

# 2017 優質幼兒教育 學術研討會

2017 Conference of Quality Early  
Childhood Education

## 會議手冊

日期:2017年6月10日

地點:08:30至17:10

地點:國立嘉義大學民雄校區圖書館三樓國際會議廳



# 目 錄

2017年「優質幼兒教育」學術研討會計畫書 .....	2
會議議程 .....	13
籌備委員名單.....	14
邀請貴賓名單.....	21
口頭論文發表人名單.....	16
壁報論文發表人名單.....	17
工作人員名單.....	19
專題演講:開放教育下幼兒園品質的經營	
主講者簡歷 .....	21
演講摘要 .....	22
口頭論文 .....	23
幼兒園性侵害防治之課程活動設計-以「偷走開心的怪怪-危機!小蜜 莉公主」為例 .....	25

數位科技與幼兒認知發展研究之文獻回顧與展望 .....	43
孔廟社區文化融入幼兒園主題教學之實踐活動 .....	53
家長對幼兒生活滿意度與電子產品使用相關因素之探究 .....	62
幼兒園教師運用社群網路軟體進行親師溝通之研究 .....	74
準備好了嗎?-家長與老師的幼兒入學準備度觀點初探 .....	83
壁報論文 .....	99
愛在偏鄉幼兒園體能活動之研究.....	101
繪畫出一道彩虹-以繪畫創意教學課程對幼兒繪畫能力表現之行動研究 .....	102
幼兒園實施創造性 A 地到 B 地移動性活動之行動研究 .....	104
幼兒園設置積木教室提昇幼兒積木建構能力之行動研究 .....	105
幼兒園實施平衡類遊戲課程之行動研究 .....	106
提升使用感統器材之難度對特殊幼兒自我協調動作之行動研究 .	107

看見孩子的創意~激發幼兒對創造性肢體動作想法之行動研究 ..	108
偶是大藝術家-布袋戲偶融入幼兒園藝術創作之行動研究 .....	109
實施創造性課程對幼兒運用大型積木創作歷程之研究 .....	111
以色彩的奇幻變化啟發幼兒動手玩水彩之行動研究 .....	112
早期療育機構教保人員組織承諾與工作滿意度之研究 .....	113
托育人員心理資本與工作滿意度相關研究-以南部地區為例 ....	114
大班幼兒空間概念教學之研究.....	116
托嬰中心機構避難逃生因應對策之研究.....	117
幼兒園實施語文教學活動以增進幼兒口語表達之行動研究 .....	119
幼兒手足共讀無字圖畫書之互動研究.....	120
以創意十二訣策略提升幼兒積木創作之行動研究 .....	122
探討學齡前幼兒的語言發展與社會情緒發展之關聯 .....	123
幼兒園教師以繪本進行教學之經驗.....	125
幼兒園實施創造性音樂節奏課程之行動研究-以中班新生為例 ..	126
柿在有趣-在地化融入幼兒烘焙創意活動之行動研究 .....	128

宜蘭縣家長的社經地位、學歷背景與其對幼兒學習英語態度之關聯 .....	130
幼兒知覺情緒與慾望和規範之關係.....	132
社經地位_家庭結構_養育方式與教養態度關係之研究.....	133
探究幼兒運動遊戲在感覺統合之應用.....	134
回顧幼兒園教師專業成長之研究.....	135
以親子共讀圖畫書促進幼兒的友誼互動.....	136
發言提問單.....	137
滿意度問卷.....	138

2017年優質幼兒教育國際學術研討會 2017.06.10

# 計劃書



## 國立嘉義大學幼兒教育學系

### 2017年「優質幼兒教育」學術研討會計畫書

#### 一、計畫緣起

「優質化」不僅為我國幼兒教育政策之重要發展方向，亦為近年來社會大眾與教育專業人士之共同期望。然而，優質幼兒教育品質的理想，應如何達成？其間所涉及的專業理論基礎、課程與教學實施策略、師資培育的改進作為，與親師合作的推動模式等，確實值得加以探究。若以生態系統理論而言，幼兒為中心的發展與教育，究竟有哪些與之相關的因素？而近年幼教相關政策、理論與實務又有那些發展？

本研討會由嘉義大學幼兒教育學系主辦，邀集日本與我國學者專家，提供優質幼兒教育的研發成果發表，促進與會人士運作優質幼兒教育之參考與討論。並期能經由會議討論，活絡幼兒教育專業人士互動平台，啟動優質幼兒教育研發與運作的專業社群，強化優質幼兒教育研發與推動的基礎。

#### 二、計畫目的

- (一) 提供優質幼兒教育相關議題學術研究經驗，增進我國此議題之探究深度。
- (二) 建構優質幼兒教育議題之學術討論平台，延續此議題之探究風潮。
- (三) 提供國際化之課程與教學互動機會，建構跨國研究優質幼兒教育之機制。

#### 三、辦理單位

- (一) 主辦單位：嘉義大學幼兒教育學系
- (二) 協辦單位：嘉義大學師範學院、嘉義大學幼兒教育學系所學生會、社團法人臺灣幼教學術發展學會

#### 四、研討主題

本研討會之研討主題為優質幼兒教育，關注焦點為提升幼兒教育品質有效模式之促進策略，內容包含下列議題：

- (一) 幼兒教育之課程與教學。

- (二) 優質幼兒教育機構經營。
- (三) 幼兒教師培育與專業發展。
- (四) 幼兒教育品質評估。
- (五) 幼兒教育評量。
- (六) 不同需求幼兒之教育品質提升(特殊需求幼兒、新移民子女、不同地區與文化需求等)
- (七) 其他與幼兒教育議題相關之研究。

**五、時間：106年6月10日(星期六)上午8:30-17:10**

**六、地點：嘉義大學民雄校區大學館演講廳**

**七、徵稿事宜：**

- (一) 徵稿對象：國內學者專家、教學現場教師或相關系、所學生(含大學部與研究所學生)均歡迎投稿。
- (二) 論文發表形式：本次研討會論文採公開徵稿。稿件主題以本次研討會所擬之目的及討論子題為準，稿件交由論文審查小組審核，並依據審查意見與投稿者意願，分為口頭與壁報形式進行發表。若受限於口頭發表場次容量，本系得決定論文發表形式。
- (三) 論文格式：論文格式請參考「美國心理學會出版手冊」(Publication Manual of the American Psychological Association)第六版(2010)及附件1之相關規定撰寫。
- (四) 需繳交文件：
  1. 口頭論文請繳交中文摘要(500字以內)、英文摘要(300字以內)及論文全文(長度：3000-5000字，含參考圖、表、附錄與參考文獻)內容需包含論文目的、研究對象、研究方法與主要研究結果。
  2. 壁報論文請繳交中英文擇一之摘要500-1000字，內容需包含論文目的、研究對象、研究方法與主要研究結果。
  3. 投稿者一律繳交投稿者基本資料表乙份(附件2)論文授權書(附件3)



4.本研討會採網路投稿方式，所有資料請一併寄送至**[bettereche@gmail.com](mailto:bettereche@gmail.com)**，2017年優質幼兒教育國際學術研討會收。

(五) 截稿日期：106年5月15日。

(六) 審稿結果通知：經審查委員會審查通過者於5月29日前公告於本系網站。

(七) 文責版權：論文需未曾發表於其他研討會或期刊，論文經錄取後，稿件作者須無條件授權本研討會以紙本、光碟、微縮或其他數位化方式重製後典藏、散布出版方式發行或上載網站及提供相關圖書館之期刊論文線上資料庫檢索使用。

#### 八、報名事宜：

(一) 報名日期：自106年4月6日起至106年6月4日(五)前報名。歡迎幼兒教育領域之研究者、師資培育者、研究生與實務工作人士等共襄盛舉，全程參與者將核發研習證明。

(二) 報名方式：請自行至本系網頁 <http://www.ncyu.edu.tw/geche/> 填寫資料報名。

(三) 如需採計教師在職進修時數者，請至全國教師在職進修資訊網報名，本系另將研討會相關訊息登錄至資訊網。

#### 九、聯絡方式及交通：請洽嘉義大學幼兒教育學系系辦公室。

(一) 電話：05-2263411\*2201-2203。

(二) 傳真：05-2269304。

(三) 研討會專用電子郵件：[bettereche@gmail.com](mailto:bettereche@gmail.com)。

(四) 本系網頁及公告計畫網址：<http://www.ncyu.edu.tw/geche/>。

(五) 地址：嘉義縣民雄鄉文隆村85號，(本校位置圖請參附件4)。

## 十、預期成效

本研討會之預期效益如下：

- (一)參與者：本研討會預計之參與者包含有日本與我國之講者，以及約 150 位之幼兒教育領域之研究者、師資培育者、研究生與實務工作人士。
  - (二)出版品：本研討會之論文將於研討會結束後，加以再次審查，通過審查者擇優刊登於本系幼兒教保期刊。
  - (三)平台建置：本研討會之相關訊息，將存放於嘉義大學幼兒教育學系之網站上，並開設專區提供討論。
2. 壁報論文請繳交中英文擇一之摘要500-1000 字，內容需包含論文目的、研究對象、研究方法與主要研究結果。
  3. 投稿者一律繳交投稿者基本資料表乙份（附件2）論文授權書（附件3）
  4. 本研討會採網路投稿方式，所有資料請一併寄送至[bettereche@gmail.com](mailto:bettereche@gmail.com)，2016 年優質幼兒教育國際學術研討會收。
- (五)截稿日期：106 年5 月 15 日。
  - (六)審稿結果通知：經審查委員會審查通過者於5 月29 日前公告於本系網站。
  - (七)文責版權：論文需未曾發表於其他研討會或期刊，論文經錄取後，稿件作者須無條件授權本研討會以紙本、光碟、微縮或其他數位化方式重製後典藏、散布出版方式發行或上載網站及提供相關圖書館之期刊論文線上資料庫檢索使用。

附件1 論文撰寫格式

請以WORD檔案撰寫

首頁

**論文名稱 (標楷體(Arial) 18 號字, 粗體, 置中)**

作者 服務機關單位 (或就讀學校) 職稱 (標楷體、置中、12 號字)

**摘要/Abstract (標楷體 (Arial) 14 號字, 粗體, 置中)** 摘要內容文字 (新細明體 (Times New Roman) 11 號字, 靠左對齊, 分段落) 關鍵詞: 三至五個。新細明體 (Times New Roman) 12 號字, 靠左對齊。

內文

**壹、000 (標楷體 (Arial) 14 號字、粗體、置中, 與前段落空一行間距。中文編號為壹、貳、參...等, 英文不需編號。)**

一、000 (新細明體 (Times New Roman) 12 號字、粗體、靠左對齊、無縮排, 與前段落空一行間距。中文編號為一、二、三...等, 英文編號為 I、II、III...等。)

(一) 000 (新細明體 (Times New Roman) 11 號字、靠左對齊、無縮排。中文編號為(一)、(二)、(三)...等, 英文編號為 i、ii、iii...等。)

1.000 (新細明體 (Times New Roman) 11 號字, 靠左對齊縮排一字元。中文編號 1、2、3...等, 英文編號為 1、2、3...等。)

(1) 000 (新細明體 11 號字, 靠左對齊, 縮排二字元。中文編號為(1)、(2)、(3)...等, 英文編號為(1)、(2)、(3)...等。)

內文: 細明體 11 號字, 分段落。

參考文獻

抬頭同「內文第一層標題」方式, 內容同「內文」方式, 依第六版(2010)APA 格式之規定撰寫。

以1.5 行距為原則, 上下左右邊界各為2.5 公分。

行距與邊界

## 附件2 投稿者基本資料表

## 國立嘉義大學幼兒教育學系2017年「優質幼兒教育」國際學術研討會

## 投稿者基本資料表

論文名稱	<input type="checkbox"/> 口頭論文 <input type="checkbox"/> 壁報論文 (請勾選口頭論文或壁報論文) 中 文論文名稱： 英文論文名稱：	
作者資料	姓名	服務單位及職稱 (學校、系所及全銜)
第一作者		
共同作者A		
共同作者B		
聯絡人		傳真號碼：
聯絡電話/郵件信箱	公：	宅：
	行動電話：	E-mail：
聯絡地址	□□□□□	
論文關鍵詞		
摘要字數	字	
論文全文字數	字	
投稿領域 (請勾選一項)	<input type="checkbox"/> 幼兒教育之課程與教學 <input type="checkbox"/> 幼兒教育品質評估 <input type="checkbox"/> 優質幼兒教育機構經營 <input type="checkbox"/> 幼兒教育評量 <input type="checkbox"/> 幼兒教師培育與專業發展 <input type="checkbox"/> 其他與幼兒教育議題相關之研究 <input type="checkbox"/> 不同需求幼兒之教育品質提升 (特殊需求幼兒、新移民子女、不同地區與文化需求等)	
備註	摘要及論文全文格式務必請依本校APA格式撰寫,檢附摘要格式供參。 本篇論文未發表於其他刊物或抄襲他人作品,若有侵犯他人版權,由作者自行負責。 論文發表者親自簽名: _____ <div style="text-align: right;">中華民國      年      月      日</div>	

備註：本表請以電腦打字或黑、藍色墨水筆填寫，並親筆簽名後，以郵寄或E-mail 方式回覆：  
 (1郵寄62103 嘉義縣民雄鄉文隆村85 號 國立嘉義大學幼兒教育學系系辦公室(2)E-mail: 將  
 授權書掃描成影像檔或PDF 檔後, E-mail 至 [bettereche@gmail.com](mailto:bettereche@gmail.com)

附件3 論文授權書

國立嘉義大學幼兒教育學系

2017年優質幼兒教育國際學術研討會

論文授權書

授權人茲以下列文稿名稱之論文稿件投稿於「國立嘉義大學幼兒教育學系 2017年優質幼兒教育國際學術研討會」，本稿件保證為授權人所創作，內容未侵犯他人之著作權，授權人有權為同意書之各項授權，特此聲明。如有聲明不實而致貴學術研討會違反著作權法或引起版權糾紛，授權人願負一切法律之責任。該投稿稿件若蒙錄取，授權人同意將該篇具有著作財產權之文稿，授權「國立嘉義大學幼兒教育學系 2017年優質幼兒教育國際學術研討會」。被授權單位得不限地域、時間與次數，以紙本、光碟、微縮或其他數位化方式重製後典藏、散布出版方式發行或上載網站及提供相關圖書館之期刊論文線上資料庫檢索使用，藉由網路公開傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印，以利學術資訊交流。為符合典藏及網路服務之需求，並得進行格式之變更。依本授權所為之典藏、重製、發行及利用均為無償。

文稿名稱：\_\_\_\_\_

授權人(代表人)簽名【\_\_\_\_\_】

身分證字號：\_\_\_\_\_

聯絡電話：\_\_\_\_\_

電子郵件：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

此致 國立嘉義大學幼兒教育學系

中 華 民 國 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

備註：本表請以電腦打字或黑、藍色墨水筆填寫，並親筆簽名後，以郵寄或 E-mail 方式回覆：(1) 郵寄：62103 嘉義縣民雄鄉文隆村 85 號 國立嘉義大學幼兒教育學系系辦公室。

(2) E-mail：將授權書掃描成影像檔或PDF 檔後，E-mail 至 [bettereche@gmail.com](mailto:bettereche@gmail.com)。

附件4 位置圖





# 議 程





## 會議議程

時間	主題	活動內容	備註
8:30-9:00	簽到	與會人簽到	
9:00-9:40	開幕式	致詞:黃月純院長 國立嘉義大學教育行政與政策發展研究所教授兼師範學院院長	
9:40-9:50	休息時間	休息時間	
9:50-11:50	專題演講	講題:開放教育下幼兒園品質的經營 主持人:楊淑朱教授 國立嘉義大學幼兒教育學系 主講人:許玉齡副教授 國立清華大學幼兒教育學系	
11:50-13:30	午餐時間 及 壁報發表	中午用膳及壁報論文正式發表 (正式發表時,請壁報論文發表人至所屬壁報論文處,與與會嘉賓對壁報論文之提問進行回應與討論)	壁報發表人當天到場即可進行壁報黏貼,於中午12:40正式壁報發表,正式發表時間至13:30,壁報則展示至研討會結束
13:30-14:40	論文發表 一	論文發表一 主持人:賴孟龍助理教授 國立嘉義大學幼兒教育學系 評論人:黃秋華助理教授 台南應用科技大學幼兒保育學系 論文發表: 幼兒園性侵害防治之課程活動設計- 以「偷走開心的怪怪-危機!小蜜莉公主」為例 洪君君 正修科技大幼兒保育系研究生 數位科技與幼兒認知發展研究之文獻回顧與展望 陳必卿 臺灣師範大學人類發展與家庭學系博士生 孔廟社區文化融入幼兒園主題教學之實踐活動 吳雅玲 臺南市立第一幼兒園園長	
14:40-15:10	茶敘時間	茶敘時間	
15:10-16:20	論文發表 二	論文發表二 主持人:孫麗卿副教授 國立嘉義大學幼兒教育學系 評論人:黃志雄副教授 弘光科技大學幼兒保育學系 論文發表: 家長對幼兒生活滿意與電子產品使用相關因素之探究 陳文齡 正修科技大學副教授 幼兒園教師運用社群網路軟體進行親師溝通之研究 張唯宸 國立東華大學教育與潛能開發學系教育學博士生 花蓮縣玉里鎮玉里國小附設幼兒園教師 準備好了嗎?—家長與老師的幼兒入學準備度觀點初探 林昀萱 新北市新莊區中港國小附設幼兒園教保員 臺北市立大學幼兒教育學系碩士班 藍依勤 國立台北護理健康大學嬰幼兒保育系兼任助理教授	
16:20-	綜合座談 及 閉幕式	主持人:鄭青青副教授暨系主任 國立嘉義大學幼兒教育系	

