

南華大學人文學院幼兒教育學系

碩士論文

Department of Early Childhood Education

College of Humanities

Nanhua University

Master Thesis

運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力成效之研究—

以嘉義縣某幼兒園小幼班幼兒為例

The Effects of Movement Game Program on Improving the
Attention of the Young Children: Take Young Children in
Chiayi County for Example

魏秀卿

Hsiu-Ching Wei

指導教授：張筱雯 博士

郭春在 博士

Advisor: Hsiao-Wen Chang, Ph.D.

Chun-Tsai Kuo, Ph.D.

中華民國 108 年 6 月

June 2019

南 華 大 學

人文學院幼兒教育學系

碩 士 學 位 論 文

運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力成效之研究—

以嘉義縣某幼兒園小幼班幼兒為例

The Effects of Movement Game Program on Improving the Attention
of the Young Children: Take Young Children in Chiayi County for
Example

研究生：魏香卿

經考試合格特此證明

口試委員：

王 淑 華
潘 麗 芬

指導教授：

郭 春 在
潘 麗 芬

指導教授：

郭 春 在
潘 麗 芬

系主任(所長)：

潘 麗 芬

口試日期：中華民國 108 年 6 月 21 日

誌謝

我的論文終於誕生了，這二年研究所漫長的醞釀及耕耘，就好比媽媽期待腹中的小寶貝一樣，是一份甜蜜的負荷。感謝生命中出現過的貴人，因為有您們一路相挺，讓我這隻迷途的雁兒找到方向，是您們給我力量繼續飛行到達目的地。

行百里半九十，在撰寫論文這一路上，遇到風風雨雨，一度讓我身心俱疲、不知所措；所幸我擁有最強大的親友團，就像陽光一樣，當我的精神支柱。感謝郭老師願意當我論文的啟蒙導師，指點迷津讓我有依循方向，又給了我空間，自由探索發揮創意。感謝筱雯主任每每在緊要關頭，適時給我具體的建議，尤其是在最後關頭，因為您的鼓勵，讓我提起精神，再加把勁，向前邁進。感謝我的親友團，你們是我堅持到底的動力，因為家人的支持，因為朋友們大力的鼓勵與協助，讓我得以關關難過，卻能關關過。謝謝我的這群小寶貝陪伴我，讓我得以教學相長，你們的童言童語及笑聲，讓我的一切辛勞化為雲煙。任何事情發生都是老天爺最好的安排，感恩這段行動研究的歷程，讓我學習到把握當下，創造無限的可能。

最後～

謹以感恩的心予所有關心我的親友們，一同分享這份論文！

祝福每一位親友們，天天平安健康&日日幸福快樂！

謹誌 2019 年 6 月

摘要

本研究旨在探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力成效之研究，採用行動研究法，針對二名學前階段小幼班幼兒不同注意力的情況，運用運動遊戲活動方案提升其注意力。本研究針對幼兒聽覺注意力、視覺注意力、動覺注意力等三項行為，首先觀察介入前幼兒現況能力的基線期；接著進入運動遊戲教學活動的介入期；最後運動遊戲教學活動介入結束後，觀察幼兒三項注意力的維持期。本研究採用質與量並重的行動研究設計，研究時程共計九週，研究結果顯示：

- 一、 實施運動遊戲活動前，小幼班幼兒在基線期階段之視覺、聽覺、動覺等注意力表現有易受干擾、注意力缺乏的狀況，學習情境中缺乏主動性，自我控制能力不佳常需要協助提醒。
- 二、 實施運動遊戲活動介入後，注意力表現較基線期為佳；當運動遊戲活動撤除後，觀察小幼班幼兒於語文區、積木區、體能區及團體討論學習情境之注意力仍保有維持效果。
- 三、 教師藉由行動研究實驗設計教學，對運動遊戲活動實施教學、觀察記錄、回饋、修正、再教學，符合行動研究的精神，對教師之專業成長有很大的助益。

關鍵詞：運動遊戲、注意力、小幼班幼兒

Abstract

The purpose of this study is to explore the effectiveness of movement game activities in improving the attention of young children. This action research is aimed to use the movement game activity program to increase two preschool children's attention span. This study measured children's auditory attention, visual attention, kinesiology and other three behaviors before, during and after the intervention. This study collected qualitative and quantitative data for nine weeks. The results are as follow:

1. Before the implementation of the movement game activities, the visual, auditory, kinesthetic and other attentional performances of the young children in the baseline stage were prone to disturbance and lack of attention. The lack of initiative in the learning situation and the poor self-control ability often required teacher assistance.
2. After the implementation of the movement game activities, the attention performance is better than the baseline period. When the movement game activities are removed, the attention of the young children in the language area, the building blocks, sports area and the group discussion of the learning situation is still maintained.
3. By conducting research on experimental design teaching, teachers can implement teaching, observation, feedback, correction, and re-teaching on movement game activities, which is in line with the spirit of action research and is of great help to teachers' professional growth.

Keywords: movement game, attention , young children

目 錄

誌謝.....	i
摘要.....	ii
Abstract.....	iii
目錄.....	iv
表目錄.....	vi
圖目錄.....	vii
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與研究問題.....	2
第三節 名詞釋義.....	3
第四節 研究範圍與限制.....	4
第二章 文獻探討.....	5
第一節 運動遊戲的定義與理論基礎.....	5
第二節 注意力的定義與理論基礎.....	12
第三節 運動遊戲與注意力的相關研究.....	16
第三章 研究方法.....	21
第一節 行動研究之進行.....	21
第二節 研究架構.....	24
第三節 研究對象.....	26
第四節 研究工具.....	27
第五節 運動遊戲活動設計.....	29
第六節 研究實施程序.....	32
第七節 資料分析與處理.....	34
第四章 結果與討論.....	36
第一節 了解小幼班幼兒視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況.....	36
第二節 探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效.....	42
第三節 分析教師對運動遊戲活動實施之觀察紀錄及檢討.....	58
第四節 教師之專業成長及省思.....	63
第五章 結論與建議.....	71
第一節 結論.....	71
第二節 建議.....	72

參考文獻	73
一、中文文獻	73
二、英文文獻	77
附錄一 注意力觀察評量表	79
附錄二 運動遊戲活動設計教案	81
附錄三 運動遊戲活動教學觀察紀錄表	113
附錄四 幼生注意力觀察紀錄表	114
附錄五 家長同意書	115



表目錄

表 2-1	：幼兒穩定性、移動性和操作性運動發展順序	6
表 2-2	：身體動作與健康關注面向分析觀察資料	9
表 2-3	：幼兒年齡與相對專注力持續時間	13
表 3-1	：幼兒基本資料與學習態度	26
表 3-2	：注意力觀察評量表鑑定審查之專家名單	28
表 3-3	：觀察者間一致性	28
表 3-4	：運動遊戲活動大綱	30
表 4-1	：受試甲注意力表現階段內分析摘要	39
表 4-2	：受試乙注意力表現階段內分析摘要	42
表 4-3	：受試甲注意力表現階段內分析摘要	45
表 4-4	：受試甲注意力表現階段間變化分析摘要	45
表 4-5	：受試甲注意力表現階段內分析摘要	48
表 4-6	：受試甲注意力表現階段間變化分析摘要	48
表 4-7	：受試甲注意力表現階段內分析摘要	49
表 4-8	：受試甲注意力表現階段間變化分析摘要	50
表 4-9	：受試乙注意力表現階段內分析摘要	53
表 4-10	：受試乙注意力表現階段間變化分析摘要	53
表 4-11	：受試乙注意力表現階段內分析摘要	56
表 4-12	：受試乙注意力表現階段間變化分析摘要	56
表 4-13	：受試乙注意力表現階段內分析摘要	57
表 4-14	：受試乙注意力表現階段間變化分析摘要	58

圖目錄

圖 3-1 行動研究歷程圖	22
圖 3-2 研究架構圖	24
圖 3-3 研究步驟	32
圖 4-1 受試甲聽覺注意力表現分數曲線圖	37
圖 4-2 受試甲視覺注意力表現分數曲線圖	37
圖 4-3 受試甲動覺注意力表現分數曲線圖	38
圖 4-4 受試甲注意力表現分數曲線圖	38
圖 4-5 受試乙聽覺注意力表現分數曲線圖	40
圖 4-6 受試乙視覺注意力表現分數曲線圖	40
圖 4-7 受試乙動覺注意力表現分數曲線圖	41
圖 4-8 受試乙注意力表現分數曲線圖	41
圖 4-9 受試甲聽覺注意力表現分數曲線圖	43
圖 4-10 受試甲視覺注意力表現分數曲線圖	43
圖 4-11 受試甲動覺注意力表現分數曲線圖	44
圖 4-12 受試甲注意力表現分數曲線圖	44
圖 4-13 受試甲聽覺注意力表現分數曲線圖	46
圖 4-14 受試甲視覺注意力表現分數曲線圖	46
圖 4-15 受試甲動覺注意力表現分數曲線	47
圖 4-16 受試甲注意力表現分數曲線圖	47
圖 4-17 受試甲注意力表現分數曲線圖	49
圖 4-18 受試乙聽覺注意力表現分數曲線圖	51
圖 4-19 受試乙視覺注意力表現分數曲線圖	51
圖 4-20 受試乙動覺注意力表現分數曲線圖	52
圖 4-21 受試乙注意力表現分數曲線圖	52
圖 4-22 受試乙聽覺注意力表現分數曲線圖	54
圖 4-23 受試乙視覺注意力表現分數曲線圖	54
圖 4-24 受試乙動覺注意力表現分數曲線圖	55
圖 4-25 受試乙注意力表現分數曲線圖	55
圖 4-26 受試乙注意力表現分數曲線圖	57

第一章 緒論

本研究旨在以運動遊戲活動為媒介，採行動研究法，以筆者所任教偏鄉地區幼兒園混齡班小幼班幼生為研究對象，探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力成效之研究，期盼本研究能作為偏鄉教師相關教學之參考。本章共分為四節：第一節為研究背景與動機；第二節為研究目的與研究問題；第三節為名詞釋義；第四節為研究範圍與限制，分述如下。

第一節 研究背景與動機

研究者為幼兒園之教保員，在幼教教學現場多年的教學經驗，觀察發現學前幼兒跟以前不一樣之處，就是現在父母的孩子生的少、個個都是寶，去年適逢二位小幼班的幼兒入園，在經過新生入園時施測學前兒童發展檢核表時，發現二位小幼班在「聽覺」、「視覺」、「動覺」三項向度之注意力均表現有注意力缺乏、易受干擾分心之情形；但是在活動教學的過程中，觀察幼兒在大肌肉運動遊戲活動中非常的開心，而且運動之後情緒穩定下來，注意力也增加了。洪蘭（2018）指出快樂會帶動多巴胺(dopamine)及腦內啡(endorphin)的分泌。這些化學物質有如天然的利他能，所以研究者設計一系列課程，以行動研究法來探討提升孩子專心的方法；此為研究的動機之一。

運動遊戲活動是孩子所喜愛的，研究者觀察孩子做有興趣有挑戰的活動，就能夠專心到完成；幼兒常透過遊戲行為來學習新的事物，遊戲就是玩，是自由無拘束的享受與人、玩物的互動，從中獲得玩性(playfulness)的最大滿足與快樂(吳幸玲、郭靜晃，2003)。遊戲是孩子的天性，運動遊戲教學法能運用於不同領域的教學之中，研究者先思考如何增進小幼班幼兒的注意力，將運動遊戲經過安排設計，從中誘導幼兒產生適當的學習能力及反應，讓幼兒從運動遊戲中發展自身的能力達到符合幼兒身心發展為教育目標；此為研究的動機之二。

Montessori(1917)曾指出，幼兒對教具操作的工作「專注」時，就能改善自己的缺點，增加心智能力，達到「自制」(self-mastery)。趙彥芹(2013)強調注意力是一切學習的開始，有了這個基礎形成良好的學習態度，未來幼兒進入小學的學習才能更加進步。教師是教育的推手，幼兒階段教師更是影響幼兒學習行為的關鍵者，研究者從日常觀察紀錄表中察覺，小幼班幼兒在學習活動中的表現，總是需要叫名字及提醒才能進入學習狀態，班級導師也覺得小幼班幼兒有注意力缺乏易受干擾分心之情形；此為研究的動機之三。

孩子令人驚奇而且能快速學習的發展階段就在學齡前的幼兒階段，此時幼兒天真浪漫，全身充滿活力；可以在短短的時間內，學習到許多新的能力及知識，人的生命中再找不到其它階段了！（Bloom，1964）。孩子的種種能力是從出生到青春期慢慢發展成熟，學前階段孩子注意力尚在發展，無法集中且不持久，因此容易分心；尤其是孩子沒興趣或無法達成的事物，

就不容易專心，但是遊戲活動是孩子所喜愛的，如果孩子做有興趣有挑戰的活動，就能夠專心到完成。此為我的研究動機因之四。

幼兒園教保活動課程大綱強調幼兒每天至少 30 分鐘出汗性大肌肉活動，透過有計畫的體能活動可以訓練孩子的體能、培養孩子注意力(教育部，2017)。在自由無壓力的遊戲活動中學習，寓教於樂的方式對幼兒而言是最熟悉、最自然的。故本研究選擇以遊戲教學介入，期望透過遊戲教學活動能提升小幼班幼兒之注意力，希望透過本運動遊戲活動教學計劃的實施，提供孩子更適切能力的活動學習與練習機會，帶給孩子肢體活動的滿足，亦協助認知層面的學習，養成積極鍛鍊身體的良好習慣，提升學習注意之能力，使幼兒變得強健靈活。遊戲為幼兒的基本活動，所以符合陶行知先生的生活即教育、遊戲即生活(李丹，2014)。此為研究的動機之五。

在開學之際，因為研究者對混齡班小幼班幼兒的教學經驗陌生，面對小幼班新生在「聽覺」、「視覺」、「動覺」三項向度均有注意力缺乏、易受干擾分心之情形，除了裸抱提攜之外，只能從班級經營各項常規訓練開始。小幼班幼兒經常哭哭啼啼無法掌握，老師一方面擔心孩子要適應團體生活需要時間、學習新的能力需要堅持，一方面擔心孩子不想來上學的招生問題，此時幼兒園老師身上必須承受著非常大的壓力。所以藉由運動遊戲增加孩子快樂的情緒，提升其注意力增進其學習的能力，透過班級經營的策略，解決小幼班幼兒的學校生活適應困境，讓幼兒很快的進入學習狀況，喜歡來上學，是為本研究之最大目的。

國內關於運動遊戲教學的研究大多是一般幼兒及特殊幼兒，較少探討運動遊戲活動是否能提升小幼班幼兒之注意力。在文獻探討中，蕭夙婷(2009) 幼兒經過運動遊戲課程有提升幼兒注意力靈敏性；賴嬌娥(2011) 以感覺運動遊戲介入，在注意力與活動量、感覺統合功能部分，分數有顯著差異；楊茜卉(2012) 以運動遊戲活動方案介入，結果顯示運動遊戲活動介入及撤除後皆能提升特殊幼兒注意力；廖繼薇(2015) 以情境教學式運動遊戲介入，所得結論是實驗組經過幼兒運動遊戲課程後，選擇性注意力及持續性注意力的後測成績高於前測成績。

綜合上述，研究者發現提升注意力的相關研究及方法很多，因其個別差異、所處環境而有所不同，但教學者採用各種不同的技巧方法，皆能有效提升其注意力。研究者為了解運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效如何，特以此為主題進行研究提升小幼班幼兒之注意力，以及提供運動遊戲活動此方面為未來研究之淺見。

第二節 研究目的與研究問題

壹、研究目的

依據上述研究背景與動機，本研究採行動研究法，研究旨在探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效，以及教師在本次行動研究中的專業成長，列出本研究目的如下：

一、了解小幼班幼兒 視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況。

- 二、探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效。
- 三、剖析教師透過運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之專業成長及省思。
- 四、最後統整研究過程與結果，提出小幼班幼兒在運動遊戲教學時的建議及未來研究的方向。

貳、研究問題

基於上述研究背景與動機，本研究旨在藉由對二位小幼班幼兒之行動研究為例，期能對於運動遊戲教學之實施做更深入的研究。以下為本研究之目的，提出研究問題如下：

- 一、本研究之小幼班幼兒視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況為何？
- 二、探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效為何？
- 三、教師對運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之專業成長及省思為何？

第三節 名詞釋義

茲將本研究所提及的重要名詞說明如下：

壹、運動遊戲

林風南（2010）也說運動、遊戲、教育三者合而為一就是運動遊戲（movementgame），是以「培養幼兒身心發展的基礎能力為目標」的活動。本研究透過研究者自編的運動遊戲活動教學，包含「聽覺」「視覺」「動覺」共三大項運動遊戲；讓幼兒藉由運動遊戲的趣味，願意嘗試學習與配合，突破自身條件的限制，在運動遊戲過程中獲得樂趣與成就，提升學習注意力的能力。

貳、注意力

Bransford (1979)指出注意力是個體對刺激能做預期的選擇，一個人專注時，能在眾多訊息中很快的注意到重要訊息，且能相當的投入目前所做的事務。因為有注意力才能產生學習的專注力。

本研究所稱的注意力分為「聽覺注意力」「視覺注意力」「動覺注意力」共三大項，各觀察項目主要評量的是幼生在語文區、積木區、體能區及團體討論各學習情境中所表現的專注與參與程度。在注意力觀察評量表題項紀錄表中的紀錄結果，根據記錄四個向度，分別為總是做到，經常做到，很少做到，未曾做到；觀察評量表題項紀錄表中記錄行為出現的次數越多，代表學生注意行為越高。

叁、小幼班幼兒

依據《幼兒教育及照顧法》規定，幼兒：指二歲以上至入國民小學前之人。小幼班幼兒：幼兒園二歲以上未滿三歲幼兒，每班以十六人為限，且不得與其他年齡幼兒混齡，每班招收幼兒八人以下者，應置教保服務人員一人，九人以上者，應置教保服務人員二人。

本研究所稱小幼班幼兒是指 107 學年就讀幼兒園，依入學規定招收年齡介於 104 年 9 月 2 日至 105 年 9 月 1 日之間出生的幼兒。

第四節 研究範圍與限制

壹、研究設計限制

本研究所提供的幼兒遊戲課程，其課程內容以增進幼兒注意力為目標，小樣本研究設計，僅選取任教學校幼兒園二位小幼班幼兒為研究對象，其研究結果有其推論的限制，故研究結果不適宜做大範圍大樣本之推論。

貳、研究對象限制

本研究之研究對象條件為學前階段，依入學規定年齡介於 104 年 9 月 2 日至 105 年 9 月 1 日之小幼班幼兒，能理解指令，具基本動作能力。研究進行期間，小幼班幼兒因健康因素、或家庭因素而請假，是研究者無法全程控制的，此為本研究對象之限制。

叁、就研究方法而言

本研究主要採行動研究法，並輔以量化資料的分析，透過課程設計及實施，從中觀察、紀錄幼兒學習表現，並利用「運動遊戲教學觀察紀錄表」及協同研究教師回饋單進行省思、「注意力觀察評量表」以及「注意力觀察紀錄表」，從中檢測幼兒注意力之變化。

本研究所觀察記錄之注意力主要包括受試者於活動學習時，「聽覺注意力」「視覺注意力」「動覺注意力」共三大項（許育嘉，2010），根據幼生在語文區、積木區、體能區、團體討論學習情境中行為反應的程度；注意力因不同研究立場與目標，所包含之定義與向度亦有所不同，此為本研究注意力觀察之限制。

第二章 文獻探討

本研究旨在探討「運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力成效之研究」，進行有關的文獻探討，經由理論與各相關研究的探究，以期對本研究內容有更進一步的了解。本章分為三節：第一節運動遊戲的涵義與理論基礎；第二節注意力的涵義與理論基礎；第三節運動遊戲與注意力的相關研究。

第一節 運動遊戲的定義與理論基礎

本節內容計有運動遊戲的內涵、幼兒運動的動作發展、實施運動遊戲活動的評量以及視覺、聽覺、動覺三大類遊戲之內涵，說明如下：

壹、運動遊戲的定義與內涵：

林風南(2010)指出幼兒運動遊戲的定義為目標是培養幼兒身心健全發展，主體是運動(movement)，方法為遊戲，以教育為指導。幼兒有能力掌握身體在動態與靜態狀態中的平衡與協調，就能靈活掌握身體自主的行動，展現健康行動，同時有能力自我照顧，參與健康促進的活動(教育部，2017)。黃永寬(2010)從幼兒運動遊戲的內涵中發現：幼兒運動遊戲可以達成教育的目的、幼兒賴以成長、針對幼兒行為發展的特徵給予適當的刺激、幫助幼兒得到健康、生活經驗的累積以增進智慧。

黃永寬與王惠姿分別發表於2001及2006年的研究中則一致認為，幼兒藉由運動教學活動的學習，可以促進基本動作能力、發展技能、達到身心全面發展，與幼兒生理、社會情緒、及認知方面的發展有極大的相關性。因此在幼兒園教師指導下，藉由專業知識與目標性的學習，配合適當的運動遊戲器材，進行有系統的教學，體驗不同的運動遊戲活動，能培養幼兒日後生活適應之能力(沈連魁，2007)。

因此，綜合各學者之對幼兒運動遊戲相關概念之闡述，幼兒運動遊戲即是以幼兒為主要軸心，融入運動遊戲，幼兒在安全環境中，接受教師指導，運用遊戲方式進行各種大、小肌肉運動的教學歷程(黃永寬，2004)。張鳳菊、黃永寬(2009)則提出五種幼兒運動遊戲活動設計考量因素：(1)在適性方面，要考量到課程活動對幼兒是否合適，有沒有超出幼兒的身心能力。(2)在教材方面，要考量到幼兒運動遊戲活動使用的器材是否符合幼兒的年齡、成熟度、能力、興趣和需求等等。(3)在場地方面，活動設計應該要考量到場地的限制，例如地板的材質、空間的大小和室內室外等等，藉此讓活動能進行的既安全又有效率。(4)在時間方面，須配合既定的時間去規劃不同時間長度的活動，一般來說大致以20到50分鐘為主。(5)在安全方面，此為幼兒運動遊戲中最重要，運動遊戲活動的實施本就是為了讓幼兒獲得健康的身心。

綜合上述可以得知，運動遊戲可以發展幼兒體能、培養健康體魄，還可以活化腦部增加認知；在遊戲過程中抒發情緒、培養解決問題的能力，讓幼兒學習適應社會規範、尊重他人、學習合作的能力，都具有正向的價值。因此，幼兒運動遊戲確實是有助於幼兒的身心發展，是幼兒教育中不容忽視的一環。

貳、幼兒運動動作之發展

水心蓓（2003）指出幼兒的身體動作發展，是先「有」再「好」，其動作才可能漸漸更熟練、更平衡、更協調及更多樣化。許義雄（2001）根據幼兒之年齡和動作能力發展，整理出表 2-1 幼兒穩定性、移動性和操作性運動發展順序。

表 2-1：幼兒穩定性、移動性和操作性運動發展順序

類 型	年 齡	能 力
走	3歲之前	幼兒已具備了基本起步移動能力，例如已具備了橫向走、倒退走、上下樓梯走、斜向前進、後退走，甚至交叉步走。
跑	2-3歲	第一次會跑。
	4-5歲	跑的有效、優美。
	5歲	快速且成熟跑。
跳	2歲左右	由一呎高地方跳下。
	5歲	跳一呎高或遠度。
	6歲	成熟使用各種跳躍方式。
單腳跳	3歲	以慣用腳跳三次。
	4歲	以同一腳連續跳4-6次。
	5歲	以同一腳連續跳8-10次，可在10秒內跳完5-10呎。
	6歲	跳躍動作很成熟、優美。
快速跑	4歲	沒有效率的奔跑。
	6歲	動作優美正確的奔跑，具韻律感的跳躍。
具韻律感的跳踏	4歲	單腳跳躍。
	5歲	稍具韻律感的跳躍。
	6歲	非常具有韻律感的跳躍。
投擲	3歲左右	面向目標、腳不動，僅用前臂投球。
投擲	4-5歲	能同手同腳的踏前投球。
	6歲	各種熟練的投球。

接補	3歲左右	追捕球，以遲鈍的手臂動作做空中接球。
接補 踢	3-4歲	接球時會有畏懼感。
	4歲	利用身體做籃狀抱接球。
	5歲	接小球亦用雙手。
	6歲	成熟且優美的接球。
	3歲左右	以直膝並移動一點身體踢球。
踢 打擊	3-4歲	能彎曲腳並將腳往後抬而向前踢球。
	4-5歲	能明確大幅向後抬腳，向前踢球。
	5-6歲	精熟的踢球。
	3歲左右	面向目標，以垂直平面的擺動方式打擊。
打擊	4-5歲	能站在目標的一側，以水平的方式打擊。
	5歲	能旋轉腰部和身體，並改變重心向前打擊。
	6歲左右	以熟練的水平方式打擊固定的球。

資料來源：許義雄（譯）(2001)。兒童發展與身體教育。臺北：美商麥格羅·希爾。(Gallahue, D. L., 著)。

許義雄（2004）強調讓兒童透過身體大肌肉運動來探索身邊事物，進而學習動作技能獲得知識，可以享受運動帶來的樂趣。二歲以上到五歲的學齡前幼兒是學習的關鍵期，孩子正處於基礎期動作的階段，其可塑性非常高(孫淑華，2007)。林清山與張春興（1993）認為人體的動作發展主要受到二種因素影響：一是成熟因素，身體內部的細胞和組織產生變化；二是學習因素，個體與外界接觸使得身體組織得以充分運用。成熟與學習兩個因素，跟孩子的身體動作發展息息相關。水心蓓（2003）也指出幼兒的身體活動在沒有壓力負擔的狀態，學習行為自然能展開，如果善加利用遊戲的屬性引導孩子參與，那麼師生都能教與學樂在其中。

綜合上述可以得知，兒童在學齡前除了小肌肉發展，每天讓幼兒從事三十分出汗性大肌肉運動，透身體來正確學習基本動作發展技巧，探索生活環境，從中獲得成功的經驗非常重要。幼兒教師必須深入了解每位孩子的動作發展，重視個別差異，提供各種運動遊戲的學習機會，才能提升其注意力發展，激發孩子無限的潛能。

叁、實施運動遊戲活動的評量

教育部重視幼兒自由遊戲及在遊戲中學習的價值，在幼兒園教保活動課程大綱中，將「身體動作與健康」納入幼兒六大領域活動，讓幼兒得以自主的探索、操弄與學習。研究者重視幼兒喜愛遊戲的天性，提供多元且結構性較低的素材，讓幼兒有充足的時間能夠自發性的探索、操弄，配合不同的課程，讓幼兒能安心投入進行想像與創造的遊戲，並享受遊戲所帶來的樂趣與滿足。幼兒運動的動作實施的原則就是「營造安全有趣的遊戲

氣氛」及「以統整的觀點將健康行為融入日常生活」。研究者以「行動」代替「說明」，讓幼兒喜歡肢體活動，表現健康行為；依據幼兒的身體狀況和興趣，彈性設計各種教學方式，善於引導生活中與運動遊戲相關的經驗，多元化的活動與教材，運用在地資源和空間，陪伴幼兒一起學習。實施運動遊戲教學時宜掌握的具體要點(教育部，2017)：

