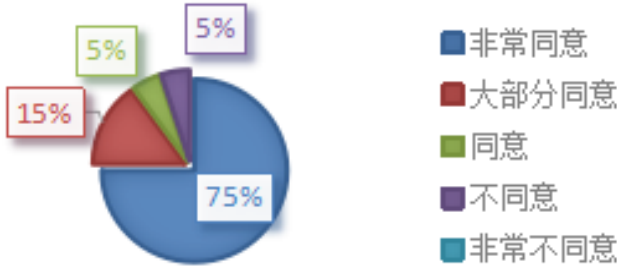
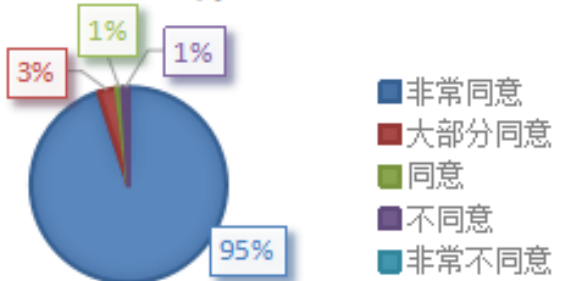
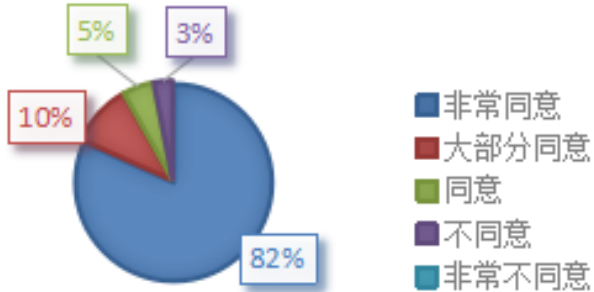
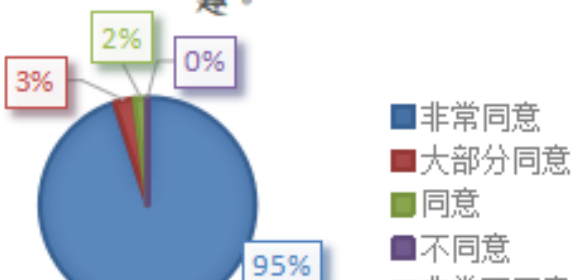
一、分析結果

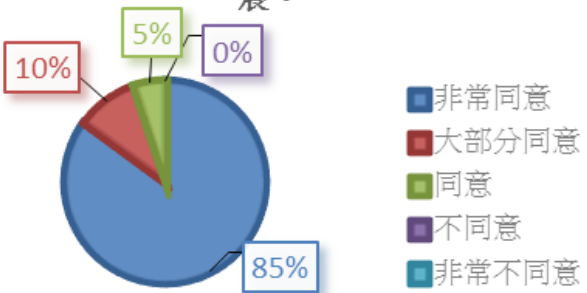
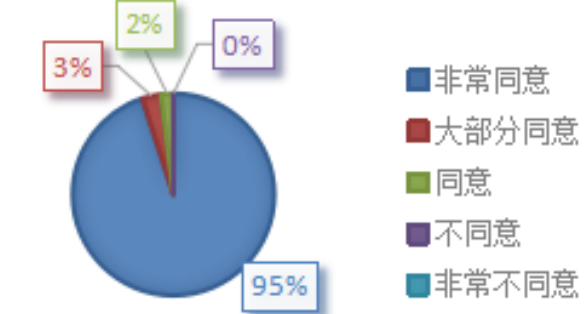
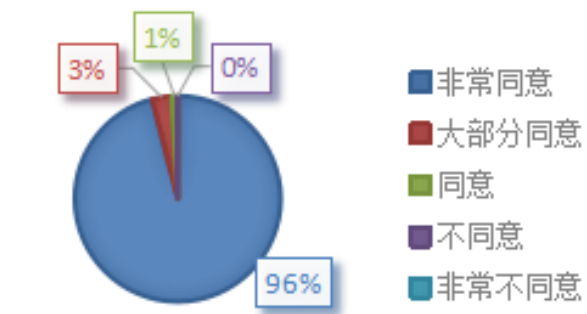
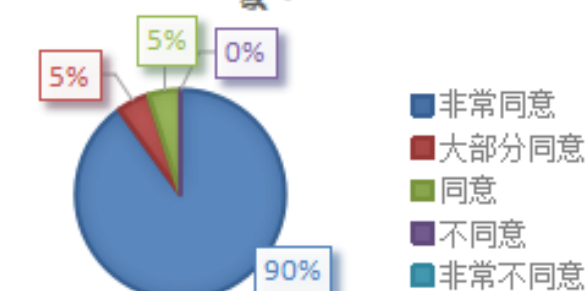
(一) 檢核表分析結果