## 籌備委員名單

姓名	服務機關	職稱
黃月純	嘉義大學教育政策研究所	教授兼師範學院院長
楊淑朱	嘉義大學幼兒教育學系	教授
葉郁菁	嘉義大學幼兒教育學系	教授
吳榴椒	嘉義大學幼兒教育學系	教授
簡美宜	嘉義大學幼兒教育學系	副教授
宣崇慧	嘉義大學幼兒教育學系	副教授
何祥如	嘉義大學幼兒教育學系	副教授
鄭青青	嘉義大學幼兒教育學系	副教授兼系主任
孫麗卿	嘉義大學幼兒教育學系	副教授
吳光名	嘉義大學幼兒教育學系	助理教授
謝美慧	嘉義大學幼兒教育學系	助理教授
賴孟龍	嘉義大學幼兒教育學系	助理教授

## 邀請貴賓名單

專題演講場次主持人、演講者及論文發表評論人、主持人	
黃月純	國立嘉義大學教育行政與政策發展研究所教授兼師範學院院長
許玉齡	國立清華大學幼兒教育學系副教授
楊淑朱	國立嘉義大學幼兒教育學系教授
鄭青青	國立嘉義大學幼兒教育學系副教授兼主任
孫麗卿	國立嘉義大學幼兒教育學系副教授
黃秋華	台南應用科技大學幼兒保育學系助理教授
賴孟龍	國立嘉義大學幼兒教育學系助理教授
黃志雄	弘光科技大學幼兒保育系副教授兼師培中心主任

## 口頭論文發表人名單

(依發表場次排列)

口頭論文	作者	服務單位與職稱
1. 口頭論文	洪君君	正修科技大幼兒保育系研究生
2. 口頭論文	陳必卿	臺灣師範大學人類發展與家庭學系博士生
3. 口頭論文	吳雅玲	臺南市立第一幼兒園園長
4. 口頭論文	陳文齡	正修科技大學副教授
5. 口頭論文	張唯宸	國立東華大學教育與潛能開發學系教育學博士生 花蓮縣玉里鎮玉里國小附設幼兒園教師
6. 口頭論文	林昀萱	新北市新莊區中港國小附設幼兒園教保員 臺北市立大學幼兒教育學系碩士班
	藍依勤	國立台北護理健康大學嬰幼兒保育系兼任助理教授

## 壁報論文發表人名單

(依發表場次排列)

壁報論文	作者	服務單位與職稱
1. 壁報論文	王雅鵠	國立嘉義大學幼兒教育系碩士在職專班研究生
2. 壁報論文	鍾梅華	國立嘉義大學幼兒教育學系研究所
3. 壁報論文	劉芳廷	國立嘉義大學幼兒教育學系碩士在職進修專班研究生
4. 壁報論文	林瑋婷	國立嘉義大學幼兒教育學系研究所碩士在職專班研究生
5. 壁報論文	吳珮緹	國立嘉義大學幼兒教育學系碩士在職專班研究生
6. 壁報論文	林育堂	國立嘉義大學幼兒教育系碩士在職專班研究生
7. 壁報論文	黃柏瑜	國立嘉義大學幼兒教育系碩士在職專班研究生
8. 壁報論文	黃淑婷	國立嘉義大學幼兒教育碩士在職專班研究生
9. 壁報論文	鄭慧君	國立嘉義大學幼兒教育系碩士在職專班研究生
10. 壁報論文	陳宥澄	國立嘉義大學幼兒教育碩士在職專班研究生
11. 壁報論文	吳季真	正修科技大學幼兒保育系碩士班
12. 壁報論文	張雅瑞	正修科技大學
13. 壁報論文	許乃月	正修科技大學幼兒保育系研究生
	陳文齡	正修科技大學幼兒保育系副教授
14. 壁報論文	李麗滿	正修科技大學幼兒保育系碩士生
15. 壁報論文	洪子晴	台南市新營區新興國小附設幼兒園教保員
16. 壁報論文	簡淑豐	台南大學附屬啟聰學校專任教師
17. 壁報論文	楊嘉惠	台中市梧棲區中港國民小學附設幼兒園
18. 壁報論文	鄭郡佩	彰化基督教兒童醫院兒童發展中心臨床心理師
	辜詠文	彰化基督教兒童醫院兒童發展中心臨床心理師
19. 壁報論文	陳美雲	雲林縣立建國國民中學專任教師/國立嘉義大學幼兒教育系碩士班研究生

2017年優質幼兒教育國際學術研討會 2017.06.10

20. 壁報論文	林淑芳	國立嘉義大學幼兒教育學系在職專班
21. 壁報論文	陳思仔	新竹縣新星國小附設幼兒園正式教保員
22. 壁報論文	徐佑萱	聖母醫護管理專科學校幼兒保育科學生
	陳品儒	
	黃芷芸	
	吳書好	
	賴欣儀	
	陳思云	
	郭若萱	
23. 壁報論文	陳麗娟	國立嘉義大學幼兒教育學系研究所
24. 壁報論文	鄭翊均	國立嘉義大學幼兒教育學系研究所
25. 壁報論文	王竣詣	國立嘉義大學幼兒教育學系碩士班
26. 壁報論文	方念庭	國立嘉義大學幼兒教育學系碩士班
27. 壁報論文	沈品馨	國立嘉義大學幼兒教育學系碩士班

## 工作人員名單

職稱	姓名
幼教系所學會會長	劉黃佩姍
幼教系所學會副會長	王竣詣
幼教系所學會活動組	方念庭
幼教系所學會活動組	黃安婷
幼教系所學會事務組	方淑芬
幼教系所學會文書組	王依潔
幼教系所學會文書組	沈品馨
幼教系所學會公關組	王子婕
幼教系所學會公關組	汪惠娟
幼教系所學會美工組	鄭翊均
幼教系所學會美工組	洪德均
幼教系所學會器材組	高曼育
幼教系所學會器材組	王竣詣
幼教系大學部	蕭安琪
幼教系大學部	周怡安
幼教系大學部	王映雯



# 專題演講

## 【講題一】開放教育下幼兒園品質的經營

主講人—許玉齡老師

### 一、

#### 現職

國立清華大學幼兒教育系兼任教師  
國立新竹教育大學幼兒教育系退休副教授  
幼兒教育改革研究會第 2016-2018 理事長

### 二、學歷

美國阿拉巴馬州立伯明翰大學教育博士  
美國伊利諾大學香檳校區教育研究所碩士  
國立臺灣大學外文系學士

### 三、經歷

國立新竹教育大學幼教系系主任  
國立新竹教育大學幼教中心主任  
國立清華大學幼兒園園長專業培訓班課程規劃暨講師群召集人  
國立台灣師範大學人類發展與家庭研究所兼任教師  
教育部師資培育大學幼兒教育學程評鑑委員  
教育部幼兒園專業認證評鑑研究專案主持人  
教育部幼兒園園長培訓辦法草案規劃專案主持人  
教育部全國教保資訊網建置與維護專案主持人  
教育部幼兒園課程活動大綱宣講員、課綱輔導訪視委員  
教育部非營利幼兒園政策諮詢委員  
勞動部企業托兒專案諮詢專家暨訪視員  
新竹市托育資源中心暨親子館創辦人暨主持人  
台北市、桃園縣、新竹市、新竹縣、苗栗縣幼兒園評鑑委員  
桃園縣、新竹市、新竹縣、苗栗縣幼兒園輔導團指導教授  
新竹縣托嬰中心評鑑委員  
台北市、新北市、桃園縣、新竹市、新竹縣、苗栗縣、宜蘭縣、花蓮縣、台東縣、澎湖縣、金門縣、馬祖縣、屏東縣、高雄市、嘉義縣市、彰化縣、台中市、基隆市政府幼兒園教師研習講師



#### 四、專長

幼兒園課程設計、幼兒園園長培訓、幼兒園教育實習、幼兒園行政管理

### 開放教育下幼兒園品質的經營

台灣幼兒教育在 1970 年代已經開始引進開放教育，而且從有專業幼師培育開始，也已經將開放教育內涵的各種課程基礎如教育哲學、教育社會學、教育心理學、課程活動設計、學習環境規劃、遊戲理論、兒童發展...等開設在各個幼教師資培育學校的課程中，因此幼兒教師在接受專業培育的過程中多半學習過開放教育的理論。然而，開放教育的實施還有兩個重要的關鍵：人員及社會環境，當時尚處於傳統封閉保守的狀態，因此開放教育實務課程的推行僅有少數實驗性質的幼兒園進行。

隨著 1980 年代開始政府解嚴政治邁向民主，台灣社會有了大幅度的改變與轉型，多元價值的社會逐漸形成，對於開放教育的接受度與需求度逐步提升，且師資培育機構也產出更多受過開放教育培育的師資，因此在幼兒園中實施開放教育方興未艾，各地皆有。然而，幼兒園過去以教學為重，在經營管理的專業能力尚待補充，而外界所接觸到的品質卻代表著台灣幼教給外界的感受與印象，因此，對於開放教育品質的掌控以及經營將是未來幼兒教育學界與實務界急迫需要且有待開拓的一方沃土。

# 口頭論文



## 幼兒園性侵害防治之課程活動設計

### -以「偷走開心的怪怪-危機!小蜜莉公主」為例

洪君君

正修科技大學幼兒保育學系 研究生

#### 摘要

性侵害是全球所關注的議題，近年來兒童性侵害事件層出不窮，且受害人年齡有逐漸下降趨勢，兒童心智仍在發展階段，欠缺辨識他人意圖的能力與經驗，導致無法判別自身是否陷入危機當中。故本研究旨為運用繪本進行幼兒園性侵害防治之課程活動設計，為達研究目的，本研究分兩個階段進行研究。第一階段將以台灣本地情況進行兒童性侵害防治繪本之創作，第二階段以 5 至 6 歲幼兒園幼兒為研究對象，進行性侵害防治課程活動設計，依照 2017 年 8 月 1 日生效之幼兒園教保活動課程大綱為旨，使用主題統整課程設計工具進行課程活動設計，並以提昇幼兒身體自主權的核心素養；培養幼兒全人發展為基礎，進行統整性課程活動規劃，達到推廣性侵害防治之教育目標。

關鍵詞：性侵害防治、繪本、課程活動設計、幼兒性侵害

# **Designing Instructional Activities for Sexual Assault Prevention in Kindergarten: Stealing Happiness Monster: *Danger! Princess Millie***

Chun-Chun Hung, Graduate Student Cheng Shiu University

## **Abstract**

Sexual assault is a global concern. In recent years, child sexual abuse has emerged ceaselessly, and the average age of victims has been lowering. Since their mind is still developing, and they lack the ability and experiences to recognize the intentions of others, children are unable to determine whether they are in danger or not. Therefore, this study aims to use picture books to design instructional activities for sexual assault prevention in kindergarten. It was conducted in two stages. First, based on the local situation in Taiwan, a picture book on preventing child sexual abuse was created. In the second stage, the research participants were kindergarten children at the age between five and six, for whom instructional activities for sexual assault prevention were designed. Based on the “Curriculum Outlines for Preschool Care-taking Activities” that will come into force on August 1, 2017, design tools for thematic integrated curriculum were used to devise instructional activities and help develop core competencies of children’s body autonomy. On the basis of promoting holistic personal development, activities for integrated curriculum were planned in order to further sexual assault prevention as an educational objective.

Keywords: Curriculum design, Picture book, Preschool children 's sexual abuse prevention, Child Sexual Abuse

## 壹、前言

兒童性侵害案件頻傳，根據衛生福利部保護服務司性侵害事件通報案件統計，2011年通報案件總人數為11,121人，其中0至6歲幼兒佔2.6%，7至18歲佔63.2%，往後逐年增加，2012年攀升至12,066人，當中0至6歲幼兒佔2.6%，7至18歲佔63.1%，之後通報案件略減少，但2016年8,141人之中，0至6歲幼兒佔2.3%，7至18歲佔64%，(性侵害事件通報案件統計，2017)。上述資料顯示國人性侵害案件通報人數有下降趨勢，但18歲以下兒童性侵害案件通報人數呈攀升現象，故兒童性侵害議題需受到關切與重視。

兒童生理及心理發育尚未成熟，難以辨識他人行為意圖的真實，兒童遭受性侵害當下，由於對成人權威之畏懼，而被迫接受加害人一切犯罪行為(李建璋，2011)。兒童對於正確性觀念無知及好奇，且此話題易產生兒童與同儕之間嬉笑緣由，在性侵害防治方面，不僅家長教導困難，就教保人員而言也是一項艱難的任務(劉夢雲，2008)。教保人員為幼兒初次接觸的教育專業人員，對於幼兒有著相當大的影響力，若能透過教保人員進行性侵害防治課程活動，搭配親師合作，在日常生活中持續教育幼兒預防性侵害之觀念，以減少幼兒遭受性侵害的機率(Pohl & Hazzard, 1990)。

綜上所述，研究者將以台灣本地情況進行兒童性侵害防治繪本創作，以幼兒園5至6歲大班幼兒為研究對象，進行性侵害防治課程活動設計，依照2017年8月1日生效之幼兒園教保活動課程大綱為旨，使用主題統整課程設計工具進行課程活動設計，並以提昇幼兒身體自主權的核心素養；培養幼兒全人發展為基礎，進行統整性課程活動規劃，達到推廣性侵害防治之教育目標。

## 貳、文獻探討

### 一、性侵害對幼兒的發展與行為影響

幼兒遭受性侵害無法得到他人相信或支持，將會面臨多種心理衛生及行為困難的風險，若幼兒經歷較暴力的性虐待，且無法得到非加害人保護，孩子們較不願說出真相，且會傾向具攻擊性的發展(梁育慈，2016)。受性侵害幼兒心理創傷為界限創傷、自我創傷與創傷後壓力反應三項主要核心內涵，幼兒受性侵害事件負向心理影響也可能延續至成人階段(黃雅玲、戴嘉南，2011)。研究者整理如表2-1-1。



表 2-1-1 受性侵害兒童心理創傷內涵分析

受性侵害兒童心理創傷		
一、界限創傷	二、自我創傷	三 創傷後壓力反應
(一) 互動關係的傷害 1. 憂慮不被接納 2. 對人不信任 3. 人際關係泛性化 4. 關係判斷能力弱 5. 愛恨交錯 6. 因應「互動關係」傷害所發展之人計策略 (二) 系統界限的傷害 系統位置改變 (三) 身體界限創傷 出現混淆的身體界限及僵化身體界限兩極端之表現	(一) 身體形象創傷 受性侵害兒童會對自己的身體出現骯髒感、不乾淨、被糟蹋等評價。 (二) 自我價值創傷 內化社會批判與異樣眼光而衝擊兒童看待自己的價值感 (三) 情緒創傷 1. 羞愧感 2. 無力無助情緒 3. 生氣、憤怒情緒 4. 害怕情緒 5. 憂鬱情緒 (四) 性創傷 1. 性關注 2. 性困惑 3. 性壓抑 4. 性汗名 5. 身體自主性降低 6. 性別認同 7. 性交易	(一) 重複體驗創傷反應 以某種情形式再去體驗創傷經驗 (二) 解離反應 容易恍神、分心、缺乏情緒反應、對周遭的知覺反應降低等 (三) 迴避反應 逃離與性侵害經驗有關的地點、細節、想法、人物或相關記憶 (四) 過度警覺反應 訊息變得敏銳且快速反應；容易生氣、情緒起伏大、對事物過度反應 睡眠少、注意力不集中 飲食混亂等 (五) 退化反應 原本生活技巧隱藏，依賴照顧者 (六) 自傷反應 自我傷害行為

資料來源: (黃雅羚 & 戴嘉南, 2011)。研究者整理

## 二、國內外性侵害防治課程活動設計與實施相關研究

Martyniuk 與 Dworkin(2011)提出，美國實施性侵害防治已數十年，並說明性侵害防治可運用圖片及海報、故事書等輔助進行課程活動設計，且可視不同年齡層兒童作內容調整，提昇幼兒對於性侵害防治的概念。吳佳芳(2013)則運用繪本，以國小六年級學童實施性侵害防治宣導，研究結果顯示，接受性侵害防治課程的學童，對於性侵害防治認知勝於未接受課程的學童，且在性侵害防治宣導課程結束後三週，學童對於性侵害防治的知識仍保有延宕性。同樣以國小六年級為性侵害防治研究對象，葉柄成(2004)研究指出，觀察組學生在受過性侵害防治課程教育後，校方及教學者未再加以延續宣導，學生卻對於性侵害防治的認知依然有持續性，相對照組的學生在沒有接受性侵害防治課程教育之下，對於性侵害防治知識的前測、立即性後測與延宕性皆無顯著差異。