一、協助及提醒幼兒遵守共同建立的安全活動規則：

1. 活動前：慎選多元合宜的教材與設備，檢視整體的活動空間。
2. 活動中：示範良好的健康行為，引導幼兒的健康行為與動作技能，提供充足的活動時間，鼓勵幼兒展現肢體創意，注意觀察幼兒的體能適應狀況。

二、評量原則

健康行為的養成是長久內化的結果，所以必須持續觀察並紀錄其變化，以下為幼兒表現的觀察分析及研究者省思的重點：

(一) 觀察分析

1. 平日觀察：

每天幼兒入園道離開幼兒園，幼兒的生活自理及運動遊戲活動隨時都會發生身體動作的覺察與模仿協調與控制、組合與創造等動作能力的行為。

2. 定期分析：

觀察紀錄表、教學日誌、親子聯絡簿在學校或家中的行為表現等相關資訊，以及表2-2之身體動作與健康關注面向資料，皆可列入教學分析、調整教學方法及後續課程內容、或個別指導的參考資料。

(二) 教學省思

幼兒的身體動作及健康行為主要從日常生活與運動遊戲中學習；所以，平日注意力觀察紀錄表省思的重點，在於日常生活及運動遊戲提升孩子學習之注意力；而定期運動遊戲觀察紀錄表省思的重點，則在於運動遊戲活動中的創新及方法。研究者在幼兒遊戲與生活互動過程中，搭建鷹架來支持與擴展幼兒運動學習與健康行動，使運動遊戲教學與教保活動更有趣。

(三) 教學評量

檢視自己的教學、有系統的規劃和實施幼兒學習評量。在平時依據計畫，持續的蒐集每位幼兒的學習表現，定期整理與分析，以了解幼兒的學習是否朝課程目標邁進。幼兒學習評量不宜用紙筆測驗的方式進行，也不能依賴研究者個人、單次或一種方法所蒐集的資料判斷。幼兒學習評量須平時蒐集幼兒學習表現資料並定期彙理與分析，由園方、教保服務人員、幼兒及家長共同合作，針對幼兒在六大核心素養的學習情形進行總結性評量。

表2-2：身體動作與健康關注面向分析觀察資料

資料來源	關注面向	
觀察幼兒日常行動或體能遊戲活動	身體怎麼動	移動行進：跑、跳、攀、滑、平衡
		重心運用及轉移：伸展、彎曲、搖擺、蹲站、旋轉、翻滾
觀察幼兒在戶外遊戲場使用大肌肉器材的情形		對抗地心引力：單腳跳、雙腳跳、踏跳、跨跳
		操作用具：投擲、接、踢、打擊、拍、運、滾
教學日誌中有關身體動作表現的紀錄	如何挑戰及豐富動作內涵	身體動作：身體重心改變、動作幅度範圍、速度快慢節奏
觀察運動會或親子活動		展演故事：動作表達想法、情緒、感受、意見，擴展及結合動作表現角色行為
美勞區的活動觀察紀錄		創意活動：嘗試挑戰新活動，統整美勞或創意作品融入肢體動作，從肢體動作創造出不同的動作方式，增加互動內容的趣味
幼兒參與活動的意願	樂於活動提高身體適能	積極參與活動的意願：主動參與帶領的、跟隨的、平行的、合作的、競爭的遊戲活動
		增加活動頻率與時間：逐漸延長活動時間、每天都有活動時間、每次活動 30 分鐘以上、活動後達流汗效果
觀察例行性活動的表現	樂於參與自我照顧的健康行為	觀察幼兒在如廁、吃飯、清潔、收拾等生活自理的態度，展現符合情境的照顧行為
家庭聯絡簿或親子學習活動紀錄		是否能自行穿脫更換衣服鞋襪，選擇健康的食物、不偏食，能自己洗臉潔牙並參與居家環境的清理打掃，理解 3C 產品對視力的影響並減少使用時間

資料來源：教育部（2017）。幼兒園教保活動與課程大綱。臺北市：教育部。身體動作與健康，28。

肆、視覺、聽覺及動覺三大類遊戲之內涵

Gardner(1999)認為智慧是用來學習、創造及解決問題的工具，人類的智能有九種，而常見的語文、數學、空間推理能力並不能代表一個人的智能發展。因此每個人都有不一樣的優勢能力，每個人的強項都不同，都可能是某一類型的天才。費雪(B. Fischer & L. Fischer, 1979)舉出感覺專長型可分為聽覺型、視覺型與體覺型：①聽覺型：透過聽覺的過程，例如講述法、團體討論法等直接傳達訊息，都可成為有效的學習方法。②視覺型：透過視覺的過程，例如具體的教材或教具和其他視覺媒體等，都可成為有效的學習方式。③體覺型：透過體覺過程，「從做中學」就是最有效的學習方式。許育嘉(2010)指出人對資訊的感知，有人用眼、有人用耳、有人用肢體來達到最佳學習效果；感知的偏好包含視覺記憶、聽覺記憶與動覺記憶等，被稱為「記憶的種類」縮寫為KAV(kinesthetic、auditory、visual)。不同類型的孩子，就會有不同的學習類型，視覺型的人用眼睛看生活環境的變化，聽覺型的人用耳朵聽生活環境各種聲音，動覺型的人用身體感受生活環境的改變。如果能夠了解孩子的優勢能力就能夠幫助他們適性發展，用最有效的方式學習就能夠事半功倍，透過有效的學習方式亦能協助提升幼兒的注意力。因此，研究者根據視覺型、聽覺型與動覺型三種學習型態分別設計了相對應的運動遊戲，藉此觀察並深入探究其對幼兒注意力的影響，以下個別分述如下：

一、視覺型 (Visual learning)：

許育嘉(2010)指出視覺型的學習者是過目不忘，因此透過閱讀的方式來學習效果佳。視覺型的學習者透過圖像來學習，想像力豐富，看過的東西特別容易記得住。Leaver (2005) 將視覺學習者分為兩類，分別是「圖像記憶者」和「文字記憶者」(imagists/verbalists)。圖像記憶者透過圖像來學習，在聽到或看到事物時腦中都會出現畫面來幫助記憶。文字記憶者利用文字來儲存記憶，看到任何訊息腦海都是出現文字。視覺型的人先用雙眼去處理環境中的事物，可以在同一個時間接收到很多訊息，因為他們的眼睛能夠快速學習，因此視覺遊戲必須善用孩子的視覺來學習，多用圖像記憶，讓幼兒應用觀察來理解新的事物。視覺型孩子很容易被移動的人、事、物吸引，因此研究者運用了色彩及圖形豐富的教材教具，例如體能環、觸覺板、粘巴球、小豆袋、套環組、彩球等，都有紅黃藍三元色提供孩子圖像記憶，以及玩顏色配對遊戲。每次遊戲過程中，幼兒專心操作教具及熟悉遊戲型態之後，由個人到團體，再循序進階下一個單元。

二、聽覺型 (Auditory learning) :

許育嘉(2010)指出聽覺型的學習者可以聽出聲音的字義文法，他們大多藉由「聲音」來獲得新資訊。語言聲音是聽覺型學習者的重要途徑，他們口語表達能力強，喜歡與人討論，過程中把自己的思考過程表達出來，有助於思路的理解。Leaver (2005) 將聽覺學習者分為「從聽中學」和「從說中學」(aural learners/oral learners)兩種不同類型。「從聽中學」是聽到別人說來學習，他們學習時多半不抄筆記，因為他們通常可以記住所聽到的訊息，所以聽力測驗的表現上特別好。「從說中學」者特別愛說話，透過說的過程來理解、儲存訊息，因此常會被認為是干擾活動進行。聽覺型的學習人總是對聲音反應非常靈敏，所以研究者進行運動遊戲活動時，使用節奏輕快音樂除了幫助記憶之外，也阻隔外界干擾的環境，協助孩子集中精神的學習。聽覺遊戲必須善用孩子的聽覺來學習，多用聲音來記憶，用孩子理解的話來認識事物，過程是透過口語化來思考。因此研究者運用了沙鈴、音鐘的聽辨，配合顏色區辨、分類、配對等遊戲，利用有押韻的口訣幫助記憶讓幼兒學習，幼兒專心操作教具及熟悉遊戲型態之後，由個人到團體，再循序進階下一個單元。

三、動覺型 (Kinesthetic learning) :

許育嘉(2010)指出動覺型的學習者，他們透過整個身體來學習，過程中不斷的行動來學習新的事物。動覺型的學習者需要透過操作來學習，在生活中他們熱衷於操作性的活動，肢體律動的學習效果特別好，有的孩子甚至要一邊跑步、一邊背課文才記得住。Leaver (2005) 依據學習將動覺型分為「大肌肉運動」和「小肌肉運動」兩種類型。大肌肉運動指的是手腳等全身性較大的動作活動，孩子在語文學習時適合角色扮演或TPR(肢體反應活動)等教學活動；而小肌肉運動是指手部的小肌肉活動，孩子上課時喜歡寫字或塗鴉，所以適合採用筆記、抄寫等方式來學習。動覺型的人喜歡透過肢體活動來學習，他們學習時容易發出聲音，閱讀時喜歡拿東西指著書本閱讀，他們常被標籤為注意力不專心、好動、學習習慣差。動覺型的學習模式就像嬰幼兒時期，會用身體去接觸外界事物，除了肢體也用感官去觸摸四周環境。實際上動覺型的學習者是「越動學得越好」，因此，對老師來說是最大的考驗是正確的判斷學生是不守規矩的干擾，還是為了更專心學習而動。因此研究者運用了墊上爬與滾、體能環跳躍、觸覺板練習、投擲彩球、吸盤球、小豆袋、射飛盤以及套圈環等大小肌肉的操作練習，幼兒專心操作教具及熟悉遊戲型態之後，由個人到團體，再循序進階下一個單元。善用孩子的身體記憶，運用操作教具來理解事物，才能愈活動愈能專心。

綜上所述，每個孩子的學習類型（learning style）不一樣，有的孩子在用耳朵聽的過程中可以學習，有的孩子在用眼睛觀看的過程中學習，也有的孩子結合聽和看加上動作來學習。學習型態沒有好壞的方式，每個人都有自己擅長的學習方式，所以我們要了解孩子偏好的學習方式，然後因勢利導、尊重孩子的個別差異，鼓勵孩子逐漸嘗試，引導孩子慢慢擴展到其他學習型態，孩子能夠接受、感覺最合適就是最有效的學習方式。

第二節 注意力的定義與理論基礎

王意中(2009)用投籃來形容注意力，當孩子清楚知道籃框是目標，就會把籃球投入籃框中，孩子有了注意力，就能聚焦在當下他所該進行的活動上。本節便針對注意力的定義、注意力的理論、視覺、聽覺及動覺三大學習模式及幼兒注意力之相關研究等依序進行探討。

壹、注意力的定義

張春興（2011）認為注意力是獲得知覺經驗的心理活動，指個體在眾多刺激的情境中，只選擇其一個或一部份去反應。王意中（2015）提出注意力有分集中注意力、選擇性注意力、持續性注意力、轉換性注意力、分散性注意力；集中注意力為個體在清醒的情況下，集中注意力進行任何的活動；選擇性注意力為孩子不受外在在不相關事務刺激所影響，而將注意力集中在該進行的活動中；持續性注意力為孩子能持續一段時間的注意力；轉換性注意力為當一項活動轉至另一個活動時，孩子仍然可以維持該有的注意力表現；分散性注意力為孩子能在同一時間進行兩件或以上的事情。

注意(attention)是一個認知過程的心理學概念。研究方向與立論的不同，對「注意力」的定義也有不同的解釋：張春興（1989）指出注意力的定義是指個體對情境中的眾多刺激，只選擇其中一個或部分反應，並從中獲得知覺經驗的心理活動。Das, Naglieri 和 Kirby (1994)提到注意力就是人們從一大堆刺激中，做出一種選擇的過程。劉英茂(1980)則表示個體從視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺等感官接受器接受到刺激的一種選擇性反應即為注意力。黃德誠(2016)認為懂得把注意力放在重要的事情上，或者在需要的時候把注意力轉移等，就是如同運動選手比賽時，達至「最佳表現」的重要技巧。Csikszentmihalyi (1975) 指出將注意力完全集中在發揮的重點上，才能夠產生「順流」境況。根據 Martens (1987) 注意力是指把意識指引向由感官接收回來的信息，因為我們聚焦在所注意的事物上，身體的各種感官無時無刻都會接收外界許多不同的刺激，如果全不予理會自然就不會知覺到。

個體因為意識層面的情境刺激，讓心智活動產生分配作用，選擇其中某一部份做出反應，並從中獲得知覺經驗即為專注力(鄭美萱， 2010)。專

注力主要是對一件是專心程度與投入程度(張旭鎧，2009)。將此定義延伸，個體對於學習的事物感到興趣，就會引起專注的發生，專注，也可以說是一種意願和參與的行為(張靜文，2008)。專注力影響幼兒「大動作」能力發展，幫助幼兒自理能力或生活技能的學習，能力發展好則表現出積極的自主學習性。(張旭鎧，2009)。綜合以上文獻所述，孩子如果把注意力放到關心的事務上，就可以促進專注力的形成，這是孩子學習任何事物的重要基礎，扮演著相當重要的角色。

專注力涵蓋心理與生理的執行過程，是任何學習的基礎。一般而言，幼兒專注力持續度時間如表 2-3 所示：

表 2-3：幼兒年齡與相對專注力持續時間

年齡(歲)	專注力持續時間(分鐘)
2	7
3	9
4	12
5	14
8-9	15-20
12-13	40
>13	45

資料來源：整理自林秀蘭(2004)。如何提昇孩子的專注力。文教新潮，9，18-26。

貳、注意力的理論

注意力理論因研究者的立場不同而相異，依照認知心理學中的訊息處理理論，人的記憶分成三類型：感官記憶、短期記憶、長期記憶。其中個體憑藉視、聽、嗅、味等感覺器官產生的短暫記憶是訊息處理的第一站，如不加以注意，則此一記憶會立即消失；如進一步處理，就加以注意，轉換為另一種形式。(林清山，1997；張春興，1991)。注意力理論是一切應用的基礎，更是發展有效評量工具所不可或缺的要點，本節探討認知心理學觀點，與視覺、聽覺及動覺學習模式之觀點。

一、認知心理學觀點

早期所提出的注意力理論多以認知心理學角度，對個體如何選擇注意目標的運作提出說明。在認知心理學中，有許多關於注意力的理論，重要理論簡介如下：

(一) 瓶頸理論 (Bottleneck Theories)

Miller 從研究顯示在感官訊息貯存和口頭報告間存在一個瓶頸而提出瓶頸理論，讓受試者雙耳分聽不同訊息的實驗，透過耳機讓耳朵聽一種訊息，耳朵邊也播放一種訊息，結果受試者只能報告受注意耳朵播放的訊息，完全不清楚不受注意耳朵邊播放的訊息內容；發現受試者很難同時注意兩種訊息。英國心理學者 Boradben 研究出訊號不被注意，則無法將其轉化為記憶而進行儲存，得知專注力為某種進入腦部訊息之「過濾作用」(引自鄭昭明，2010)。

(二) 容量理論 (Capacity Theories)

容量理論是將注意力視為一有限資源，假設個體所能選擇與支配的注意力是固定的，容量模式主張注意力是「認知資源」(cognitive resources)，是有限的資源，因此當個體面對越複雜的刺激，就需要越多資源(Kahneman, 1973)。Kahneman 提出個體專注力的容量是有限度的，個人依照自己的需求進行分配，而做出選擇性處理(引自鄭麗玉，2006)。簡而言之，人類在不同的活動會有不同的專注力，處理簡易活動需要少的專注力資源，而有較多時間及專注力去處理其它事物。

(三) 多元模式 (Multimode Model)

Johnston 與 Heinz 等人研究，綜合提出瓶頸理論與容量理論的模式，個體可以選擇將瓶頸置於某處，此模式主要強調可自由彈性分配注意力，發揮最有效的資源，稱為多元模式(引自鄭麗玉，2006)。

(四) 自動化 (Automaticity)

Stroop(1935)用顏色字塗上不同色，例如「紅」字塗上白色，「黃」字塗上紅色等，然後要受試者說出字的顏色，而非這個字的意思，但是受試者常常受到字本身的干擾，而不自覺的讀出字的顏色，這就是認字達到自動化。注意力多少的需求，視個體對一個程序的熟練度而定，所以越熟練的需要的注意力越少，而極熟練的則完全不需要注意力，這樣的過程稱為自動化(引自鄭麗玉，1993)。自動化處理可定義為一種迅速、平行歷程，不需要個體多花費心力(鍾聖校，1980)。例如：本國學生在閱讀外文則花費的時間會較多，而閱讀中文書刊可以很快速。較困難的工作，需要較多的認知資源，但透過練習可以減少所需的心智努力，如果不斷練習，整個工作便會趨向自動化(梁仲容，1996)。

綜上所述的四個理論就認知心理學之觀點可知，不同情形下，個體注意力的選擇情形不同，多元模式與自動化學理論得知，與舊經驗相關較易獲得注意，已熟練之訊息甚至無需特別注意即可受到處理；依照容量理論所述，如果個體的認知資源足夠，則可以接收和注意的訊息就越多。因此，透過不同的教育活動與協助，則可提升個體注意力。

二、視覺、聽覺及動覺學習模式觀點

王志鈞(2013)指出在美國、香港和日本等地的學生研究顯示，視覺型的人約占 29%；聽覺型的人約占 34%；動覺型的人約占 37%。由上得知，動

覺型的學生比率不低，不過傳統教學方式是熟讀課文內容而考試得到高分者，學習環境不太可能容許動覺型的學生在教室遊走來背課文的學習方式，但是比較適合視覺型與聽覺型的學生。

感官接受器的訊息是從外在環境所獲得，包括：視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺、前庭覺、本體覺，即為「感覺統合」(張旭鎧，2009)。而每個學習模式因人而異，根據「加速學習系統」(Accelerated Learning Systems) 創始人柯林·羅斯(Colin Rose)(1999)指出，人類的學習模式大致分為三類：視覺型，聽覺型和動覺觸覺型，依照接收、感受和表達訊息的差異而區分。

(一)聽覺之注意力

聽覺理解能力涉及在知覺層面上的語音辨認、辨識、口語訊息在工作記憶系統中的暫存，以及在概念層面上使用語言知識分析句子的語意、語法、建構意義等歷程，是個體在理解或解碼口說符號(spoken symbol)時的一種複雜心智運作活動(林寶貴、錡寶香，民 88)。王志鈞(2013)指出聽覺型孩子透過耳朵聽力來學習，口齒清晰的唸出，講得越詳細，孩子得到的聯想就更多，記憶也就越深刻，可以增強小朋友的認知和記憶；此外運用戲劇化的朗誦，也是一項非常有效的學習策略，因為人腦容易記住戲劇性的事情，對於平淡無奇的對話往往會省略，是一項非常有效的學習策略。

聽覺型的學習策略，是利用音效來強調訊息，有助於孩子將訊息記在腦海中，老師可以透過聲調變化的互動對談，提醒他們回憶之前的學習內容，可以讓這一類型的孩子得到更好的學習效果。

(二)視覺之注意力

許育嘉(2010)指出視覺型的學習者是過目不忘，因此透過閱讀的方式來學習效果佳。Leaver (2005) 將視覺學習者分為兩類，分別是「圖像記憶者」和「文字記憶者」(imagists/verbalists)。王志鈞(2013)指出視覺型的人學習的有效方法是運用學習地圖，讓訊息透過不同方向呈現，利用圖像化的指引進行全面性思考，可以掌握訊息重點，這和人腦的思維結構完全相符。視覺型的小孩是用眼睛去觀察喜歡「看」、圖卡或影片透過眼見來學習；喜歡與人面對面，會透過臉上的表情來表達情緒。教學上可以運用學習地圖，只要記住一些關鍵文字或圖像然後連結，閉上眼睛，在心眼裡再重新描繪一次，就能加深印象，更可以清楚記住學習主題架構。

視覺型的學習策略，孩子喜歡透過眼睛來學習，例如看老師上課寫黑板，視覺型孩子可以安靜閱讀來學習新的知識。本研究觀察幼兒注視老師說話、追視移動中的物體一段時間(約 2 分鐘以上)、分辨基本顏色的認知、完成拼圖的耐性、鞋子左右邊穿正確的情形、投球入籃子的情形、持續進行視覺遊戲活動所表現的專注與參與程度。

(三)動覺之注意力

動覺型的學習策略，主要是透過肢體的動作探索，表達內心的想法，例如動手操作，自己動手實驗，他們不容易長時間坐著上課；與其老師滔滔不停講解，不如孩子透過親手操作教具、甚至是角色扮演，來適應

外在的環境，才會讓孩子真正專心學習。郭怡然(2015) 在文章中指出美國佛羅里達州立大學教授 Charles H. Wolfgang 用 16 年長期追蹤研究 37 個托兒所的小朋友，從 4 歲一直蒐集到高中，觀察記錄孩子們操作積木的情況，高中時期選修數理科表現及學測成績；結果發現，4 歲時能熟練運作積木的孩子，在高中時的數理科表現，比其他同學表現優異。但是多數動覺學習型的孩子，無法適應現在的學校教育型態，因此常會被誤認為是注意力不足；對於動覺學習型的孩子來說，如果坐著不動容易腦袋放空，不如一邊學一邊動，從生活中累積不同的經驗，帶動思考能力發展，學習才會更有效率。

國外學者 Weikart 發表 3-5 歲幼兒必備的 8 項重要動作經驗，其中「跟隨動作指令」是需要聽覺、視覺、觸覺與運動覺的協調發展(引自林翠媚，2000)。柯林·羅斯 (Colin Rose) (1999) 指出，人腦裏面有千萬棵樹像一座複雜的樹林，腦細胞可以長出 2 萬多條的「樹狀突」，記憶便是透過神經突觸的連結，建立起連結學習區。綜合上述論點，聽覺型小孩使用說話與交談來學習，視覺型的小孩主要是用眼睛去觀察，動覺型則是用身體去感應，這是人腦處理記憶產生不同的學習類型。如果孩子可以一邊閱讀繪本，一邊用 CD 音響放出聲音，一邊再加入互動式討論，就是充分運用眼、耳與身體的最佳學習法。因此，有效的加速學習法是結合視覺、聽覺和動覺觸覺等多重感官來學習，是運用人腦不同的學習區位來記憶。

《心智地圖》作者米爾·李文 (Mel Levine) (2004) 觀察到人類大腦有八種神經發展系統，每一種心智都可能在任何時刻發揮自己的專長，而那些在學校內出類拔萃的心智模式，未來成就不一定飛黃騰達。因為人類的學習並未停止，只要理解孩子不同的心智功能，然後配合他們的學習需求，用天生的優勢來帶動其弱點的改善，讓孩子更有自信快樂的學習。他認為每個小孩具有不同的心智運作模式，都是獨一無二的，若是將視覺型，聽覺型和動覺型三大類型結合運用，孩子的學習效果將達 90%。因此孩子只要充分運用自己獨特專長的能力與記憶連結方式，並善用學習策略，便能讓學習達到事半功倍的效果。

第三節 運動遊戲與注意力的相關研究

近年來注意力在學習上的重要性，備受許多教育工作人員及研究者重視。林鉉宇與周台傑(2010)在文獻研究中指出，Durbrow, Schaefer 與 Jimerson (2001) 曾研究 6 歲至 12 歲年齡層學童發現，當排除學童經濟和文化上的差異，他們注意力表現對其學業成就有很大的影響。林鉉宇與周台傑(2010) 即歸納，學童的注意力不足是導致負向上課行為的主要指標之一。因此，教育工作人員及研究者產生許多對策介入，希望提升學童之學習注意力；以下將相關研究與所得結果整理如下：

一、運用運動遊戲方案：

(一)蕭夙婷(2009)運動遊戲課程對提昇幼兒注意力之研究，實驗對象為某幼兒園大班幼兒43名，研究方法為準實驗法，為期8週共16次的運動遊戲課程。研究結果發現，幼兒注意力之靈敏性在接受與未接受運動遊戲課程幼兒間有顯著差異，顯示運動由遊戲課程在提升幼兒注意力靈敏性有其效益。

(二)賴嬌娥(2011)探討感覺運動遊戲對幼兒心肺功能與注意力影響之研究，研究對象為四十四位4-5歲的幼兒。研究方法為準實驗法，研究時間計十二週的運動遊戲課程。研究結果顯示：1. 心肺功能方面皆有顯著差異。2. 選擇注意力方面，皆有顯著差異。3. 在注意力與活動量、感覺統合功能部分，分數有顯著差異。

(三)楊茜卉(2012)探討運動遊戲活動方案對提升特殊幼兒注意力之成效，研究對象為3名學前階段特殊幼兒，研究方法為單一受試研究法之A-B-A設計，活動課程計九週。研究結果顯示：1. 運動遊戲活動介入後，顯示提升注意力之效果。2. 運動遊戲活動撤除後，注意力仍保有維持效果。3. 適切的支持，有助於幼兒對活動參與的投入。

(四)廖繼薇(2015)探討情境教學式運動遊戲對幼兒專注力之影響，研究對象為60名大班幼童。研究方法為準實驗法，研究時間計8週的情境教學式運動遊戲課程。所得結論如下：1. 實施情境教學式運動遊戲能提昇幼兒部份專注力。2. 實驗組經幼兒運動遊戲課程後，其「選擇性注意力」及「持續性注意力」後測成績皆高於前測成績。3. 實施情境教學式運動遊戲可提昇幼兒專注力。

二、運用藝術的介入方案：

(一)許芷菀(2007)團體黏土活動應用於注意力缺陷過動症幼兒注意力行為成效之研究，實驗對象為2位學齡前之注意力缺陷過動症幼兒，研究方法為單一受試者研究法之無基線期設計法，為期3個月課程。研究結果發現：1. 對兩位個案之不專注行為及持續性注意力有介入效果；而在撤除後，對不專注行為沒有保留效果，但持續性注意力則有部份保留效果；2. 注意力行為，在活動介入期及保留期，皆能逐漸有所改善；3. 個體與環境的刺激，及活動內容與動作難易等因素，皆會影響活動之注意力行為表現；4. 介入後，兩位個案在黏土相關動作、語言等能力上也有進步。

(二)胡裕成(2012)運用音樂元素融入多感官課程發展幼兒專注力及人際互動之研究，研究對象為10名幼童。研究方法為質性研究，並輔以量化數據，研究時間計四個月的課程。所得結論如下：1. 實施音樂元素融入多感官課程對幼兒專注力表現成效為正向的，透過使用音樂元素與各種不同教具、樂器結合的遊戲課程，較容易吸引並維持幼兒的注意力。2. 在透過音樂元素融入多感官課程中，對提升幼兒社交技巧、音樂敏銳度與肢體動作的發展具有正向的效果。

(三)劉芳好；陳淑瑜；楊宗仁(2016)以親子音樂活動誘發自閉症幼兒主動式相互注意力之歷程，研究對象為一位自閉症幼兒，研究方法為個案研究法，活動課程計10次親子音樂活動，每次訓練或執行活動後進行非結構式訪談。研究結果顯示：母親在歷程中有以下的成長：1. 能藉由歌唱來帶領親子音樂活動；2. 能細心觀察孩子的行為，隨時透過音樂給予回饋；3. 能在日常情境中運用音樂元素。此外，親子音樂活動能誘發自閉症幼兒

