

長庚科技大學 幼保專題實務

自製想像性桌上型遊戲的創新與應用

研究學生：四年二班 王品懿、鄭佳宣、潘玟潔

指導老師：常雅珍

日期：一百零八年十二月

摘要

本研究主要目的先透過文獻探討想像力與創造力相關理念及實施方式，確立課程架構及方向，再設計自製想像性桌上型遊戲、學習單等，進行研究。研究者經由質化資料分析，瞭解課程的教學歷程以及學童反應的情形，也自編問卷，建立信效度，透過質化研究，了解學童的學習成效。本教學實施設計採觀察、問卷等方式蒐集資料，以及自編問卷，進行前後測，以了解教學成效。最後分析學童在前測與後測對想像力以及創造力之差異，並提出對未來相關研究之建議，作為學童對圖形創造思考研究之參考。

- 一、「自製想像性桌上型遊戲」指的是將一款桌上型遊戲，結合著三種玩法。除了讓兒童可以貼近與同儕之間的互動外，還可以提升兒童本身想像力及創造力，且研究者打造了專屬的收納功能，物件本身可以在木箱上頭玩，並兼具收納功能。
- 二、本研究主要目的是將「自製想像性桌上型遊戲」之創新應用之研究，製作出具體的實務讓家長試用，以十位有兒童(6~12歲)的家長為研究對象。進行「自製想像性桌上型遊戲」試用，並訪談家長試用後的看法，其研究討論歸納如下：研發出新產品自製想像性桌上型遊戲之優點如下：箱子設計功能多，兼具玩法以及收納功能、過程中可激發出兒童想像力及創造力，不侷限孩子發言的權利、可提升兒童組合圖像之能力、設計由部份至整體，圖卡的設計上由色彩至線條、可以增進兒童彼此之間的交流、故事接龍的方式有創意性。家長提出可更改建議如下：木板上的洞可改良多一點、圖卡方向顛倒、對於想像及創造力較差的兒童，需給予引導、內建重複性高、可增加情境圖卡。
- 三、自編問卷後建立信效度，對 26 位研究對象施測，進行相關樣本了解，結果發現自製想像性桌上型遊戲，優於市面桌上型遊戲的參與的意願度。