### 三、性侵害防治繪本分析探究

1980年國外即有預防性侵害繪本產出，縱然以繪本融入兒童性侵害防治有相當大的成效，然而關於兒童性侵害防治繪本數量依舊缺乏，Lampert 與 Walsh 以兒童性侵害相關議題英文繪本搜尋全球圖書館(FirstSearch WorldCat)，發現僅有 141 本，進行包含讀者年齡 3 至 8 歲與繪本頁數 50 頁以內等條件剔除後，剩餘 58 本 (Lampert & Walsh, 2010)。國內兒童繪本發展蓬勃，多數為品格教育、人際關係與社會行為等，其中以人與自我主題為多數，內容常以鼓勵兒童追求夢想，勇於挑戰自我為主軸(謝依婷，2008)。國人創作繪本主題相當豐富，但兒童性侵害防治議題則相當少數，大多引用國外繪本進行翻譯，因此國內文化性質創作稍顯不足(毛萬儀，2004；邱意婷，2013)。

綜上所述，繪本融入性侵害防治教育具顯著成效，然而國內在性侵害防治繪本的創作較為缺乏，使國內以繪本融入性侵害防治課程活動設計較欠缺本土文化，因此國內在性侵害防治教育方面，應採用國內創作之性侵害防治議題繪本作為課程活動設計教材與核心，如此方能符合國內幼兒生活環境及文化環境。

### 參、研究方法

為達研究目的，將以兩階段進行研究：第一階段為製作幼兒性侵害防治繪本；第二階段為設計幼兒園性侵害防治教學課程，研究架構如圖 1。

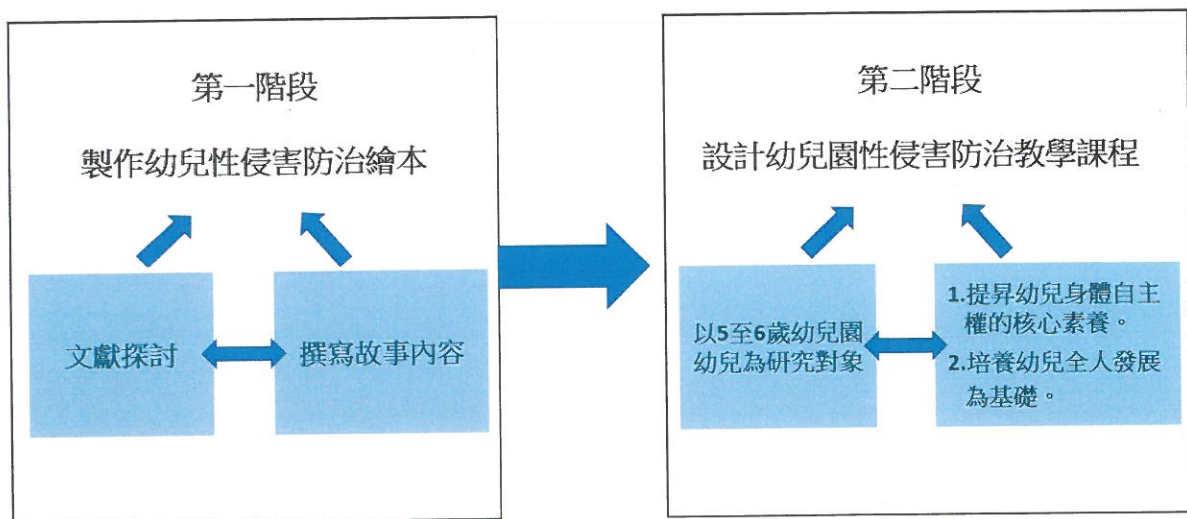


圖 1:研究架構

#### 一、製作幼兒性侵害防治繪本

##### (一) 創作理念

以往性侵害議題繪本內容劇情走向多為沉重，主角通常是受害者的身分，因而顯得弱勢，導致

讀者無法以輕鬆的心情閱讀與導讀。對此，研究者將劇情融入逆向思維法(Reverse Thinking)，將加害者與受害者立場互換，劇中加害者身分不再是以往具壓迫性及威脅性，而受害者也不再是弱勢，此外在劇情中，研究者將「寶物」作為身體重要部位之隱喻，在劇情中不斷提到加害者角色想偷看、偷摸與偷走「寶物」，再以「每個人都有屬於自己的寶物」句子，加強「寶物」的重要性與獨特性。

## (二) 角色設定

Groth 與 Birnbaum(1978)提出戀童症論述之主要性偏好類別，共區分固著型(fixated type)與退縮型(regressed type)。繪本故事內容主角 A 怪大哥與主角 B 怪小弟以此兩類作為角色個性主軸。固著型(fixated type)性侵對象為青春期前的兒童，因性心理發展不成熟，導致無法正常與女性發生性關係，且形成因素多為年幼時曾遭受嚴重性虐待等性侵事件，為達平復內心創傷，利用性侵兒童獲得駕馭感，性侵對象以男童為主；退縮型(regressed type)主要性侵對象為成年女性，並且為正常性心理發展，其造成認知扭曲原因為受到女性貶抑與情境壓力等，自尊受創藉以尋求補償而產生動機，犯罪後會感到後悔，結婚率為 75%(黃韋綾、林明傑、姚冠汶，2016)。

## (三) 角色圖

性侵害防治繪本「偷走開心的怪怪-危機!小蜜莉公主」角色圖。如圖 2 所示。



圖 2: 「偷走開心的怪怪-危機!小蜜莉公主」角色圖

## (四) 製作工具

本研究繪本創作先以手繪草圖的方式，再將草圖掃描至電腦，以 Wacom Intuos Pro PTH-451 繪圖板及 Adobe Photoshop cs6 影像編輯軟體進行影像修改，製作工具如表 3-1-1。

創作工具

電腦系統 Window 10家用版

掃描工具 canon MG5770

電腦螢幕 acer K222HQL

繪製工具 Wacom Intuos Pro PTH-451繪圖板

影像編輯軟體 Adobe Photoshop cs6影像編輯軟體

系統類型 64位元作業系統\*64型處理器

表 3-1-1 製作工具

二、設計幼兒園性侵害防治教學課程

(一) 研究對象

本研究第二階段為設計幼兒園性侵害防治教學課程，以幼兒園 5 至 6 歲大班幼兒為研究對象，進行性侵害防治課程活動設計。

(二) 課程活動設計概念發想

本研究性侵害防治課程活動設計以概念發想為起始，後續進入概念命名介面作以編輯分類。主題統整課程設計工具介面如圖 3 及圖 4 所示。

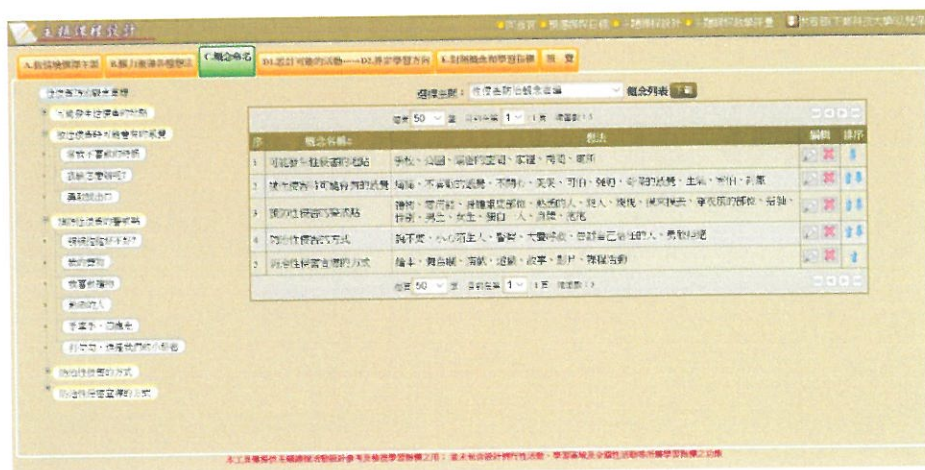


圖 3:C.概念命名介面

序	活動名稱	活動過程	學習指標	編輯	排序
1	當我不喜歡被碰觸	試著讓幼兒說出自己身體接觸的各種經驗，並說明當時的感受，引導幼兒說出同樣接觸身體時不同的感覺與情緒。	幼兒 2-1-1 表達自己的身體狀況及其舒適的程度 幼兒 2-1-2 描述與身體有關的形狀、顏色、位置及感覺，並能說出出口的情緒 幼兒 1-1-3 辨識自己在同一事件中是否存在多種情緒 幼兒 2-1-4 能說出與經驗有關的學習、創造性想像與判斷、思考的情緒		
2	我該怎麼辦呢?	以繪本「偷走開心的怪怪」為主題，延伸故事內容，讓小朋友與媽媽互相討論故事情節，並說出自己面對危險時得處理方法，以及扮演劇情中角色面對危險時的心情。	幼兒 3-2 理解各類文本中主要角色情緒產生的原因 幼兒 4-1 辨識多種與情境有關的情緒 幼兒 4-1-1 能運用詞語描述情境的方法，並與他人合作實際解決		
3	勇敢說出口	帶領小朋友進入大學部校園，引導小朋友說出可能發生危險的區域，再進行修正觀念，引導小朋友學習面對危險時如何讓自己保持冷靜的思考，使自己能安全的遠離危險，戶外活動結束後回到教室複習戶外活動的內容。	幼兒 1-5-3 辨識出環境中的危險，維護自身的安全 幼兒 4-1-1 能運用詞語描述解決問題與解決自己的情緒 幼兒 2-1-1 運用想像動作表達經驗與故事		

圖 4:D1.設計可能的活動←→D2. 界定學習方向

(三) 檢視課程活動設計指標數百分比

完成 A、B、C、D、E 五個步驟後，即可選擇預覽課程活動設計，檢視所規劃的各領域學習指標佔規劃總學習指標數之百分比，與各領域能力佔所規劃領域能力之百分比，並可參照此表作為課程活動設計之修正。如圖 5 及圖 6 所示。

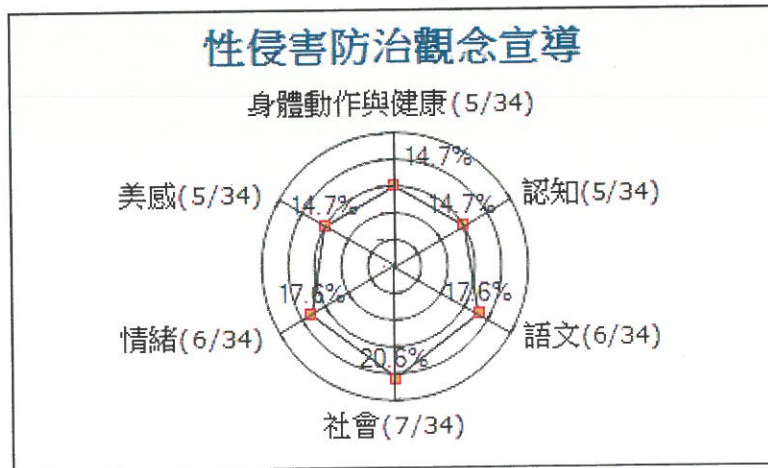


圖 5:各領域學習指標佔規劃總學習指標數之百分比

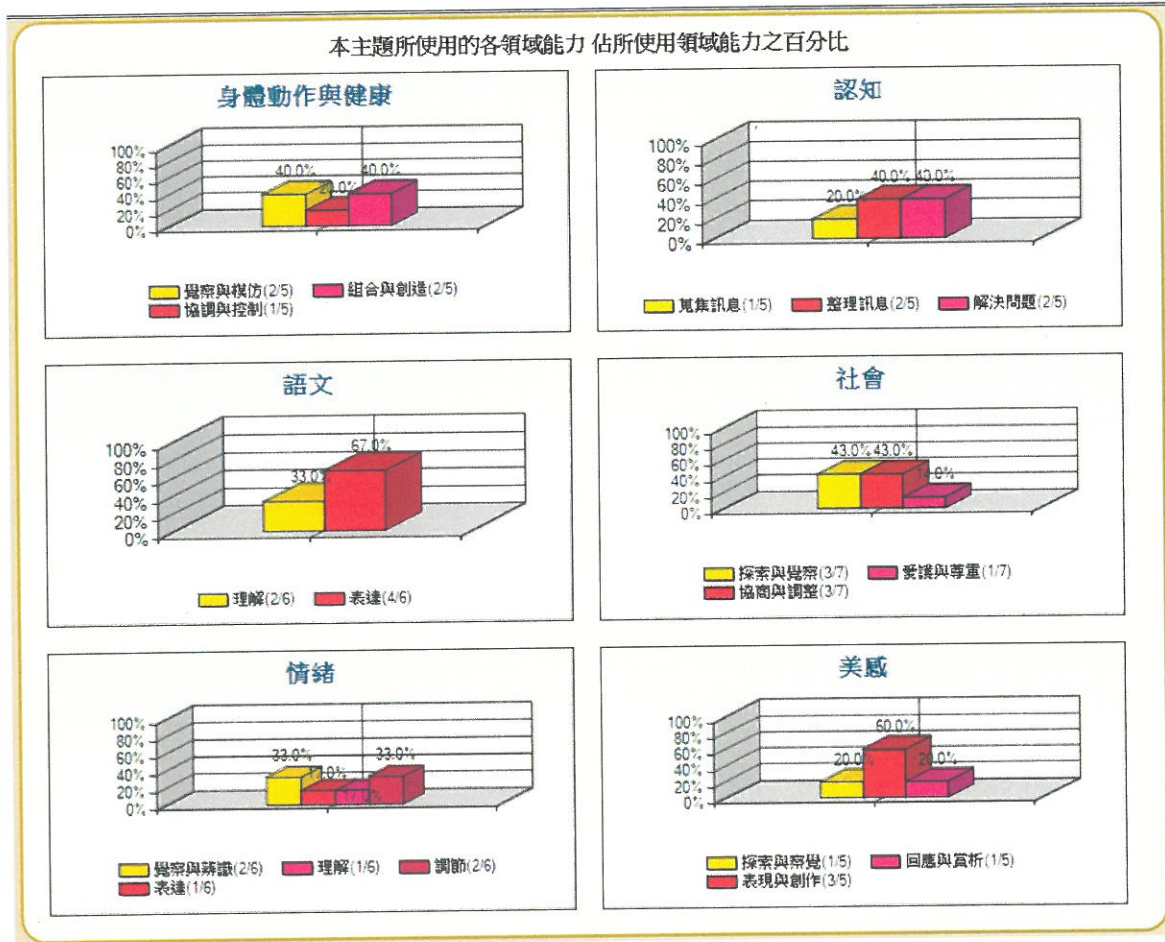


圖 6:各領域能力佔所規劃領域能力之百分比

## 肆、研究結果

### 一、第一階段製作幼兒性侵害防治繪本

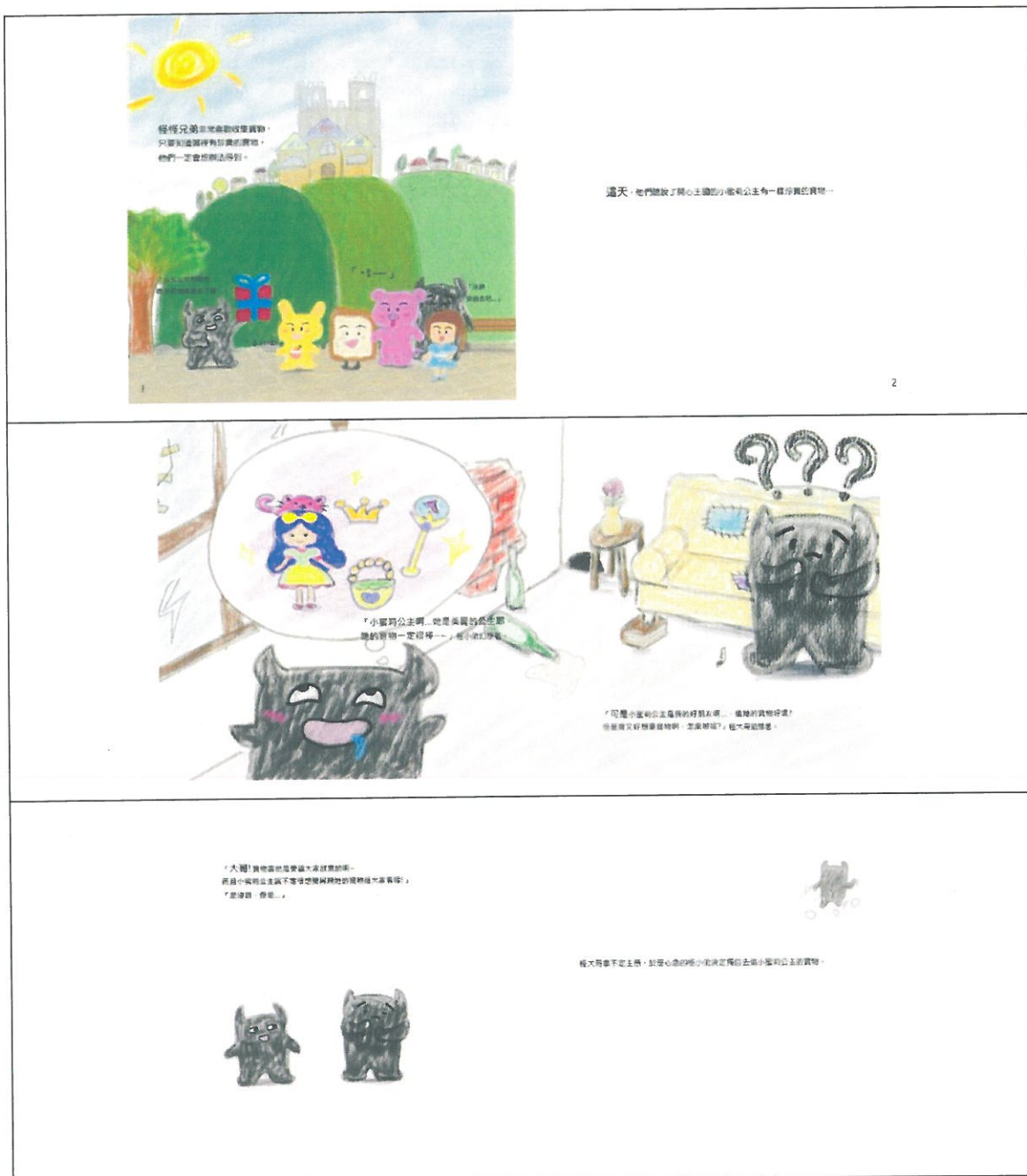
透過性侵害防治繪本角色設定與故事大綱，完成以下繪本故事完整內容及繪本畫面呈現，繪本尺寸為 23\*21 公分。