的主動式相互注意力，包含眼神注視、眼神交替、歌唱展示、動作展示、物件展示等行為。

(四)李玲玉(2011) 運用音樂治療提升特殊幼兒注意力之成效探討，研究對象為三位特殊幼兒。研究方法為參與觀察法、質性敘述為主，量化資料為輔，研究時間計三個月課程。研究獲得之結果如下：1. 施行的音樂活動類別中，「音樂故事」的注意力成效（得分）最高，其次為「歡迎歌」、「點名歌」與「童謠時間」。2. 本研究之音樂活動，對於幼兒注意力發展有明顯之成效。

三、運用運動活動方案：

(一) 李育瑄（2014）按摩對大班幼兒神經生理反應及注意力影響之研究，實驗對象為大班 11 位幼兒為實驗組、9 位為對照組，研究方法為量化研究工具，並輔以訪談紀錄作為質性結果分析，為期八週的按摩介入課程。研究結果發現：在膚電的反應有顯著提升，表示按摩介入後幼兒具有較放鬆且愉悅的情緒。在注意力表現上，實驗組幼兒無論警覺性注意力或選擇性注意力測試上的表現皆顯著優於對照組幼兒，表示按摩能夠有效提升大班幼兒的注意力表現。

(二)林湘琪（2008）瑜珈對於注意力缺陷過動症幼兒分心行為之影響，研究對象為一位大班、經醫院診斷為注意力缺陷過動症之幼兒。研究方法為個案研究，研究時間計十二週之教學。研究之結論歸納如下：1.課程介入後，減少個案在瑜珈課堂上之分心行為表現。2. 經由瑜珈課程之介入，個案情緒表現較為平穩。

(三) 呂幼秀 (2015) 太鼓活動對學齡前幼兒注意力表現之影響，研究對象為 18 人，9 位幼兒為實驗組、另 9 位為對照組，研究工具以電腦神經心理注意力測試軟體為量化研究工具，並輔以訪談紀錄作為質性結果分析。本實驗研究結果顯示：1. 實施太鼓活動介入後實驗組幼兒在注意力表現上，及實驗組幼兒無論警覺性注意力，或選擇性注意力測試上的表現，皆顯著優於一般作息的幼兒表現。2. 兩階段實驗表現，也顯著優於實驗前各組注意力的表現，表示太鼓活動能夠有效提升學齡前幼兒的注意力表現。

(四) Jarraya, S., Wagner, M. O., Jarraya, M., & Engel, F. A. (2019)對幼兒園 12 周瑜珈練習增加視覺注意力，視覺 - 運動精確度減少 5 歲兒童注意力不集中和多動症的行為。研究對象為 5 歲幼兒。研究方法為每週兩次 30 分鐘瑜珈課程，研究時間計十二週之教學。研究之結論歸納如下：1. 改善了 5 歲幼兒園兒童的注意力，視覺運動精確度以及減少注意力不集中和多動症的行為。2. 與通用 PE 和被動 CG 中表示的通常的幼兒園活動相比，瑜珈計劃在更高程度上提高了注意力，視覺運動精確度和行為。3. 增強幼兒學習相關的功能，並可作為幼兒社交，情感和學習活動的補充。

四、運用閱讀活動方案：

(一) 賴孟龍；陳彥樺(2012)以眼動方法探究幼兒閱讀繪本時的注意力偏好，實驗對象為十三位 4 歲與 5 歲的學齡前幼兒，研究方法為眼動技術（eye-tracking technique）探究學齡前幼兒閱讀繪本時的注意力分布與歷程。研究發現：1.學齡前幼兒在閱讀繪本時，注意力大多集中在插圖上，而在閱

讀插圖的過程中，與故事情節相關的插圖比較受到注意。2. 此外，醒目標記的文字並不會增加學齡前幼兒對文字的注意力。

(二)陳奕蓉；陳惠茹(2017)運用對話式共讀提升幼兒注意力之成效探討，研究對象為18位4歲到6歲的幼兒。研究結果顯示：接受對話式共讀的實驗組幼兒的整體注意力（圖畫注意力和推理注意力）及閱讀注意力表現均有大幅度的提升，與控制組幼兒有顯著的差異。

(三) Justice, L. M., Pullen, P. C., & Pence, K. (2008) 電子樂譜閱讀中學齡前兒童的視覺注意與不同類型的文本支持有關。研究對象為學齡前兒童 (n = 32) 對印刷品和圖片的關注。研究工具使用 Tobii X2-60 便攜式眼睛跟踪裝置評估用於打印和照片的凝視固定持續時間，其捕獲每個兒童的角膜反射數據。本實驗研究結果顯示：1. 靜音或朗讀時相比，當大聲朗讀和突出顯示印刷品時，兒童的印刷總固定時間最長。2. 當孩子們靜靜地展示時，孩子們看到的印刷品比計算機給孩子們讀故事的時候看得更多。3. 孩子們參加的照片不僅僅是在頁面上打印，而是在大聲朗讀故事時，這種差異最為顯著。

五、運用圍棋活動方案：

蕭愛霖(2014)以準實驗研究，實驗對象為 103 位四至六歲幼兒，研究工具：空間轉換任務及腦立方腦波儀蒐集空間能力與專注力資料，研究時間：每週兩次為期 6 週。研究發現：1. 對大班幼兒的整體空間能力、平行轉移的空間能力提升有明顯的成效。2. 幼兒圍棋活動對幼兒的空間能力與專注力成效會因性別不同而有差異。中班幼兒空間能力的成效是女生的介入效果大於男生；大班幼兒則是男生大於女生。

綜合上述，實施音樂元素融入多感官課程，對幼兒專注力表現成效為正向的，對提升幼兒社交技巧、語言、音樂敏銳度與肢體動作的發展具有正向的效果。藝術的介入則有音樂、美術、團體黏土等活動，對幼兒不專注行為及持續性注意力有介入效果有正面的成效（許芷菀，2007；李玲玉，2011；胡裕成，2012；劉芳妤，陳淑瑜，楊宗仁，2016）。另外還有以運動活動如按摩介入、瑜珈課程、太鼓運動等，減少個案之分心行為、個案情緒表現較為平穩、有效提升學齡前幼兒的注意力表現。（李育瑄，2014；林湘琪，2008；呂幼秀，2015；Jarraya, S., Wagner, M. O., Jarraya, M., & Engel, F. A. 2019）。其他如運用閱讀活動對於注意力表現均有大幅度的提升。（賴孟龍，陳彥樺 2012；陳奕蓉；陳惠茹，2017； Justice, L. M., Pullen, P. C., & Pence, K. 2008）。運用圍棋活動(蕭愛霖，2014)，研究顯示幼兒圍棋活動提升了幼兒的空間能力與專注力。而運動遊戲論文共同的研究結果，根據運動遊戲教學可針對幼兒的心肺功能(賴嬌娥,2011)、注意力之靈敏性(蕭夙婷,2009)、提升注意力(楊茜卉，2012)、提昇專注力(廖繼薇，2015)，多數研究的結果發現以運動遊戲介入增進或改善注意力，研究結果幾乎均達顯著效果，能幫助幼兒達到正面的影響。因此，研究者想藉著運動遊戲活動來提升小幼班幼兒之注意力。

研究者發現運動遊戲論文的研究大多是一般幼兒及特殊幼兒，較少進行學齡前小幼班幼兒注意力之研究；此外，對於幼兒運動遊戲的研究亦多為強調其體能改善，對於其注意力之探討文獻，亦是付之闕如。喜愛遊戲

是孩子的天性，但是現在 3C 產品隨處可得，多數幼兒平日之生活模式以坐式居多，用哪些方法來幫助幼兒的身心健全發展是值得研究之處。

研究者於教學活動中融入運動遊戲，感受到幼兒對運動遊戲之學習動機與興趣，而且運動之後情緒穩定下來，無形中注意力也增加了；所以採用運動遊戲活動來提升小幼班幼兒之注意力。本研究的實驗樣本少，且需重複測量及觀察記錄，因此使用行動研究法。研究者期望以最自然的方式來改善小幼班幼兒的注意力。幼兒時期是以感覺動作認識這個世界，從動作的學習中刺激腦力的發展，而運動遊戲就是培養孩子有目的、快樂健康的玩，為此研究者設計運動遊戲教學，希望能寓教於樂幫助小幼班幼兒在運動遊戲中學習，進而提升其注意力。



第三章 研究方法

基於研究動機、目的與參酌國內外相關文獻，本研究採行動研究法，探討運動遊戲活動對提升幼兒注意力之研究，全章主要內容共分為七節：第一節行動研究之進行；第二節研究架構；第三節研究對象；第四節研究工具；第五節運動遊戲活動設計；第六節研究實施程序；第七節資料分析；以下分別說明之：

第一節 行動研究之進行

行動研究之重要在於研究者就是實務工作者，行動研究包含「行動」和「研究」，由學校教育人員對其面臨的教育問題進行研究，並根據研究結果研擬解決方案且加以改進（黃政傑，1989）。行動研究針對實際情況的需求與限制，做出最適當的反應；過程中透過省思檢討並與人討論問題，隨時修正假設與研究的方法，以改善研究結果（蔡清田，2013）。行動研究歷程是一個持續反省的循環，提供實務問題的解決方案，每個循環有以下五個的階段：（發展性教學行動研究研習資料，2001）。

一、發現問題：

指的是研究者從起始點開始，搭配專業的規準來進行檢核，藉由觀察過程中不斷地釐清與界定，逐漸形成初步的研究問題的歷程。

二、診斷問題：

是指藉由相關文獻資料的蒐集和深入分析、探究，讓研究問題不斷聚焦，進而形成一個具有明確範圍的「有意義問題」，並且對該問題進行界定和論述。

三、擬定與實施行動計畫：

本階段指的是當研究歷程經過起始點的澄清，以及瞭解並確定自己的研究動機與問題之後，便要進一步訂定具體可行的實施驟，並加以實驗執行，從而付諸實現。

四、選擇方法與分析資料：

是指研究者依據研究需求，運用各種研究方法和工具，從實驗中去蒐集多元的資料，接著對蒐集到的資料進行統整與分析，進而解決研究問題、達到研究的目的。

五、結論與省思：

係指研究者運用研究的歷程中所彙整的資料，依據研究目的逐一檢核其實施成效，並透過省思，提出研究中所獲得的專業成長。

行動研究中研究者扮演的角色是研究者也是教學者，在實際進行運動遊戲活動教學時，經由不斷的省思與改進教學時面臨的困難瓶頸，然後進行問題的解決之道。研究進行時透過閱讀相關文獻、實際教學過程中個人省思與修正，尋求解決問題方法，同時也指導教授、協同研

究教師等交換意見的方式，深入探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力，來修正自己教學的技巧與策略。

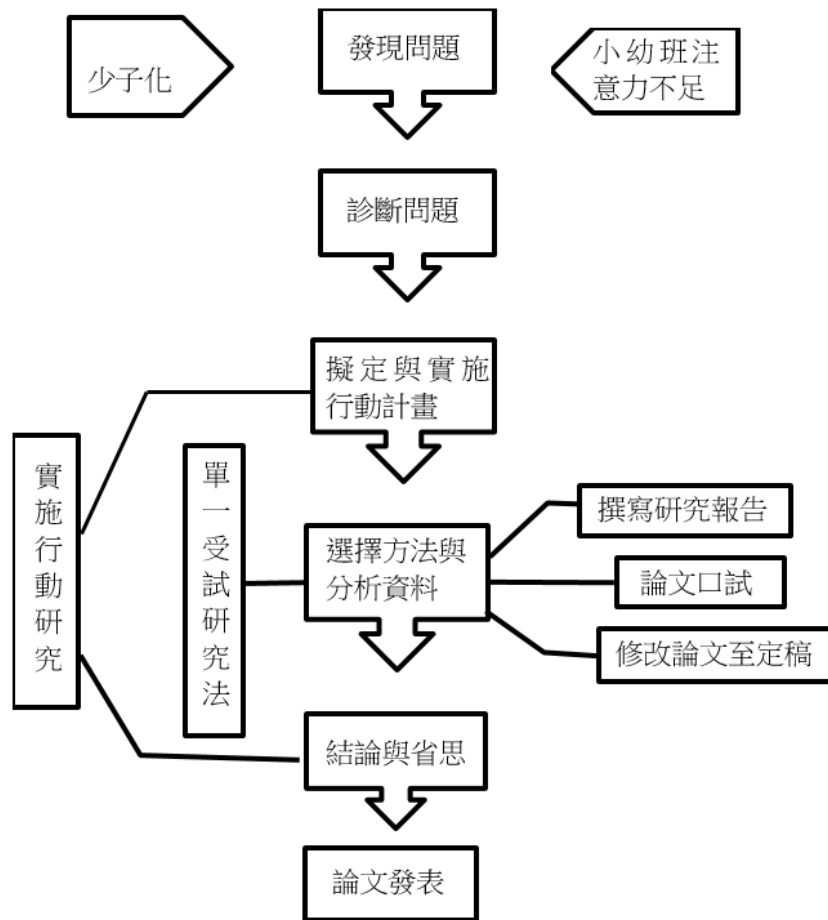


圖 3-1 行動研究歷程圖

本研究根據以上學者分析，擬定的研究流程說明如下：

一、發現問題：

(一)少子化的趨勢及危機，依據《幼兒教育及照顧法施行細則》規定離島、偏鄉及原住民族地區幼兒園經主管機關同意設置之二歲以上至入國民小學前幼兒混齡班，班級人數八人以下。

(二)偏鄉山區開學剛入學的小幼班幼兒，很難適應混齡班的團體生活，情緒浮躁坐不住、學習時也容易分心。

二、診斷問題：

研究者根據教學現場診斷問題，與指導教授多次的討論之後，逐漸把研究範圍縮小確定，由混齡班聚焦到小幼班幼兒注意力的提升，透過多次的討論分析讓研究者的方向不致偏頗；基於研究者為混齡班的教保員，對於班上小幼班幼兒的學習情況及先前經驗能充分的了解，有利於研究的進行，本研究遂採行動研究法，探討下列問題：本研究之小幼班幼兒視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況為何？探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效為何？頗析教師之專業成長及省思為何？

三、擬定與實施行動計畫：

研究者根據文獻探討資料、自編「運動遊戲活動教學觀察紀錄表」「注意力觀察評量表」「幼生注意力觀察紀錄表」「運動遊戲活動教學教案」，進行採用行動研究法。107 學年度下學期進行正式研究，聚焦到小幼班幼兒注意力的提升之探討，從教學活動的進行到活動後的檢討與省思，瞭解幼兒相關的表現情形，並經常與教授、協同研究者討論教學情形，以求解決研究問題、達成研究目的。

四、選擇方法與分析資料：

(一) 採用單一受試 (single subject research) 撤回與倒返中之「A-B-A設計」(杜正治, 2006)，實驗共分為三階段，包括未介入運動遊戲活動之觀察期 (A1)、實施運動遊戲活動之處理期 (B)，與撤除運動遊戲活動後之維持期 (A2)。研究設計包括研究架構、研究對象、研究工具、運動遊戲活動方案設計、研究程序與資料處理等，以求解決研究問題、達成研究目的。

(二) 資料處理分析階段

1. 將整理的結果加以檢定、回溯研究目的，教學省思及共同參與者回饋資料，與實際狀況相互應證，進行討論與分析，撰寫研究報告。
2. 論文口試。
3. 修改論文至定稿：將研究結果與建議歸納綜合整理，完成研究報告。

五、結論與省思：

研究者依據研究目的，逐一檢核實施運動遊戲活動提升小幼班幼兒注意力之成效，透過教學省思與分析討論，運用研究的歷程中所彙整的資料，而獲得的專業成長。

第二節 研究架構

本研究採行動研究法，以探討進行遊戲教學後，小幼班幼兒的注意力變化的情形及成效。自變項：運動遊戲包含「前導活動」、「運動遊戲活動」、「緩和活動」；依變項：幼兒注意力包含「聽覺」、「視覺」、「動覺」；研究對象為混齡班小幼班幼兒，本研究之架構如下圖 3-2，分別說明如下：

一、 研究架構

本研究依據研究目的建立研究架構如圖 3-2，其中各研究變項說明如下：

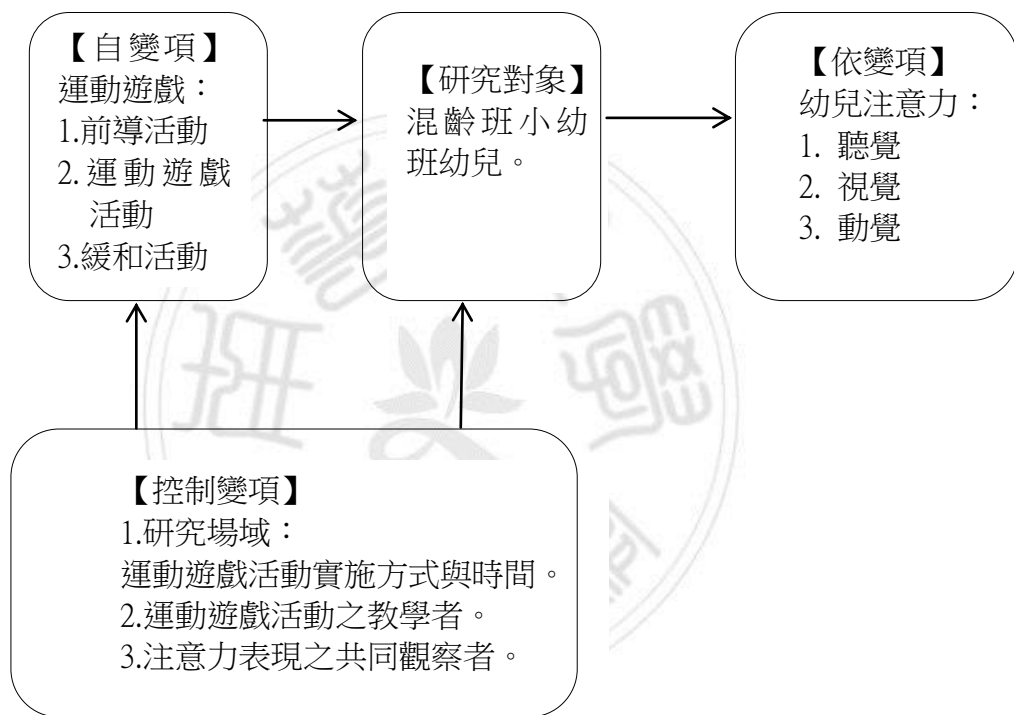


圖 3-2 研究架構圖

(一) 自變項

本研究自變項為研究者自編為期 5 週共計十次之運動遊戲活動方案，此運動遊戲活動方案之設計，相關活動設計與教學資料，並依據小幼班幼兒之特質及能力，考量研究者教學場域的設施設備以及對運動遊戲活動之興趣而編排。

1. 前導活動：

(1) 暖身活動：帶領幼兒念手指謠做放鬆關節的暖身操，配合幼兒熟悉的音樂律動編排。

(2) 引起動機：以故事或情境營造，引發幼兒的好奇及學習動機。

2. 運動遊戲活動：

編排不同的主題活動，增加遊戲趣味，讓幼兒主動探索。

3. 緩和活動：

配合輕柔和緩的音樂，帶領幼兒做吐納等放鬆關節的暖身操，緩和肌肉與遊戲後情緒的興奮。

(二) 研究對象：混齡班小幼班幼兒。

(三) 依變項：

本研究依變項為接受運動遊戲活動方案後，受試者注意力之提升成效，以及接受運動遊戲活動方案期間，依變項：幼兒注意力包含

1. 聽覺 2. 視覺 3. 動覺等受試者注意力改變之情形。

(四) 控制變項

1. 研究場域

(1) 運動遊戲活動實施方式與時間

運動遊戲活動每週進行二次，從 108 年 2 月 26 日至 4 月 2 日，於每週二、四下午的午休之後時間，每次 20 分鐘，為期五週，共計十次。每次活動二位受試者均同時參與進行，每次活動地點均在固定之活動室，活動場地維持簡單及安全原則，擺設教具也以每次活動之主 題為依據，以集中受試者進行活動之注意力。

(2) 注意力觀察記錄表方式與時間

本研究所觀察記錄之注意力為受試者的班級學習情境中注意力之表現，因此觀察地點都在二位受試者班級教室，觀察時間為每週一、三、五午休之後的時間，每次進行 20 分鐘之觀察，共 計進行九週之研究觀察記錄。

2. 運動遊戲活動之教學者：

實驗期間運動遊戲活動之教學者均由研究者擔任，教學者穿著簡單輕便、色彩柔和之服裝，以吸引受試者集中注意力，跟隨學者進行活動。

3. 注意力表現之共同觀察者：

觀察者共三位，觀察者一為幼兒園教師，具合格幼兒教育教師資格，具有七年實務教學經歷。觀察者二為幼兒園教保員，具有十年實務教保及行政經歷。觀察者三為研究者本身。在正式進行觀察記錄前，研究者先與第一、二位觀察者溝通注意力表現的操作型定義，再以受試者上課時之錄影影片進行觀察者訓練，如此使觀察者間一致性信度平均達到 80% 以上。研究正式開始後，則主要採觀察者三之記錄資料為研究資料。

(五) 資料來源：

幼兒園幼生注意力觀察紀錄表，由研究者跟同事於每天的午休之後的 20 分鐘，在活動室觀察幼生運動遊戲活動及語文區、積木區、體能區、團體討論學習情境中，幼生所表現之聽覺、視覺、動覺等注意力之概況。

二、研究模式

研究實驗採單一受試研究之「A-B-A」設計，A1：無實驗處理之基線期，B：介入期，A2：當研究撤除又返回 A，在三階段中皆持續評量目標行為（杜正治，2006）。本研究運用「A-B-A」設計，研究包含基線期 A1、處理期 B、與維持期 A2，如圖 3-2，以下為研究各階段加以說明：

(一) 基線期 (A1)

本階段乃於處理期之前，期間無運動遊戲活動介入，主要運動遊戲活動介入之前的蒐集工作，班級活動時二位受試者的注意力表現，資料蒐集方式為研究者於每週一、三、五午休之後的時間，運用錄影機將受試者上課 20 分鐘之情況紀錄起來，讓觀察者從錄影記錄中觀察二位受試者活動時注意力之表現，並將之填寫於注意力觀察評量表。

(二) 介入期 (B)

此階段為運動遊戲活動介入期間，紀錄重點是二位受試者在接受運動遊戲活動之後的注意力變化之表現情形。二位受試者開始進行運動遊戲活動課程，每週二次共進行五週，總計進行十次運動遊戲活動課程。此期間也持續與基線期相同之時間，進行受試者班級活動之注意力觀察評量表。此外，進行運動遊戲活動時，每次皆全程錄影，研究者每次活動之後回顧省思該次教學錄影記錄，然後把二位受試者在活動中的表現，填寫於運動遊戲活動教學觀察記錄表，以利於研究者等人瞭解受試者對各項活動之參與情況。

(三) 維持期(A2)

此階段為運動遊戲活動結束，主要目的在了解受試者於運動遊戲活動撤除之後的注意力表現，因此仍持續錄影記錄受試者在班級活動中注意力之表現並記錄；維持期間未再介入任何運動遊戲活動，研究者僅就注意力之表現，紀錄於注意力觀察評量表。

第三節 研究對象

一、受試者選擇

本研究之研究對象，以研究者目前服務之偏鄉國小附設幼兒園的混齡班，二位學前階段之小幼班幼兒，在學前兒童發展檢核初篩時，觀察幼兒日常學習表現，在「聽覺」、「視覺」、「動覺」三項向度均易受干擾分心之情形，尤其是注意力無法持續很久；為此，研究者想藉由運動遊戲活動來提升幼兒學習的注意力，經過家長填寫同意書，願意接受本實驗研究。

二、受試者基本資料

本研究受試者基本資料與學習態度如表 3-1：

表 3-1：幼兒基本資料與學習態度

研究對象 性別／年齡	人格特質	學習態度
甲 生／男 3 歲1個月	反應閾偏低、適應度偏低、注意力偏低易分散、趨避性偏避、情緒本質偏負向、活動量偏高坐不住	選擇性學習事物，記憶力佳會思考問題，做事不夠細心需反覆提醒，上課注意力容易分散。
乙生／女 2歲6個月	活動量偏低、反應閾限低、注意力偏低容易分散、趨避性偏趨、情緒本質偏正向	上課學習容易分心，喜歡發表說話，喜歡表現自己，學習沒耐心需反覆提醒，學習態度較鬆散。

第四節 研究工具

本研究透過運動遊戲活動教學，以觀察二位受試者接受運動遊戲教學活動前、中、後注意力的表現情形。研究者以「運動遊戲活動設計教案」進行教學，「注意力觀察評量表」「幼生注意力觀察紀錄表」於教學活動前、中、後之觀察二位受試者注意力行為的改變，以「運動遊戲活動觀察記錄表」記錄受試者於運動遊戲活動中之參與表現；以下為研究工具詳細之說明內容：

一、注意力觀察評量表：

注意力之相關研究探討中發現，多數注意力觀察評量在測驗方式或對象上以特殊兒童為主，本研究之對象為混齡班之小幼班新生幼兒，研究者於是自編適用於本研究對象及研究情境之注意力觀察評量。研究乃參考「零歲至六歲兒童發展篩選量表指導手冊」黃惠玲(2000)、「學前特殊教育課程教師用目標檢核手冊」王天苗(2000)、「幼稚園兒童活動量評量表綜合分析表」陳政見、劉英森(2001)、「兒童感覺統合功能評量表」林巾凱、林仲慧、林明慧、莊孟宜、簡錦蓉、張珮玥、李勇璋、林佑萱(2004)、「注意力缺陷過動症中文版」劉昱志、劉士愷、商志雍、林健禾、杜長齡、高淑芬(2006)、「三大學習類型：視覺、聽覺、動覺」王志鈞(2013)、幼稚園教保活動課程大綱(2017)等相關研究，適合研究者的需求，並實地熟悉混齡班之課堂情形，以瞭解學習活動內容、作息時間、教師對幼生學習行為的要求等，使觀察記錄表能更適合本研究之小幼班幼兒；研究者對原量表加以修編，以建立適於研究目標之注意力觀察評量工具。

綜合上述各項參考資料後，研究者遂編擬本研究所需之「注意力觀察評量表」，初稿完成後，依據三位幼兒教育學者，及二位學前教育教師對本記錄表之建議，再與指導教授討論之後再修訂完成，專家效度如表7。觀察項目根據幼生在語文區、積木區、體能區、團體討論學習情境，本記錄表分為「聽覺注意力」「視覺注意力」「動覺注意力」共三大項，各觀察項目主要考量的是幼生在學習情境中，表現的專注與參與程度。

(一) 觀察項目

「注意力觀察評量表」分為「聽覺注意力」「視覺注意力」「動覺注意力」共三大項，共 17 題；根據幼生在語文區、積木區、體能區、團體討論學習情境中，勾選出各題行為反應最適當的程度。

(二) 記錄方式

1. 觀察記錄時間：每週一、三、五午休之後的下午時間，每次觀察記錄時間 20 分鐘。
2. 採「李克特氏量表」分數記錄方式：第一至四項目選項為「總是做到」、「經常做到」、「很少做到」、「未曾做到」，各項得分依序為 4 分、3 分、2 分、1 分，得分越高表示注意力表現越佳，將記錄表中的分數加總統計後，即為該次觀察所得之注意力表現分數。

