

長 庚 科 技 大 學
幼 保 專 題 實 務

自製多元文化幼兒教具研發與創新之研究-
以日本文化為例

研究學生：江語寧、吳芷瑜、周玉婕

指導教授：常雅珍

中華民國 112 年 1 月

自製多元文化幼兒教具研發與創新之研究-以日本文化為例之研究

摘要

研究者研發「自製多元文化幼兒教具研發與創新之研究-以日本文化為例」，此教具可以增進幼兒對多元文化的認識與了解。研究者先分析市售教玩具的優缺點，再透過「心智圖法」釐清概念之間的關係，找出教具設計的主要方向，完成設計圖及實際作品，最後進行量化研究及質化研究，以了解教具成效。量化研究方面，自編問卷，建立信效度，然後邀請三十五位幼教相關工作者做為研究對象，實際應用傳統多元文化教具及創新「自製多元文化幼兒教具」後填寫滿意度問卷，透過統計方式，了解新教具之成效。質化研究方面，邀請十位教保相關工作者實際使用「自製多元文化幼兒教具」後，透過訪談分析使用情況、優缺點及改進方向，最後歸納研究結論，並提出相關建議，做為未來研究之參考。

「自製多元文化幼兒教具」指的是教具設計製作將諸多日本文化的元素融入其中，也有許多不同玩法及功能。教具一共分為九部分，整體是一個房子的造型，第一部分為日式餐廳的意象，蓋子上的招牌燈可打開，發亮、拉門可以拉開，旁邊有招財貓造型的門鈴，門鈴按下去會有聲音，門簾掀開可以看到手工和服的裝飾，右邊有小牌子，可翻成「營業中」或「休息中」。第二部分為串燒食物遊戲，牌卡由簡單到難分為兩種、三種、四種及五種食材，幼兒可選擇照著牌卡上食材的順序串，也可以依照自己的喜好隨意串，串好後，可放到烤網上面烤。第三部分為收集小當家遊戲，共有四種類型的長型牌卡，分別為數字、形狀、壽司、海洋生物，插上長形牌卡後，要依照長形牌卡上的圖示，分別將小牌卡投入對應的七個洞內，長形牌卡背面是黑色影子，可增加難度。第四部分為壽司大胃王遊戲，可兩人一起進行，擲出骰子後，上面數字是幾就往前走幾步，骰到禁止符號就不能走，看走到的位置上面有幾個食物就可以獲得幾個錢幣，若走到綠色芥末，則無法獲得金幣，最後誰獲得的錢幣最多，即可轉一個扭蛋。第五部分為拉麵夾配料遊戲，共有十種拉麵牌卡，幼兒可抽取一種，照著上面的指示完成拉麵，亦可自己隨意製作，工具為夾子。牌卡背面有該碗拉麵的食材及對應名稱，增進幼兒認知能力。

第六部分是翻翻牌遊戲，可一人或兩人共同操作，要翻開門來，找出兩個一樣的，底牌為磁鐵設計，可隨意變換，底牌共有 16 組兩個一樣的，都選用跟日本有關的素材。第七部分是釣魚遊戲，有兩種玩法，可以將十種海洋生物放到桌面上用釣竿釣，也可以玩影子配對遊戲，將對應的海洋生物放上去。釣竿有特別設計成可拉的感覺，增加趣味性。第八部分是配件變變變遊戲，有三組，分別有男士著和服、女士著和服、招財貓，可從旁邊選喜歡的裝飾，放上去完成裝扮。牌卡採抽取式，可自由替換，選擇喜歡的一組玩。最後一部分是扭蛋機及壽司音樂盒，扭蛋內容為各式小福神及日式食物。壽司音樂盒營造出迴轉壽司的感覺，同時豐富聽覺感受。