劇情大綱:

開心王國的小蜜莉公主有一個寶物，專門偷開心的怪怪兄弟想去偷，一開始怪大哥因顧慮小蜜莉公主是他的好朋友，所以猶豫著，等不及的怪小弟便出發去偷小蜜莉公主的寶物。來到城堡，怪小弟先是看到了哈力，怪小弟表明來意，哈力拒絕帶怪小弟去找小蜜莉公主，怪小弟撲空後轉而將哈力當成目標，以禮物利誘哈力，正當怪小弟準備對哈力下手時，小蜜莉公主和其他人剛好撞見，於是大聲喝止了怪小弟，並將他打跑。

怪小弟回家向怪大哥哭訴，怪大哥覺得被歧視，於是決定竊取小蜜莉公主的寶物作為報復。怪大哥以小蜜莉公主的好朋友為由，直接進到小蜜莉公主的房間，並表明想看小蜜莉公主的寶物，不料遭拒絕，怪大哥一再的懇求，以利益交換，仍舊利誘不了小蜜莉公主，惱羞成怒的怪大哥欲動手搶奪，小蜜莉公主大聲呼叫，引來許多人，將怪大哥嚇跑。王國裡所有人學會了保護自己的寶物，

而怪大哥因為被小蜜莉公主斷交朋友關係，最後和怪小弟一起搬離開心王國。繪本完整內容如表 4-1-1。









「才不是呢！」  
「我的寶物就只有我自己能欣賞，其他人都不行的。」

「要不...要不你讓我看一眼就好，我把我最喜歡的玩具送當禮物。」  
小蜜莉公主得到玩具開心的問：「什麼玩具呢？」



「是呀！我願意把我最新愛的玩具送你，你只要把你的寶物當我賞看一眼就好，賞一賞。」

「不要！」

「此，我是你的好朋友，所以你也應該讓我看看你的寶物。」

「不要！」

「再想想~小蜜莉公主，我的禮物可是做好了，第一等禮物再會你的寶物好不好？」

「不要！」


「如果...如果再不讓我看看你的寶物，那我就不要你這好禮物了，所以快點讓我看看。」

「不要！」



老大每次換了臉都立看到小蜜莉公主跟黑貓，他好生氣。  
「好煩！既然妳這樣，就別怪我了！」

「救命啊~~~~」



小蜜莉公主的玩具吸引了好多人前來幫忙，轟動性大得連黑貓也來。

小蜜莉公主高興地保留了她的寶貝寶物。

她知道寶貝們絕對不能隨便讓任何一個人看呀。  
小蜜莉公主會一直與她的寶貝好好的寶物，她也會教別人如何保護好自己的寶物。





表 4-1-1

## 二、第二階段設計性侵害課程活動

本研究以概念中「防治性侵害宣導的方式」設計課程活動，課程目標以語文領域、身體動作與健康領域及認知領域為旨。活動詳案如圖 7、圖 8、圖 9 所示。

活動名稱 聽故事囉!【偷走開心的怪怪-危機!小蜜莉公主】	
課程目標	學習指標
語-1-5理解圖畫書的內容與功能 身-1-1模仿身體操控活動 認-3-1與他人合作解決生活環境中的問題	語-大-1-5-2理解故事的角色、情節與主題 身-大-1-1-3覺察與辨別保護自己的基本動作 認-大-3-1-1與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行
流程/步驟	指標運用說明
<p><b>繪本導讀</b></p> <p>先將小白板與繪本場景圖及角色紙偶準備好，待說故事時使用。</p> <p>1.老師與幼兒隨意坐在地上，圍成圓形，拿出事先準備好的教材，向幼兒說明故事大綱。</p> <p>「小朋友，今天要說的故事是偷走開心的怪怪-危機!小蜜莉公主」，拿出繪本怪怪角色紙偶「你們覺得這個怪怪是專門偷甚麼的呢?」</p> <p>「那小朋友覺得怪怪會成功偷到嗎?……我們一起來看看怪怪到底會不會成功吧!」</p> <p>2.說完故事後，與幼兒討論，並使幼兒理解故事中的“寶物”含意，再進行回饋活動。</p> <p>「小朋友，小蜜莉公主是怎麼保護她的寶物的?」</p> <p>「那你們覺得小蜜莉公主這樣表現如何?」</p> <p>「很棒喔!那你們有自己的寶物嗎?」</p> <p>「好棒的寶物喔!那你們覺得寶物為什麼會是寶物?」</p>	<p>語-大-1-5-2理解故事的角色、情節與主題</p> <p>運用道具進行故事演示，過程中與幼兒互動，鼓勵幼兒盡情發表想法與提供建議，並邀請幼兒舉手發表自己的做法，再進到故事內容中觀看故事角色如何抉擇。</p> <p>例:「有哪位小朋友知道怎麼做呢?……很好的想法唷~請問還可以怎麼做呢?」</p> <p>「很棒喔!那我們一起來看看哈力(故事角色)會怎麼做吧!」</p>

圖 7

流程/步驟	指標運用說明
<p><b>引導幼兒瞭解身體的隱私部位</b> 協助幼兒做分組動作，並先集中坐好。 3.與幼兒討論身體的重要部位有哪些，並以“寶物”做隱喻。 「那小朋友知道其實我們的身體也有寶物哦!你們覺得身體的寶物是什麼呢?」</p> <p>4.引導幼兒了解身體隱私部位的重要性，並鼓勵幼兒分享保護的方式(以故事主角小蜜莉為例)。 「小朋友覺得我們可以怎麼保護我們的寶物呢?」</p> <p>5.邀請幼兒上台表演，表演前，利用時間提醒台下幼兒專心觀看，學習尊重及禮儀。 「小朋友覺得台上有人表演時，我們應該怎麼做呢?」</p> <p>6.表演結束後提醒幼兒鼓勵表演者。 「小朋友，台上的小明星表演結束，我們可以做些什麼事?」</p>	<p>認-大-3-1-1與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行 請幼兒分組討論，引導幼兒說出、辨識寶物的重要，再連結到身體的重要部位。 例:身體的寶物有哪些、該怎麼保護、可以怎麼做</p> <p>身-大-1-1-3覺察與辨別保護自己的基本動作 邀請幼兒依照討論結果上台演示動作。</p>

圖 8

流程/步驟	指標運用說明
<p>7.幼兒表演結束後，先讚美鼓勵給予信心，再請幼兒暫時留在台上，說明劇情設定因素。 「小朋友好棒，表演的真棒，是小小大明星!」 (請台下小朋友再熱烈鼓掌一次) 「小朋友，請問你剛剛為甚麼會想表演的這樣的內容?」</p> <p><b>活動綜整與回饋，並發送勇氣小卡片</b> 8.複習繪本故事內容，再一次詢問幼兒身體的寶物為何，並且表達如何保護自己的寶物。 「請問小朋友，我們身體的寶物在哪裡?」 「我們可以怎麼保護我的的寶物呢?」</p> <p>9.引導小朋友說出拒絕的方法，並提問針對熟悉的人如何拒絕。 「請問小朋友，我們可以怎麼拒絕?」 「如果是你認識的人，拿禮物給你，或者是跟你說要保守秘密，你可以怎麼做呢?」 「那如果是你的好朋友說不跟你當好朋友了呢?或是叔叔阿姨說不帶妳出去玩了，這樣的時候怎麼做呢?」</p> <p>10.發送勇氣小卡片，鼓勵幼兒勇敢拒絕，勇敢說出口。 「小朋友，小蜜莉公主會陪你一起勇敢唷!如果遇有人想偷走你最珍貴的寶物，記得要像小蜜莉公主一樣勇敢的拒絕喔!」</p>	<p>語-大-1-5-2理解故事的角色、情節與主題 回顧繪本故事內容，並強調故事中的“寶物”指的是身體的重要部位，協助幼兒學習如何拒絕並提問。 例:熟人的碰觸、利誘、威脅性</p>

圖 9

### 三、進行幼兒園試教活動

以幼兒園大班幼兒進行幼兒園試教活動，活動名稱為「聽故事囉!【偷走開心的怪怪-危機!小蜜莉公主】」，使用小白板與繪本場景圖及角色紙偶作為道具進行說故事活動，過程中與幼兒互動，鼓勵幼兒盡情發表想法與提供建議，再進到故事內容中觀看故事角色如何抉擇，並請幼兒分組討論，引導幼兒說出及辨識寶物的重要，再連結到身體的重要部位，同時鼓勵幼兒將討論結果進行演示，加上觀看其他幼兒的表演，引導思考與改變想法，使幼兒可以腦力激盪，想出更多方法及策略報護自己，演示過程中給予讚美，教導幼兒尊重他人，提升幼兒自信心與成就感，讓幼兒感覺到被尊重與關注，最後複習繪本故事內容並發放勇氣小卡片，再次強調故事中的“寶物”並連結至身體重要部位，協助幼兒學習如何拒絕，進行概念統整，讓幼兒更能活用於生活環境。試教活動如圖 10、圖 11、圖 12、圖 13 所示。



圖 10



圖 11



圖 12



圖 13:勇氣小卡片

## 伍、結論

幼兒認知仍在發展階段，成人有義務及責任保護與捍衛幼兒快樂的童年，本研究以台灣本地情況進行兒童性侵害防治繪本之創作，並將繪本融入性侵害防治課程活動設計，期盼幼兒能透過性侵害防治課程活動，提昇性侵害防治的認知與身體自主權的核心素養；培養幼兒全人發展。本研究先以「防治性侵害宣導的方式」概念進行課程活動設計，後續將再針對其他性侵害防治之概念進行統整性課程活動規劃，並且實際進入幼兒園實施課程活動，以達到推廣性侵害防治之教育目標，同時建議後續研究可針對不同年齡層幼兒進行性侵害防治之課程活動設計，提早教育幼兒對性侵害防治的知識。

## 參考文獻

- 毛萬儀 (2004)。兒童繪本中的幼兒性教育議題分析—以“身體議題”為例。*臺灣性學學刊*，10(2)，61-84。
- 李建璋 (2011)。兒童性侵害評估。*臺灣醫界*，54(5)，11-14。
- 邱意婷 (2013)。兒童性侵害預防繪本分析之初探。*性別平等教育季刊*，(62)，94-100。
- 吳佳芳 (2013)。**警察機關以繪本融入性侵害防治宣導成效之研究**（未出版之碩士論文）。中央警察大學。桃園市。
- 黃韋綾、林明傑、姚冠汶(2016)。退縮型兒童性侵害者性偏差形成過程之研究。*性學研究*，7，61-94。
- 黃雅玲、戴嘉南 (2011)。受性侵害兒童心理創傷內涵之分析研究。*諮商輔導學報：高師輔導所刊*，23，53-74。
- 梁育慈譯(2016)。**兒童虐待與疏忽-依附、發展及處理**。台中市：財團法人台灣兒童暨家庭扶助基金會。
- 葉炳成 (2004)。**性侵害防治教育對國小六年級學生性侵害防治知識與態度影響之研究**（未出版之碩士論文）。國立中正大學。嘉義縣。
- 劉夢雲譯(2008)。**幼兒性教育**。台北：華騰。
- 謝依婷 (2008)。**台灣兒童繪本主題研究-以 1988~2007 年繪本為例**（未出版之碩士論文）。佛光大學。宜蘭縣。
- 衛生福利部保護服務司(2017)。性侵害事件通報案件統計。取自 <http://dep.mohw.gov.tw/DOS/lp-2982-113.html>
- Groth, A. N.& Birnbaum, H. J. (1978). Adult sexual orientation and attraction to underage persons. *Archives of Sexual Behavior*, 7(3), 175-181.
- Lampert, J., & Walsh, K. (2010). 'Keep Telling Until Someone Listens' : Understanding Prevention Concepts in Children' s Picture Books Dealing with Child Sexual Abuse. *Children's Literature in Education*, 41(2),

146-167. doi:10.1007/s10583-010-9104-1

Martyniuk, H., & Dworkin, E. (2011). *Child Sexual Abuse Prevention: Programs for Children*. National Sexual Violence Resource Center. Retrieved from <http://www.nsvrc.org>

Pohl, J. D., & Hazzard, A. (1990). Reactions of children, parents, and teachers to child sexual abuse prevention programs. *Education, 110*(3), 337.

---

## 數位科技與幼兒認知發展研究之文獻回顧與展望

陳必卿

國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系博士生

### 摘要

國內外針對數位科技之相關研究不勝枚舉，其中也有不少關於學齡前幼兒認知發展的研究，其結果、貢獻及啟示亦有參考價值。有鑒於此，本文採文獻回顧的方式，整理國內外有關數位科技與幼兒認知發展之研究文獻，爾後提出未來研究之展望與建議。根據國內外數位科技與幼兒認知發展之文獻回顧結果顯示：一、數位科技在幼兒認知發展研究可分為數位科技媒介（例如，電視、電腦、網路、多媒體影音、iPads），以及數位科技媒介內容（例如，電視卡通節目、多媒體有聲書、電腦遊戲、電腦英語學習）二種領域；二、不論是數位科技媒介，或是數位科技媒介的內容皆會影響幼兒認知發展；三、學前教師對數位科技需要具備良好的素養與知能，以利提昇幼兒認知發展的層次。

關鍵詞：文獻回顧、幼兒認知發展、數位科技、學前教育



# **Review and the Future of the Studies on Digital Technology and Children's Cognitive Development**

Bi-Ching Chen

Doctoral Student of Department of Human Development and Family Studies  
National Taiwan Normal University

## **Abstract**

There are plenty of related studies towards the digital technology both at home and abroad. Some of these valuable references were mainly focusing on the preschool children's cognitive development. Owing to this, the article was written as a review of both the domestic and international studies on digital technology and children's cognitive development with future researches and suggestions provided at the end of the article. According to these reviewed references, results showed that: (i) the digital technology commonly used in these references could be divided into two categories, that is, the media itself such as televisions, computers, and the Internet, etc. and the contents of the media such as TV cartoons, digital books, and computer games, etc.; (ii) both media itself and its contents would deeply influence children's cognitive development; (iii) teachers of the preschool education were anticipated to be well-educated in the field of the digital technology for the further elevated levels of the children's cognitive development.