(三) 專家效度

本記錄表初稿完成後，經指導教授及二位學者專家與二位現職教師，鑑定審查注意力觀察評量表內容的適切性，並依據專家建議修正成為專家效度。敦請之學者專家與現職教師如表 3-2：

表 3-2：注意力觀察評量表鑑定審查之專家名單

姓名	專長	現職
張筱雯	輔導諮商	南華大學幼兒教育系副教授
郭春在	幼兒心智與社會能力發展、幼兒特殊教育	幼教協會理事長
王麗惠	幼兒園課程設計 親職教育	吳鳳科技大學幼兒保育系 助理教授
林淑女	幼兒教學與輔導	吉尼爾幼兒園園長
謝育婷	幼兒教學與輔導	幼兒園教保員

(四) 觀察者一致性信度

本研究主要觀察者為研究者，為了避免個人的主觀因素影響觀察信度，故請另二位協同觀察者進行觀察，就三位觀察者之記錄結果進行一致性信度考驗，其過程如下：

1. 實驗前，研究者與另二位觀察者就注意力觀察評量表之題項，逐一說明各項注意力觀察行為的定義及觀察記錄原則方式。
2. 進行觀察記錄練習，並討論釐清目標行為與記分原則，且在互不干擾下記錄注意力觀察行為發生的次數，計算三人的觀察一致性信度，其一致須達 80% 以上才停止練習，記錄結果一致性達顯著相關，再開始正式實驗。其計算公式如下（鈕文英、吳裕益，2011）：

$$\text{觀察者間信度} = \frac{\text{三位觀察者紀錄一致的次數}}{\text{總次數}} \times 100\%$$

在進行正式的觀察行為紀錄前，為了解本研究之觀察信度，因此進行觀察者一致性考驗，信度考驗資料如表 3-3 所示，三位觀察者平均信度基線期為 0.83、介入期為 0.88、維持期為 0.93。得知雖然觀察者不同，但對於受試者各項注意力觀察行為能力表現的觀察仍有高度的一致性。

表 3-3：觀察者間一致性

活動階段	基線期	介入期	維持期
聽覺注意力	1.00	1.00	1.00
視覺注意力	0.70	0.75	0.80
動覺注意力	0.80	0.90	1.00
平均	0.83	0.88	0.93

二、幼生注意力觀察紀錄表：

本記錄表由研究者自編，採時間取樣法，參與觀察項目根據幼生平日在語文區、積木區、體能區、團體討論學習情境，觀察內容主要考量的是幼生在學習情境中表現的專注與參與程度，研究者分析整理成文字描述性資料，以瞭解受試者對運動遊戲活動之學習與反應。

三、運動遊戲活動教學觀察紀錄表：

本記錄表由研究者自編，採時間取樣法，用以觀察受試者在參與運動遊戲活動時之反應表現，以供研究者了解活動內容是否符合孩子需求、活動材料是否多樣提供等。內容分為：活動名稱、記錄者日期、活動目標、課程紀實、觀察記錄根據研究問題設計觀察項目、教學省思、參與研究者及回饋等項目，主要考量的是研究者觀察幼兒在活動中所表現與反應的參與情形寫下省思，然後請共同參與者觀看拍攝錄影方式記錄幼兒上課情形，參考運動遊戲觀察記錄表並提供回饋。研究者分析整理成文字描述性資料，以瞭解受試者對運動遊戲活動之學習與反應。

四、運動遊戲活動教學教案：

研究者自編為期 5 週共計十次之運動遊戲活動方案，此運動遊戲活動方案之設計，本研究參考林風南(1997)幼兒體能與遊戲、王健次(1981)如何實施幼兒體育課程、林風南(1990)幼兒體能與遊戲、黃永寬(2007)幼兒運動遊戲課程實施概況之探討、孫淑華(2007)幼兒遊戲對操作性動作技能影響之行動研究、楊文添(2009)幼兒體育運動遊戲介紹-海棉軟墊篇、楊茜卉(2012)運動遊戲活動對提升特殊幼兒注意力成效之研究、幼兒園教保活動課程大綱(2017)等，相關活動設計與教學資料，並依據小幼班幼兒之特質及能力，考量研究者教學場域的設施設備以及對運動遊戲活動之興趣而編排。

五、運動遊戲活動教學錄影：

在本研究基線期、處理期與維持期等階段，受試者表現觀察表皆於原班之課堂進行，為避免影響受試者上課表現，及觀察上有所疏漏，故使用錄影方式記錄幼兒上課情形，以確實搜集記錄受試者於活動中之真實表現。

第五節 運動遊戲活動設計

本研究參考國外學者 Weikart 發表 3-5 歲幼兒必備的重要動作經驗，需要聽覺、視覺、觸覺與運動覺的協調發展(林翠媚，2000)。研究者自編為期 5 週共計十次之運動遊戲活動方案，此運動遊戲活動方案之設計，相關活動設計與教學資料，並依據小幼班幼兒之特質及能力，考量研究者教學場域的設施設備以及對運動遊戲活動之興趣而編排；包含墊上遊戲、視覺聽覺遊戲、投擲遊戲、配對遊戲、綜合活動五種運動項目，共有十次不同的遊戲活動，每種運動項目進行兩次不同之遊戲方式，類似的運動活動讓幼生的舊經驗加強練習以累積熟練度，而不同的運動遊戲則為多元變化以增進新鮮有趣的體驗感受。運動遊戲活動之流程進行須要循序漸進，

包括：1. 暖身活動。2. 引起動機。3. 主題活動。4. 緩和與結束。(高群超，2006；張鳳菊、黃永寬，2009)。

一、活動情境運動遊戲活動為二位受試者共同進行，由研究者進行教學活動，時間為週二與週四午休之後的下午時間，每週二次，進行 5 週共 10 次，每次 20 分鐘。

二、運動遊戲活動方案大綱

本研究之運動遊戲活動大綱如表 3-4。

表 3-4：運動遊戲活動大綱

項目	課次	活動內容	活動目標
墊上遊戲	一、我是小波麗動覺遊戲--墊上爬與滾	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 動覺遊戲+墊上爬與滾 (3) 緩和與結束	1. 練習行走的平衡感和肢體協性。 2. 培養視覺能力。
	二、手眼並用動覺遊戲--體能環與觸覺板	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 動覺遊戲+體能環與觸覺板 (3) 緩和與結束	1. 培養身體知覺與動作技能。 2. 培養視覺能力。
視覺聽覺遊戲	三、聲音世界聽覺辨認遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 沙鈴的聽辨+分類遊戲 (3) 緩和與結束	1. 透過音樂及聲音的刺激，培養聽力知覺。 2. 運用聲音進行分類。
	四、我是響叮噹聽覺/視覺遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 音鐘聽辨+顏色區辨 (3) 緩和與結束	1. 培養聽覺能力。 2. 培養視覺能力。
投擲遊戲	五、我是灌籃高手視覺--投擲遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 粘巴球+吸盤球+小豆袋投擲 (3) 緩和與結束	1. 培養手眼協調的動作發展。 2. 視覺能力的培養。
	六、我是神射手視覺/動覺--擲準遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 射飛盤+套圈環 (3) 緩和與結束	1. 培養控制肢體與肢體力量的能力。 2. 視覺能力的培養。
配對遊戲	七、顏色的聯想聽覺/視覺/動覺--投擲遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 顏色辨識+投擲彩球 (3) 緩和與結束	1. 肢體協調與敏捷性。 2. 培養聽覺能力。 3. 培養視覺能力。

	八、大風吹聽覺/視覺/動覺--配對遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 顏色搬家+顏色配對 (3) 緩和與結束	1. 培養控制小肌肉及肢體力量的力。 2. 聽覺及視覺能力的培養。
綜合活動	九、運動身體好聽覺/視覺/動覺遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 綜合課次 1、2、3、4 之活動進行比賽 (3) 緩和與結束	1. 敏捷性、肢體控制與協調。 2. 身體知覺、肌力與動作協調能力。
	十、健康好寶聽覺/視覺/動覺遊戲	(1) 暖身活動(律動)+引起動機 (2) 合課次 5、6、7、8 之活動進行比賽緩和與結束 (3) 回饋與頒獎	3. 視覺、聽覺能力的培養。 4. 團體與規則意識的培養。



第六節 研究實施程序

本研究以二位小幼班幼兒為受試者進行運動遊戲教學活動，探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力成效之影響，以下依準備階段、實驗實施階段、資料處理分析階段逐步說明，研究實施程序說明如下：

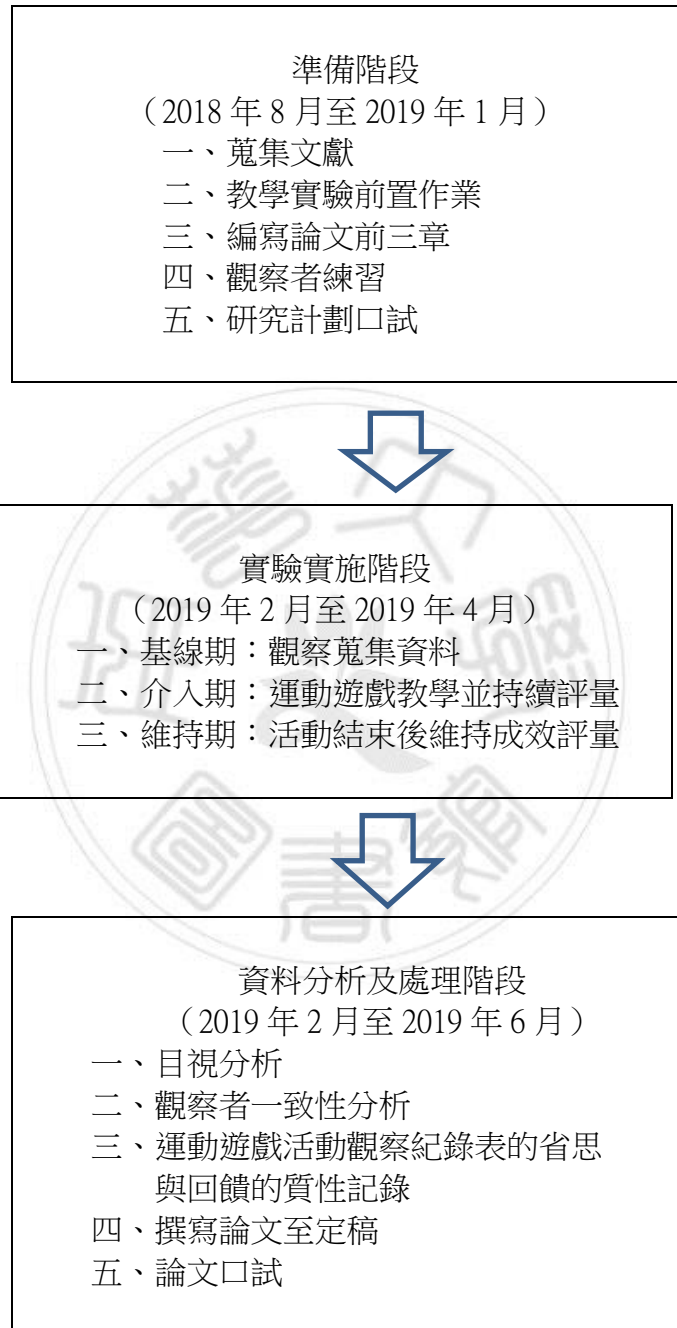


圖 3-3 研究步驟

壹、準備階段

一、蒐集文獻

因教學工作之故，察覺運動遊戲對提升幼兒學習之重要性，經與指導教授討論研究其價值及可行性，而確立了研究方向，希望藉由運動遊戲的介入對幼兒注意力有所助益。即著手蒐集並閱讀運動遊戲及注意力等相關文獻，並將研究對象鎖定為小幼班的學齡前幼兒；確定研究主題，並考量研究者之教學環境與小幼班幼兒之個別差異，擬訂以行動研究之單一受試的小樣本實驗為方法。

二、教學實驗前置作業

本研究主要採行動研究法，根據教學實務經驗所得，閱讀相關文獻並整理，並輔以量化資料的分析，透過課程設計及實施，並參酌二位受試者之能力與特質，考量研究者教學場域的設施設備以及對運動遊戲活動之興趣，而編排設計 5 種項目共 10 次之運動遊戲活動課程，從中觀察紀錄幼兒學習表現，並利用教學觀察省思、協同研究教師回饋單、注意力觀察評量表從中檢測幼兒注意力之變化，編擬成運動遊戲活動設計教案、運動遊戲活動教學觀察記錄表、注意力觀察紀錄表及教師訪談大綱。

三、編寫論文前三章

將蒐集到的文獻加以分析、整理與歸納，閱讀與小幼班幼兒、運動遊戲、注意力等相關文獻與研究；經文獻及分析後，根據研究目的，研擬研究問題，擬定研究架構與計畫。

四、觀察者練習

研究者與協同觀察者進行溝通討論注意力表現行為之操作行定義及評分標準，並依拍攝之幼生學習活動影片進行觀察一致性練習，當達到一致性 80% 以上，才開始進入研究。

五、研究計劃口試

貳、實驗實施階段

一、觀察基線期資料

基線期蒐集之資料，為受試者尚未接受遊戲教學活動前的注意力情形，本研究所觀察記錄之注意力為受試者的班級學習情境中注意力之表現，因此觀察地點都在二位受試者班級教室，觀察時間為週一、三、五午休之後的時間，每次進行 20 分鐘之研究觀察記錄。

二、進行運動遊戲教學並持續評量

此階段為運動遊戲活動介入期間，紀錄重點是二位受試者在接受運動遊戲活動之後的注意力變化之表現情形。二位受試者開始進行運動遊戲活動課程，每週二次共進行五週，總計進行十次運動遊戲活動課程。此期間也持續與基線期相同之時間，進行受試者班級活動之注意力觀察評量表。此外，進行運動遊戲活動時，每次皆全程錄影，研究者每次活動之後回顧省思該次教學錄影記錄，

然後把二位受試者在活動中的表現，填寫於運動遊戲活動教學觀察記錄表，以利於研究者等人瞭解受試者對各項活動之參與情況。

三、活動結束後維持成效評量

此階段為運動遊戲活動結束，主要目的在了解受試者於運動遊戲活動撤除之後的注意力表現，因此仍持續錄影記錄受試者在班級活動中注意力之表現並記錄；維持期間未再介入任何運動遊戲活動，研究者僅就注意力之表現，紀錄於注意力觀察評量表。

參、資料分析及處理階段

將整理的結果加以檢定、回溯研究目的，加以進行討論與分析，撰寫研究報告。

一、目視分析：

研究者在活動結束後，將基線期、介入期及維持期所蒐注意力觀察紀錄表中的數據繪製成曲線圖，以了解受試者在運動遊戲教學活動介入前後的注意力變化情形。

二、觀察者一致性分析：

將二位受試者在不同階段所得注意力觀察評量表記錄，進行觀察者的一致性考驗分析。

三、運動遊戲活動觀察紀錄表的省思與回饋的質性記錄：

將研究者運動遊戲活動觀察紀錄表的省思與協同觀察教師的回饋等質性記錄，分析整理成文字描述性資料，以瞭解受試者對運動遊戲活動之學習與反應。

四、撰寫論文至定稿：

研究者將研究結果分析、歸納後，彙整提出研究結果與建議，未來教學與後續研究之參考，並將建議綜合整理完成論文。

五、論文口試

第七節 資料分析與處理

本研究之資料分析有質性與量化的觀察資料，為了解受試者接受運動遊戲教學後，其聽力、視力、動覺等專注力是否有改善，因此以注意力觀察評量表共同參與者的回饋，研究者進行運動遊戲後的觀察紀錄、檢討、省思等用質性逐字稿紀錄詳加分析，以做參考，以下說明運動遊戲教學活動研究後得到的數據進行分析的方式：

一、觀察者間一致性信度

本研究以研究者為主要觀察者，但為了避免個人的主觀情感影響觀察信度，故請另二位觀察者進行觀察，就三位觀察者之記錄結果進行一致性信度考驗，其過程如下：

(一)研究者實驗前，與另二位觀察者就其聽覺、視覺、動覺等專注力觀察紀錄表之題項，說明各項注意力觀察行為的定義及觀察記錄原則方式。

(二)進行觀察記錄練習，並討論釐清目標行為與記錄原則，直至三人記錄結果一致性達顯著相關，才開始正式實驗。

二、目視分析

本研究採目視分析 (visual analysis) 處理所觀察之資料，可以用之決定資料點趨勢，根據觀察受試者得到的資料，如聽覺、視覺、動覺等專注力行為等記錄的出現次數，於座標軸上標示出資料點，建立受試者專注力行為表現曲線圖，在進行目視分析時要注意「階段內」與「階段間」的趨勢與水準，行為水準 (依變項的表現) 與趨勢 (資料路徑型態) 可以解釋研究中「階段內」與「階段間」的關係 (杜正治, 2006)。本研究根據注意力觀察評量表所得資料，就基線期、介入期、維持期整理出「階段內」與「階段間」的變化情形與分析摘要表，以瞭解運動遊戲活動介入之成效。以下就各項指標加以說明 (鈕文英、吳裕益, 2011, 頁 239):

(一)階段內的資料分析

1. 階段名稱：基線期 (A1)、介入期 (B)、維持期 (A 2)。
2. 階段長度：階段內的資料點，即為各階段間評量的次數，分三階段分別記錄。
3. 水準範圍：同階段內，最小數值到最大數值的範圍。
4. 階段內水準變化：同階段內最後一個與第一個資料點的縱軸值相減，可看出目標行為的進、退步情形。
5. 平均水準：階段內所有資料點縱軸值的總和÷總資料點數。
6. 水準穩定度： $(\text{落在平均水準線穩定範圍內的資料點數} \div \text{總資料點數}) \times 100\% = \text{水準穩定度}$ 。範圍內的資料點數越多，趨向穩定性變越強，達 80% 以上有不錯的穩定度，未達 80% 則穩定度視為多變。
7. 趨勢方向和趨勢內的走向：趨勢方向是指資料路徑的斜度，有上升 (/)、下降 (\)、水平 (—) 三種資料路徑，其意義為進步 (+)、退步 (-)，等速或沒有進步也沒有退步 (=)，須視依變項為正向行為或負向行為。

(二)階段間的資料分析

1. 比較的階段：基線期 (A1) → 介入期 (B)；介入期 (B) → 維持期 (A 2)
2. 階段間水準變化：相鄰兩階段間的水準變化，本階段的第一資料點，與前一階段最後一個資料點的縱軸值相減。
3. 平均水準的變化：本階段與前一階段的平均水準相減。
4. 趨勢走向與效果變化：比較兩階段間趨勢的變化，以圖示與符號記錄，是正向、負向、或無變化。
5. 趨勢穩定度：係指在階段內落於趨向線上下 15% 範圍內的資料點，除以總資料點數即是。範圍內的資料點數越多，趨向穩定性變越高，達 80% 以上則可視為有不錯的穩定度，未達 80% 則穩定度視為多變。
6. 重疊率： $(\text{本階段落在前一階段範圍內的資料點數} \div \text{本階段的總資料點數}) \times 100\%$ 。
一般而言，基線和介入階段若重疊比率越低，代表介入方法對行為影響的效果越大；若介入與維持階段比率低，表示維持效果差。

三、運動遊戲活動觀察紀錄表的省思與回饋的質性記錄：

將研究者運動遊戲活動觀察紀錄表的省思，與協同觀察教師的回饋等質性記錄，分析整理成文字描述性資料，以瞭解受試者對運動遊戲活動之學習與反應。

第四章 結果與討論

本研究旨在探討運動遊戲活動方案對小幼班幼兒注意力提升之成效。依據受試者在不同階段實驗所得資料，研究者做出結果與討論。第一節了解小幼班幼兒視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況；第二節探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效；第三節為分析教師對運動遊戲活動實施之觀察紀錄及檢討；第四節為教師之專業成長及省思，分別說明如下。

第一節 了解小幼班幼兒視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況

本節旨在探討受試者在實施運動遊戲活動介入之前，在聽覺、視覺、動覺等三項注意力之變化情形，記錄受試者在基線期階段之表現並進行分析。教師實施運動遊戲活動前，小幼班幼兒在視覺、聽覺、動覺等注意力表現有注意力缺乏、易受干擾分心的狀況，學習情境中常需要協助提醒。除此之外，學校日常生活表現也缺乏主動性，自我控制能力亦不佳。

依據甲、乙二位受試者在運動遊戲教學前，在聽覺注意力、視覺注意力、動覺注意力之變化情形，記錄受試者在基線期階段之表現並進行分析探討，以瞭解運動遊戲活動對幼兒注意力提升之成效。在研究中，二位受試者於實驗基線期均進行二週共四次的注意力觀察記錄。上述注意力觀察評量表經過分析統計後，以「注意力表現分數曲線圖」呈現三位受試者之注意力表現之變化，並以「注意力表現階段內分析摘要」與「注意力表現階段間分析摘要」呈現受試者甲、乙在各階段內與不同階段間注意力觀察評量表之變化。

一、受試甲在視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況分析

受試甲本階段注意力表現藉由圖4-1到圖4-4與表4-1之資料得知：

1. 趨向走勢：

聽覺注意力分數在6-10之間，視覺注意力分數在16-12之間，動覺注意力分數在7-10

之間，平均分數在27-30之間，平均值為28.25，階段內的趨向走勢為上升趨勢，趨向穩定度75%，屬於多變的狀態。

2. 水準變化：

本階段第一個資料點與最後資料點數值相差所呈現的水準變化為+3，階段內的水準穩定度75%屬於多變的狀態。

3. 平均分數：

將本階段平均分數為28.25除以「注意觀察評量表」之 17 題項，求得題平均分數則可發現，本階段受試甲所得之題平均分數為1.67分，亦即受試甲於基線期階段在學習情境中的注意力表現屬於「未曾做到」至「很少做到」狀態之間。

4. 質性記錄資料：

研究者由錄影資料發現，受試甲在視覺注意力表現較為起伏，說話大聲、響亮、快速；在聽覺注意力表現說話多，而且往往不能停口；在動覺注意力表現學習時常會到處走動；行為特質上較為我行我素，學習情境中對活動的參與

亦隨心情起伏不一，易鬧情緒，需要老師大量關注提醒，或者更改程序以協助注意目前學習活動，甚至在協助下也未能順利進行當下的活動，容易處於不聚焦之狀況，注意力偏低易分散，坐不定，容易被其他不相關刺激干擾而影響學習，例如：路過教室外走廊的小朋友、另一位教師做其他事情的動向，也經常拿一件物品，就忘記剛才未完成的工作；總是需要老師經常提醒做事要專心。

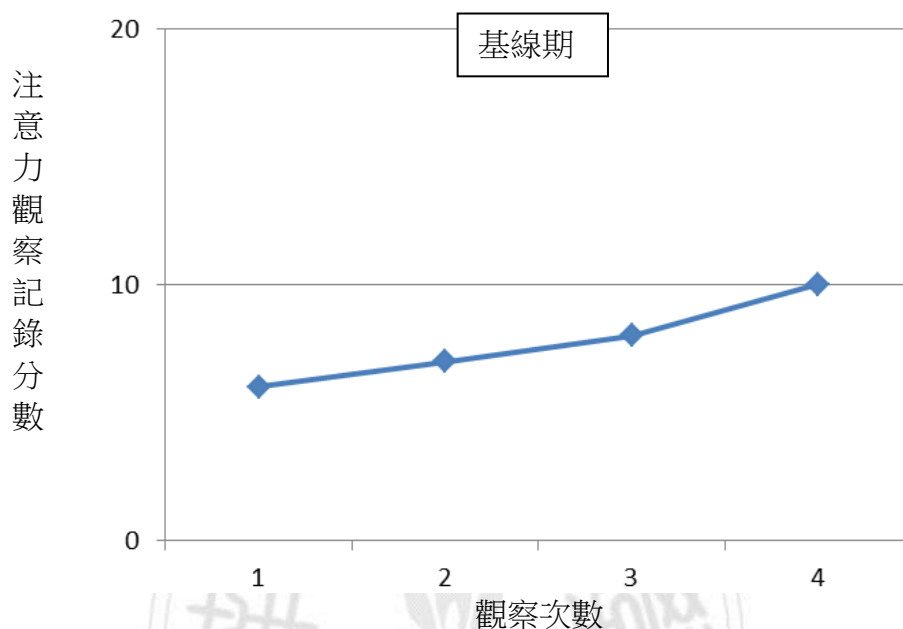


圖4-1 受試甲聽覺注意力表現分數曲線圖

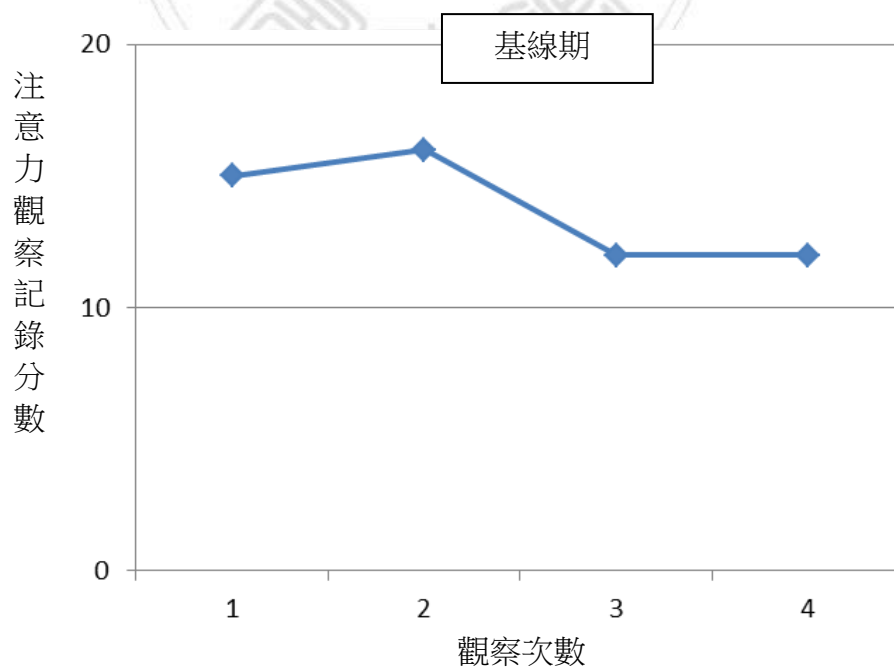


圖4-2 受試甲視覺注意力表現分數曲線圖

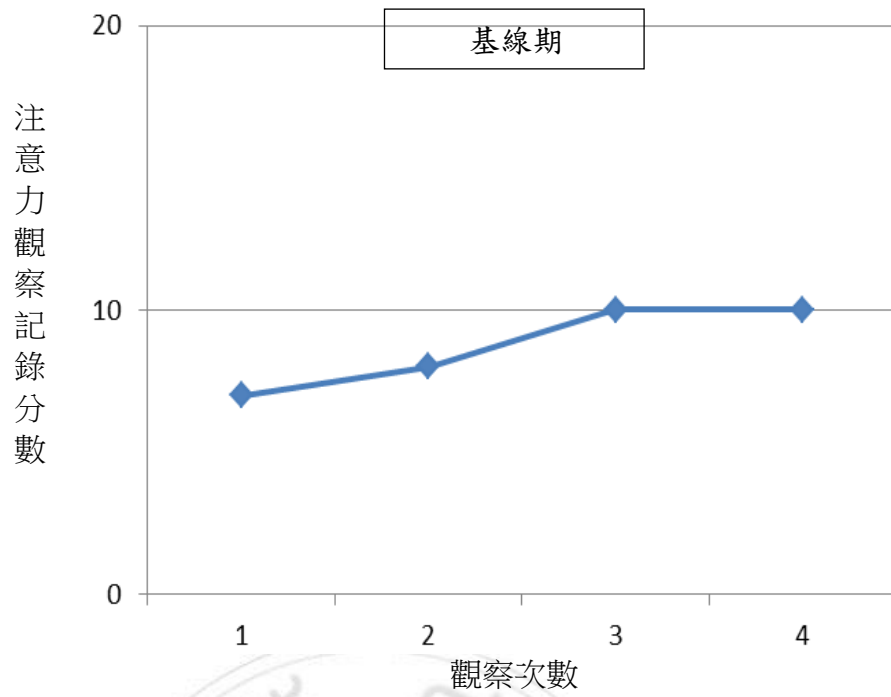


圖4-3 受試甲動覺注意力表現分數曲線圖

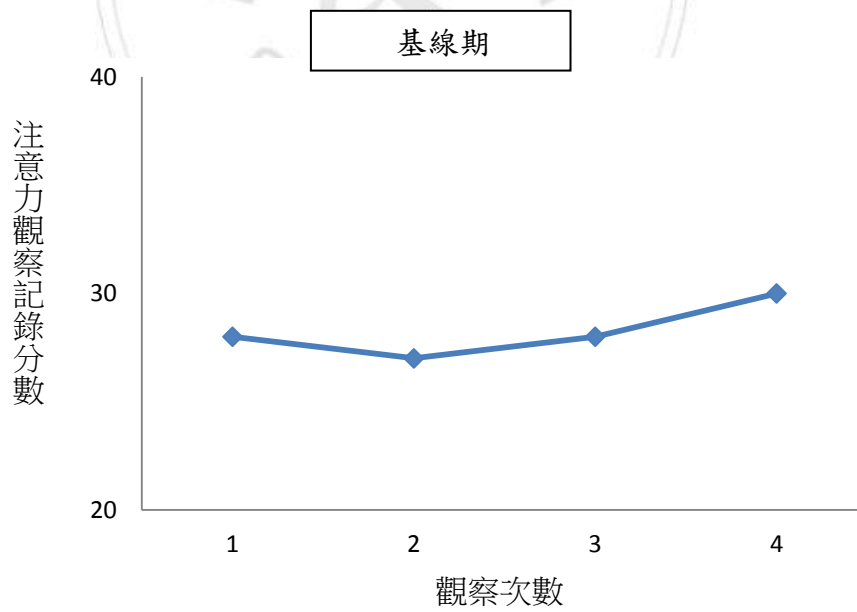


圖4-4 受試甲注意力表現分數曲線圖

表 4- 1：受試甲注意力表現階段內分析摘要

階段順序	基線期 (A1)
階段長度	4
趨向走勢	／ (+)
趨向穩定度	75% 多變
水準範圍	27-30
水準穩定度	75% 多變
水準變化	27-30 (+3)
平均值	28.25