關鍵詞：多元文化教具、日本文化。

參考文獻

- 常雅珍(2016)。心智圖法運用於質性資料分析課程的學習成效評估。課程與教學學報，19(2)，193-228。
- 王保進(1999)。視窗板 SPSS 與行為科學研究。台北：心理出版社。
- 張世慧(2003)。創造力-理論、技術/技法與培育。臺北：五南。
- 常雅珍、蔡卉妮、林玫伶、黃雅馨、田佳靈(2018)。自製幼兒教玩具之創新與應用。創造學刊，9(1)，1-25。
- 郭春在、卓素慧(2008)。從認知發展觀點探討幼兒教具設計原則之研究。應用藝術與設計學報，3，27-36。
- 魏麗卿(2009)。學齡前教師在教學中使用教具的現況分析。教專研 98P-023。2022 年 11 月 22 日取自
[http://web.nanya.edu.tw/tcof/tcrd/word/98%E6%95%99%E5%B0%88%E7%A0%94_%E6%88%90%E6%9E%9C%E5%A0%B1%E5%91%8A/%E6%95%99%E5%B0%88%E7%A0%94098P-023%E6%88%90%E6%9E%9C%E5%A0%B1%E5%91%8A\(%E9%AD%8F%E9%BA%97%E5%8D%BF\).pdf](http://web.nanya.edu.tw/tcof/tcrd/word/98%E6%95%99%E5%B0%88%E7%A0%94_%E6%88%90%E6%9E%9C%E5%A0%B1%E5%91%8A/%E6%95%99%E5%B0%88%E7%A0%94098P-023%E6%88%90%E6%9E%9C%E5%A0%B1%E5%91%8A(%E9%AD%8F%E9%BA%97%E5%8D%BF).pdf)
- 莊蒨蓉(2011)。探討教保相關科系教具設計商品化之歷程與困境—以四種類型個案為例。國立臺中教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，台中市。
- 廖培淳(2007)。幼兒玩具知覺偏好之探討。國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系碩士論文，台北市。
- 臺灣教育評論月刊(2020)，9(8)，156-160。2022 年 12 月 10 日取自
<http://www.ater.org.tw/journal/article/9-8/free/12.pdf>
- 周宣辰(2017)。幼兒園教保活動課程大綱之多元文化教育意涵評析。教科書研究，10(3)，133-158。
- 程祺(2021)。幼兒園新課綱中多元文化教育的背景和意義。幼兒教保研究，(24)，27-28。2022 年 12 月 16 日取自
<file:///C:/Users/user/Desktop/%E5%B9%BC%E5%85%92%E5%9C%92%E6%96%B0%E8%AA%B2%E7%B6%B1%E4%B8%AD%E5%A4%9A%E5%85%83%E6%96%87%E5%8C%96%E6%95%99%E8%82>

[%B2%E7%9A%84%E8%83%8C%E6%99%AF%E5%92%8C%E6%84%8F%E7%BE%A9. pdf](#)

風車-寶寶多元智能學習盒。蝦皮購物網。2022 年 12 月 17 日取自

<https://shopee.tw/%E9%A2%A8%E8%BB%8A%E5%AF%B6%E5%AF%B6%E5%A4%9A%E5%85%83%E6%99%BA%E8%83%BD%E5%AD%B8%E7%BF%92%E7%9B%92%E3%80%81%E5%A4%9A%E5%85%83%E%99%BA%E6%85%A7%E4%B8%89%E8%A7%92%E9%AB%94%E3%80%81%E6%99%BA%E8%83%BD%E5%95%9F%E8%92%99%E5%B0%8F%E7%AB%8B%E6%96%B9-i.15019959.1368834379>

創意彩色啟蒙拼圖。MoMo 購物網。2022 年 12 月 17 日取自

https://m.momoshop.com.tw/goods.momo?i_code=8337511

蒙氏三合一配對版。露天市集。2022 年 12 月 17 日取自

<https://www.ruten.com.tw/item/show?21747365991655>

Classic World 多功能遊戲寶盒。童心園官網。2022 年 12 月 17 日取自

https://www.kiddies.com.tw/m/index.php?REQUEST_ID=cGFnZTlwcm9kdWN0X2R1dGFpbCZQSUQ9MTQzNA

形狀疊疊樂認知積木。Pchome24h 購物網。2022 年 12 月 17 日取自

<https://24h.pchome.com.tw/prod/DEASPR-A9009RCIV>