Key words: review, children's cognitive development, digital technology, preschool education

## 壹、前言

隨著數位科技的普及化，越來越多的數位科技，像電腦、電視、網路、遊戲、手機、電子書、數位相機等逐漸成為幼兒生活世界中不可或缺的一部分 (Common Sense Media, 2011)，而幼兒亦由這些數位科技的媒介，以及媒介的內容來接收相關的訊息，爾後促進發展及學習。但除了學前階段的幼兒外，成人也會透過數位科技所帶來的便利性及多元的內容來學習與操作，且不管是自己玩或與他人互動都有可能 (Anand & Krosnick, 2005)。例如，Kirkorian 和 Anderson 與 Keen (2012) 經由實驗的方式，利用眼動裝置來觀察一歲、四歲幼兒和成人在運用數位科技時，相關的認知能力，並分析在看電視的反應，他們發現一歲的嬰兒比四歲幼兒和成人需要更多的時間來關注電視螢幕，且除一歲的嬰兒之外，四歲幼兒和成人可以在新場景切換之後，立即注意到情境的改變。從上述結果不難發現，人類日常生活中充斥著數位科技的媒介，且隨著我們的年齡、認知、訊息理解、注意力、知識多寡、態度及價值觀與生活方式有著不同形塑及建構學習的機會，但這種功能卻是好壞參半 (Ejsmont & Kosmalka, 2008)。對幼兒來說，不管是從數位科技媒介，或透過數位科技媒介的內容來學習，認知發展有何改變與影響，以及這些認知發展的變化過程為何，數位科技所扮演的角色是否利於幼兒認知發展，長久以來都是國內外學者潛心鑽研的焦點。

有鑑於此，本文嘗試以文獻回顧之方式，梳理國內外學者有關運用數位科技與幼兒認知發展的研究，於後再思臺灣國內之相關議題。

### 一、以數位科技媒介（如，電視、電腦、網路、多媒體影音、iPads）來探討幼兒認知發展之相關研究

首先，在探討國內外學者針對數位科技對幼兒認知發展的相關研究前，須對何謂數位科技有個初步的了解，於此根據 Smid (2010) 及 Huk (2011) 對數位科技的定義來看，指出所謂的數位科技是所有的電子和具有電子手段於錄音、播放、廣播功能與圖片和聲音的媒體，為的是能夠達到讓所有人接收訊息的一種工具，其中也包括的電視、收音機、新聞、網路、手機、平板，以及可用於記錄影像的照相機和攝影機。然而，數位科技所涵蓋的範圍很廣，除上述外，更包含奈米技術、人工智慧、3C (computer, communication, and consumer)、通訊協定、封包技術、影像技術、有聲書和玩具等。因此，我們將數位科技進一步有系統的分類，亦可分成傳統性及替代性的數位科技，其中傳統性的數位科技，如非電子書籍、新聞、廣播、電視和電影，而替代性的數位科技則有衛星、有線及無線電視、網路、多功能媒體和電腦、iPad、數位相機等。承接前述脈絡，有關數位科技的定義相當廣泛，但未免分析主軸失焦，本文輔以 Piaget 的認知發展理論為其基礎之下，進一步歸納這些數位科技媒介及媒介內容對幼兒認知發展之啟發。

根據過去以數位科技為工具探討幼兒認知發展的研究指出，多數的嬰幼兒對數位科技並不陌生，且時時刻刻都運用這種媒介進行學習及互動，但這種互動功能卻是一體二面，雖然能幫助他們

的認知發展，不過仍有其侷限性(McCarrick & Li,2007; Thai, Lowenstein, Ching, & Rejeski,2009; Vandewater, Rideout, Wartella, Huang, Lee, & Shim,2007)。例如，Izdebska (2006) 的研究經由觀察的方式，探討數位科技與幼兒認知發展的關係，發現幼兒在生活中每天多和電視、電腦、網路進行互動，而幼兒一天用於數位科技的時間與使用的頻率有關，其中幼兒看電視的節目與類型也具關聯性，因此不難發現數位科技確實能提供幼兒接收新訊息，且深具吸引力(Zielinski,2006)，而年齡較大的幼兒出現模仿行為也較年幼者更多更複雜(Flynn & Whiten,2008)。不過，幼兒在使用數位媒體時，自身的經驗、行為和情緒也會受其改變，如 Ejsmont 與 Kosmalka (2008) 的研究運用觀察法，想了解電視對幼兒認知發展有哪些影響，發現幼兒作為訊息接收者時，電視頻道的分級會依循幼兒年齡來調整，而這些調整乃根據幼兒在訊息理解、記憶能力、情緒和看電視的反應，且男孩比女生更常看電視。此外，在智力發展與同儕互動上，幼兒受電視的形塑，使認知、語言及社會發展改變，進而影響了同儕互動的行為；但有趣的是，也有研究發現幼兒在看電視時所出現的模仿行為，會反映在平日與同儕進行的遊戲活動內容及對話性質上，甚至是影響作息(台灣幼兒發展調查資料庫,2017)，因此不難發現看電視的影響威力十足。另外，相關研究也發現幼兒在學習環境藉由電腦、多媒體及 iPads 做為學習的媒介時，能開啟幼兒喜好或感興趣的學習動機，能增進他們在認知理解能力上的發展(Bauseman, Cassady, & Smith,2005; Bebell, Dorris, & Muir,2012; Chang, Lin, & Lee,2005; Verhallen, Bus, & de Jong,2006; Viložni, Barak, Efrati, Augarten, Springer, Yahav, & Bentur,2005)，因此可知數位科技媒介本身對幼兒認知發展的交互作用次數頻繁且關係緊密，亦隨著年齡及認知發展的程度越好，其運用的頻率也會逐漸攀升。

## 二、以數位科技媒介內容(如，電視卡通節目、多媒體有聲書、電腦遊戲、電腦英語學習)來探討幼兒認知發展之相關研究

一開始，我們先透過電視卡通節目的內容來看幼兒的認知發展，如黃怡嘉與魏美惠(2010)的研究透過觀察、訪談及內容分析的方式，思考幼兒在認知上的發展情形，並以花田少年史、名偵探柯南和櫻桃小丸子三者作為卡通代表，發現花田少年史的卡通過多的負面內容，像暴力行為、性別刻板印象，而名偵探柯南雖提供幼兒認知發展中的邏輯推理、因果關係，卻富含過多的暴力和犯罪行為。相較之下，櫻桃小丸子，不論是行為表現、語言學習或是價值觀的傳遞上，最貼近幼兒的生活，容易引起共鳴，為三部中最適合幼兒觀賞的卡通內容；而 Mares 與 Adosta (2008) 也是運用數位科技媒介帶來的內容，讓幼兒收看十分鐘的卡通內容，並從觀察訪談聚焦於幼兒對於道德層次的認知發展程度，他們發現多數的幼兒並無法超越卡通所傳遞的內容來發展道德認知，但那些對卡通主角有更好目標和情緒理解的幼兒則是較能實踐，這凸顯了卡通內容對過小的幼兒在認知發展層次上，仍有侷限性。此外，相關以數位科技媒介內容聚焦的卡通研究也指出，幼兒若沒上學在家的時間，一天之中會花 2.4 小時在看電視及卡通內容，甚至是更久(Common Sense Media,2011)，二歲以下的嬰兒每天大概是 1.6 小時(Christakis & Garrison,2010)，可見看電視卡通內容的行為對幼

兒在認知層次上的發展具有舉足輕重的影響力，多數幼兒無法有效運用現有認知去理解及解決電視及卡通呈現出抽象的訊息，這對他們是非常困難的任務 (Mares, 2006; Mares & Acosta, 2008)。不過，值得進一步思考的是，我們是否總是讓幼兒處於電視及卡通虛構出的幻想故事中，進行認知的學習和發展，如卡通中出現人會飛翔、動物會說話，或許應該要留心的是他們在現實世界所經驗到的知識 (Richert, Shawber, Hoffman, & Taylor, 2009)。

其次，是多媒體書籍及遊戲的內容，如梁珀華與林岳蓉 (2009)，還有 Korat 和 Shamir (2008) 及陳儒晰 (2012) 的研究都是藉由數位科技媒介的內容來探討，他們將認知及語文二種層次相結合，並藉由觀察與訪談的方式，來了解幼兒在運用電子書、閱聽障礙和電子書對閱讀能力的影響，以及運用電腦軟體內容與人際互動的學習效益，他們都發現電子書軟體內容的設計會影響幼兒在口語、非口語和情緒的反應，雖然幼兒在閱聽電子書的瓶頸受語音理解、圖標說明和硬體使用的影響，但電子書確實能幫助幼兒語文方面的發展技巧，而在電腦軟體內容上，則是發現幼兒對多媒體表徵呈現的鍵盤指法練習感興趣，經由有趣的畫面內容與聲音來進行英語單字的學習，亦從人際互動中情感的支持來對話和溝通，讓幼兒發展出利社會態度和行為。相關運用數位科技媒介的內容來進行探討的研究也發現，其媒介內容設計是為關鍵，如 Chiong 和 Ree 與 Takeuchi (2012)、李鴻章與謝義勇 (2007)，以及 Nir-Gal 與 Klein (2004) 的研究皆指出幼兒在藉由電子書多樣生動的內容來學習時，成效較一般傳統的書籍來得好，且電腦遊戲內容亦能增進幼兒認知的學習，讓真實或情境學習的契機在電腦遊戲中顯現，不僅能提升抽象思考、規劃能力、詞彙和視覺運用的協調，也可深化他們的反射行為，以及科學推理，因此不難看見數位科技媒介的內容能帶給幼兒新感官學習及刺激，在認知發展的層次上也頗具意義 (Hong & Trepanier-Street, 2004)。

## 貳、方法

本文透過文獻分析之方式，針對數位科技對幼兒認知發展研究進行國內外文獻回顧，其國內外文獻回顧研究之範圍鎖定為：(1) 學前階段之數位科技研究；(2) 以幼兒運用數位科技來提升認知發展的論文，但不含教師及家長的教學介入；(3) 論文發表於 2004 年到 2015 年國內外具有同儕專業審查機制之學術期刊，但不包含碩博士論文，總計 27 篇。另外，作者運用「數位科技融入學前教育」、「幼兒認知發展」、「學前數位科技研究」，以及「數位科技與幼兒認知發展」等關鍵詞搜尋國內外相關資料庫之期刊論文，國外為「EBSCOhost Electronic Journals Service」、「Elsevier」、「ERIC」、「Journal of Marketing Research」以及「Sciences」等，而國內包括「華藝線上圖書館」、「中華民國期刊論文資料庫」與「臺灣全文資料庫」等作為搜尋期刊論文的來源。

## 參、結果與討論

本文將依據研究主題及研究結果，來歸納分析與評述所回顧之國內外數位科技與幼兒認知發展研究之期刊論文，並於最後提出對未來研究的展望與建議。

## 一、研究主題的歸納分析

本文回顧國內外有關數位科技與幼兒認知發展研究之期刊論文中，從數位科技媒介聚焦的有十三篇，而以數位科技媒介的內容為焦點的有十四篇。進一步分析發現，在數位科技媒介的論文所探討包含了：(1) 電視；(2) 電腦；(3) 網路；(4) 多媒體影音；(5) iPads，而在數位科技媒介的內容所探討的包含：(1) 電視卡通節目內容；(2) 多媒體有聲書；(3) 電腦遊戲；(4) 電腦英語學習。

## 二、研究結果的歸納分析

本文將依據國內外有關數位科技與幼兒認知發展的研究主題歸納分析主要的研究結果：

(一) 以數位科技媒介（如，電視、電腦、網路、多媒體影音、iPads）來探討幼兒認知發展

數位科技的研究蒸蒸日上，其中透過數位科技媒介，如電腦、電視、網路、多媒體及 iPads 等作為焦點來探討與幼兒認知發展之研究也越來越普遍。本文經由回顧國內外有關以數位科技媒介之研究主題發現，多數數位科技媒介的研究探討了幼兒認知發展於自我調節、抽象思考、規劃能力、詞彙和視覺運用的協調、反射行為與科學推理的層面，且這些研究也凸顯出數位科技媒介對幼兒認知發展的影響好壞參半，他們不僅改變了幼兒在問題解決、問題解決能力、對空間的認知和表徵、視覺注意力、記憶力，以及語文理解和表達的行為模式，也同時影響了幼兒的生活作息、同儕互動和彼此的關係。換句話說，數位科技媒介提供了幼兒與過去不同的學習經驗，但當幼兒認知發展未臻健全之前，花費太多時間在關注這些感官刺激時，亦會形成阻礙他們在問題解決、記憶、理解、邏輯推理、語言表達、新舊經驗整合，以及行為與情緒反應發展的可能。

(二) 以數位科技媒介內容（如，電視卡通節目、多媒體有聲書、電腦遊戲、電腦英語學習）來探討幼兒認知發展

承接上述，透過數位科技媒介作為工具時，其媒介的內容如何影響幼兒認知發展，以及扮演哪些重要角色，便成了國內外學者欲進一步了解的目的。因此，本文經由回顧國內外將焦點置於數位科技媒介內容與幼兒認知發展的研究發現，在早期幼兒教育的階段，提供幼兒們接觸數位科技的內容，如收看符合他們生活經驗的電視卡通節目來學習時，將有助他們的認知發展，以及從電腦遊戲中融入數學故事情節，也能增進幼兒在問題解決的能力、邏輯的推理、計數和比較的概念，而運用多媒體書籍所提供的各種感官刺激，結合影像、聲音、動畫來建構幼兒的學習環境，亦能豐富他們的認知發展。然而，本文回顧國內外之相關研究亦發現，數位科技媒介內容雖能增進幼兒的認知發展，但我們在提供數位科技媒介內容給幼兒進行學習的過程中，仍需考量這些媒介內容是否符合幼兒的發展水平，如性別、年齡、族群等，以及介入運用的時間點，因為這些因素確實扮演影響幼兒認知發展的重要角色。

### 三、對未來研究的展望與建議

雖然數位科技中存有許多豐富幼兒認知發展的潛在因子，但進一步從幼兒認知發展的角度分析這些數位科技媒介及其內容發現，對幼兒是困難的，儘管電腦、電視和多媒體有聲書具有幫助幼兒閱讀和促進閱讀態度的潛力，但其設計原則若不符合幼兒認知理解及知識發展的程度及狀態時，操作困難度便可能油然而生。基於此，本文藉由文獻分析之結果，其展望與建議有二：（一）對數位科技與幼兒認知發展關係的啟發：過去許多研究指出，數位科技對幼兒扮演著互動功能的角色，其影響認知發展的結果有好有壞（Donohue, 2015; NAEYC & Fred Rogers Center, 2012）。進一步來說，現代社會大多數的人都有智慧型手機、平板或筆記型電腦，而且幾乎所有幼兒家中都有一台幼兒熟悉於操作的智慧型手機、平板或電視機（Wartella, Rideout, Lauricella, & Connell, 2013），在學校也有 CD、DVD 撥放器、筆記型電腦、網路、平板、數位相機等相關設備（Common Sense Media, 2013; Bailey & Appel, 2013; Buckleitner, 2013; Wartella, Blackwell, Lauricella, & Robb, 2013），可見幼兒無時不刻處於這種數位科技中進行學習與發展，自然對這些物件也就非常了解，甚是遠勝於成人（Barron, Cayton-Hodges, Bofferding, Copple, Darling-Hammond, & Levine, 2011）。因此，我們可以巧妙地運用幼兒平時熟悉且感興趣的數位科技來建構他們的學習歷程，如電視卡通節目的人物角色、電腦遊戲的主角，以及生活經驗常出現的符號，如數字、錢幣、顏色的學習，將有助於他們在認知、語文及社會等層面狀態的發展（Gola, Richards, Lauricella, & Calvert, 2013; Lauricella, Gola, & Calvert, 2011; Richert, Robb, & Smith, 2011）；（二）對未來相關研究的建議：我們可朝向幾個以問題解決著稱的電視節目或卡通內容，來進行文本分析、內容分析，抑或是觀察和訪談三到六歲的幼兒在收看玩這些電視節目或卡通內容之後，在問題解決中的思考模式為何，以釐清他們在問題解決能力的發展進程及特色，一來能發現幼兒電視節目或卡通內容製作群對幼兒認知發展及對幼兒問題解決能力的理解程度，可提供他們日後在進行相關內容編制時有個參考依據，二來我們也能看見當幼兒吸收這些數位媒體傳播的內容之後，在心智能力、思考模式、問題解決能力受到的形塑和改變有哪些，以豐富家長及教師了解數位科技對幼兒認知發展的知識，或是增加他們提供於幼兒問題解決能力的實例，並相輔相成於幼兒其他領域的發展。進一步來說，我們可以結合電腦網路、遊戲和多媒體影音來開啟幼兒問題解決的學習動機，並從幼兒最感興趣的主題，輔以符合他們年齡發展階段與他們所屬生活脈絡及其經驗的燈光效果情境與內容，來觀察及訪談他們在使用時的各種考量，如策略的運用、互動的模式和遇到問題挑戰時處理的型態與方式等，期以透過電腦網路、遊戲內容和多媒體影音反映出幼兒的日常生活，進而引發出幼兒自發性內在思考與問題解決的能力，讓幼兒感受到學習不再單調，並開啟幼兒學習新事物及接觸不同背景、國度、社會、文化及社群的機會（Parette, Blum, & Quesenberry, 2013; Peurling, 2012; Simon & Nemeth, 2012）。

## 參考文獻

- 台灣幼兒發展調查資料庫 (2017)【資料檔】。臺北市：國立臺灣師範大學。中華民國 106 年 5 月 12 日，取自 <http://kidsintaiwan.cher.ntnu.edu.tw/page/media>。
- 李鴻章、謝義勇 (2007)。電腦遊戲對幼兒可能影響之分析及其引發之教育思考。《*幼教研究彙刊*》，1 (1)，101-115。
- 陳儒晰 (2012)。幼兒運用電腦軟體輔助英語識字、人際互動與電腦操作之探究。《*教育研究學報*》，46 (2)，67-84。
- 黃怡嘉、魏美惠 (2010)。電視卡通內容適切性之研究—以三部卡通為例。《*資訊科學應用期刊*》，6 (1)，39-64。
- 梁珀華、林岳蓉 (2009)。幼兒電子童書閱聽歷程之探究。《*屏東教育大學學報：教育類*》，32，35-64。
- Anand, S., & Krosnick, J. A. (2005). Demographic predictors of media use among infants, toddlers, and preschoolers. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 539-561.
- Bailey, M., & Appel, A. (2013). *Effective, Appropriate and Intentional Use of Technology Tools in Early Childhood Classrooms*. Invited Webinar, Erickson Institute, Chicago IL.
- Barron, B., Cayton-Hodges, G., Bofferding, L., Copple, C., Darling-Hammond, L., & Levine, M. (2011). *Take a giant step: A blueprint for teaching children in a digital age*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Bauseman, K. L., Cassady, J. C., & Smith, L. L. (2005). Kindergarten literacy achievement: The effects of the PLATO integrated learning system. *Reading Research and Instruction*, 44(4), 49-60.
- Bebell, D., Dorris, S., & Muir, M. (2012). *Emerging results from the nation's first kindergarten implementation of iPads*. Auburn, ME: Auburn School District.
- Buckleitner, W. (2013). *Children's Technology Review: About the ratings*. Retrieved from <http://childrenstech.com/about/ratings>.
- Chang, Y. M., Lin, C. Y., & Lee, Y. K. (2005). The preferences of young children for images used in dynamic graphical interfaces in computer-assisted English vocabulary learning. *Displays*, 26(4/5), 147-152.
- Chiong, C., Ree, J., & Takeuchi, L. (2012). *QuickReport: Print books vs e-books*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Christakis, D. A., & Garrison, M. M. (2010). Preschool-aged children's television viewing in childcare settings. *Pediatrics*, 124, 1627-1632.
- Common Sense Media. (2011). *Zero to eight: Children's media use in America 2011*. San Francisco, CA: Author.
- Common Sense Media. (2013). *Zero to eight: Children's media use in America 2013*. San Francisco, CA: Author.
- Donohue, C. (2015). *Technology and digital media in the early years: tools for teaching and learning*. New

---

York, NY: Routledge.