二、受試乙在視覺、聽覺、動覺三項注意力之現況分析：

受試乙本階段注意力表現藉由圖4-5到圖4-8與表4-2之資料得知：

1. 趨向走勢：

聽覺注意力分數在6-7之間，視覺注意力分數在13-16之間，動覺注意力分數在5-8之間，平均分數基線期各次注意力紀錄分數在24-30之間，平均值為 26.75，階段內的趨向走勢上升，趨向穩定度 100%，屬於穩定的狀態

2. 水準變化：

本階段第一個資料點與最後資料點數值相差所呈現的水準變化為+6。

3. 平均分數：

若進一步將本階段平均分數26.75除以「注意力觀察評量表」之17題項，求得題平均分數則可發現，本階段受試乙所得之題平均1.57分數，亦即受試乙於基線期階段在學習情境中的注意力表現屬於「未曾做到」至「很少做到」狀態之間。

4. 質性記錄資料：

研究者由錄影資料顯示，受試乙在聽覺及動覺注意力表現分數較低，學習情境中受試乙容易出現恍神、不聚焦之狀況，以及情境中容易被外來聲音影響而分神、常要到處走動、多說話而且往往不能停口，例如行經教室外走廊的小朋友談話聲、也常突發的發言與當下學習無關的想法引起別人注意；喜歡老師的關懷，注重感受，需要老師提醒其專注目前的學習活動。

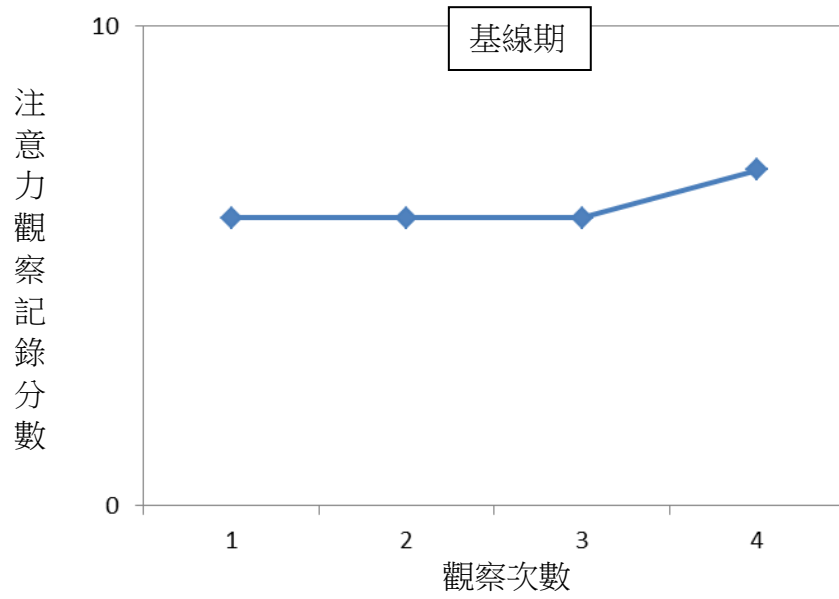


圖4-5 受試乙聽覺注意力表現分數曲線圖

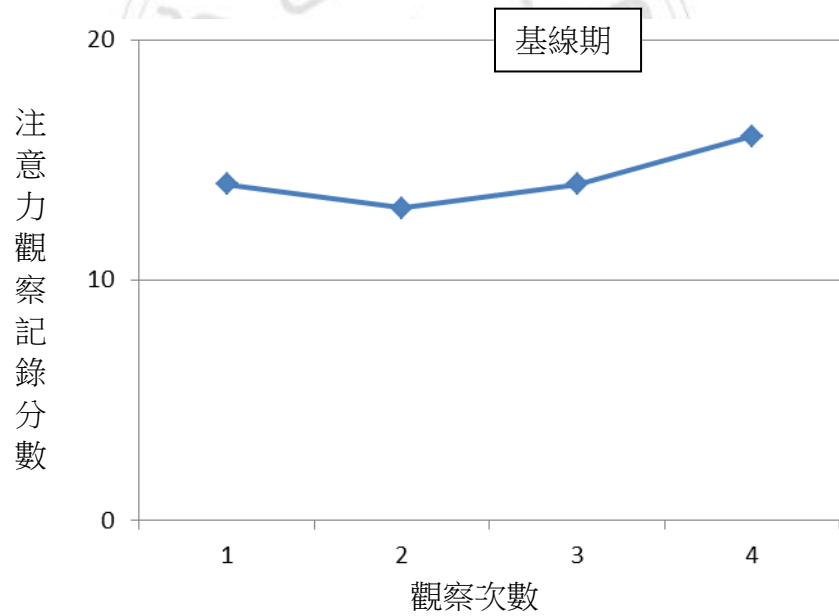


圖4-6 受試乙視覺注意力表現分數曲線圖

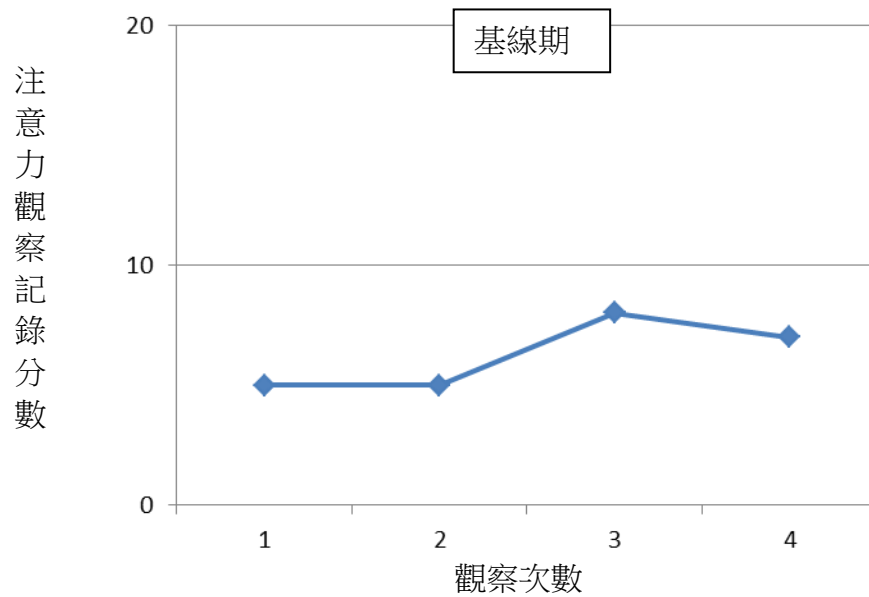


圖4-7 受試乙動覺注意力表現分數曲線圖

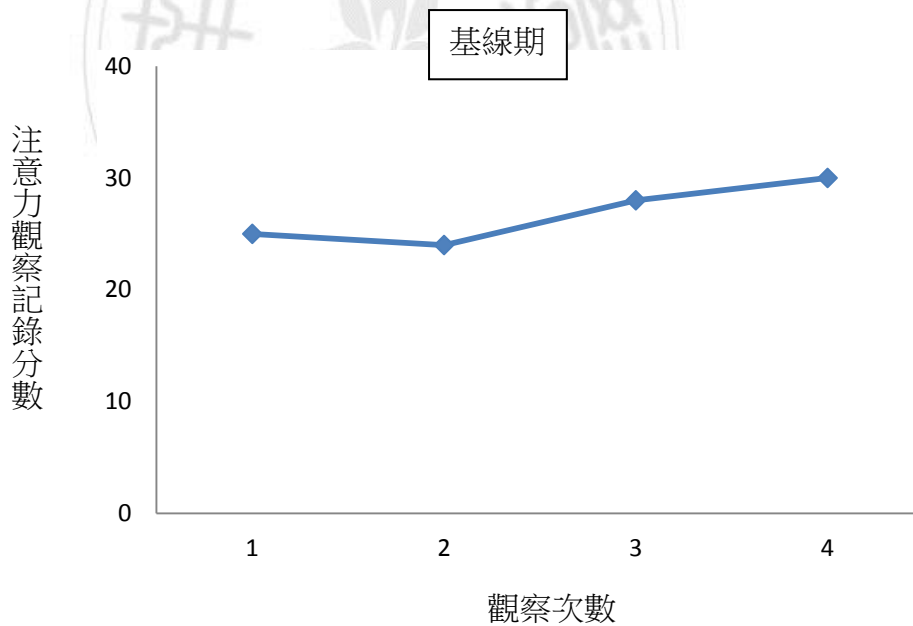


圖4-8 受試乙注意力表現分數曲線圖

表 4-2：受試乙注意力表現階段內分析摘要

階段順序	基線期 (A1)
階段長度	4
趨向走勢	／ (+)
趨向穩定度	100% 多變
水準範圍	24-30
水準穩定度	50% 多變
水準變化	24-30 (+6)
平均值	26.75

第二節 探討運動遊戲活動對提升小幼班幼兒注意力之成效

本節依據甲、乙二位受試者在運動遊戲教學介入後，在聽覺注意力、視覺注意力、動覺注意力之變化情形，記錄受試者在介入期及維持期等不同階段之表現並進行分析探討，以瞭解運動遊戲活動對幼兒注意力提升之成效。在研究中，二位受試者於實驗的介入期進行五週共十次的注意力觀察記錄；在維持期則每位受試者均進行二週共四次的注意力觀察記錄。上述注意力觀察評量表經過分析統計後，以「注意力表現分數曲線圖」呈現二位受試者之注意力表現之變化，並以「注意力表現階段內分析摘要」與「注意力表現階段間分析摘要」呈現受試者甲、乙在各階段內與不同階段間注意力觀察評量表之變化。

一、受試甲注意力表現分析

(一) 介入期

1. 表現水準：

依據圖4-9到圖4-12與表4-3之介入期資料，受試甲本階段的注意力表現水準在 32-57之間，平均值為 41.2，本階段由第一個資料點數值32與最末資料點數值57所呈現的水準變化為+25。

2. 趨向走勢：

上升趨勢，趨向穩定度60%呈現多變狀態。聽覺注意力分數在10-16之間，視覺注意力分數在12-15之間，動覺注意力分數在10-19之間，平均值為41.2。

3. 質性記錄資料：

本階段前期受試甲在學習情境中仍需提醒其注意力，然而隨著實驗的進行，由圖4-9到圖4-12可發現，若與基線期相較，介入期之注意力表現數值有較為提升之表現。在聽覺及動覺注意力表現分數起伏較大，說話聲音比基線期悅耳，有高低有快慢，往往善於歌唱，喜歡找聆聽者。受試甲透過雙手和身體運動進行學習，喜歡敲敲打打的木工及大積木活動。但是階段中期第8次以後有略為下降的趨勢，因為甲生這段期間健康有狀況治療中，該生情緒起伏不定，影響其學習發展，第11次以後就慢慢提升其學習之注意力。

本階段末第 12、13、14 次之表現有明顯提升的狀況，從注意力表分數，發現受試甲在「聽老師指令自己完成一件事。」「鞋子左右邊穿正確的情形。」

所記錄之向度較之前為佳，而在「耐心操作教玩具。」項目上則能比之前維持更久的時間，故有較佳之分數。

4. 階段間的變化分析：

表4-4顯示，階段水準變化為+30，而介入期與基線期的重疊百分比為0%，代表受試甲在介入期的注意力表現與基線期有明顯的差異，顯示，重疊的比率愈低代表所介入者對目標的影響作用越大。另外兩階段間之趨向走勢與效果變化是呈現上升，效果為正向。計算本階段「注意力觀察評量表」各題項所得平均分數，其分數為2.42分，較之上階段分數更為進步，也更趨近「經常做到」的量度。本階段至末期在學習情境中的表現與基線期相較，能發現到明顯的進步。

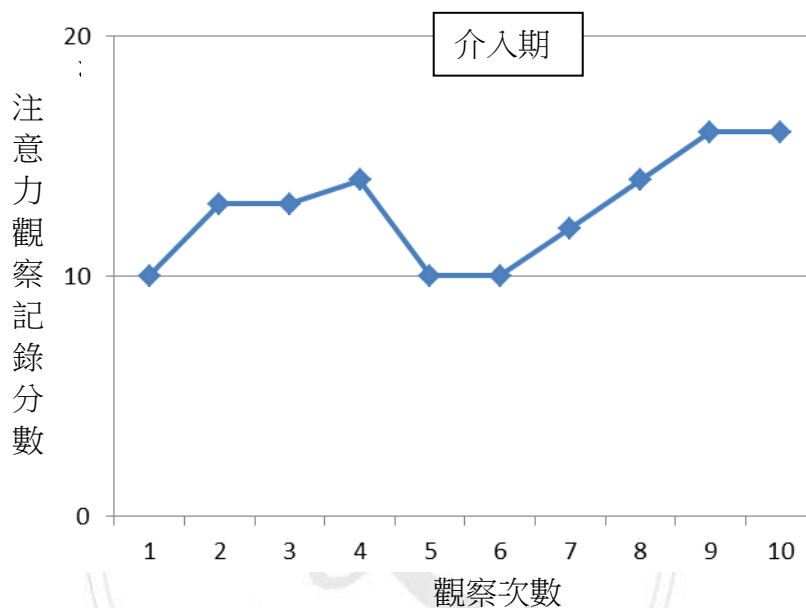


圖4-9 受試甲聽覺注意力表現分數曲線圖

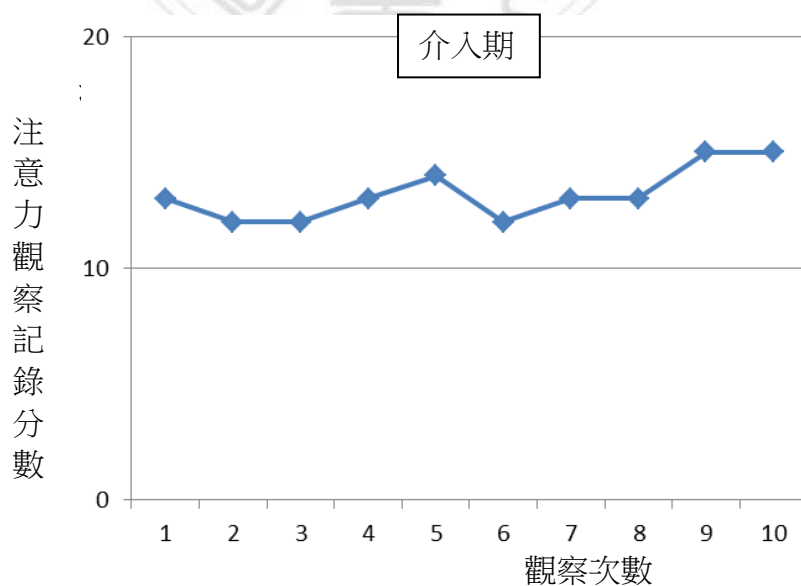


圖4-10 受試甲視覺注意力表現分數曲線圖

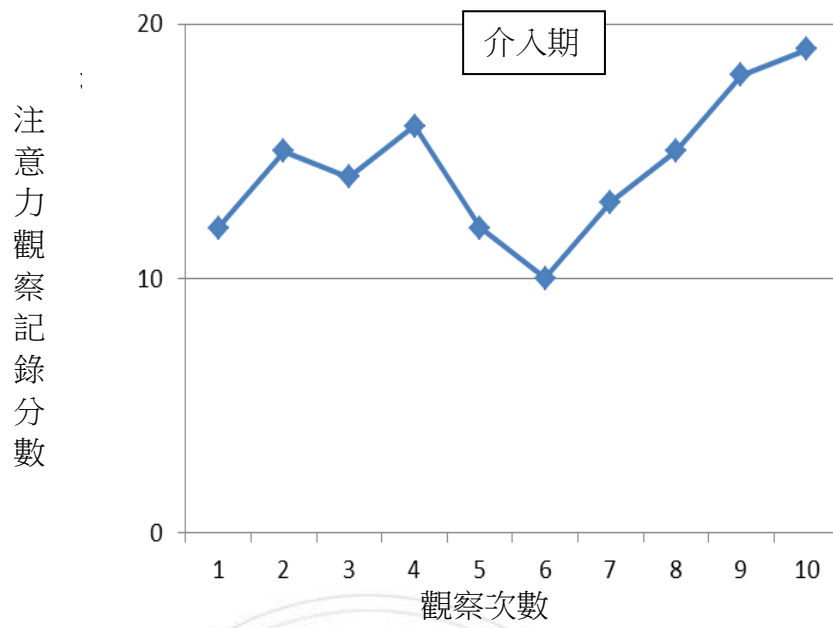


圖4-11 受試甲動覺注意力表現分數曲線圖

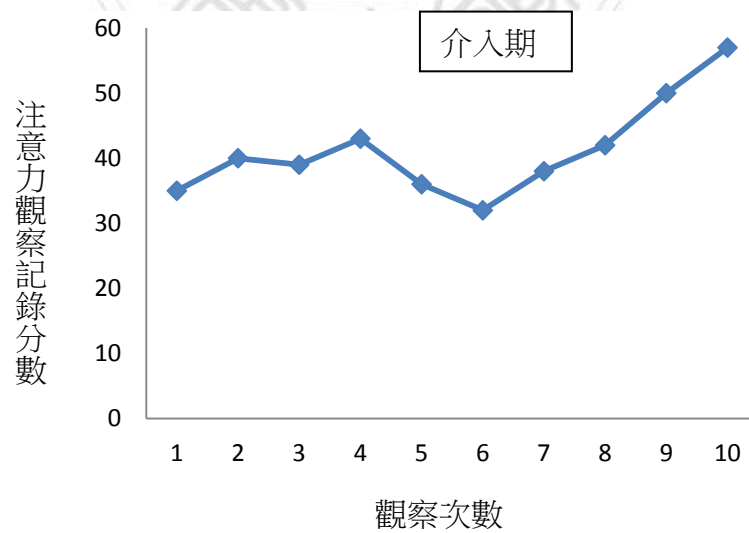


圖4-12 受試甲注意力表現分數曲線圖

表 4-3：受試甲注意力表現階段內分析摘要

階段順序	介入期 (B)
階段長度	10
趨向走勢	／ (+)
趨向穩定度	60% 多變
水準範圍	32-57
水準穩定度	60% 多變
水準變化	32-57 (+25)
平均值	41.2

表 4-4：受試甲注意力表現階段間變化分析摘要

階段比較	A1 / B
趨向走勢與效果變化	／ (+) / (+)
階段水準變化	正向 27-57 (+30)
趨向穩定變化	多變→多變
重疊百分比	0

(二) 維持期

1. 注意力表現階段內分析：

由圖4-13到圖4-16與表4-5可知受試甲在維持期的注意力表現水準在56-57之間，平均分數為56.25，水準穩定度75%，趨向走勢為上升趨勢，趨向穩定度呈現多變。與介入期相較，維持期的注意觀察評量表分數比介入期上升，階段水準變化為+1，顯示撤除運動遊戲後，注意力表現有上升的狀況。

此外，本階段聽覺注意力分數在17-20之間，視覺注意力分數在18-26之間，動覺注意力分數在19-20之間平均值為56.25。所得之注意力平均分數除以「注意力觀察評量表」上17題項，可得各題項平均得分3.31分，代表受試甲於維持期的注意力表現處於「經常做到」至「總是做到」狀態，較前一階段進步。受試甲逐漸喜歡聽故事繪本，對聲音很敏感，尤其是有節奏的音樂。受試甲喜歡在運動遊戲中學習，逐漸能夠與人互動和參與，動手操作能力較強。

2. 注意力表現階段間變化分析：

本階段與介入期的階段間之重疊百分比為100%，顯示，介入與維持階段重疊的比率高，代表所介入者對目標的影響作用越大。亦即在本階段運動遊戲的介入產生了處理效果，並且兩階段間之趨向走勢為上升，趨向走勢與效果變化為正向。總結上述結果，運動遊戲對受試甲在注意力的提升有介入成效。

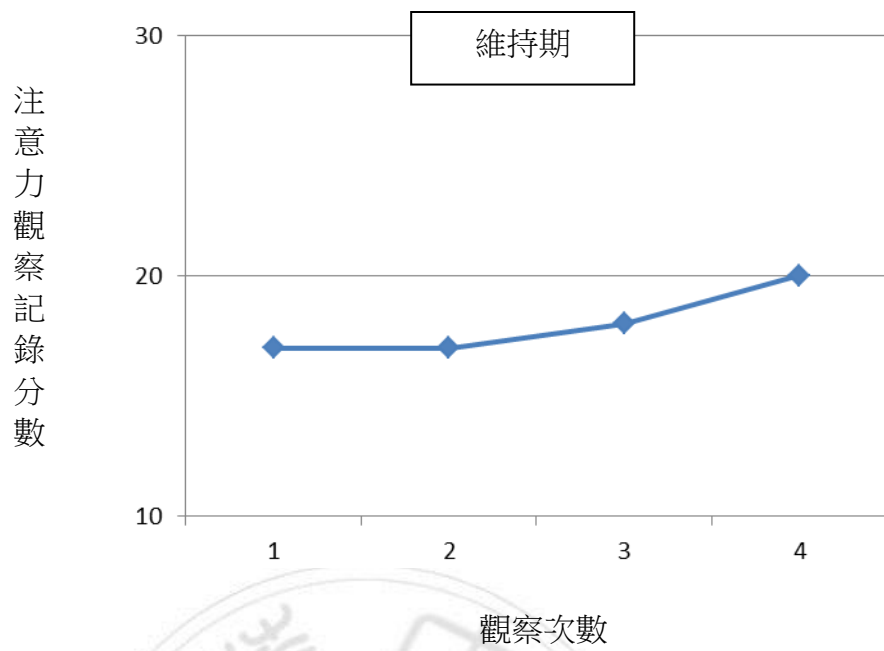


圖4-13 受試甲聽覺注意力表現分數曲線圖

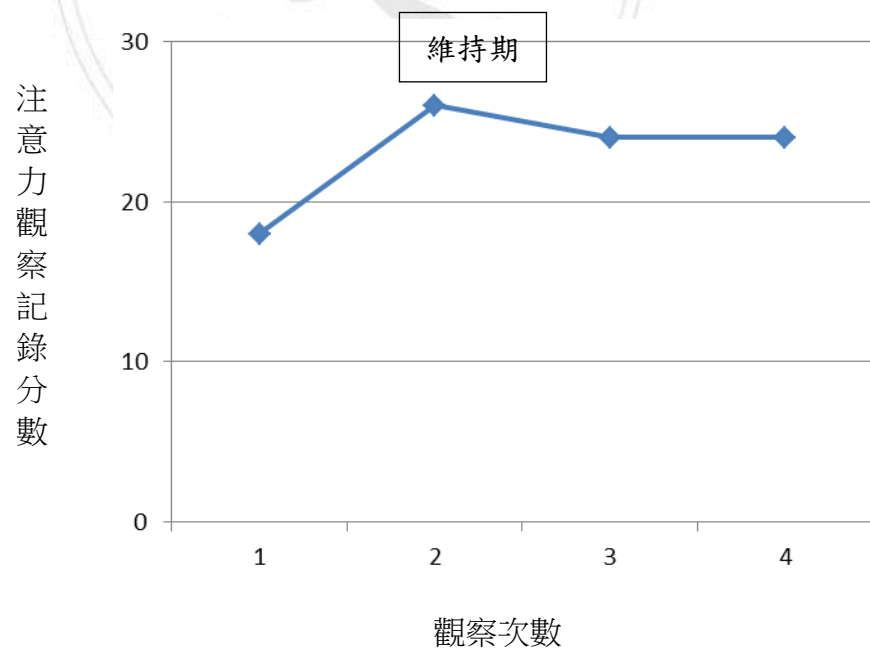


圖4-14 受試甲視覺注意力表現分數曲線圖

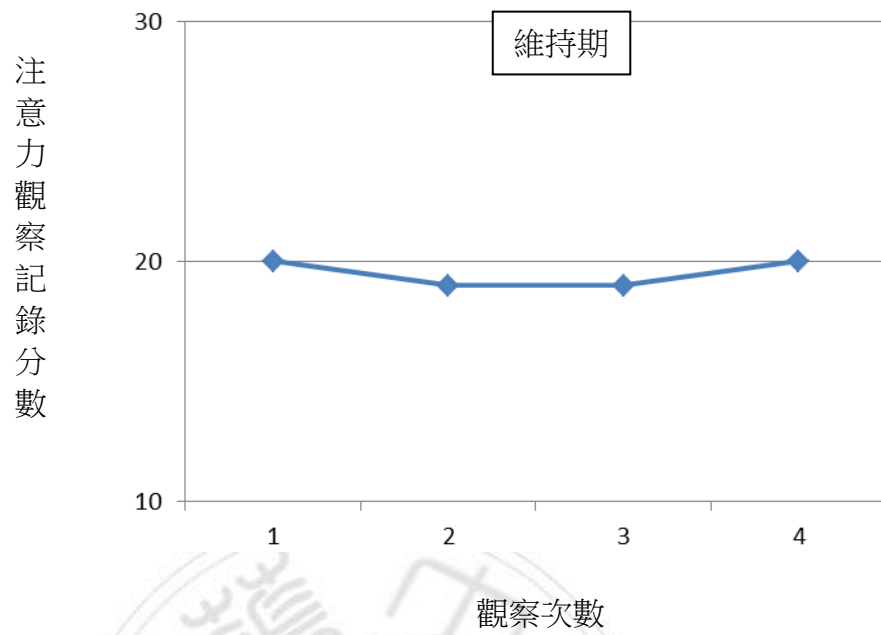


圖4-15 受試甲動覺注意力表現分數曲線圖

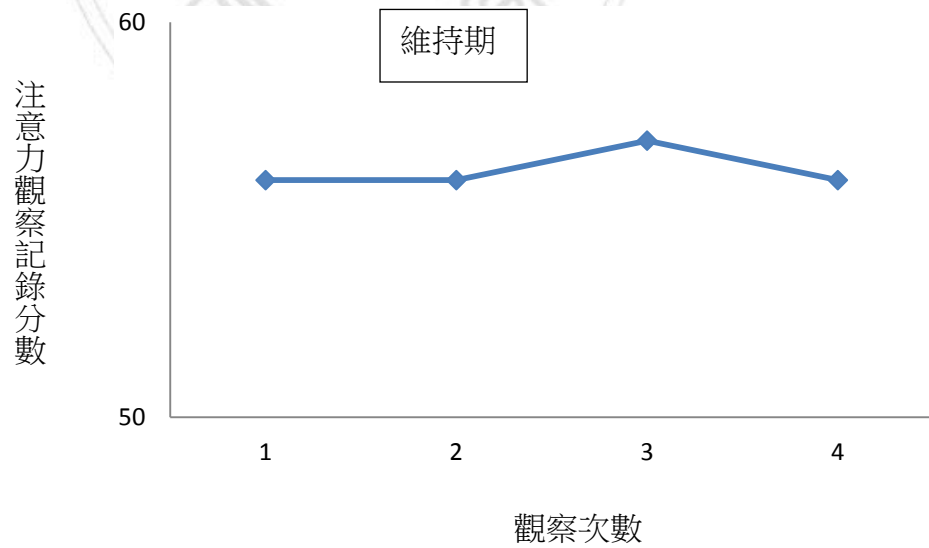


圖4-16 受試甲注意力表現分數曲線圖

表 4-5：受試甲注意力表現階段內分析摘要

階段順序	維持期 (A2)
階段長度	4
趨向走勢	／ (+)
趨向穩定度	75% 多變
水準範圍	56-57
水準穩定度	75% 多變
水準變化	56-57 (+1)
平均值	56.25

