

長庚科技大學幼兒保育系
幼保專題實務

自製互動教玩具:促進幼兒親子互動

學生：鄧心柔、鄭郁蓁

指導老師：林昌本老師

中華民國113年12月

摘要

隨著社會的快速發展，現代父母因工作壓力和忙碌生活，與孩子的有效陪伴時間逐漸減少。由於3C產品的普及，許多父母選擇讓孩子接觸電子產品，以彌補陪伴的不足。然而，過度依賴3C產品可能對孩子的身心發展產生負面影響，包括注意力不集中、缺乏溝通能力、情感交流不足等問題。這些現象不僅可能妨礙孩子的成長，也會影響親子間的情感聯繫。因此，創造一種能平衡數位與傳統互動的教玩具，並提供親子共同參與的機會，成為當前家庭教育中的一項重要需求。

因此，本專題的目的是設計一款兼具傳統與數位特色的創新教玩具，以「布書大富翁」的形式呈現，幫助家長與孩子透過遊戲加強互動，並促進情感交流。布書遊戲的設計主題圍繞「海洋世界」，融合生動的情境元素，使遊戲過程更加吸引人。同時，為了結合現代數位科技的優勢，遊戲設計中加入了 QR Code 功能，讓家長與孩子能隨時掃描獲取相關遊戲內容，不僅提升了遊戲的教育性，也為家庭提供更多便捷的學習方式。本專題的設計理念著重於以下幾點：

- 一、增進親子互動：藉由大富翁式的布書遊戲形式，讓家長與孩子共同參與遊戲過程，在輕鬆的氛圍中加強彼此的情感交流。
- 二、寓教於樂：遊戲內容融合了海洋世界的主题，讓孩子在遊戲中探索海洋生物的知識，激發學習興趣，並在遊戲中自然地獲取知識。
- 三、數位與傳統的結合：通過 QR Code 功能，提供遊戲相關的延伸遊戲內容，讓家長與孩子能透過數位化資源獲得更多知識補充。
- 四、便攜性與實用性：布書設計輕巧且易於攜帶，適合現代家庭外出時使用，同時具有耐用性與重複使用價值。

關鍵字:布書、桌遊、親子互動、數位教玩具

參考文獻

- 吳宜娟（2020）。改編桌上遊戲對幼兒社會互動影響之研究。〔碩士論文。國立臺北教育大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/7v9b7x>。
- 陳芯滢（2020）。幼兒3C產品使用狀況與親子互動相關性之探討。〔碩士論文。國立屏東大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/mk6zxe>。
- 盧綵瑜（2020）。探討桌上遊戲對於提升幼兒於詞彙發展之成效。〔碩士論文。國立屏東大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/95m3ym>。
- 黃智意（2017）。兒童立體布書遊戲墊之創作研究。〔碩士論文。國立臺灣師範大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/9cj5c6>。
- 梁淑麗（2024）。幼兒親子互動與親子關係之研究。〔碩士論文。中國文化大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/43thrf>。