- Ejsmont, M., & Kosmalska, B. (2008). *Media, wartości, wychowanie*. Kraków: Impuls.
- Flynn, E., & Whiten, A. (2008). Imitation of hierarchical structure versus component details of complex actions by 3- and 5-year-olds. *Journal of Experimental Child Psychology, 101*, 228-240.
- Gola, A. A. H., Richards, M. N., Lauricella, A. R., & Calvert, S. L. (2013). Building meaningful parasocial relationships between toddlers and media characters to teach early mathematical skills. *Media Psychology, 16*(4), 390-411.
- Hong, S. B., & Trepanier-Street, M. (2004.). Technology: A tool for knowledge construction in a Reggio Emilia inspired teacher education program. *Early Childhood Education Journal, 32*(2), 87-94.
- Huk, T. (2011). *Media w wychowaniu, dydaktyce oraz zarządzaniu informacją edukacyjną szkoły*. Kraków: Impuls.
- Izdebska J. (2006). Dzieciństwo “medialne” współczesnych dzieci-teoretyczne i metodologiczne przesłanki badań. w: S. Juszczyk, I. Polewczyk (red.), *Dziecko w świecie wiedzy, informacji i komunikacji*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Kirkorian, H. L., Anderson, D. R., & Keen, R. (2012). Age Differences in Online Processing of Video: An Eye Movement Study. *Child Development, 83*(2), 497-507.
- Korat, O., & Shamir, A. (2008). The educational electronic book as a tool for supporting children’s emergent literacy in low versus middle SES groups. *Computers & Education, 50*(1), 110-124.
- Lauricella, A. R., Gola, A. A. H., & Calvert, S. L. (2011). Toddlers’ learning from socially meaningful video characters. *Media Psychology, 14*(2), 216-232.
- Mares, M. L. (2006). Repetition increases children's comprehension of television content - Up to a point. *Communication Monographs, 73*(2), 216-241.
- Mares, M. L., & Acosta, E. (2008). Be kind to three-legged dogs: Children's literal interpretations of TV's moral lessons. *Media Psychology, 11*, 377-399.
- McCarrick, K., & Li, X. (2007). Buried Treasure: The Impact of Computer Use on Young Children’s Social, Cognitive, Language Development and Motivation. *AACE Journal, 15*, 73-95.
- National Association for the Education of Young Children, & Fred Rogers Center for Early Learning and Children’s Media at Saint Vincent College. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington, DC: NAEYC; Latrobe, PA: Fred Rogers Center for Early Learning and Children’s Media at Saint Vincent College.
- Nir-Gal, O., & Klein, P. (2004). Computers for Cognitive Development in Early Childhood- The Teachers’ Role in the Computer Learning Environment. *Information Technology in Childhood Education, 1*, 97-119.
- Parette, H. P., Blum, C., & Quesenberry, A. C. (2013). The role of technology for young children in the 21st century. In H. P. Parette & C. Blum, *Instructional technology in early childhood* (pp. 1-28). Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Purling, B. (2012). *Teaching in the digital age. Smart tools for age 3 to grade 3*. St. Paul, MN: Redleaf



Press.

- Richert, R. A., Shawber, A. B., Hoffman, R. I., & Taylor, M. (2009). Learning from real and fantasy characters in preschool and kindergarten. *Journal of Cognition and Development, 10*, 41-66.
- Richert, R., Robb, M. B., & Smith, E. (2011). Media as social partners: The social nature of young children's learning from screen media. *Child Development, 82*(1), 82-95.
- Simon, F., & Nemeth, K. (2012). *Digital decisions. Choosing the right technology tools for early childhood education*. Lewisville, NC: Gryphon House.
- Smid, W. (2010). *Leksykon komunikacji medialnej. Słownik polsko-angielski i angielsko-polski*. Kraków: DR Lex.
- Thai, A. M., Lowenstein, D., Ching, D., & Rejeski, D. (2009). *Game Changer: Investing in Digital Play to Advance Children's Learning and Health*. New York: Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Vandewater, E. A., Rideout, V. J., Wartella, E. A., Huang, X., Lee, J. H., & Shim, M. S. (2007). Digital childhood: Electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. *Pediatrics, 119*(5), 1006-1015.
- Verhallen, M. J. A. J., Bus, A. G., & de Jong, M. T. (2006). The promise of multimedia stories for kindergarten children at risk. *Journal of Educational Psychology, 98*(2), 410-419.
- Vilozni, D., Barak, A., Efrati, O., Augarten, A., Springer, C., Yahav, Y., & Bentur, L. (2005). The role of computer games in measuring spirometry in healthy and "asthmatic" preschool children. *CHEST, 128*(3), 1146-1155.
- Wartella, E. A., Blackwell, C. K., Lauricella, A., & Robb, M. B. (2013). *Technology in the lives of educators and early childhood programs*. Latrobe, PA: Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College.
- Wartella, E. A., Rideout, V. J., Lauricella, A., & Connell, S. (2013). *Parenting in the age of digital technology*. Chicago, IL: Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University.
- Zieliński, Jerzy. (2006). O wpływie telewizji na zachowanie dzieci. In Stanisław J., Irena, P.(ed.), *dziecko w świecie wiedzy, informacji i komunikacji*. Toruń: Wyd. Adam Marszałek.

---

## 孔廟社區文化融入幼兒園主題教學之實踐活動

吳雅玲

臺南市立第一幼兒園園長

### 摘要

幼兒的學習奠基在其生活經驗，並與家庭及社區緊密結合，更與其所處的社會文化環境交織發展出豐富的學習歷程。當幼兒走入社區進行真實的體驗學習，透過觀察與不斷發現問題，進而提問並尋求解答，經由主動積極的行動歷程，共構出具體及多元的學習經驗，並形塑自我認同及社會文化認同。本文即在描述第一幼兒園教師如何帶領幼兒進入社區，探查孔廟文化，並將孔廟文化中的石獅、神獸等概念，融入幼兒園主題課程的實踐活動。

關鍵詞：幼兒園、主題課程、社區

# The Preschool Teaching Activities of Integrating Confucius Temple to Thematic Curriculum

Ya-Ling Wu

Tainan Municipal First Preschool      Principal

## Abstract

Children's learning is based upon their living experiences, which are closely linked with their families and local community. Children's learning is developed from the classroom and the social cultural environment. Children observed and proposed questions when they walked into the community and experienced. They also learn how to collect information and resolve their problems from the field study in the community. Children build up their self-cognition and social-cultural identification from the teaching activities of thematic curriculum integrating community culture. This paper described how the nursery school teachers took the children to conduct a field study in the Confucius Temple Cultural Park and to explore the stone lions and holy animals. During the thematic curriculum teaching, the children's ability of community exploration was developed.

Keywords: Preschool, Thematic Curriculum, Community

## 壹、幼兒園課程與社區融合

幼兒園與社區是緊密結合的共同體，2016年教育部公告的《幼兒園教保活動課程大綱》總目標即明確指出，「幼兒教育是各教育階段的基礎，幼兒園教保服務之實施，須與家庭及社區密切配合。」(教育部，2016)。可見幼兒園的課程發展與社區和家庭密不可分。《幼兒園教保活動課程大綱》的通則提到，教保服務人員須覺察與辨識生活環境中的社會文化活動，並將其轉化為幼兒園的教保活動課程。幼兒園與社區有高度連結的主要因為：幼兒園課程的發展，通常需要從幼兒生活經驗出發。社區中的人事物、文化、自然環境等，形成幼兒最容易接觸的一部分。許多幼兒園發展社區相關的主題課程，往往依循著從「我」(包含生活自理能力培養)為課程發展的起點，接著逐漸擴展到「我的家」、「我的學校」、以及幼兒所處的鄰近社區為主軸。葉郁菁、何祥如(2015)分析2014年教育部教學卓越獎競賽參賽的25個幼兒園組的方案主題內容，將方案的主題進大致上可以分為社區/在地化、原住民、科學、融合教育、戲劇、閱讀、傳統技藝、健康以及其他等九項類別，結果發現在地化主題課程的方案占一半以上(56%)。可見得幼兒園的主題課程與幼兒的生活經驗相關，而在地化有關的主題課程活動，最容易引起幼兒的學習興趣和動機(葉郁菁、何祥如，2015)。

## 貳、臺南市的第一幼兒園與孔廟文化園區

幼兒園提供幼兒群體活動的機會，以支持幼兒學習在社會文化情境中生活，且教保服務人員可提供各種社會文化活動，讓幼兒體驗日常生活環境中文化的多元現象(教育部，2016)。筆者任教的臺南市立第一幼兒園為一所專設公立幼兒園，成立於1934年日本統治台灣時代，至今已經超過80年。目前幼兒園共有5班(其中一班收托殘疾兒童)，招收3歲至6歲幼兒，分別為：黃黃班及藍藍班(3-4歲混齡幼兒)，與綠綠班及紅紅班(4-6歲混齡幼兒)，全園共收托113位幼生。幼兒園聘有園長一位、8位幼教師、2位學前特殊幼兒教育教師，另外有工作人員4位，幼兒園的教師中將近一半具有碩士學位。

臺南市有「古都」之稱，在早期俗諺稱「一府、二鹿、三艋舺」，一府指的就是「府城」，也就是臺南市；二鹿則是彰化鹿港，為當時臺灣的第二大城，三艋舺也就是今天的臺北萬華。第一幼兒園位於臺南市中西區，也是府城發展的最核心區域。臺南市的孔廟位於臺南市中心區域，以孔廟為軸心，與鄰近的古蹟形成文化園區，向外擴展，包含有明清時期的寺廟、碑林、街弄；日治時期公共建築、廣播電台，構成了一個絕無僅有的歷史街區(台南故事文化生活圈，2016)。第一幼兒園坐落於園區核心位置，東近延平郡王祠，西臨臺南愛國婦人會館、臺南地方法院、日本武德會臺南武德殿，南面臺灣府城大南門、臺南放送局，北朝臺南州廳、臺南警察署、林百貨(日治時期臺灣南部第一間百貨公司)。舉凡園內部分土地、校門口幼兒上下學的巷弄及歷經百年歲月及風霜的鳳凰木，皆屬孔廟權屬。

本園坐落於孔廟文化園區中，文化即是幼兒生活的一部分，讓幼兒體驗日常生活環境中文化的

多元現象，透過遊戲、自由探索，進而體會各種文化的價值和重要。幼兒新生命的活力在如此豐富的自然情境中，藉由老師的引導以其思維解讀環境中蘊涵的訊息，潛移默化中經由同化、調適與平衡，浸淫成為愛自己、愛他人、愛環境的自然人。換言之，歷史元素及文化氛圍，百年生命的涵養及活力生命的躍動，彼此共構譜出獨一無二的樂章。

### 參、教室中的孔廟課程實踐

幼兒的學習浸潤在富含歷史文化的社區情境中，所觀所聞皆與孔廟文化有關。幼兒園的課程發展，即在此在社會文化氛圍中結合其生活經驗，以整體性及具體性有意義的活動，豐富學習內涵。教師依循著探索、訊息蒐集、比較分析、經驗統整等課程發展歷程，引領幼兒探索孔廟文化。茲分別說明如下：

#### 一、想去孔廟做什麼？

幼兒園教師必須先了解孩子的先備經驗，再帶領幼兒前往孔廟進行踏查。綠綠班幼兒以其日常經驗連結性較高的舊經驗回應對孔廟的印象。

老師：孔廟裡有哪些東西是你印象最深刻的？

小誼：有大大老師的椅子。(因之前老師曾稱孔子為所有人的老師，簡稱「大大老師」，小誼竟然記得去年大家坐在明倫堂的大椅子上拍照，讓老師還蠻驚喜的。)

小希：有人在孔廟裡表演，我有去看。

小澤：下馬碑。

小彥：有一個嘴巴的，下雨會喝水的！

老師：那叫做螭首。

小昇：有假的龍在水裡游泳。

小蓁：有很多樹。(綠綠班教學省思 2016/09/19)



▲幼兒坐在明倫堂的椅子上

當老師請幼兒分享「想去孔廟做什麼？」時，幼兒開始計畫著讓他們感興趣的活動。

小誼：找找看哪裡還有神獸？

小希：我想進去那個三層樓(文昌閣)裡看。

小瑄：在孔廟裡面看看。

小婕：我想找更多的神獸。

小佑：找有寫字的石頭。

(綠綠班教學省思 2016/10/03)



#### 二、孔廟裡的寶可夢(Pokemon)

隨著寶可夢遊戲軟體的熱潮，幼兒笑稱他們要到孔廟尋找神獸「寶可夢」。他們在教室中，拿著上次在孔廟拍的神獸或動物照片進行討論，分享上次踏查的發現。當幼兒實際尋找神獸、動物或有字的石頭時，幼兒完全投入在環境的觀察及發現的興奮之情中，且會提醒尚未找到神獸的同儕。

每個人手上都拿到一隻上次(2016/09/21)拍的神獸或動物照片，若我們有路過神獸的所在，就要舉起照片說找到了，上次大家共找到 27 隻，剛好每個人都拿到一張照片，我們就出發尋獸並執行任務了。有的孩子所拿到的神獸顯而易見，一進孔廟就有許多孩子紛紛說他們知道他們的神獸在哪裡？因孩子過於熱烈，所以老師只好再三跟孩子說我們經過時有遇到再幫他們跟自己找到的神獸拍照，在尋獸的過程，孩子之間會互相提醒。

當走在明倫堂的小徑時，小佑抬頭看到大成殿的屋頂，大聲的跟一旁的幼兒分享：「你看，壞人的小鳥(鴟鴞)」。小寶告訴小瑄：「妳要找的神獸在明倫堂的椅子上。」

幼兒靠著自己敏銳的觀察以及彼此互相幫忙，找照片中的神獸任務算是順利完成，除此之外，大家也在「樂器庫」找到更多神獸。回到幼兒園後，我們一同回顧在孔廟又有哪些新發現？大家除了在明倫堂的屋樑上多找到一隻龍，對於樂器庫裡展示的「螭吻」、「騶虞」、「麒麟」、「鴛鴦」等記憶猶新，以及附著於鐘上的「蒲牢」。(綠綠班教學省思 2016/10/04)

### 三、你說神獸我來畫

老師帶領團體討論，讓幼兒試著描述神獸特徵。首先，小恩從孔廟神獸和動物圖片抽出其中一張，幼兒以接龍的方式描述其特徵；同時，有四位幼兒到白板前聽神獸特徵畫出神獸。小武發現他需要蒐集更多的線索才能畫出這隻神獸，小武不斷的向小恩提問，老師成為協同提問者。

老師：妳要把神獸的特徵講清楚，等一下你們要幫助她(小佳)。

小佳：他耳朵紅紅的。

小武：他頭是圓形的嗎？

小佳：對

小偉：然後他眼睛上面是黃黃的。

小武：他有兩顆眼睛嗎？

小偉：對。

小佳：他嘴巴上面有兩顆牙齒突出來。

小佑：他是木啟。

小嶧：不要講(答案)出來。

老師：然後呢？繼續，他們已經說到頭和眼睛了，身體長什麼樣子？

小嶧：他的身體很像老虎，一個長長的身體，然後他上面有尖尖的。

老師：哪裡有尖尖的？

小嶧一直數數：總共有 27 個尖尖的。

小嶧：他有像老虎的腳，而且牙齒很尖。

小瑋：他們眼睛紅紅的。

小武：已經有眼睛啦！

老師：他說眼睛外面紅紅的。

小瑋：他有大大的鼻子。

小武：什麼形狀的？

老師：他說鼻子大大的，圓圓的，你們覺得他還有什麼東西要加？

老師：小模你跟他們說還要加什麼？

小模：耳朵。

老師：耳朵長怎麼樣？

小模：耳朵圓形。

小武：是兩個耳朵嗎？

小模：一個。  
小武：咦？  
小模：還有一根棍子。  
老師：他說還有一根棍子。  
小恩：黑色的條紋，頭有條紋。  
老師：還有呢？  
小恩：腳有條紋。  
老師：尾巴呢？  
小恩：圓圓的。  
老師：尾巴是圓形。  
老師：好，請轉過來，你們知道自己畫的是什麼？  
四位幼兒：木啟。  
小恩：恭喜答對。(綠綠班教學省思 2016/10/26)

#### 四、孔廟裡的石獅

藍藍班的幼兒組成爲 3-4 歲幼兒，且多半爲新生，孔廟踏查的活動對他們相當新奇，因此，幼兒僅能從老師所蒐集的抽象照片或故事中去模擬對孔廟的形象。實際觀察的過程中，幼兒對於石獅腳上踩踏的東西有不同的看法，進一步開展親子共同討論及詢答的延伸活動。

