

長庚科技大學
幼保專題實務

運用桌遊增進幼兒空間及記憶力之探討

學生:E112003 林廷宇

指導老師:林昌本老師

中華民國 113 年 5 月 17 日

第一章 緒論

第一章緒論，我們將從研究背景與動機、研究目的與問題以及名詞釋義來說明。

第一節 研究動機/研究背景

研究者認為透過有系統的訓練孩子記憶力，能助於孩子在各項領域的學習上有所幫助，使孩子能有更深層的發展及進步空間，發揮其最大潛能。而幼兒的記憶力是需要反覆的練習才能使其越來越進步，在同年齡的幼兒中，有些幼兒的記憶力能表現特別突出、優異，相較於其他幼兒明顯較好，因此我們想藉由研究市面上的桌遊，嘗試探討是否確實能夠透過遊玩桌遊的方式，幫助記憶能力較弱的孩子增強他的記憶力？而研究者將桌遊設計成配對遊戲的方式，同時為了加強其桌遊的趣味性以及主題性，將「顏色」元素加入桌遊當中。「顏色」並不是所有孩子都可以輕鬆分辨，例如：顏色又細分為不同的明度、亮度，藉由孩子多佳認識及接觸各式不同的顏色後，更能夠增強他們對於顏色的敏感度，以促進孩子的美感。

第二節 研究目的與研究問題

家中的幼兒是否能夠在學習歷程中得心應手，成為了現代社會家長最受關注的問題之一，也甚至有不少家長希望自己的孩子能夠贏在起跑點，讓孩子能夠讓孩子未來進入國小時，不會落後他人。因此，研究者將透過行動研究方式，以提升幼兒的相關學習技能，故本研究之研究目的將列為以下三點：

研究目的：

- (1)以市售桌遊延長幼兒記憶力，以增進學習能力。
- (2)以市售桌遊加強空間思維之能力。
- (3)了解市售桌遊對於幼兒的實際成效。

基於上述三點研究之目的，將延伸出以下三點研究問題，問題如下：
研究問題：

參考文獻

- 方婷(2021)。公立幼兒園採用桌遊教學之調查研究:以新北市新莊區為例。國立臺北教育大學理學院數位科技設計學系玩具與遊戲設計碩士班碩士論文。台北市。
- 吳承翰(2011)。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。國立臺灣師範大學運動與休閒管理研究所碩士學位論文。台北市。
- 吳慧玲(2014)。運用遊戲策略提升學齡前兒童色彩認知之行動研究。華梵大學工業設計學系碩士在職專班碩士論文。全台。
- 林央侖(2010)。企業管理訓練桌上遊戲教材評選指標之研究。國立臺灣師範大學科技應用與人力資源發展學系碩士論文。全台。
- 洪宜均(2018)。應用桌遊於國小課程設計-以綜合課程為例。國立高雄師範大學文化創意設計碩士學位學程高雄市。在職專班碩士論文，高雄市。
- 陳介宇(2010)。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)。全台。
- 陳逸心(2017)。PHINKEN 教具融入教學對幼兒邏輯概念影響之研究。國立臺東大學進修部教育行政碩士班(夜間)碩士論文，台東縣。
- 陳秋伶(2014)。桌上的遨遊與想像:台灣桌遊的發展現況。國立高雄應用科技大學觀光與餐旅管理研究所碩士論文。高雄市。
- 陳佳靜(2019)。桌上遊戲課程運用於學齡前特殊教育之魅力要素探討—以視知覺類桌遊為例。國立高雄師範大學文化創意設計碩士學程在職班碩士論文。全台。
- 張曉洋(2016)。數位桌遊的開發以及其對於色彩學的學習成效之影響。國立嘉義大學數位學習設計與管理學系研究所碩士論文，嘉義市。
- 莊庭滋(2022)。幼兒園教師使用桌上遊戲促進發展遲緩幼兒發展之調查研究—以新北市幼兒園為例。國立臺北教育大學教育學院特殊教育學系碩士論文。新北市。
- 羅宜欣(2019)。太鼓學習對幼兒記憶力之影響—以千字文為例。朝陽科技大學幼兒保育系碩士論文，台中市。