表 4-6：受試甲注意力表現階段間變化分析摘要

階段比較	B / A2
趨向走勢與效果變化	／ / (+)(+) 正向
階段水準變化	32-57 (+25)
趨向穩定變化	多變→多變
重疊百分比	100%

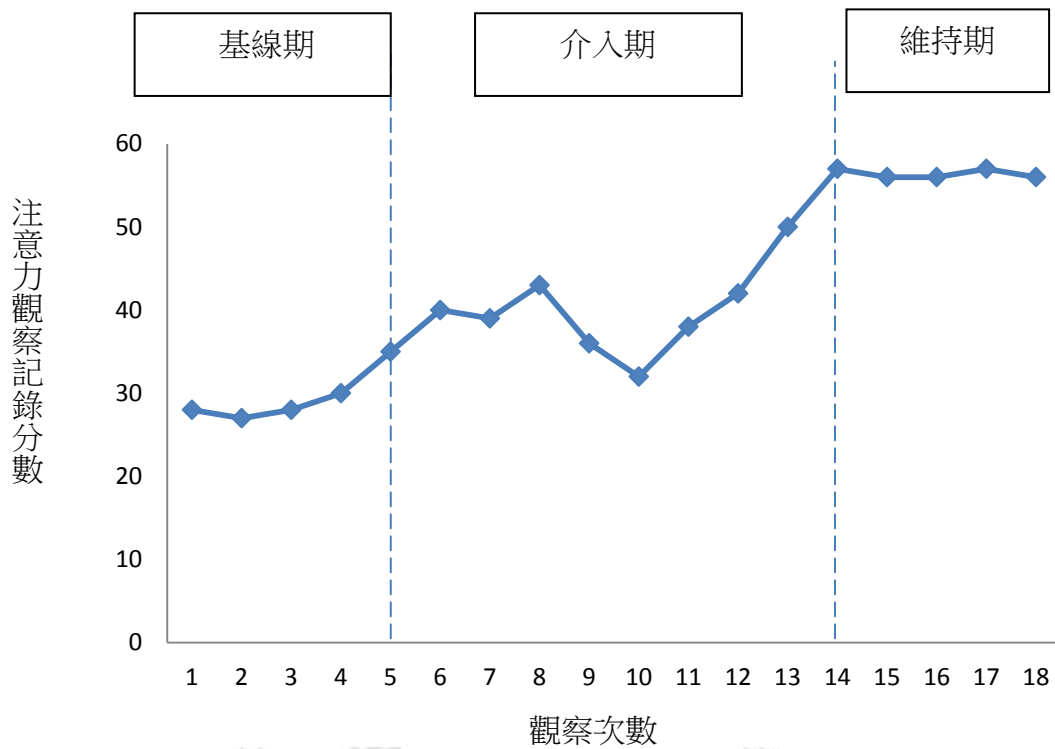


圖4-17 受試甲注意力表現分數曲線圖

表 4-7：受試甲注意力表現階段內分析摘要

階段順序	基線期 (A1)	介入期(B)	維持期(A2)
階段長度	4	10	4
趨向走勢	/	/	/
	(+)	(+)	(+)
趨向穩定度	75%	60%	75%
	多變	多變	多變
水準範圍	27-30	32-57	56-57
水準穩定度	75%	60%	75%
	多變	多變	多變
水準變化	<u>27-30</u>	<u>32-57</u>	<u>56-57</u>
	(+3)	(+25)	(+1)
平均值	28.25	41.2	56.25

表 4-8：受試甲注意力表現階段間變化分析摘要

階段比較	A1 / B	B/ A2
趨向走勢與效果變化	／ ／ (+)(+) 正向	／ ／ (+)(+) 正向
階段水準變化	27-57 (+30)	32-57 (+25)
趨向穩定變化	多變→多變	多變→多變
重疊百分比	0	100%

二、受試乙注意力表現分析

(一) 介入期

1. 表現水準：

依據圖 4-18 到圖 4-21 與表 4-9 之介入期資料，受試乙本階段的注意力表現水準在 33-55 之間，平均值為 42.8，本階段由第一個資料點數值 33 與最末資料點數值 55 所呈現的水準變化為+22。

2. 趨向走勢：

上升趨勢，且趨向穩定度 90%呈現穩定狀態。聽覺注意力分數在 11-18 之間，視覺注意力分數在 11-23 之間，動覺注意力分數在 11-15 之間，平均值為 42.8。平均分數：若計算本階段「注意觀察評量表」各題項所得平均分數，其分數為 2.52，較之上階段分數更為進步，也更趨近「經常做到」的量度。

3. 描述性資料顯示：

本階段第 6 次至第 10 次之間起伏不定，受試乙因為家庭因素經常請假，所以影響其學習發展。待作息正常之後，隨著實驗的進行，受試乙在學習上的參與度逐漸提高，她主動的注意力表現亦有逐次進步；受試乙接受遊戲之感覺統合的教具、活動中注視教師說話等，都較能主動注意，此外進行活動練習時也能維持較久的時間。

4. 注意力變化：

由表 4-10 可發現，若與基線期相較，介入期之注意力表現數值有較為提升之表現，特別於本階段第 10 次以後之表現有明顯提升的狀況，研究者調閱觀察記錄表分數，發現受試乙在視覺注意力表現起伏比較大，對於一般對文字和符號敏感度較低；而聽覺注意力表現與動覺注意力表現逐漸進步，受試乙喜歡聽歌，可以邊聽音樂邊做進行活動；她的肢體語言逐漸靈敏，表演性、模仿力都很強；所記錄之向度較之前為佳，而在「專心從事活動一段時間(約 3 分鐘以上)」項目上則能比之前維持更久的時間，故得較佳之分數。

5. 階段間的變化分析：

表 4-9 及表 4-10 顯示，階段水準變化為 +31，而介入期與基線期的重疊百分比為 0%，代表受試乙在介入期的注意力表現與基線期有明顯的差異，亦即運

動遊戲的介入產生了處理效果，另外兩階段間之趨向走勢與效果變化上升，效果為正向。

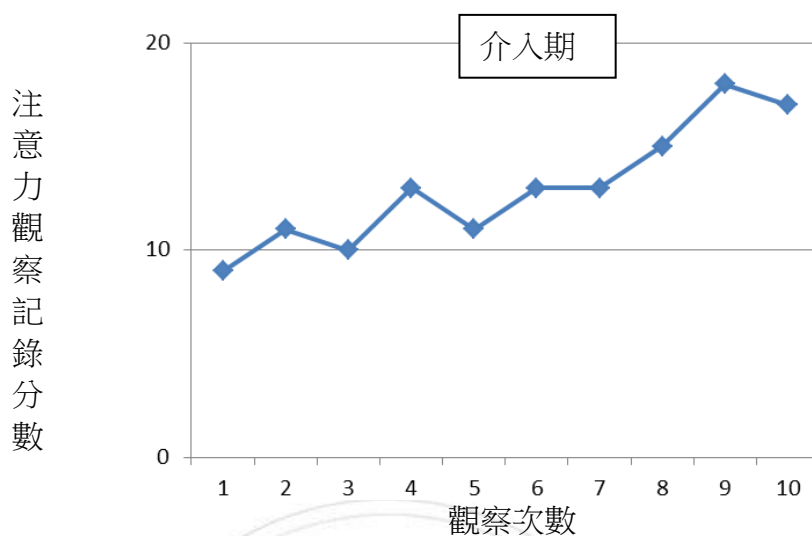


圖 4-18 受試乙聽覺注意力表現分數曲線圖

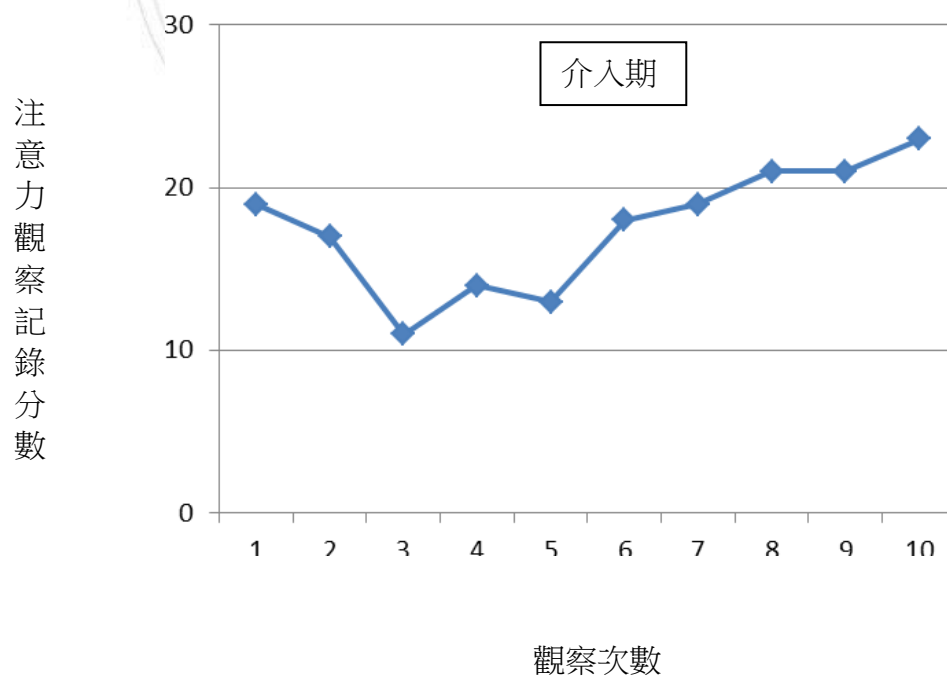


圖 4-19 受試乙視覺注意力表現分數曲線圖

注意力觀察記錄分數

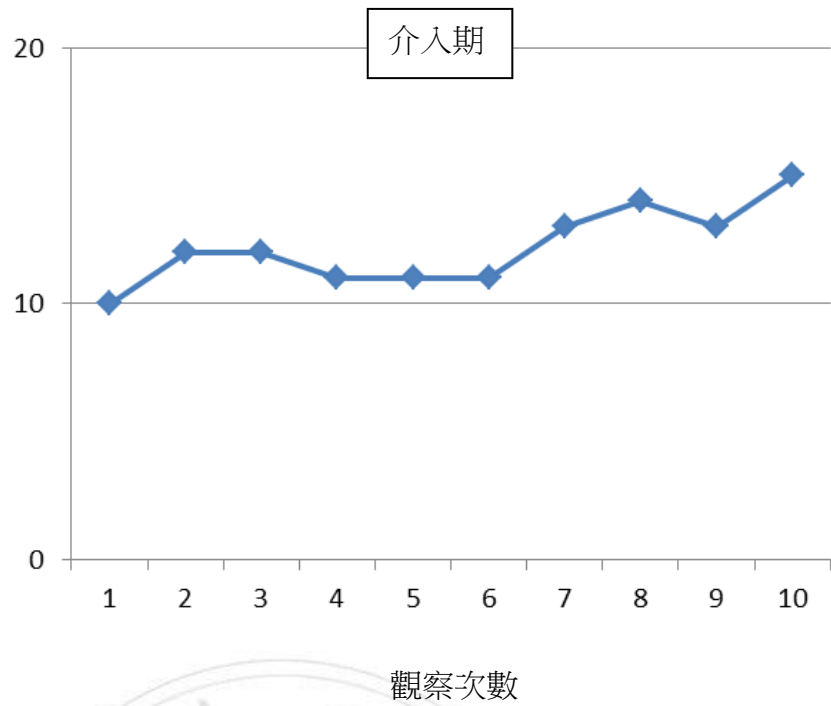


圖 4-20 受試乙動覺注意力表現分數曲線圖

注意力觀察記錄分數

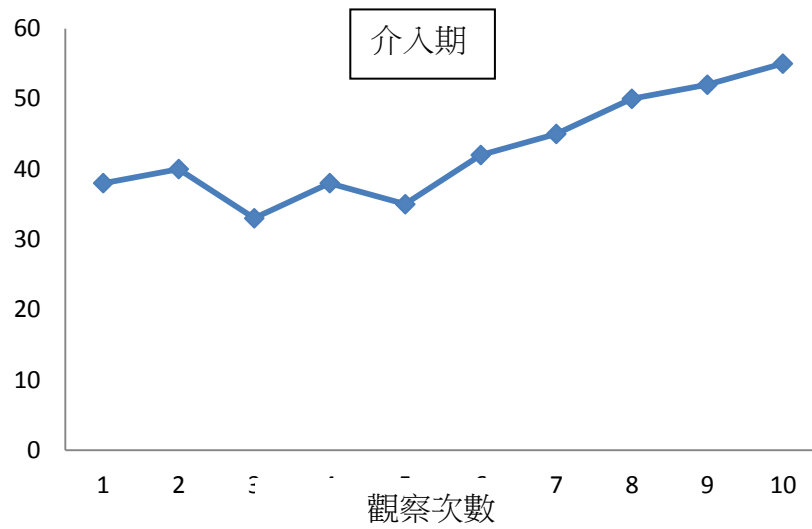


圖4-21 受試乙注意力表現分數曲線圖

表 4-9：受試乙注意力表現階段內分析摘要

階段順序	介入期 (B)
階段長度	10
趨向走勢	／ (+)
趨向穩定度	90% 穩定
水準範圍	35-55
水準穩定度	60% 多變
水準變化	<u>35-55</u> (+22)
平均值	42.8

表 4-10：受試乙注意力表現階段間變化分析摘要

階段比較	A1 / B
趨向走勢與效果變化	／ / (+)(+) 正向
階段水準變化	24-55 +31
趨向穩定變化	穩定→穩定
重疊百分比	0%

(二) 維持期

1. 表現水準：

圖4-22到圖4-25與表4-11可看出受試乙在維持期的注意力表現水準在53-55之間，平均分數為54.25，階段水準變化+2，水準穩定度50%屬於多變狀態，受試乙在維持期注意力表現較介入期提升。

2. 趨向走勢：趨向走勢為上升進步的趨勢，趨向穩定度100%亦呈現穩定。

3. 注意力平均分數：

上升趨勢，趨向穩定度100%呈現多變狀態。聽覺注意力分數在19-20分之間，視覺注意力分數在23-25分之間，動覺注意力分數在14-18分之間，平均值為54.25分。聽覺與動覺注意力表現在20分以下，平衡、協調能力進步中；視覺注意力則表現進步穩定，受試乙上課時眼睛會跟著老師的眼睛走，會很開心並且表現很認真。本階段所得之注意力平均分數除以「注意力觀察評量表」上17題項，可得各題項平均得分3.19分，代表受試乙於維持期之注意力表現處於「經常做到」至「總是做到」狀態，較前一階段進步。

4. 階段間的變化分析：

表4-12與圖4-22至4-25則顯示，維持期與介入期階段間的趨向走勢為正向變化，重疊百分比為100%，顯示介入與維持階段重疊的比率高，代表所介入者對目標的影響作用越大。總結上述結果，可知維持期階段運動遊戲活動對受試乙注意力的影響有介入成效，仍持續維持。

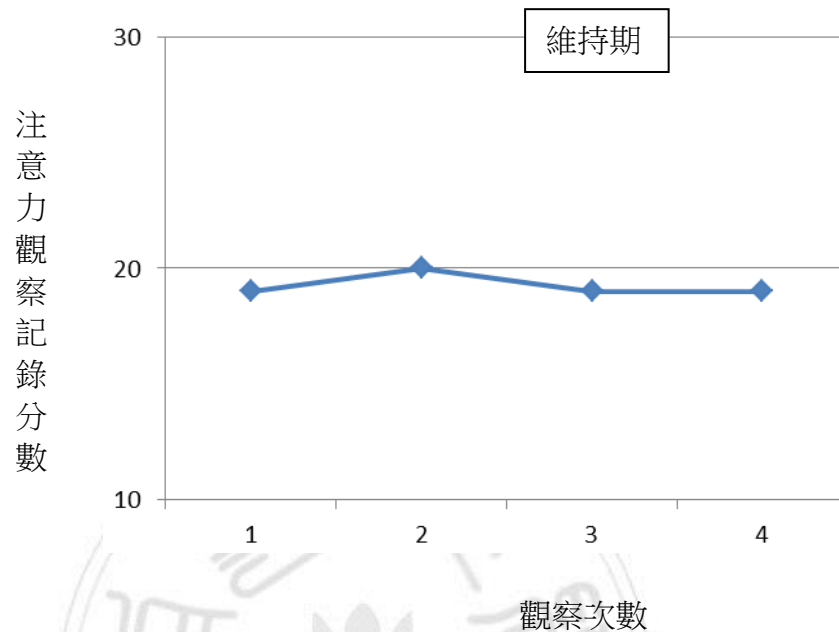


圖4-22 受試乙聽覺注意力表現分數曲線圖

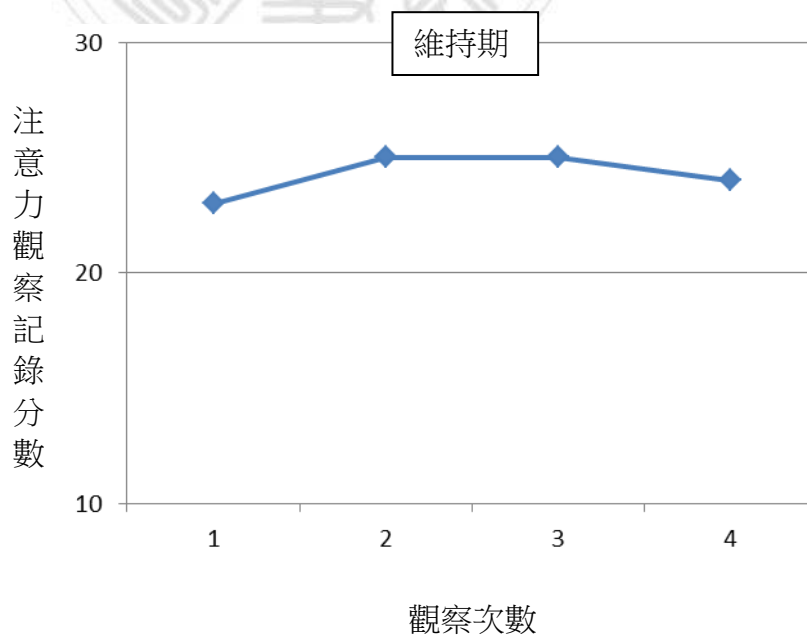


圖4-23 受試乙視覺注意力表現分數曲線圖

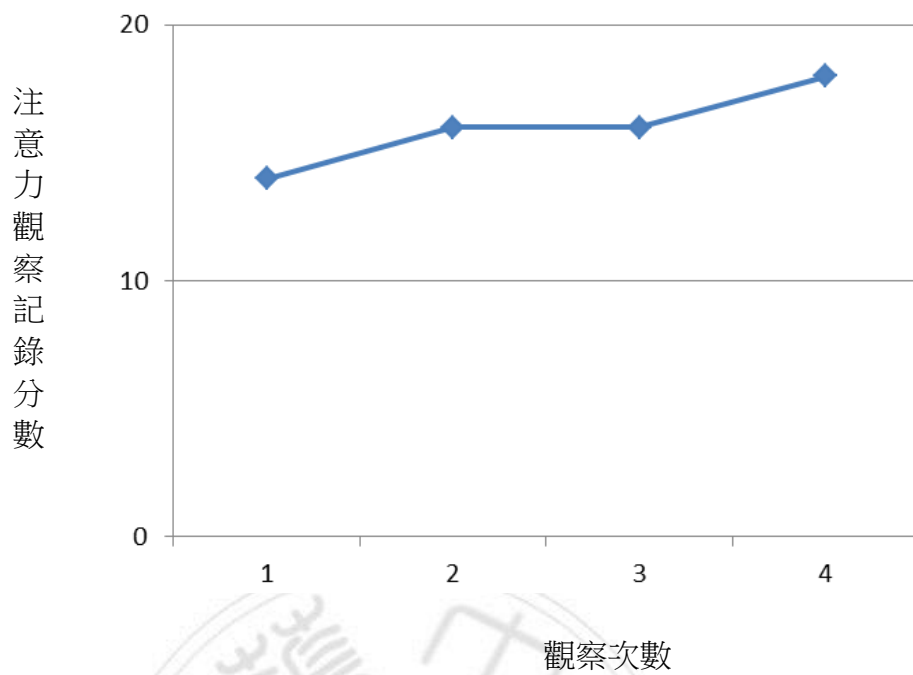


圖4-24 受試乙動覺注意力表現分數曲線圖

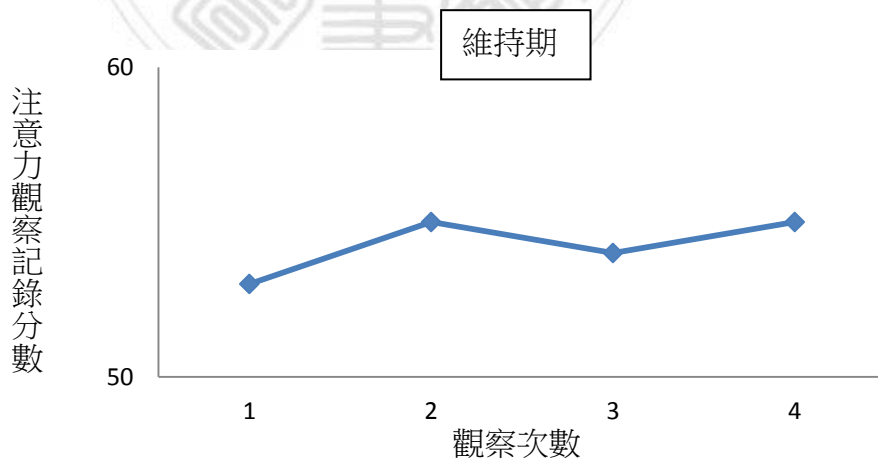


圖4-25 受試乙注意力表現分數曲線圖

表 4-11：受試乙注意力表現階段內分析摘要

階段順序	維持期 (A2)
階段長度	4
趨向走勢	／ (+)
趨向穩定度	100% 穩定
水準範圍	53-55
水準穩定度	50% 多變
水準變化	53-55 (+2)
平均值	54.25

表 4-12：受試乙注意力表現階段間變化分析摘要

階段比較	B/ A2
趨向走勢與效果 變化	／／ (+)(+) 正向
階段水準變化	33-55 +22
趨向穩定變化	穩定→穩定
重疊百分比	100%

(三) 總結

1. 注意力紀錄值：

受試乙於實驗期間注意力之表現由圖4-26看出其注意力逐漸進步的表現，由第一次紀錄值為25，至最後一次紀錄值進步至55。由表4-13及表4-14看出實驗期間三階段的紀錄平均值也呈現從基線期26.75，介入期42.8，而至維持期54.25。

2. 質性資料的描述：

受試乙從最初注意力不易聚焦，課堂中又多話，協助下才能維持注意力，至實驗後期，已表現出對學習情境中的各項狀況能注視老師的課堂活動，舉手表達自己的想法，並配合運動遊戲明顯進步許多，並且也有很好的持續性。表4-13看出受試乙於實驗期間整體注意力之變化表現，其注意力變化的趨勢走向，從基線期到介入期再到維持期，均屬於穩定的狀態。大致而言，受試乙在實驗期間之注意力亦屬於進步的表現，唯實驗中期表現因為家庭因素而多變不穩，至實驗後期方有明顯而穩定的狀況。總結上述結果，可知運動遊戲活動對受試乙