進入大成殿，孩子們興奮地去見了他們最愛的螭首，並爭先恐後地把手放進螭首的嘴巴，幼兒發現了大成殿前的小石獅，孩子熱烈討論了獅子腳上踩的是蛋還是球，也有人說是蜂蜜，老師問要怎麼知道呢？小孩：「我家有電腦可以查」、「我爸爸的手機也可以查。」(藍藍班教學省思 2016/10/12)

觀察完孔廟之後，藍藍班幼兒對小石獅產生了興趣，老師給幼兒石獅的學習單，回家後和家長一起查詢石獅的資料。在課堂上，老師針對幼兒查詢的結果，邀請幼兒分享，並將石獅的探索進行分類與統計，幼兒對於石獅的描述，可以歸納爲功能、特色、以及差異三類。針對上述三類比較分析的結果，老師提供更多石獅的照片給幼兒進一步觀察，並透過繪本動畫、影片加深對石獅的認識，瞭解了公母石獅的差異，並釐清了公石獅腳下的彩球(繡球)並非蛋或蜂蜜罐等答案，也清楚知道了石獅的功能是為了保護人們及房子、孔廟等，小班幼兒的口語表達甚至出現「避邪」等字詞。

#### 五、石獅統計分析表

為了延伸「石獅在哪裡？」的主題課程，從課室中的討論和學習延伸到家庭，親子共同社區裡哪裡有石獅，在教室中，共同討論幼兒紀錄的結果，產生和舊經驗不同的發現，彙整成全班的石獅統計分析表。

我們請藍藍班幼兒回想大家在哪裡找到石獅，包含了延平郡王祠、孔廟、赤崁樓以及許多的廟宇，最後藍藍班幼兒發現竟然新光三越百貨公司前面也有石獅。幼兒統計找到的

石獅數量，從最少的1隻、大多數找到的都是2隻(一對)、竟也有幼兒找到最多數量的19隻，大家對上星期的討論記憶都還十分清楚。(藍藍班教學省思 2016/10/31)

藍藍班幼兒非常興奮拿著照片，很認真的研究並與同學討論著自己的石獅與別人的石獅有哪些差異與特色，包括數量、型態、顏色及與眾不同的特別之處，用自己的方式形容表達出來，全班再進行統計與分類，形成了一張石獅的初步分析表。

## 六、自編兒歌「兩隻石獅」

幼兒對石獅的興趣濃厚，老師藉由引發幼兒思考創造一首石獅的兒歌。幼兒把大家常唱的「兩隻老虎」改編成「兩隻石獅」，通過他們對石獅的理解和簡易的詞彙，以石獅的特徵做為表述。老師引導幼兒討論石獅和跑得快的老虎有什麼不一樣，最後，完成「兩隻石獅」歌曲改編：

小騰：石獅不能動。  
小琳：可以用「真美麗」取代「真奇怪」。  
老師：那石獅要變成「真美麗」需要看起來怎麼樣呢？  
小潔：可以擦口紅。  
小甯：可以拿著花。  
小甄：可以戴彩帶。(藍藍班教學省思 2016/11/10)

## 七、裝扮成石獅

幼兒的學習是統整的，發展的能力更是環環相扣，除了語文表達，課程活動還包含身體動作領域的發展。當幼兒形塑出班級的石獅時，需要透過不斷對話、提問及主動嘗試等，來產生共識進而解決問題。當幼兒模仿「生氣的石獅」時，主動提出需要用大的球做為道具，藉由幼兒實際的展演，展現豐富的想像和創造力：

老師：...我們藍藍班的石獅要哪一種石獅比較理想？  
小甯：生氣的。  
老師：生氣的石獅有什麼動作表情？  
小鈞：嚇走壞人。  
小睿：吼叫。  
小潔：要有火。  
老師：要有火，火就是生氣的感覺是不是？除了吼叫和噴火，石獅還可以做什麼？  
老師：你需要什麼材料才可以表現生氣的石獅？  
小淨：彩帶。  
老師：為什麼生氣的石獅要用彩帶？彩帶可以讓石獅看起來生氣嗎？  
小鈞：不行。  
老師：他比較適合放在美麗的石獅。  
小甯：可以用大的球。  
老師：小甯說拿一顆球就可以變生氣的石獅，那我們請他在教室中找一顆球表演給我們看。  
(藍藍班教學省思 2016/11/10)



#### 肆、結論與建議

Bronfenbrenner(1979)認為人一生中不斷的與環境互動，且透過不斷的調適來維持平衡的狀態，因此，認為人是不可以與環境分割的；生態系統理論中，大系統即最外的一層，指文化、信仰、價值觀對個體的影響(引自黃慧真譯，1990)；另外，Vygotsky(1934)認為幼兒可以內化外在環境與文化的訊息(引自李維譯，2000)。幼兒的學習以其生活經驗息息相關，透過老師的引導讓幼兒觀察及探究生活環境的自然及人文現象，以形成有意義的學習，進而建立人與文化環境的關係；幼兒以實際的行動，從微觀的課室環境進入社區，創造宏觀及具體的直接經驗。Tenenbaun、Schlichtmanc 和 Zanger(2004)研究指出，走出課室並運用社區及文化資源，讓幼兒動手操作以符應其生活經驗，並依據幼兒興趣、經驗及能力進行統整性課程，將能提升其學習成效。換言之，當幼兒園與家庭及社區建立夥伴關係，透過合作及協商，即可攜手為幼兒共創並拓展豐富、多元的學習情境，進而產生對個人、環境及文化的認同(Tenenbaun, Schlichtmanc, & Zanger, 2004)。

社區是幼兒生活的一部分，社區內有許多豐富的人文和社會元素可以融入主題課程活動中，建議幼教老師實施社區相關的主題課程時，可以先帶幼兒到社區踏查，透過實地觀察，紀錄，幼兒較容易對課程產生共鳴。社區文化融入的課程需要涵蓋不同領域，以提升幼兒在語文、社會、美感、身體動作的發展。

換言之，在全球在地化的趨勢下，紮根在地的行動及尋求自身文化的內涵及意義已是普世價值。即便時空已物換星移，新、舊生命在此環境中不斷交織譜出有意義的生活及學習，本園幼兒在自然情境中，透過內在動機激發其對生活環境充滿好奇及探索的動力，藉由老師及同儕的鷹架及啟發，再加上親身投入及參與，不斷地發問、主動嘗試及解決問題的歷程中，和周遭的人、事、物互動、彼此交融，形塑出認同本土，了解文化的一份子；因此，紮根在地的行動亦即本園課程能持續發展的關鍵因素。

---

### 參考文獻

- 李維 譯(2000)。思想與語言(L. S. Vygotsky)。臺北市：昭明。
- 教育部(2016)。幼兒園教保活動課程大綱。全國教保資訊網。2016年12月31日，取自  
<http://www.ece.moe.edu.tw/wpcontent/uploads/2016/12/%E5%B9%BC%E5%85%92%E5%9C%92%E6%95%99%E4%BF%9D%E6%B4%BB%E5%8B%95%E8%AA%B2%E7%A8%8B%E5%A4%A7%E7%B6%B1%E5%AE%8C%E6%95%B4%E4%B8%8A%E5%82%B3%E5%90%AB%E7%99%BC%E5%B8%83%E4%BB%A4%E7%89%88NEW.pdf>
- 黃慧真(譯)(1990)。兒童發展(D. E. Papalia)。臺北市：桂冠。
- 葉郁菁、何祥如(2015)。幼兒園主題教學課程活動的發展與創新：教育部教學卓越獎方案分析。  
中正教育研究，14(1)，119-149。
- Super User(2016)。孔廟文化園區。台南故事文化生活圈。2016年12月31日，取自  
<http://www.tainanstory.com.tw/index.php/8-introducing-cultural-park/5-confucius-temple-cultural-park>
- Tenenbaum, H. R., Schlichtmann, G. R., & Zanger, V. V. (2004). Children's learning about water in a museum and in the classroom. *Early Childhood Research Quarterly*, 19(1), 40-58.

---

## 家長對幼兒生活滿意與電子產品使用相關因素之探究

---

陳文齡

正修科技大學

### 摘要

家長用心照顧，教師、社區提供豐富資源，可以建立幼兒與外在環境良好依附關係。正向的生活態度，影響幼兒學習行為與生活習慣。本研究旨在探討高雄市家長對於幼兒生活的滿意度與使用電腦手機情形，是否因幼兒不同背景變項而有差異，分析其因素相關情形。研究對象為分層抽樣 645 位高雄市零-未滿六歲家長，研究工具第一部分為幼兒生活滿意度與幼兒玩電腦或手機之測試問題，第二部分幼兒基本資料。研究方法採量化統計分析，描述性統計、皮爾森積差相關進行問卷資料分析。皮爾森積差相關分析結果顯示對於幼兒的生活滿意度部分，零至未滿六歲幼兒家長受試者 645 人，幼兒年齡與家長對幼兒身心健康滿意程度有顯著負相關，家中排行與家長對幼兒認真學習的滿意程度有顯著正相關。對於幼兒玩電腦與手機描述部分，二至未滿六歲幼兒家長受試者 375 人，幼兒性別與幼兒玩電腦與手機的情緒有顯著正相關，幼兒年齡與電腦情緒達顯著負相關，幼兒年齡與玩電腦感受達顯著正相關。

關鍵字：幼兒、生活滿意度、家長、電腦遊戲

---

## **An Investigation on Parents' Satisfaction in Child's Living and Using Electronic Product**

### **Abstract**

Parents' diligent care-taking along with abundant resources supplied by teachers and community should help to establish a good attachment relationship between children and surrounding environment. A positive living attitude will influence child's learning behaviors and living habits. This study meant to discuss parents' satisfaction in child's living and their using computers/cell phones in Kaohsiung, whether it varies because of child's demographic variables, and to further analyze relevant factors. Research subjects were 645 parents in Kaohsiung with children 0-6 years old, selected via cluster sampling. First part of the research tool contained items about satisfaction in child's living and child's using computers or cell phones. The second part was about child's background information. Quantitative statistical analysis was chosen in this study, including descriptive statistics and Pearson's correlation, for questionnaire data analysis. The results of Pearson's correlation analysis revealed the satisfaction in child's living, from a total of 645 parents with children aged zero to six years old. There is a significant negative correlation between the child's age and parents' satisfaction in children's mental and physical health, yet a significant positive correlation between family ranking and parents' satisfaction in child's learning. As for child's using computers and cell phones, there's a total of 375 parents with children aged between two to six. There is a significant positive correlation between child's genders and their emotions when using computers and cell phones. There is a significant negative correlation between child's ages and the "computer emotions", yet a significant positive between child's ages and how they feel about "playing computers".

*KEYWORDS:* satisfaction in child's living, parents, playing computers

## 壹、緒論

幼兒的最佳被照顧環境為家庭，家長用心照顧，教師、社區提供豐富資源，可以建立幼兒與外在環境良好依附關係。正向的生活態度，影響幼兒學習行為與生活習慣，增加其自信心，為未來成長重要基礎。隨著網際網路（internet）技術突破與普及，二十一世紀已邁入『E世代』，電腦與手機儼然已成為今日社會人們生活必需品，無論資訊的傳遞或與他人的互動，網路無遠弗屆的方便性與及時性，都使得網路使用人數有逐年增加的趨勢。近幾年來，人類生活品質提升，智慧型手機價格便宜、24小時服務的特性，普遍使用方便，有時成為父母安撫幼兒生活的工具。麗水市804位學齡前兒童體質現況分析結果顯示3-6歲兒童平均每天使用電腦或手機22分鐘到一小時，學齡前兒童使用電子產品問題逐漸浮現(許雯和占葉俊，2017)。

本研究目的主要為了解家長對幼兒生活滿意度情形，幼兒使用電腦與手機情形之分析，提供家長與幼教師教養幼兒，政府單位制訂政策之參考，具體目的如下：

- 一、瞭解幼兒家長對幼兒生活滿意情形與電腦手機使用情形。
- 二、探討幼兒背景變項及生活滿意因素與電腦手機使用態度之相關情形。

## 貳、研究對象

本研究以分層抽樣方式發放問卷，邀請高雄市38個行政區零-未滿六歲家長為受試者。第一階段依照高雄市三十八個行政區域各區域零至六歲人口比例抽樣2500位家長郵寄問卷，第二階段依照105年4月「國土發展報告」分為人口密集區、農業發展區或山區、沿海地區、原住民自治區等四區補足抽樣數。0-未滿2歲家長187份問卷2-未滿6歲家長458份問卷，合計六百四十五位受試者(參閱表1)。

表 10-未滿6歲625樣本數區域及年齡抽樣表

大區	該區人數	該區比例	應抽樣本	一階回收	二階樣本	一二合計	大區合計
人口密集區 93726 (人)	鹽埕區	854	0.6286%	4	2	2	4
	鼓山區	8241	6.0663%	38	31	6	37
	左營區	10478	7.7130%	48	31	25	56
	楠梓區	10146	7.4686%	47	41	19	60
	三民區	16712	12.3020%	77	55	27	82
	新興區	1939	1.4273%	9	5	0	5
	前金區	1060	0.7803%	5	6	0	6
	苓雅區	7201	5.3008%	33	24	10	34
	前鎮區	8868	6.5279%	41	35	9	44
	旗津區	1461	1.0755%	7	2	3	5
小港區	8375	6.1650%	39	16	8	24	
鳳山區	18391	13.5379%	85	55	48	103	

大區		該區人數	該區比例	應抽樣本	一階回收	二階樣本	一二合計	大區合計
農業發展區或山區 29327 (人)	大寮區	5371	3.9537%	25	17	7	24	131
	大樹區	1851	1.3626%	9	4	0	4	
	大社區	1601	1.1785%	7	7	5	12	
	仁武區	4964	3.6541%	23	9	10	19	
	鳥松區	2121	1.5613%	10	8	2	10	
	岡山區	4903	3.6092%	23	16	6	22	
	橋頭區	1726	1.2705%	8	8	2	10	
	燕巢區	1275	0.9385%	6	6	2	8	
	田寮區	186	0.1369%	1	0	0	0	
	阿蓮區	1293	0.9518%	6	1	2	3	
	旗山區	1277	0.9400%	6	5	2	7	
	美濃區	1239	0.9120%	6	2	2	4	
	六龜區	438	0.3224%	2	1	2	3	
	甲仙區	231	0.1700%	1	0	1	1	
	杉林區	382	0.2812%	2	1	1	2	
	內門區	469	0.3452%	2	1	1	2	
	沿海地區 12072 (人)	林園區	3430	2.5249%	16	14	0	
路竹區		2712	1.9963%	12	10	3	13	
湖內區		1484	1.0924%	7	5	2	7	
茄萣區		1109	0.8164%	5	6	1	7	
永安區		865	0.6367%	4	3	0	3	
彌陀區		881	0.6485%	4	3	0	3	
梓官區		1591	1.1712%	7	2	2	4	
原住民自治區 723(人)	茂林區	137	0.1008%	1	0	0	0	2
	桃源區	294	0.2164%	1	1	0	1	
	那瑪夏區	292	0.2149%	1	1	0	1	
	總計			628				644

抽樣樣本數大小規則，進行因素分析較適當的樣本數最好在 100 位以上。有效樣本數必須隨題項數(變項個數)比例計算，最適切的比例為變項數與有效樣本數的比例 1：10；多數學者使用最基本的比例為變項數與有效樣本數的比例 1：5 (Hair et al., 2010)。

本研究問卷設計 28 題問題，最適切的比例為變項數與有效樣本數的比例 1：10，本研究最適切有效樣本數須有 280 份，收回有效問卷 645 份，符合上述比例規則。

## 參、研究方法

### 一、研究工具

本研究測量分析題項包括幼兒生活滿意度與幼兒玩電腦或手機測試問題主要參考「104年嘉義市兒童及少年生活狀況及福利需求調查」之問卷題項改編，幼兒基本資料包括幼兒年齡、性別、家中排行。幼兒生活滿意度用以了解家長對於幼兒內外表現滿意變數 10 個題項，幼兒玩電腦或手機用以了解家長對於幼兒使用手機與影響學習情形變數 18 個題項。測試問卷分別採用十點與五點順序尺度，受試者對幼兒生活滿意度題項重視程度依數字 1~10 等來圈選，1 最不满意，10 表示最滿意；幼兒使用手機與影響學習題項依數字 1~5 等來圈選，1 表示非常不同意，5 表示非常同意。受訪幼兒的背景資料包括幼兒性別、年齡、排行等。邀請 0-未滿 2 歲家長、2-未滿 6 歲家長、社工、保母各一位進行問卷題項試填，修改問題語句以確定受訪者了解題意。

### 二、資料分析

- (一)、敘述性統計：將變項(包含性別、年齡、排行等)利用次數表，以初步掌握受訪者基本資料分配情形，經整理分析後變成有意義的資訊或統計量，分析方法包含：次數統計、平均數、標準差等。
- (二)、信度分析(reliability analysis)：測量信度的方法有很多種，本研究將採用 Cronbach Alpha 係數，以測量同一個構念的多個題目一致的程度，即內部一致性分析(internal consistency reliability)。
- (三)、相關分析：運用相關分析求得兩個變異數的關聯程度，了解幼兒背景變項與其家長對於幼兒生活滿意度、幼兒使用電腦手機態度之間是否有顯著相關。