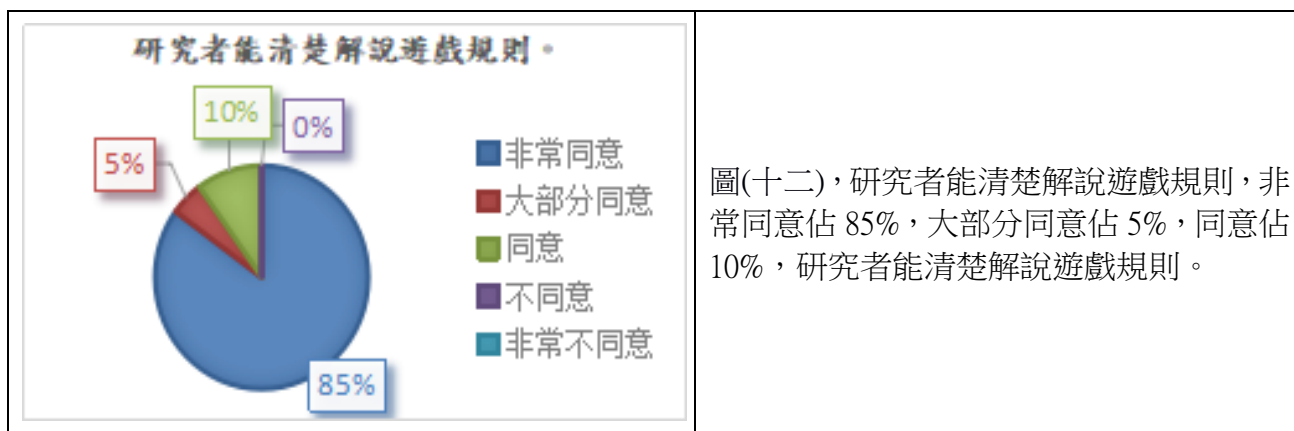
依據研究者的自製益智遊戲「益起智造親子情」及檢核表，對 7 位家長及 9 位孩子施測，研究者在父母與孩子操作遊戲的過程觀察，填寫觀察紀錄表。完成觀察紀錄表後，將資料登錄電腦進行統計分析，採用 Excel 表單之統計軟體，處理分析資料。



圖(三)，自製益智遊戲能促進親子溝通，非常同意佔 86%，大部分同意佔 5%，同意佔 5%，不同意 3%，非常不同意 1%，透過自製益智遊戲能促進親子溝通。

<p>親子間能共同合作解決問題。</p>  <p> ■ 非常同意 ■ 大部分同意 ■ 同意 ■ 不同意 ■ 非常不同意 </p>	<p>圖(四)，親子間能共同合作解決問題，非常同意佔 75%，大部分同意佔 15%，同意佔 5%，不同意 5%，透過自製益智遊戲，親子間能共同合作解決問題。</p>
<p>自製益智遊戲的設計內容適合親子共玩。</p>  <p> ■ 非常同意 ■ 大部分同意 ■ 同意 ■ 不同意 ■ 非常不同意 </p>	<p>圖(五)，自製益智遊戲的設計內容適合親子共玩，非常同意佔 95%，大部分同意佔 3%，同意佔 1%，不同意 1%，透過自製益智遊戲的設計內容適合親子共玩。</p>
<p>自製益智遊戲的設計規則清楚明瞭。</p>  <p> ■ 非常同意 ■ 大部分同意 ■ 同意 ■ 不同意 ■ 非常不同意 </p>	<p>圖(六)，自製益智遊戲的設計規則清楚明瞭，非常同意佔 82%，大部分同意佔 10%，同意佔 5%，不同意 3%，透過自製益智遊戲的設計規則清楚明瞭。</p>
<p>自製益智遊戲能引起親子的參與興趣。</p>  <p> ■ 非常同意 ■ 大部分同意 ■ 同意 ■ 不同意 ■ 非常不同意 </p>	<p>圖(七)，自製益智遊戲能引起親子的參與興趣，非常同意佔 95%，大部分同意佔 3%，同意佔 2%，透過自製益智遊戲能引起親子的參與興趣。</p>

