

長 庚 科 技 大 學
幼 保 專 題 實 務

探討自製桌遊在中大班幼兒
邏輯推理及社會互動能力上的成效

二技幼保二年一班

研究學生：王忠弘、林恬莉、陳珮妤

指導老師：林昌本教授

中華民國：110 年 1 月

摘要

本研究目的是探討自製桌遊在中大班的邏輯推理及社會互動能力上的成效，研究者先收集市面上有與邏輯推理和社會互動相關的桌遊，那要如何收集呢？我們透過網站和實體桌遊店面的互動上找尋到具有邏輯推理和社會互動的桌遊，並將其分析；接著進行腦力激盪，設計具有邏輯推理及社會活動的自製桌遊成品出來；最後將自製桌遊對於中大班的幼兒在邏輯推理及社會互動做一個驗證的成效，研究者針對某公立幼兒園園所內的中、大班 4-8 位幼兒為研究對象，進行四次的測試，其將桌遊分為簡單、中等、困難三階段，利用每次的影片和照片紀錄幼兒的狀況，並設計自製評量表，以量化的方式評估幼兒對於自製桌遊在邏輯推理和社會活動的成效。

最後，本研究會在發現及結論，提出具體的建議，供日後相關研究者做參考。

參考文獻

- 張宜蓉(民107)。**桌遊提升幼兒學習興趣之行動研究**(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統。(系統編碼 106NTPT0576026)
- 林鹿(民105)。**變身桌遊教育達人 JollyThinkers 十年誌**。香港:創思樂教室
- 幼兒教育及照顧法**(民107年6月27日)。
- 徐清山(民104)。**桌遊對空間能力的影響**(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統(系統編號 103NKN5785009)
- 徐宛麟(民104年)。**益智遊戲中的養成元素對心流經驗與邏輯推理能力之影響——以神魔之塔和 Candy Crush 為例**(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統(系統編號 103NCTU5395004)
- 張春興(2001)。**教育心理學**。臺北市:東華書局
- 陳麗美(民101年)。**數學實驗教學對幼兒學習空間概念及關係邏輯影響之研究**(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統。(系統編碼 101CCUT0027001)
- 塗婕(民107年)。**探究遊戲式學習對學生邏輯推理能力的影響**(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統。(系統編碼 106TKU05620042)
- 張春興(2001)。**教育心理學**。臺北市:東華書局。
- 楊予情(民107)。**桌上遊戲融入教學對學生問題解決能力之研究-以臺北市某國中八年級生為例**(碩士論文)。(系統編號 106MCU01331022)
- 董子瑄、洪郁欣、王筠喬、廖宇瑄、潘子詠、謝承廷(民104)。**台中市桌遊餐廳(店)市場調查之研究**。取自 <http://ir.lib.cyut.edu.tw:8080/bitstream/310901800/23501/1/201510.pdf>
- 黃俊維(民109)。**探討使用桌上遊戲於環境教育活動如何促進議題教學與學習興趣**(碩士論文)。**桌上遊戲融入教學對學生問題解決能力之研究**。(系統編號 108NTNU5587009)
- 吳承翰(民100)。**桌上遊戲參與型態對人際溝通改善之研究—以臺北地區桌上遊戲專賣店顧客為例**(未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學,臺北市。
- 陳介宇(民99)。**從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習的可行性**國教新知,57(4), 40-45。
- 葉明芬、洪文東、周梅雀等(民105)。**社會學概論**。台中市:華格那。
- 蔡淑苓(民93)。**遊戲理論與應用-以幼兒遊戲與幼兒教師教學為例**。臺北市:五南。
- zzas 桌遊小徑(102年07月09)。**桌遊推薦:桌遊機制介紹&桌遊分類介紹(上)**《Board Game Mechanics》【線上論壇】
- 。取自 <https://zzaslai.blogspot.com/2013/07/board-game-mechanics.html>
- 施百俊、施如齡、許良鄭、朱旭中、黃淑賢,108年6月1日。**畢業專題製作指南-遊戲、微電影與APP**,五南出版社,88-89頁
- 快樂玩桌遊(民108年04月28日)。**桌遊的種類區分【部落格文字資料】**取自 <https://www.hpbgl23.com/article/32/>

- 謝佳鈺(2009)。**國小學童邏輯推理能力養成之研究**。臺北教育大學數學教育研究所碩士論文。未出版。臺北市。
- 鄭麗玉、陳秀蓉、危芷芬、留佳莉(民95)。**心理學**：。台北市：五南。
- 江淑卿(2006)。**從心智模式論點探討兒童邏輯推理能力發展**。臺北市立教育大學學報，38(1)，1-32。
- 王吉源(民102)。**小學六年級學童學習程式設計對邏輯推理能力之影響**。(碩士論文)。
取自臺灣博碩士論文系統。(系統編碼 108NTNT0332004)
- 房穎桑(民109)。**結合擴增實境與桌遊元素的實境教育遊戲的設計與評估：以空間與邏輯能力培養為例**(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統。(系統編碼 108NTUS5027035)
- 郭逸涵(民107)。**密室逃脫遊戲學習融入國小自然科對學生學習表現之影響**(未出版之碩士論文)國立臺灣師範大學，臺北市。
- 涂金堂(民88)。**簡介「國民中小學學生推理能力測驗」及其應用**。學生輔導，63，24-33。
- Schaefer, C. E., & O' Conner, K. J. (1983). **Handbook of Play Therapy**. N.Y.: John Wiley & Sons.
- Caldwell, M. L. (1998). **Parents, board games, and mathematical learning**. *Teaching Children Mathematics*, 4(6):365-367.
- Hung, P.-H., Hwang, G.-J., Lee, Y.-H., & Su, I. (2012). **A cognitive component analysis approach for developing game-based spatial learning tools**. *Computers & Education*, 59(2), 762-773.