## 肆、研究結果

### 一、描述性統計分析

#### (一)受訪者基本資料：

本研究者以分層抽樣方式發放問卷，共回收 645 份問卷，0-未滿 2 歲家長 187 份問卷 2-未滿 6 歲家長 458 份問卷，表 2 為次數分配與百分比來描述填答者背景資料分布情形與平均數與標準差。受試者幼兒之性別比例分別為 54%與 46%，零至滿五歲足齡比例分別為 12.7%到 20.6%不等。

表 2 樣本基本資料分析表

背景變項	變項	人數	百分比	平均數	標準差
性別	男生	341	54.0	1.46	.499
	女生	290	46.0		
年齡	0歲	82	12.7	2.70	1.677
	1歲	105	16.3		
	2歲	104	16.1		
	3歲	103	16.0		
	4歲	133	20.6		
	5歲	118	18.3		

背景變項	變項	人數	百分比	平均數	標準差
家中排行	老大	358	56.0	1.51	.636
	老二	239	37.4		
	老三	40	6.3		
	老四	1	.2		
	老五	1	.2		

## (二)幼兒生活滿意度題項分析：

本研究將十項幼兒生活滿意度變數經因素分析萃取「身心健康」計算5小題為4.我覺得孩子身體健康、5.我對孩子的外表滿意、8.我願意傾聽孩子的想法、9.我對孩子充滿信心、10.我對孩子整體的生活滿意。經因素分析萃取「學習認真」計算5小題為1.孩子有充分運用自己的時間、2.孩子有足夠的自由、3.孩子有各種學習機會、6.我對孩子學習表現滿意、7.孩子有健康同伴、友伴關係。依照二項構面進行計次統計分析，在十點量尺由最不滿意到最滿意的程度選項中發現家長對於自己孩子身心健康滿意程度平均數為8.9，於自己孩子認真學習情形滿意程度平均數為8.21。

問卷內題項先詢問2-6歲家長孩子是否有使用電腦與手機經驗，扣除未使用過電子產品83位幼兒的問卷，計算375位2-6歲家長回答孩子有使用電腦與手機情形，將十八項幼兒玩電腦與手機描述變數經因素分析萃取「玩電腦情緒」計算8小題為1.當我不准孩子使用電腦或手機時，孩子會發脾氣、2.當我不准孩子使用電腦或手機時，孩子會很焦慮、3.當孩子使用電腦或手機時間被限制時，他會不高興、4.孩子花很多時間使用電腦或手機、8.即使限定孩子使用電腦或手機的時間，孩子有時不會遵守、9.孩子會一邊吃飯一邊使用電腦或手機、10.我限制孩子使用電腦或手機時，孩子通常會回：「在等一下」、11.孩子使用電腦或手機時間越來越久；經因素分析萃取「玩電腦影響學習」計算3小題為5.孩子因為使用電腦或手機而無法專心學習、6.孩子因為花很多時間使用電腦或手機而學習退步、7.孩子因為花很多時間使用電腦或手機而感到疲倦；經因素分析萃取「玩電腦慾望」計算4小題為12.孩子會要求我買遊戲點數、13.找不到朋友一起玩電腦或手機遊戲讓孩子很焦慮、14.任何時間只要能上網，孩子一定會使用電腦或手機、15.學習的時候，孩子也不會把電腦或手機關掉；經因素分析萃取「玩電腦感受」計算3小題為16.無聊的時候，孩子會想要玩電腦或手機、17.孩子覺得玩電腦或手機可以紓解壓力、18.玩電腦或手機無法破關時孩子會感到憤怒，參閱表3。

表3 家長對幼兒生活滿意度變數描述性統計分析

	身心健康	學習認真	電腦情緒	影響學習	電腦慾望	電腦感受
個數	638	638	366	368	368	373
平均數	8.9	8.21	2.61	2.39	1.58	2.45
標準差	1.06	1.40	.84	1.00	.70	.97



## 二、效度分析

為建立建構效度，本問卷生活滿意度各層面因素分析摘要表如表6，表6解釋變異量表中得知，二個因素共可解釋全量表10個題目Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數總變異量的90.6%(參閱表4); 幼兒玩電腦與手機描述變數四個因素共可解釋全量表18個題目Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數總變異量的89.1%(參閱表5)。

表4 幼兒生活滿意度因素分析

題項	因素構面	因素負荷量	共同性
SV1		.849	.755
SV2		.803	.741
SV3	學習認真	.828	.773
SV6		.596	.661
SV7		.474	.414
SV4		.620	.506
SV5		.815	.699
SV8	身心健康	.819	.725
SV9		.815	.773
SV10		.652	.736
總解釋變異%		90.6%	

表5 幼兒玩電腦與手機描述因素分析

題項	因素構面	因素負荷量	共同性
PV1		.834	.749
PV2		.633	.564
PV3		.818	.717
PV4	電腦情緒	.401	.533
PV8		.676	.582
PV9		.404	.351
PV10		.689	.534
PV11		.552	.557
PV5		.767	.723
PV6	影響學習	.852	.826
PV7		.841	.794
PV12		.851	.752
PV13	電腦慾望	.840	.770
PV14		.587	.647

PV15		.711	.694
PV16		.811	.787
PV17	電腦感受	.782	.713
PV18		.553	.532
總解釋變異%		89.10%	

### 三、信度分析

本研究採用最常使用考驗信度的方法為 L. J. Cronbach 所創的  $\alpha$  係數，判斷信度之準則，Cronbach  $\alpha$  係數越高，則代表愈衡者量變數的各題項之間具有愈高的一致性；一般而言，社會科學研究，Cronbach's  $\alpha$  若小於 0.35，表示信度很低，若  $\alpha$  介於 0.35 到 0.7 之間，表示信度尚可；若大於 0.7，代表高信度，即可接受(Cronbach, 1951)。本研究六個因素構面 28 個題項分量表 Cronbach  $\alpha$  介於 .830 至 .837 之間，全量表內在信度的 Cronbach  $\alpha$  係數值 0.83 大於 0.7 的基本要求，顯示本研究的問卷題項內部一致性非常良好，信度是可以接受的。

### 四、相關分析

本研究採相關分析來探究幼兒的背景因素是否與對幼兒的生活滿意度、幼兒玩電腦與手機描述變數有相關。幼兒的生活滿意度收集零至未滿六歲幼兒 645 位家長意見，幼兒玩電腦與手機描述收集 375 位二歲至未滿六歲幼兒家長意見。

#### (一) 幼兒背景與生活滿意度分析

零歲至未滿六歲幼兒家長受試結果顯示，幼兒年齡與家長對幼兒身心健康有顯著負相關 Spearman's rho 係數等於 -.08，參閱表 6。該結果顯示受試者的幼兒年齡愈小家長愈認為孩子身體健康、滿意其外表、願意傾聽孩子的想法、對孩子充滿信心、對孩子整體生活滿意。

表6 幼兒年齡與對幼兒的生活滿意度相關分析

因素		1.	2.	3.	平均數	標準差
1.年齡	相關係數	1.000	-.081*	-.041	2.7	1.68
	顯著性 (雙尾)	.	.041	.299		
2.身心健康	相關係數	-.081*	1.000	.748**	8.8997	1.05639
	顯著性 (雙尾)	.041	.	.000		
3.學習認真	相關係數	-.041	.748**	1.000	8.2129	1.40106
	顯著性 (雙尾)	.299	.000	.		

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

表 7 顯示資料計算運用相關分析(Spearman Correlation)結果發現，幼兒家中排行與「學習認真」達顯著相關( $p < .05$ )，孩子有充分運用自己的時間、孩子有足夠的自由、孩子有各種學習機會、對孩子學習表現滿意、孩子有健康同伴、友伴關係，得分愈高者愈有可能是家中排行較小。

表 7 兒童排行與幼兒生活滿意程度相關分析

因素	1.	2.	3.	平均數	標準差
1.在家排行 相關係數	1.000	.069	.098*	1.51	.636
顯著性 (雙尾)	.	.145	.037		
2.身心健康 相關係數	.069	1.000	.723**	8.8997	1.05639
顯著性 (雙尾)	.145	.	.000		
3.學習認真 相關係數	.098*	.723**	1.000	8.2129	1.40106
顯著性 (雙尾)	.037	.000			

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

## (二) 幼兒背景與幼兒玩電腦與手機描述變數相關分析

表8(點二系列相關分析)分析375位二歲至未滿六歲幼兒家長意見，結果發現幼兒性別與幼兒玩電腦與手機的情緒有顯著正相關，相關係數 $r_{pt\ bis} = -.108$ 。不准孩子使用電腦或手機時，孩子會發脾氣、不准孩子使用電腦或手機時，孩子會很焦慮、使用電腦或手機時間被限制時，會不高興、花很多時間使用電腦或手機、即使限定孩子使用電腦或手機的時間，孩子有時不會遵守、會一邊吃飯一邊使用電腦或手機、限制孩子使用電腦或手機時，孩子通常會回：「在等一下」、孩子使用電腦或手機時間越來越久得分愈高者，愈有可能是男童。

表8 幼兒性別與幼兒玩電腦與手機相關分析

因素	1.	2.	3.	4.	5.
1. 幼兒性別 Pearson 相關	1	-.108*	-.084	-.038	-.090
顯著性 (雙尾)		.047	.121	.490	.096
2. 電腦情緒 Pearson 相關	-.108*	1	.581**	.485**	.571**
顯著性 (雙尾)	.047		.000	.000	.000
3. 電腦影響學習 Pearson 相關	-.084	.581**	1	.401**	.385**
顯著性 (雙尾)	.121	.000		.000	.000
4. 電腦慾望 Pearson 相關	-.038	.485**	.401**	1	.531**
顯著性 (雙尾)	.490	.000	.000		.000
5. 電腦感受 Pearson 相關	-.090	.571**	.385**	.531**	1
顯著性 (雙尾)	.096	.000	.000	.000	

\*. 在顯著水準為0.05 時 (雙尾)，相關顯著。

\*\*. 在顯著水準為0.01時 (雙尾)，相關顯著。

表9顯示資料計算運用相關分析(Spearman Correlation)結果發現，幼兒年齡與「電腦情緒」達顯著負相關( $p < .05$ )，不准孩子使用電腦或手機時，孩子會發脾氣、不准孩子使用電腦或手機時，孩子會很焦慮、使用電腦或手機時間被限制時，孩子會不高興、孩子花很多時間使用電腦或手機、即使限定孩子使用電腦或手機的時間，孩子有時不會遵守、孩子會一邊吃飯一邊使用電腦或手機、我限制孩子使用電腦或手機時，孩子通常會回：「在等一下」、孩子使用電腦或手機時間越來越久，得分愈高者愈有可能是年齡愈小的幼兒。幼兒年齡與「玩電腦感受」達顯著正相關( $p < .01$ )，顯示無聊

的時候，孩子會想要玩電腦或手機、孩子覺得玩電腦或手機可以紓解壓力、玩電腦或手機無法破關時孩子會感到憤怒，得分愈高者愈有可能是年齡愈大的幼兒。

表 9. 兒童年齡與對幼兒玩電腦與手機相關分析

因素		1.	2.	3.	4.	5.
1.年齡	相關係數	1.000	-.107*	-.048	.072	.150**
	顯著性 (雙尾)	.	.049	.371	.182	.005
2.電腦情緒	相關係數	-.107*	1.000	.599**	.466**	.545**
	顯著性 (雙尾)	.049	.	.000	.000	.000
3.電腦影響 學習	相關係數	-.048	.599**	1.000	.420**	.404**
	顯著性 (雙尾)	.371	.000	.	.000	.000
4.電腦慾望	相關係數	.072	.466**	.420**	1.000	.523**
	顯著性 (雙尾)	.182	.000	.000	.	.000
5.電腦感受	相關係數	.150**	.545**	.404**	.523**	1.000
	顯著性 (雙尾)	.005	.000	.000	.000	.

\*p<.05, \*\*p<.01

表10顯示資料計算運用相關分析(Pearson Correlation)結果發現，幼兒生活滿意程度與幼兒玩電腦和手機有部分相關。家長對於幼兒身心健康與與幼兒「電腦情緒」達顯著負相關(p<.01)，家長認為孩子身體健康、滿意其外表、願意傾聽孩子的想法、對孩子充滿信心、對孩子整體生活滿意，得分愈高者愈有可能認為此幼兒當不准使用電腦或手機時，不會發脾氣、不准孩子使用電腦或手機時，不會很焦慮、使用電腦或手機時間被限制時，孩子會接受、孩子花較少時間使用電腦或手機、即使限定孩子使用電腦或手機的時間，孩子會遵守、孩子不會一邊吃飯一邊使用電腦或手機、我限制孩子使用電腦或手機時，孩子通常會遵守、孩子使用電腦或手機時間還好。

「學習認真」與幼兒「電腦情緒」達顯著負相關(p<.01)，家長認為孩子有充分運用自己的時間、孩子有足夠的自由、孩子有各種學習機會、對孩子學習表現滿意、孩子有健康同伴、友伴關係，得分愈高者愈有可能認為此幼兒當不准使用電腦或手機時，不會發脾氣、不准孩子使用電腦或手機時，不會很焦慮、使用電腦或手機時間被限制時，孩子會接受、孩子花較少時間使用電腦或手機、即使限定孩子使用電腦或手機的時間，孩子會遵守、孩子不會一邊吃飯一邊使用電腦或手機、我限制孩子使用電腦或手機時，孩子通常會遵守、孩子使用電腦或手機時間還好。

表10. 幼兒生活滿意程度與玩電腦和手機相關分析

因素		1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.身心健康	Pearson 相關	1	.737**	-.137**	-.105*	-.115*	-.122*
	顯著性 (雙尾)		.000	.009	.045	.028	.018

因素		1.	2.	3.	4.	5.	6.
2.學習認真	Pearson 相關	.737**	1	-.140**	-.087	-.125*	-.159**
	顯著性 (雙尾)	.000		.007	.096	.017	.002
3.電腦情緒	Pearson 相關	-.137**	-.140**	1	.583**	.491**	.571**
	顯著性 (雙尾)	.009	.007		.000	.000	.000
4.電腦影響學習	Pearson 相關	-.105*	-.087	.583**	1	.416**	.392**
	顯著性 (雙尾)	.045	.096	.000		.000	.000
5.電腦慾望	Pearson 相關	-.115*	-.125*	.491**	.416**	1	.545**
	顯著性 (雙尾)	.028	.017	.000	.000		.000
6.電腦感受	Pearson 相關	-.122*	-.159**	.571**	.392**	.545**	1
	顯著性 (雙尾)	.018	.002	.000	.000	.000	

\*\* . 在顯著水準為0.01時 (雙尾), 相關顯著。  
\* . 在顯著水準為0.05 時 (雙尾), 相關顯著。

## 伍、結論

隨著電子產品的普及化, 儘管為家長帶來不少的便利, 但伴隨而來則是不當或過度使用的問題。依照科技部傳播調查2017年2月7日電子報顯示成人接收媒體訊息的時間隨著年齡的增長而減少。自我評估滿意度是受使用電子產品的時間所影響, 年齡與使用電子產品的時間有著非常顯著的負相關, 使用電子產品的時間也與自我滿意度評估也有顯著的負相關的關係。三者之間的關係, 年齡未影響自我滿意度, 隨著3C產品的使用時間越長自我滿意度隨之下降。性別對於媒體選擇性之差異, 男生較女生更傾向於藉由接收媒體訊息以分散其壞心情 (Knobloch-Westerwick, 2007)。電腦與網路的發展是為提升人類生活, 使用電子產品可帶來娛樂, 但過度使用會可能與個人生活滿意度 (包含工作、社交、生活、健康、甚至心情) 有負向關係。幼兒雖從電腦或手機科技所建構的數位連結獲得認知或遊戲啟蒙學習, 但容易未能判斷而受到負面傷害, 身為家長與幼教人員必須注意。使用電子產品影響幼兒視力、學習錯誤內容、模仿不良行為, 語言認知遲緩、影響情緒管理與人際互動的良性發展。家長應避免依賴電子產品兒童學習教材, 應提供幼兒具體真實生活情境學習資源, 以增加幼兒感官學習機會。

---

### 參考文獻

---

- 吳明隆和涂金堂 (2010)。SPSS 與統計應用分析。台北：五南。
- 許雯和占葉俊(2017)。麗水市 3-6 歲城鄉學齡前兒童體質現況對比分析。《中國兒童保健雜誌》，25(1)，70-73。
- 葉郁菁(2015)。104 年嘉義市兒童及少年生活狀況及福利需求調查成果報告。嘉義市政府。
- 過度使用電子產品對個人評估滿意度之影響(2017) Retrieved May 31, 2017, from 科技部傳播調查資料庫。http://www.crctaiwan.nctu.edu.tw/ResultsShow\_detail.asp?RS\_ID=55
- 對於媒體資訊種類選擇，男女大不同(2016)。Retrieved May 31, 2017, from 科技部傳播調查資料庫。http://www.crctaiwan.nctu.edu.tw/ResultsShow\_detail.asp?RS\_ID=55
- Cronbach, L. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of test. *Psychometrics*, 16, 297-334.
- Knobloch-Westerwick, S. (2007). Gender Differences in Selective Media Use for Mood Management and Mood Adjustment. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* March 2007.