注意力的影響有介入成效。

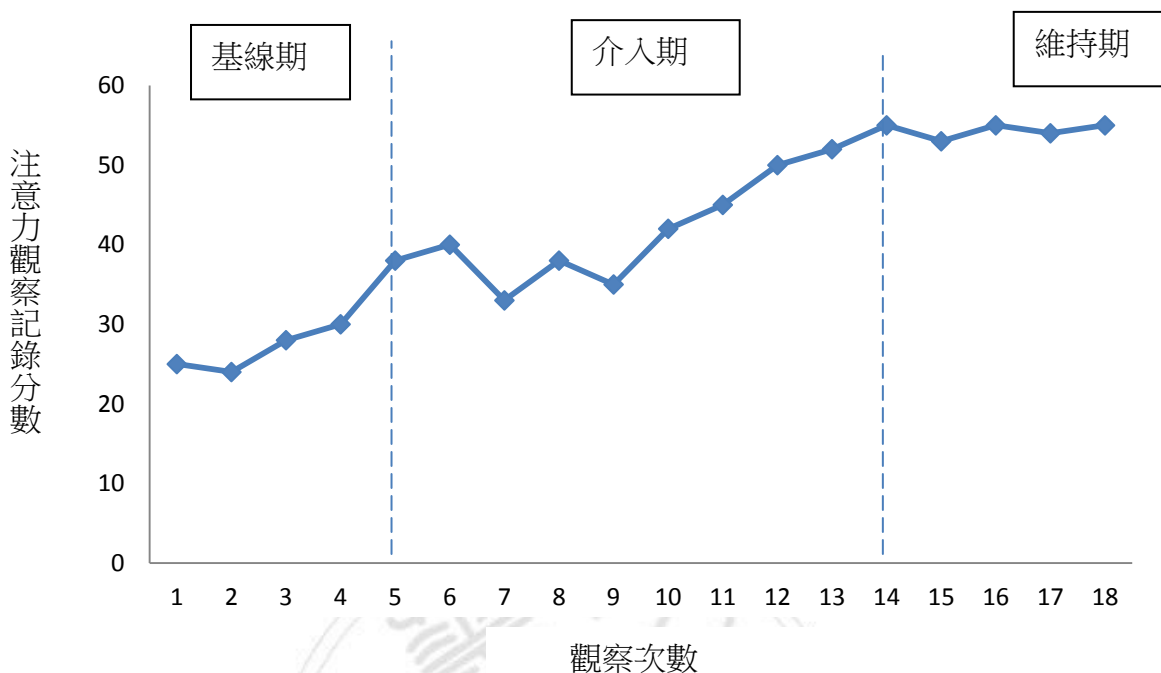


圖4-26 受試乙注意力表現分數曲線圖

表 4-13：受試乙注意力表現階段內分析摘要

階段順序	基線期 (A1)	介入期(B)	維持期(A2)
階段長度	4	10	4
趨向走勢	／ (+)	／ (+)	／ (+)
趨向穩定度	100 穩定	90 穩定	100 穩定
水準範圍	24-30	33-55	53-55
水準穩定度	50% 多變	60% 多變	50% 多變
水準變化	<u>24-30</u> (+6)	<u>33-55</u> (+22)	<u>53-55</u> (+2)
平均值	26.75	42.8	54.25

表 4-14：受試乙注意力表現階段間變化分析摘要

階段比較	A1 / B	B / A2
趨向走勢與效果變化	／／ (+)(+) 正向	／／ (+)(+) 正向
階段水準變化	24-55 +31	33-55 +22
趨向穩定變化	穩定→穩定	穩定→穩定
重疊百分比	0%	100%

第三節 分析教師對運動遊戲活動實施之觀察紀錄及檢討

黃源璋（2005）研究兒童的不同運動之影響時提出，量化研究結果呈現出參數，但是不在參數內的行為則無法描述說明，所以建議採用質性研究來加以補充說明觀察紀錄，質與量並重其研究結果才能有意義。本研究以行動研究的精神，發現問題，使用觀察、分析、檢討、修正及省思等步驟來解決問題，是質、量兼具的混合式行動研究；再藉由量化的注意力觀察評量表來分析，減少研究者的主觀判斷，另一方面此評量表，也能協助研究者看出幼兒在注意力上質的表現。本節旨在研究者探討受試者在實施運動遊戲活動介入之後，在聽覺、視覺、動覺等三項注意力之變化情形，記錄受試者之表現並進行教學省思及分析。本研究總共實施了五週共計十次的運動遊戲活動，茲將運動遊戲活動大綱之墊上遊戲、視覺聽覺遊戲、投擲遊戲、配對遊戲、綜合活動等五大項目，配對聽覺、視覺、動覺三大學習型態，統整分析如下：

一、墊上遊戲：

(一)聽覺注意力方面：

- 1.聽老師指令自己完成一件事：乙生非常投入這項活動，也多能按照老師的指示進行墊上爬的遊戲。
- 2.完成老師交代的事情：甲生無法手拿鈴鼓當方向盤玩開車遊戲，墊上前進行走，但是乙生不敢，只有爬過鑽龍山洞前進，用跳躍方式地回來。
- 3.專心從事活動一段時間：活動過程中搭配兒童歌曲效果不錯，二位受試者都覺得很開心，也願意活動身體。
- 4.聽老師問完問題之專心度：(1)甲生能聽老師問完問題並回答。(2)老師若是沒有再次提示，乙生常記不住第一關要從過山洞開始。

5. 完成老師交代的事情：乙生能夠等待依序進行活動。

(二)視覺注意力方面：

1. 追視移動中的物體一段時間(約2分鐘以上)：(1)當跑步繞S型時，甲生能注視三角錐。(2)觸覺板的遊戲活動前，二位受試者能夠注視示範者的練習。
2. 持續進行視覺遊戲活動：(1)甲生看到警察開警車引起小孩的興趣，願意跟著老師一起進行活動。(2)觸覺板的遊戲活動前，二位受試者能夠注視示範者的練習。(3)甲、乙生能夠注視球的行徑路線，嘗試接球。
3. 專心從事活動一段時間(約3分鐘以上)：甲、乙生對於相同的遊戲其時間無法持久，所以老師慢慢進行活動，不要一次到位，分段遊戲，課程比較能吸引孩子。
4. 完成老師交代的事情：甲、乙生皆能完成此次投球活動。
5. 鞋子左右邊穿正確的情形：乙生穿鞋子之前，需要老師提示才能正確穿著。
6. 注視老師說話：乙生能注視老師投入活動中。
7. 完成拼圖的耐性：(1)甲、乙生能夠完成12片拼圖。(2)甲生能完成地墊的拼接，進行遊戲。
8. 分辨基本顏色的認知：能接住不同顏色的彩球。

(三)動覺注意力方面

1. 持續一個活動至結束：(1)乙生可以嘗試玩墊上觸覺球滾動的遊戲。(2)甲生在暖身的律動時，經常一直坐著不願起身律動。
2. 肢體協調的穩定性：(1)甲生可以嘗試進行前進及跑跳遊戲。(2)乙生進行S型行走時，不太會行走。(3)行進中小朋友經過練習能接住軟球，平衡感及反應力進步很多。
3. 耐心操作教玩具：甲生非常在意的車子作品，不小心被撞壞，能夠很有耐心修復完成。
4. 持續一個活動至結束：甲生在暖身的律動時，經常一直坐著不願起身律動。
5. 耐心操作教玩具：甲生一看到丁生在操作手印觸覺板那關就說太難，無法耐心參與。
6. 專心於投球的操作：觸覺遊戲時，二位受試者無法第一次接到球，需多次練習。
7. 遊戲中輪流排隊：乙生非常投入活動中，能夠等待依序進行活動。

二、視覺聽覺遊戲

(一)聽覺注意力方面

1. 聽老師指令自己完成一件事：老師隨機搖沙鈴，甲、乙生能從神秘箱拿出一種樂器。
2. 依老師指令將教玩具歸位：乙生將沙鈴搖一搖並聽一聽，然後做出正確的配對放入籃子。
3. 聽老師問完問題之專心度：甲、乙生很認真隨著老師的指令完成動作。
4. 專心從事活動一段時間(約3分鐘以上)：甲、乙生能夠製作沙鈴，小

寶特瓶裝的珠子及綠豆。

5. 完成老師交代的事情：老師請甲、乙生閉起眼睛操作進行遊戲，經過練習能夠配對成功。

(二) 視覺注意力方面

1. 注視老師說話：老師搖紅色音鐘問什麼顏色，乙生能夠注視說出紅色。
2. 追視移動中的物體一段時間(約2分鐘以上)：甲、乙生能注意看，老師搖紅色音鐘並將紅色聲音玩具投進紙箱。
3. 分辨基本顏色的認知：甲、乙生可以正確配對不同音鐘與顏色。
4. 完成拼圖的耐性：甲、乙生嘗試拿24片拼圖共同練習。
5. 鞋子左右邊穿正確的情形：甲生能將鞋子左右邊穿正確。
6. 投球入籃子的情形：將沙鈴搖一搖並聽一聽，然後做出正確的配對放入籃子。
7. 持續進行視覺遊戲活動：甲、乙生能夠看到顏色音鐘，正確跑到該配對的顏色。

(三) 動覺注意力方面

1. 持續一個活動至結束：甲生把玻璃瓶敲破了，能夠與老師做好收拾整理。
2. 肢體協調的穩定性：甲、乙生繞著圈圈，能夠聽老師指令找到座位。
3. 專心於投球的操作：乙生能正確將球投入籃子。
4. 遊戲中輪流排隊：甲、乙生能夠輪流操作樂器。
5. 耐心操作教玩具：甲、乙生能夠依老師指令耐心操作音鐘。

三、投擲遊戲

(一) 聽覺注意力方面

1. 聽老師指令自己完成一件事：(1)老師提醒甲生球要用投的，他因沒投進就不想再繼續投擲。(2)甲、乙生能夠依照指令完成開合跳體能環。
2. 依老師指令將教玩具歸位：(1)甲生擔心無法投進，索性就直接就用放置入籃框。(2)乙生使用完畢，能夠將跳跳馬放回原位。
3. 聽老師問完問題之專心度：(1)甲生跟老師互換當捕手，依指令練習。(2)甲生能專心聽老師講清楚遊戲規則，活動繼續進行。
4. 專心從事活動一段時間(約3分鐘以上)：(1)練習跳圈圈，甲、乙生的興致勃勃進行一段時間。(2)甲、乙生能自由自在的拋與接、直接甩、投擲一段時間。
5. 完成老師交代的事情：(1)跳圈圈活動，甲、乙生能從簡單的開合跳躍開始。(2)投環遊戲之前的開合跳體能環，小朋友能夠依照指令進行。

(二) 視覺注意力方面

1. 注視老師說話：等甲生情緒冷靜，能夠注視老師重新指導遊戲規則。
2. 追視移動中的物體一段時間(約2分鐘以上)：(1)甲、乙生能追視小小投手運動遊戲，老師當捕手，讓她投練習投擲粘巴球。(2)甲、乙生能自由自在的拋與接一段時間。
3. 鞋子左右邊穿正確的情形：甲、乙生能完成活動，正確穿鞋離開遊

戲室。

4. 投球入籃子的情形：立定投籃對甲、乙生而言又挑戰，經過練習，乙生可以多次投球入籃子。
5. 持續進行視覺遊戲活動：甲、乙生皆能持續進行吸盤球的視覺遊戲活動。
6. 分辨基本顏色的認知：甲、乙生能依指令正確拿各種顏色的套環。

(三) 動覺注意力方面

1. 持續一個活動至結束：甲、乙生能完成小豆袋投進籃框活動。
2. 肢體協調的穩定性：(1)甲生學到技巧能將小豆袋投擲進入籃框。(2)甲生丟擲飛盤力道過猛，也無法聚焦在對方，因此需再練習。
3. 專心於投球的操作：(1)乙生能夠依指令將泡棉飛盤投入紙箱。(2)甲生五個環最高紀錄可以投進三個。
4. 遊戲中輪流排隊：老師與甲、乙生輪流當捕手。
5. 耐心操作教玩具：甲、乙生能夠依指令練習，耐心投擲操作。

四、配對遊戲

(一) 聽覺注意力方面

1. 聽老師指令自己完成一件事：甲生能依指令，看到水果模型，非常開心正確顏色配對。
2. 專心從事活動一段時間(約3分鐘以上)：(1)甲、乙生在找尋彩色球中頗為專心一段時間。(2)投擲時雖然沒有要求精準次數，但是甲生已經有依遊戲規則進行。

(二) 視覺注意力方面

1. 追視移動中的物體一段時間(約2分鐘以上)：甲生能戴著手環玩配對顏色的遊戲一段時間。
2. 分辨基本顏色的認知：(1)顏色的聯想對乙生而言非常容易，很快能夠找出水果所配對的顏色。(2)甲、乙生能分辨手環串珠的顏色，正確顏色配對遊戲。
3. 持續進行視覺遊戲活動：甲生聽到老師的指令能夠很快自我矯正。

(三) 動覺注意力方面

1. 持續一個活動至結束：甲、乙生能自由自在的墊上遊戲到結束。
2. 肢體協調的穩定性：甲、乙生能快走、跑、跳、學動物模樣。
3. 遊戲中輪流排隊：甲、乙生能一起輪流操作教具。

五、綜合活動

(一) 聽覺注意力方面

1. 聽老師指令自己完成一件事：甲、乙生能夠依老師指令進行闖關活動。
2. 依老師指令將教玩具歸位：活動結束時甲、乙生能幫忙將體能環等教具歸位。
3. 聽老師問完問題之專心度：甲、乙生能專心參與活動並很快反應回答。
4. 專心從事活動一段時間(約3分鐘以上)：(1)甲、乙生能挑戰聽音鐘、分辨顏色玩遊戲。(2)甲、乙生能依指令投球遊戲一段時間。

5. 完成老師交代的事情：乙生能聽聲音，完成配對找到不同顏色的地墊。

(二) 視覺注意力方面

1. 追視移動中的物體一段時間(約2分鐘以上)：甲、乙生都能注視泡棉飛盤的方向，並且雙手接住。
2. 分辨基本顏色的認知：甲生能夠玩聽音鐘聲音看顏色，玩配對地墊顏色的遊戲。
3. 完成拼圖的耐性：甲、乙生能夠完成木質圖案拼圖。
4. 鞋子左右邊穿正確的情形：甲、乙生能夠正確擺放鞋子並穿著。
5. 投球入籃子的情形：甲、乙生可以瞄準、投五顆球入籃球框。
6. 持續進行視覺遊戲活動：甲、乙生能持續旁觀別人遊戲，等到自己時能專注活動進行。

(三) 動覺注意力方面

1. 持續一個活動至結束：甲、乙生可以嘗試運動遊戲至結束。
2. 肢體協調的穩定性：都可以腳步穩健，跳躍開合跳體能環。
3. 專心於投球的動作：甲、乙生可以專注於投球的動作。
4. 遊戲中輪流排隊：甲、乙生可以排隊等待操作教具。
5. 耐心操作教玩具：甲生能夠耐心玩聽音鐘聲音辨認顏色遊戲。

Montessori(1976)曾說過：「我聽過了,我就忘了;我看見了,我就記得了;我做過了,我就理解了。」彷彿就是描述孩子的日常生活，視覺型的孩子用眼睛看花花世界，聽覺型的孩子用耳朵聽生活中聲音，動覺型的孩子用身體感受環境的溫度。這段行動研究的歷程中，研究者看到二位受試者從睡眠惺忪上學到喜歡上課學習，用身體的各個感官在探索，學習專心完成一件事，眼睛注視學習活動，用身體的力量學習新的動作技能，一天比一天更加成長了。

第四節 教師之專業成長及省思

一、行動研究的省思

教育行動研究的精神特徵是教師的教學反省思考及改進能力，關係著課程與教學的精進，因此也被視為教師專業發展的核心動力（陳惠邦，1996）。所以研究者從自我察覺省思開始，經過內省的過程，修正及改進自己的教學內容，以提升及創新教學品質，更加精進教師個人專業成長。本研究所要探究的包含墊上遊戲、視覺聽覺遊戲、投擲遊戲、配對遊戲、綜合活動五種運動遊戲項目，每種運動項目進行兩次不同之遊戲方式，共有十次不同的遊戲活動；每次進行運動遊戲課程之後，不斷的檢討、修正，再次依據檢討的內容進行下次的運動遊戲活動；類似的方式讓幼生的舊經驗加強練習以累積熟練度，而不同的運動遊戲內容，多元變化以增進活動趣味來吸引幼兒的注意力。

本研究所要探究的運動遊戲內容共有五項，每種運動項目進行兩次不同之遊戲方式，共有十次不同的遊戲活動，遊戲課程不斷的檢討、修正，再依據檢討的內容更改、變化遊戲活動。針對小幼班發展情況進行遊戲活動，包括幼兒的聽覺敏銳度、視覺觀察度、動覺技能協調等表現，期待營造一個愉快的學習環境，並提升幼兒學習之興趣與注意力。回顧教學進行發展的歷程有兩個重點省思：

(一) 第一個重點省思是進行運動遊戲之後發現許多的問題，以第一次開始活動為例，因為是運用午休之後，必須視孩子們午休起床精神狀況才開始進行，有的孩子睡醒精神好，有的則有起床氣影響學習，該如何處理？運動遊戲必須運用手眼協調及肢體操作能力，但是小幼班孩子這方面趨避性強，如何增進其學習動機？運動遊戲活動之前的暖身活動是引導其進入學習之狀態，如何讓幼兒熱烈進行？運動遊戲活動之進行必須視各別差異而進行，但是進程序如何才能順利進行？過程中的競賽氣氛如何化解才能皆大歡喜？這些不在遊戲範疇內的種種問題，對於研究者而言，進行活動時倍覺無力感，考驗著我的耐性及反應力；所以剛開始運動遊戲的時間被拉長，影響到吃點心及放學時間。經過教學困境後，結合教學者心得與共同觀察者的建議來修正運動遊戲課程，並與指導教授討論，擬定課程與實施策略如下：

1. 孩子們午休起床都精神好，只有甲生小小賴床，如果孩子沒睡飽容易出現起床氣，所以，在午休之前就與孩子們預告好好睡喔，睡飽飽下午就有精神玩運動體能遊戲了，孩子們都期待著玩運動遊戲。
2. 因為基線期發現甲生、乙生的觸覺過於敏感，這方面趨避性強，不易接受擁抱、碰觸身體以及感覺統合的教具及遊戲，請教指導教授之後，知道可以運用觸覺刷幫孩子按摩，可以改善此現象。所以活動之前，利用孩子起床喝開水時間，我一邊使用按摩刷幫孩子刷刷手臂，增進觸覺感受，我告訴小孩觸覺刷就像小貓咪喜歡主人刷刷毛一樣舒服。我一邊刷一邊問孩子的感覺，他們都說很舒服，連甲生也不再抗拒了，點頭說好阿；習慣成自然之後，他們都知道喝完開水就是要刷刷遊戲，甚至主動去拿按摩刷來刷刷樂。
3. 運動遊戲活動之前的暖身活動就是帶著孩子先做身體暖身操，跳一跳海草舞熱身，暖身操口號及海草舞的歌詞配合熟悉的步驟讓孩子們朗朗上口。甲生、乙生先是旁觀的態度，後來看到姐姐們勁歌熱舞及精神抖擻，

後來乙生就開始拍拍手扭扭屁股，甲生雖然比較慢融入，不過後來也參與其中了。

- 過程中的背景音樂是為了阻隔外面國小學生活動的干擾，還有增添趣味氛圍，不過兒歌音量太大，小孩不時跟著哼唱起來，有點喧賓奪主了，下次更改成輕快音樂或英文版兒歌。
- 孩子們都喜歡跟中班的姊姊坐在一起，甲生對於椅子座位配對號碼尚無概念，經常搞不清楚自己的位置在哪裡，因此經常屁股坐下佔為己有，因此引起公憤，大家開始吵架行為，當他吵輸了就舊技故施，一哭二鬧三不玩了，座位未底定困擾著遊戲的開始進行。為此行為我採取客觀、不偏袒方式，就是照號碼安排座位(其實就是開學時，按照年紀編號碼)雖然二位小幼班感情好時喜歡坐在一起，但是經常鬥嘴之後，就二人自動座位分開了，不過知道固定座位，就不會再跑去干擾姊姊。
- 遊戲之前的遊戲規則說明很重要，尤其是小幼班幼兒沒有舊經驗的基礎，無論是視覺、聽覺或動覺等技能，幼兒都是從零開始，一切都是從頭開始，幾乎每天都要像錄音機一樣複誦一次。每一個流程、細節、動作、規則甚至是常規，都必須一再說明及親身示範一次，孩子有了規範及模仿對象，就很快進入學習狀態。

針對上述種種問題，研究者在運動遊戲活動之後省思，馬上與偕同觀察者教師討論改進的方法對策：1.我持續每日的教學活動時加強常規的訓練，例如律動及座位的編排位置，上課必須舉手發言、輪流進行的順序等，建立師生之間的注意及安靜的口號來維持秩序。2.常規獎懲的問題，師生共同制定獎勵及懲罰方式，例如上課只要坐對位置就給予一個寶石放自己的盒子，遊戲進行中有專心注意、有達到目標、或表現良好者隨時給予寶石獎勵，累積的寶石在活動結束之後，可以換蓋印章，集滿四個送貼紙。活動過程中，我使用代幣增強物常常正向鼓勵小孩，活動結束時，再給予蓋印章及貼貼紙，孩子們都很喜愛。在語言溝通互動上，透過同儕之間的鷹架學習交流，輪流當小班長，可以相互觀摩學習，增進其動作技能的發展，滿足幼兒完成目標的成就感。常規方面，由於運動遊戲練習的次數增加，加上蓋章送貼紙，孩子們熟悉活動節奏，因此行為也逐漸循規蹈矩，不必停下來調整，幼兒的進行遊戲流暢度增長的重要因素之一。

- (二) 第二個重點是運動遊戲活動設計，因為是行動研究，活動的設計皆以幼兒的身心發展狀況和小幼班幼兒的學習起點行為為主。所以活動的內容是最基礎的動作發展遊戲進行，其時間長短、運動遊戲教具器材大小、及使用方法都可彈性隨機調整，視其當時的學習狀態、符合小幼班的能力發展為前提；期使能藉由運動遊戲增進幼兒的聽覺、視覺、動覺等注意力的提升。

研究的重點是降低遊戲的難度，期使每一位幼兒都能精熟遊戲的內容，對於遊戲器材也能操作自如，並且反覆練習。例如：鈴鼓當作方向盤，先從簡單的活動再到有挑戰性的活動，尊重孩子的意願，讓孩子願意嘗試自己想做的部分。幼兒模仿力強，看到老師手持鈴鼓的樣子，也跟著一樣的動作，但是因為年紀小，或需要老師提醒手持鈴鼓的不同拿法，所以在遊戲之前先跟幼兒討論方向盤不同動作。

以幼兒前次運動遊戲經驗為引導，再加入新活動的延伸學習，藉由舊經驗

能力來增加幼兒成功的機會，並提昇幼兒對於學習新遊戲的專注力，進而對於技能的學習更加得精進。例如：觸覺板的遊戲必須雙手雙腳碰觸腳印，爬高走低，邊走觸覺板，邊接軟球。當甲生有雙手雙腳碰觸腳印的舊經驗，接著他練習走觸覺板，邊接軟球，這是一個吸引他有挑戰的活動，中間接球甲生幾乎接不到，所以必須分段遊戲，速度放慢，就可以順利接到球，他非常開心要挑戰第二次遊戲了。

本研究就在教學、修正、檢討、省思、修正再教學之中，進行運動遊戲活動課程。而研究者在過程中，觀察記錄幼兒的團討、語文、積木等學習情況，經過十個單元的運動遊戲學習活動，總共五週的研究時間，發現甲生、乙生開始對於運動遊戲有強烈的需求與動機，也看到幼兒在運動遊戲中，孩子對於操作性動作技能的投擲技巧、辨別聽力等學習，產生積極的動機和嘗試的學習興趣，而每次的運動遊戲活動，也總是在引起動機之後，熱烈的期待眼神中開始進行。

運動遊戲的進行，幼兒因為有了一些先備經驗活動，流程逐漸流暢了，只要稍作修改、降低活動的困難度，時間就更容易掌控，孩子的成就感及注意力更能提升。例如射飛盤遊戲，必須運用手部小肌肉及手眼協調能力。小幼班幼兒拿了飛盤，就忘記對準目標射飛盤，孩子更無法射硬材質的飛盤與老師互擲，於是稍作修改使用軟材質的西瓜飛盤、拉近距離射飛盤互接，降低活動的困難度，孩子的成就感及注意力因此提升了。Benelli and Yongue (1995) 曾經指出，老師要有敏銳的觀察力，適時幫助和指導幼兒，學齡前的幼童動作發展的課程對身體發展有很多的好處。作者明確提供動作指南，例如幼兒的眼睛追視移動物體仍不夠成熟，建議使用大小適中明亮的彩色球，讓初學的幼兒容易操作練習，老師協助幼兒練習投擲，等到熟練再將距離拉長。從運動遊戲活動中，研究者也覺得使用明確的指導策略，合宜的教材教具，運用口訣等，提供幼兒練習機會，讓孩子有成功經驗，可以增長他的興趣及注意力，進而提升幼兒聽覺、視覺及動覺的注意力。

彭國威、楊梓楣、卓俊伶（2003）提出老師對於兒童的學習及興趣的培養，在教學上要移除先天的限制，適時的幫助發展中的兒童學習新事物。例如投擲籃球框的遊戲，為了讓小幼班幼兒能順利將球投入籃框獲得成就感，於是嘗試使用大小適中及不同的教具，有小籃球、小足球、彩色球、小豆袋、玩具球等等，後來發現有點重量比較容易投擲，但是小勺為了擔心無法得分而直接靠近籃框投入，為此也與他溝通，指導他技巧方法、減輕他的焦慮，幾次練習之後，有了成功經驗就願意大膽練習了。每次進行活動之前，必須把主題教具器材布置妥當，場地變成豐富熱鬧，幼兒一起床就會露出驚奇眼神，喝完開水就迫不及待，直接坐在位置等待要玩運動遊戲了；等待活動之後，又要淨空場地，有時大型器材的搬動，也讓研究者汗流浹背，但是看到幼兒的充滿好奇的眼神，聽到孩子開心的笑聲，當孩子問我們今天耍玩什麼遊戲啊，就覺得所有的疲憊一掃而空了，看到他們聚精會神進行活動，一舉一動能夠有小小的進步，真是備感欣慰呢！

二、教師之專業成長

進行運動遊戲提升幼兒注意力之研究過程中，研究者遇到了許多理論與現場實務教學的問題，研究方向曾經搖擺不定，幸賴指導教授的指導、協同觀察者教師的經驗分享與相互討論，才能化繁為簡、具體而微找出因應策略，運用在實際教學情境中。研究者在摸索期間，心態調整、檢討修正方法，不斷的改進教學，才能更進一步成長，下列將研究者的轉變分成三個部分來描述：

(一) 理念與實務：

研究者觀察幼兒園教師或體能遊戲專業教師，實施運動遊戲教學時，大多設計一個遊戲活動，適用在全班通用，評量標準也比較模糊，大多偏重動作技能的練習。教師有時也會配合主題活動而實施運動遊戲，缺乏有系統的進行身體各部發展練習，或者流於競賽方式玩遊戲就結束，評量的標準也是全班一樣，而忽略了幼兒個體間個別差異的操作練習。而運動遊戲的內容也多是肌肉發展為主，忽略了小肌肉基礎操作練習，視覺、聽覺的運動遊戲更是少之又少，以至於有的孩子到了大班，還不會騎腳踏車、不會接球、投球、盪鞦韆等等；錯過了大小肌肉動作發展的黃金時期。