<p>透過遊戲有助於增進幼兒的認知發展。</p>  <p>A pie chart with five segments: 85% (blue, very agree), 10% (red, mostly agree), 5% (green, agree), 0% (purple, disagree), and 0% (teal, very disagree). A legend on the right lists the categories: 非常同意 (blue), 大部分同意 (red), 同意 (green), 不同意 (purple), 非常不同意 (teal).</p>	<p>圖(八), 透過遊戲有助於增進幼兒的認知發展, 非常同意佔 85%, 大部分同意佔 10%, 同意佔 5%, 透過遊戲有助於增進幼兒的認知發展。</p>
<p>活動過程中, 參與者感到愉快。</p>  <p>A pie chart with five segments: 95% (blue, very agree), 3% (red, mostly agree), 2% (green, agree), 0% (purple, disagree), and 0% (teal, very disagree). A legend on the right lists the categories: 非常同意 (blue), 大部分同意 (red), 同意 (green), 不同意 (purple), 非常不同意 (teal).</p>	<p>圖(九), 活動過程中, 參與者感到愉快, 非常同意佔 95%, 大部分同意佔 3%, 同意佔 2%, 透過活動過程中, 參與者感到愉快。</p>
<p>遊戲活動能持續20-30分鐘。</p>  <p>A pie chart with five segments: 96% (blue, very agree), 3% (red, mostly agree), 1% (green, agree), 0% (purple, disagree), and 0% (teal, very disagree). A legend on the right lists the categories: 非常同意 (blue), 大部分同意 (red), 同意 (green), 不同意 (purple), 非常不同意 (teal).</p>	<p>圖(十), 遊戲活動能持續 20~30 分鐘, 非常同意佔 96%, 大部分同意佔 3%, 同意佔 1%, 透過遊戲活動能持續 20~30 分鐘。</p>
<p>自製益智遊戲能促進親子間的親密感。</p>  <p>A pie chart with five segments: 90% (blue, very agree), 5% (red, mostly agree), 5% (green, agree), 0% (purple, disagree), and 0% (teal, very disagree). A legend on the right lists the categories: 非常同意 (blue), 大部分同意 (red), 同意 (green), 不同意 (purple), 非常不同意 (teal).</p>	<p>圖(十一), 自製益智遊戲能促進親子間的親密感, 非常同意佔 90%, 大部分同意佔 5%, 同意佔 5%, 透過自製益智遊戲能促進親子間的親密感。</p>



(二) 研究者省思

1. 感謝園方協助接洽孩子的家長，請家長撥空到幼兒園參加此活動，讓我們有機會利用自製益智遊戲了解家長與孩子互動學習的反應，透過遊戲促進良好的關係。
2. 在 S 幼兒園進行活動時，父母與孩子共同進行遊戲，在遊戲的時候，父母與孩子都掛著喜悅的笑容，當小朋友玩遊戲遇到困難的時候，父母會給小朋友提示或與孩子一起完成挑戰，過程中我們看到的是父母與孩子的親密互動，以及積極參與這項活動，讓我們更加肯定遊戲的價值。
3. 許多家長稱讚我們的自製遊戲很精緻，期望往後有更多的機會，可以讓父母與孩子一起玩遊戲互動，增進彼此的情感。

二、結論

(一) 自製益智遊戲有助於促進父母與孩子親子互動：

從活動的分析結果發現，透過自製益智遊戲可以增加親子間的溝通，進而完成挑戰，例如：走到糖果店，就要說出「糖果店」的名稱，以及列舉糖果店裡會有的相關物品，若是走到了「機會」與「命運」，則是與父母共同完成挑戰，透過研究者引導，孩子會與父母共同進行遊戲。

(二) 自製教具有助於提高家長與孩子參與遊戲的意願：

研究者在活動時發現，家長與孩子看到遊戲教具的反應十分熱絡，願意積極參與遊戲，自製教具有助於提高其參與遊戲活動的意願，遊戲設計在過程中能引導孩子思考解決遊戲的問題，提升親子間的互動。

本研究發現父母與孩子完成遊戲後，能增進彼此的情感，建立良好的互動，父母與孩子積極共同完成遊戲，在互動中建立起父母與孩子的親密互動。期待父母與孩子將此遊戲的互動模式烙印在心中，更加了解彼此的感受。

肆、引註資料

1. 經佩之、杜淑美。(2000)。嬰幼兒發展與保育。台北市：龍騰出版社。
2. 簡志娟。(2016)。家庭教育。新北市：啟英出版社。
3. 林惠芳。(2014)。幼兒教保概論。新北市：啟英出版社。
4. 蔡春美、翁麗芳、洪福財。(2001)。親子關係與親職教育。新北市：心理出版社。
5. 徐政萍。(2005)。探索右腦的奇妙圖行遊戲。新北市：究竟出版社。

網路資料:

1. 幼兒「遊戲」發展與輔導。2009年6月2日，取自
http://www.wunan.com.tw/www2/download/preview/2B17_3%E7%89%881%E5%88%B7_%E8%A9%A6%E9%96%B1_980602.PDF
2. 0~5歲 益智遊戲。2014年5月6日，取自 <http://akai.org.tw/?p=2569>
3. 對幼兒來說，遊戲才是他們正當的行為。2017年10月05日，取自
<https://kknews.cc/zh-tw/education/nqayll2.html>