回顧整個行動研究歷程，感受到幼兒對於運動遊戲的需求與喜愛，研究者從觀察評量表中發現質與量的表現一樣重要，所以設計符合幼兒需求的遊戲來幫助幼兒的聽覺、視覺、動覺的注意力提升。活動設計中，考量到幼兒需要多操作、體驗、多趣味、多元化的運動遊戲；研究者需要多鼓勵、多支持、多讚美、多引導；同時提醒自己每個孩子都是獨一無二，具有個別差異，所以必須觀察孩子的不同需求，將自己所學的專業理念與實務教學緊密結合，落實教保服務之實施其首要目標即為維護幼兒身心健康(幼兒教育及照顧法，2018)。水心蓓(2003)指出幼兒的身體動作發展，是先「有」再「好」，其動作才可能漸漸更熟練、更平衡、更協調及更多樣化。因此，在實驗過程中研究者的教學教案會因著幼兒當時的身體發展及情緒狀況等因素而適時改變。這一年來運動遊戲教學行動研究的寶貴經驗啟發，研究者歷經長時間的文獻探討，蒐集相關增進小幼班幼兒注意力的各種書籍論文期刊，從教案編寫到注意力評量表，歷經專家審核，指導教授的建議，一直到研究計畫實施完畢，做了無數次的修正與改進；研究者剛開始以為這個題目簡易有趣，從未想過整個行動研究計畫歷程是如此縝密，多年的教學經驗也未曾運用如此有系統的方式，實施幼兒運動遊戲以增進幼兒的注意力學習，過程雖然辛苦卻受益良多，尤其看到孩子的成長進步與期待的眼神，激勵研究者的教學更加充滿信心與動力。

(二) 行動研究歷程

行動研究針對實際情況的需求與限制，做出最適當的反應；過程中透過省思檢討並與人討論問題，隨時修正假設與研究的方法，以改善研究結果(蔡清田，2013)。行動研究在於研究者就是實務工作者，必須將面臨的教育問題進行研究，並根據研究結果研擬解決方案並加以修正改進(黃政傑，1989)。本研究針對此分述如下：

1. 關注研究的問題：

研究者從起始點開始，搭配專業的規準來進行檢核，發現之前進行的教案過於形式化不夠確實周到，聚焦在動覺大肌肉運動，很少延伸到聽覺、視覺等

運動遊戲；藉由運動遊戲教學過程中開始正視此問題，並進一步加以探究。

2. 擬定可行的行動計畫：

研究歷程經過起始點的澄清，確定自己的研究動機與問題之後，便進一步訂定與指導教授討論出具體可行的實施步驟，結合運動遊戲的相關理論與實際情境，決定設計合適的運動遊戲課程來提升小幼班幼兒的注意力，並深入去觀察幼兒注意力的改變過程的表現。

正式實施研究之前送研究交計畫書，將所蒐集的相關文獻及教案和注意力觀察評量表送交指導教授審查，結果發現題目範圍太廣，應該小題大作，教授們建議從混齡班聚焦到小幼班幼兒，注意力觀察項目從聽覺、本體覺、前庭覺、團體活動參與之注意力、獨立進行事務的注意力共五大項，聚焦到聽覺、視覺、動覺等三項注意力，運動遊戲教案內容因此而重新修改。

研究者歷經多次的探討與修改，深刻感受到越是年紀小的幼兒，因著身體、情緒、環境變化等等，個別差異性大，越不容易觀察記錄及評量；在聽覺、視覺、動覺等身體的發展，都跟小班、中班、大班有明顯的差距，幼兒只要差一個月，其成熟度就大不同；因此要設計出符合其心智、注意力、身體發展等可行的評量表及教案，對研究者而言進退維谷，真是相當大的挑戰性。幸賴郭春在教授、張筱雯教授、王麗惠教授等人的面授機宜及具體建議，重新編寫注意力觀察評量表及運動遊戲活動教案，依據研究需求運用行動研究法，從實驗中去蒐集多元的資料，接著對蒐集到的資料進行統整與分析，進而解決研究問題，設計出多元化學習的運動遊戲活動教案，一個真正符合小幼班幼兒的運動遊戲活動教案及注意力觀察評量表。

3. 結論與省思：

運用行動研究法，計畫研究之前者透過觀察幼兒的動作表現、聽覺注意力、視覺靈敏度等表現以及認知發展，詳細記載於教學省思中，並且藉由觀察者的建議、蒐集相關資料、和指導教授討論，然後採取修正措施。並且在正式實驗研究中，實施教學、觀察記錄、回饋、再修正、教學、回饋，符合行動研究的精神，從行動中建構專業的能力。研究者運用研究的歷程中所彙整的資料，依據研究目的逐一檢核其實施成效，並透過省思，提出研究中所獲得的專業成長。

（三）運動遊戲教學

研究者雖然在幼教教學現場有多年的教學經驗，對混齡班小幼班幼兒的教學經驗陌生，面對二位小幼班兒童發展檢核在「聽覺」、「視覺」、「動覺」三項向度之注意力表現有注意力缺乏、易受干擾分心之情形；除了裸抱提攜之外，只能從班級經營各項常規訓練開始。藉由行動研究讓我深刻體驗到遇到問題、解決問題的行動研究的精神，關注問題、研擬行動解決方案、教學、省思檢討、修正、再教學；運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思，直到找到確實能幫助小幼班需求的運動遊戲教學活動，提升其注意力增進其學習的能力；同時藉由參與研究者二位老師回饋與建議，進行教師專業成長回饋之分析；透過班級經營的策略，解決小幼班幼兒的學校生活適應困境，讓幼兒很快的進入學習狀況，研究者亦因此提升專業知能而教學相長，是為本研究之最大的收穫。

林清章在其撰寫的〈幼兒園教師專業能力指標之建構〉中提到稱職的幼兒園教師，除了必須熟知幼兒教育之專業理論與富有教育熱誠和理想外，更需具備良好的教育專業能力與危機處理能力，這也顯現出教師專業成長的重要性，為提升自我的專業成長，以下將運用林清章撰寫的〈幼兒園教師專業能力指標之建構〉

裡提出的「幼兒園教師專業能力指標內涵表」為參考標準，進行教師專業成長回饋之分析；但因分析之內容主要整理自教案中參與研究者二位老師回饋與建議，多聚焦於課程進行的課堂紀錄，故以下將以「幼兒園教師專業能力指標內涵表」中的教學與輔導兩個指標為主，統整分析二位老師參與研究者的回饋與建議，成為研究者的專業成長。

1. 教學

(1) 教學準備

- A. 運用有趣的故事內容來串連各個遊戲，讓遊戲的銜接性更好。活動過程中搭配兒童歌曲效果不錯，大部分的幼兒都覺得很開心，也更願意活動身體。
- B. 教師設計的活動，相當活潑、相當有創意，課程中運用生活中實際可看的情景，結合幼兒的生活經驗(例如：藉由警察開警車)，藉此引起幼兒的興趣，並運用口訣和海草舞歌曲帶著幼兒做暖身，不僅讓幼兒覺得有趣，也願意跟著老師一起做，增加趣味性。
- C. 幼兒有先備的運動遊戲經驗，所以在綜合運動會都能順利進行每項活動，每個人也都玩得很愉快。
- D. 如果要讓孩子聽音鐘聲音找顏色球，建議課程設計時可以先從一個音開始，讓幼兒熟悉其音色，並投擲對應的顏色球入紙箱,再慢慢增加到五個音，這樣幼兒就可以進行到五音階投五色球。
- E. 在射飛盤的活動中，幼兒們並無法完全百分百丟擲給另一個幼兒接住，但每個幼兒都很喜歡玩。因此建議在玩之前，老師可先根據幼兒的個別差異教導如何手持飛盤，讓幼兒增加小肌肉操作能力，藉此讓課程可以進行得較為順利。

(2) 教學實施

- A. 某些幼兒在遇到對其較困難的活動(甲生一看到丁生在完成手印那關就說太難了，自己沒有辦法，感覺甲生的自信心較弱)而不敢主動嘗試時，老師能根據其學習情形，適當調整教學方式，實際帶著該幼兒先進行一次，降低其緊張感，該幼兒後來就敢試著自己去做做看。
- B. 老師在進行投環遊戲時能先將套環座往前挪，縮短幼兒套圈圈的距離，以增加幼兒套上圈圈的 success 經驗，再逐漸拉大套環座距離，進而充分訓練到幼兒的手眼協調。
- C. 老師能在課程進行中觀察幼兒的學習情況，察覺某位幼兒對於活動的投入不高，因此適時試著讓該幼兒丟球給年紀較大的幼兒接，藉此增進其投入活動的興趣。
- D. 建議老師在進行墊上滾的遊戲時可以詢問幼兒有無看過烤香腸？可以有哪些醬料搭配？將墊上滾改為烤香腸遊戲，老師假裝拿刷子翻烤一條香腸(一個幼兒)，搭配醬料，再漸進式增加多個幼兒，讓所有幼兒可以參與在其中。
- E. 在進行 S 型行走時，發現某位幼兒不太會行走，建議下次老師可先帶著該位幼兒走一次，或是讓大一點的孩子帶著該幼兒走一次當示範，讓他了解怎麼進行，藉此讓幼兒學習與課程進行更順利。
- F. 幼兒伸手去神秘箱找尋與手上沙鈴對應的沙鈴的過程，因所有沙鈴均在神

神秘箱裡，只搖神秘箱，很難辨別，建議可以拿矇眼眼罩讓幼兒戴上，這樣幼兒就可以從神秘箱裡拿出沙鈴搖一搖，確認是否和手上沙鈴相對應。

- G. 進行手環顏色與地墊配對活動時，老師讓孩子們交換手環顏色，並下指令讓他們依照老師的指示去配對不同的地墊，建議老師在下指令前，可先協助孩子確實知道自己目前手上有哪兩種顏色，再進行配對找地墊的活動。

(3) 教學評量

- A. 建議在評量時，若幼兒已熟悉音鐘投對對應球，建議可以讓幼兒站在對應的地墊上投入紙箱，以增加複雜性與趣味性。Do Re Mi Sol 這四個音對孩子來說要分辨有困難度，但老師能配合顏色進行教學，讓幼兒很快能產生連結，增進學習效果。
- B. 在聲音的世界課程中，其延伸活動讓幼兒分辨聲音的大小，對幼兒來說稍有難度，因為不同材質的內容物分辨高低很難，手搖的力道也不盡相同，綜合這些因素，要讓幼兒進行分辨較有難度。建議可用相同材質的內容物，透過內容物裝的多或少來進行聲音高低的分辨，應該會有較佳的效果。
- C. 在小小投手的運動遊戲中，老師當捕手，讓幼兒練習投擲粘巴球給老師，因為幼兒站立、老師採跪姿，可能會產生一些變因，建議可先將吸盤固定一個位置，讓幼兒練習能夠投擲到吸盤，製造成功經驗，也可以增加其學習動機。或是可以讓幼兒及老師先坐在位子上，先練習身體上半身平衡，再進行雙方站立練習全身投擲動作。
- D. 在進行飛盤遊戲時，建議將順序對調，先將大籃子放在地上，讓幼兒先練習正確投擲入大籃子內，等幼兒具備成功經驗後，再換成投給老師接，這樣又可增加成功經驗。
- E. 在進行顏色的聯想活動的過程中，有請孩子將指定顏色的球丟到籃子裡，但孩子同時丟擲易顯得場面有些混亂，建議下次可讓孩子輪流丟，也可知道個別孩子對於水果與顏色間的聯想是否符合，以檢視幼兒的學習情形。

(4) 教學態度

- A. 在進行〈聲音的世界〉課程中，某幼兒在猜測老師搖的沙鈴是哪一種時，可能因為連續答錯兩次，所以變得較沒有信心，但老師皆能給予正向鼓勵與引導，讓該幼兒雖然有些不確定但仍勇敢嘗試。
- B. 在〈健康好寶寶〉的課程中，老師將沙鈴瓶子用紙包裝起來，只能用手操作搖一搖，用聽力去辨識較具挑戰。某幼兒在搖沙鈴的時候，常擔心拿錯，在老師的鼓勵與引導之後也能順利完成配對。

2. 輔導

(1) 教室管理

- A. 老師讓幼兒耳聽音樂，學動物繞著地墊及椅子做動物的動作，幼兒們都能很投入在其中，有效掌握班級上課秩序與營造安心的學習氣氛。
- B. 建議幼兒在進行運動時，若能讓孩子們穿室內包鞋，會讓孩子腳的抓地力較好，也能減少跌倒受傷的狀況，透過預先做好預防措施，以減少幼兒活動中可能產生的危險。

(2) 輔導工作

- A. 在進行投環活動時，某幼兒一開始因為怕丟不進而想把圓錐變低，老師能關心幼兒學習之困難適時給予建議與協助，經過老師再次說明遊戲規則與協助後，該幼兒已能進行投擲，可見該幼兒能因老師的協助而願意遵照規定並加以配合，較上次進步許多。
- B. 操作音鐘時，幼兒的專注力夠，但還是習慣使用視覺來辨別聲音，聽完音鐘的聲音並看一眼顏色確認後，多能找到配對的小豆袋，然後投擲到籃球框；某位幼兒一開始投擲的力道不夠，所以都用放置的，但經過老師的鼓勵與指導後，就能順利將小豆袋投擲進籃框中。
- C. 甲生在進行投環活動時，喜歡把柱子拆成低低，推測有可能是因為他都是直接用手套進去，建議即使讓該幼兒把柱子變低，也要讓柱子與該幼兒有一小段距離，讓該幼兒意識到柱子的長短與套進的機率無關，進而訓練該幼兒要先瞄準，再作套圈的動作，使整個動作更熟練。

(3) 班級經營

- A. 在活動的過程中，幼兒們大都能快樂的參與，只有某位幼兒不敢參與，只要輪到他活動，便馬上毫不考慮地拒絕，但老師也不會強迫，尊重孩子的學習意願，等孩子自己願意參與。此外，也建議當遇到孩子不願參與時，除了尊重孩子的決定以外，建議可以發揮同儕的力量，鼓勵孩子參與，營造溫馨、接納的學習環境。
- B. 老師在完成活動後會給幼兒貼紙當作增強物，增強幼兒願意參與活動的動機。

第五章 結論與建議

本章旨依照研究資料分析與討論，探討運動遊戲活動對小幼班幼兒注意力之影響，綜合上述各項研究結果提出結論與建議，以供未來教學者與研究之參考，茲分別分述於第一、二節。

第一節 結論

本研究對象為於 107 學年度第二學期，以嘉義縣某幼兒園之二位小幼班幼兒為研究對象，本研究採行動研究法，以探討進行運動遊戲教學後，小幼班幼兒的注意力變化的情形及成效。綜合所得結果，本研究發現：

- 一、實施運動遊戲活動前，二週四次的基線期階段注意力觀察紀錄平均值，個案甲之平均值為 28.25 分，個案乙為 26.75 分，表現各有落差；共同之處為二位小幼班幼兒在基線期階段之視覺、聽覺、動覺等注意力表現有注意力缺乏、易受干擾分心的狀況，學習情境中常需要協助提醒。除此之外，學校日常生活表現也缺乏主動性，自我控制能力亦不佳。
- 二、實施五週十次運動遊戲活動介入期階段注意力觀察紀錄平均值，二人在介入期各自之注意力表現分數平均值均較基線期為高，個案甲由平均值 28.25 分提升至平均值 41.2 分；個案乙由平均值 26.75 分提升至 42.8 分。受試甲從最初注意力不易聚焦，協助下仍容易缺乏注意的情形下，至實驗後期已表現出對學習情境中的各項狀況能接受並主動配合，並且可以持續性進步而有較佳之分數。受試乙從最初注意力不易集中，課堂中又多話，協助下才能維持注意力，至實驗後期，已表現出對學習情境中的各項狀況能注視老師的課堂活動，舉手表達自己的想法，並配合運動遊戲明顯進步許多。過程中小幼班幼兒能夠有愉快的反應，對於各項運動遊戲器材能夠表現出接受的態度，除了注意力之外，二位幼兒其他學習活動亦呈現逐漸進步的變化。總結上述結果，可知運動遊戲活動對小幼班幼兒注意力的影響有介入成效。
- 三、實施二週四次的運動遊戲活動維持期，當介入撤除後，小幼班幼兒於語文區、體能區、積木區、團體討論學習情境中，能夠專注不受其他人干擾而分心，小幼班幼兒注意力有顯示提升效果。雖然過程中二個小幼班因為家庭及身體因素而常請假造成進行實驗困擾，但是後來也逐一克服，孩子一樣開開心心期待運動遊戲活動。動覺注意力方面觀察到幼兒從觀望卻步到願意嘗試各項運動，視覺注意力方面觀察到幼兒從旁觀別人遊戲到自己能專注活動進行，聽覺注意力方面觀察到幼兒從沒有注意老師說的話到很快反應回答，二個小幼班孩子，真是成長進步一大步了。搭班教師亦認為運

動遊戲活動可以持續進行，是支持小幼班幼兒學習的動力，也是一種的輔助資源。運動遊戲活動對提升幼兒注意力有正面的效果。

- 四、回顧整個行動研究歷程，感受到幼兒對於運動遊戲的需求與喜愛，研究者從觀察評量表中發現質與量的表現一樣重要，所以設計符合幼兒需求的運動遊戲，來幫助幼兒的聽覺、視覺、動覺的注意力提升。研究者從自我察覺省思開始，實施教學、觀察記錄、回饋、修正、再教學，符合行動研究的精神，從行動中建構專業的能力。研究者運用研究的歷程中所彙整的資料，依據研究目的逐一檢核其實施成效；經過內省的過程，修正及改進自己的教學內容，以提升及創新教學品質，對運動遊戲活動實施之提出觀察紀錄及檢討，來提升教師之專業能力。

第二節 建議

本研究顯示運動遊戲活動可以對小幼班幼兒注意力造成正面之影響，運動遊戲活動的應用，可以幫助幼兒的體力與活力增進身體健全發展，設計視覺、聽覺、動覺等多元的運動遊戲活動，可以激發幼兒主動學習，並且提升其學習之注意力。教育部重視幼兒自由遊戲及在遊戲中學習的價值，幼兒運動遊戲不僅能增強幼兒體魄，同時也能提升注意力，促進腦部認知的發展使之達到運動的目的，綜合上述，本研究提出建議如下：

- 一、就「研究樣本」部分，因僅以嘉義縣某一所幼兒園混齡班二位小幼班的幼兒為主要研究對象，所提供的幼兒運動遊戲課程，其內容以增進小幼班幼兒注意力為目標，小樣本研究設計，後續研究則建議增加小幼班幼兒人數，若能有不同地區的大量幼生當研究對象，以一般班級的規模進行運動遊戲活動，或許更能增加客觀條件，而驗證出「注意力觀察評量」表現上的真實差異性。
- 二、就「研究對象」而言，本研究之對象條件為學前階段之小幼班幼兒，雖然能理解指令，具基本動作能力，但是混齡班小幼班幼兒出席率不佳，或者因健康因素而請假，後續研究則建議延長研究時間，以避免這些外力因素影響研究結果。
- 三、教育部重視幼兒自由遊戲及在遊戲中學習的價值，在幼兒園教保活動課程大綱將「身體動作與健康」加入視覺、聽覺、動覺等多元的運動遊戲活動，不僅可以強健體魄、刺激腦部發育增進幼兒的多元化學習，還能增進幼兒認知的概念，滿足其好奇探索的天性，進而提升其學習的注意力。

參考文獻

一、中文文獻

- 水心蓓(2003)。從動作教育的觀點論幼兒運動遊戲的教學編排與創新。**國立台北師範學院學報**，16(1)，253-272。
- 王天苗(2000)。學前特殊教育課程目標檢核手冊-教師用。台北市：教育部特教小組印行。
- 王意中(2009)。早期療育及兒童青少年心理衛生資訊。108年2月20日，取自 <https://blog.xuite.net/atozwyw/blog/24404075-五種注意力>，王意中臨床心理師。
- 王健次(1981)。如何實施幼兒體育課程。台北市：歐語。
- 王志鈞(2013)。三大學習類型：視覺、聽覺、動覺。**商周特刊優勢系列**，教育特刊。
- 王惠姿(譯)(2006)。0-8歲嬰幼兒肢體動作經驗與教學。台北市：華騰文化。
- 中華民國課程與教學學會(2001)(主編)行動研究與課程教學革新。台北：揚智。
- 幼兒教育及照顧法(2018年06月27日修正)。
- 米爾·李文(Mel Levine)(2004)。心智地圖。蕭德蘭譯。台北：遠見天下文化。
- 呂幼秀(2015)。太鼓活動對學齡前幼兒注意力表現之影響。樹德科技大學兒童與家庭服務系研究所碩士論文，未出版，高雄。
- 李丹(2014)。成才之路。第35期 92-92頁共1頁。
- 李玲玉(2007)。運用音樂治療提升特殊幼兒注意力之成效探討。**朝陽人文社會學刊**；5卷1期(2007/06/01)，P211 - 240。
- 李明堂(2012)。迎接新的「幼兒園」公立附幼機構面臨的挑戰與因應。**教育行政論壇**，4(1)，113-123。
- 李育瑄(2014)。按摩對大班幼兒神經生理反應及注意力影響之研究。樹德科技大學兒童與家庭服務系研究所碩士論文，未出版，高雄。
- 杜光玉(2005)。幼兒成長特徵與運動遊戲教學。**大專體育**，78。12-17。
- 杜正治(譯)(2006)單一受試研究法(原作者：Tawney J. W., & Gast D. L.)。台北：心理。
- 沈連魁(2007)。幼兒體能教師教學信念及有效教學表現之研究。國立體育學院體育，未出版，台北。
- 林澤鴻(2008)。幼兒運動遊戲之初探。108/04/10，取自 web2.mksh.phC.edu.tw/mk0029/4.htm
- 林庭玉、楊淞丞(2009)。「少子化」趨勢對幼兒園的衝擊與園所因應之道。**正修學報**，22，269-278。
- 林鉉宇 & 周台傑(2010)。國小兒童注意力測驗之編製。**特殊教育研究學刊**，35(2)，29-53。
- 林湘琪(2008)。瑜珈對於注意力缺陷過動症幼兒分心行為之影響。國立臺北教育大學系特殊教育學系碩士班，未出版，台北。
- 林風南(2010)。幼兒體能與遊戲。台北，五南。
- 林安全(1996)。運動遊戲。臺北市：啟蒙。

- 林翠媚 (譯)(2000)。動作教學：幼兒重要的動作經驗。臺北：心理。(Weikart, P. S., 1931)。
- 林秀蘭 (2004)。如何提昇孩子的專注力。文教新潮，(9)，18-26。
- 林素卿(2001)。學校行動研究在九年一貫課程統整與實施上之應用。載於中華民國課程與教學學會主編，行動研究與課程教學革新(頁碼49-74)。台北：揚智。
- 林清章(2012)。幼兒園教師專業能力指標之建構。幼兒教保研究期刊, 第 8 期, 53-62。
- 林清山、張春興(1993)。教育心理學。臺北市：東華書局。
- 林清山(民 86)。教育心理學—認知取向。台北市：遠流。
- 胡裕成(2012)。運用音樂元素融入多感官課程發展幼兒專注力及人際互動之研究。朝陽科技大學幼兒保育系學位論文，未出版，台中。
- 周逸偉(2016)。遊戲教學活動對提升發展遲緩幼兒溝通能力成效之研究。南華大學幼兒教育學系研究所學位論文。未出版。嘉義縣。
- 周美慧、翁福元、李瑞金、鐘芳玲(2013)。從教育公平檢視臺灣幼托整合政策。幼兒教育年刊，24，49-65。
- 邱志鵬、謝友文(1985)。混齡教學的理論與實際。家政教育，9(6)，58-65。
- 柯林·羅斯(Colin Rose)、麥爾孔·尼可(Malcolm J. Nicholl)(1999)。學習地圖—21世紀加速學習革命(戴保羅譯)，經典傳訊文化股份有限公司，頁101。
- 教育部(2017)。幼兒園教保活動與課程大綱。臺北市：教育部。身體動作與健康，25-30。
- 洪蘭(2018)。靜下來，才知道人生要什麼。天下文化。
- 高群超(2006)。幼兒運動遊戲課程設計與教學。大專體育，83，1-7。
- 翁昭鈺(2015)。三大感覺統合／本體覺、觸覺、前庭覺。嬰兒與母親第201105期，2015-10-01。
- 張傑雄(2012)。運動遊戲課程對四歲幼兒穩定性動作技能發展影響之研究。國立臺北教育大學幼兒與家庭教育學系碩士班論文，未出版，台北市。
- 張春興(1989)。張氏心理學辭典。臺北：東華出版社。
- 張春興(1991)。現代心理學。台北市：東華。
- 張旭鎧(2009)。5分鐘玩出專注力。台北：城邦文化。
- 張鳳菊、黃永寬(2009)。幼兒運動遊戲教師之教學行為分析。98年度大專體育學術專刊，143-150頁。
- 張瀨文(2008)。在親子遊戲中靜下心。台北：親子天下。
- 許義雄(譯)(2001)。兒童發展與身體教育。臺北：美商麥格羅·希爾。(Gallahue, D. L., 1996)。
- 許義雄(譯)(2004)。兒童身體發展與身體教育。臺北市：國立編譯館。(Gallahue, 1997)。
- 許芷菀(2007)。團體黏土活動應用於注意力缺陷過動症幼兒注意力行為成效之研究。國立屏東科技大學幼兒保育系碩士班論文，未出版，屏東。
- 郭旭東(2015)。幼兒體能遊戲對學齡前兒童成長影響之探討。台北城市運動健康休閒學刊，第四卷，第二期，10-16頁。

- 許育嘉(2010)。國小學童學習風格與中英文學習成就之相關研究。國立台中教育大學語文教育學系碩士班碩士論文，未出版，台中。
- 郭怡然(2015)。我的孩子是觸覺觸動學習型。春動，季刊。2015-2-2。
- 孫淑華(2007)。幼兒遊戲對操作性動作技能影響之行動研究。國立臺北教育大學碩士論文，未出版，臺北市。
- 梁仲容(1996)。國小學童注意力、認知風格、閱讀策略覺識與其國語文閱讀成就關係之研究。國民教育研究集刊，2，203-228。
- 陳英三、林風南、吳新華譯(1999)。動作教育的理論與實際。台北：五南圖書出版公司。
- 陳政見、劉英森(2001)。編製「幼稚園兒童活動量評量表綜合分析表」。台北。心理。
- 陳宜瑩(2007)。角落情境中幼兒合作遊戲歷程的混齡與同齡互動。國立臺北教育大學幼兒教育學系碩士論文，未出版，台北。
- 陳惠邦(1998)。教育行動研究。台北：師大書苑。
- 陳奕蓉； 陳惠茹(2017)。運用對話式共讀提升幼兒注意力之成效探討；職能治療學會雜誌；35卷2期(2017/12/01)，P169 - 188。
- 陸世豪(2005)。應用行為分析-行為改變技術實務。出版社：N/A出版日期：2005-01-01。
- 鈕文英、吳裕益(2011)。單一個案研究方法與論文寫作，頁239。台北：洪葉文化。
- 黃永寬(2007)。幼兒運動遊戲課程實施概況之探討。輔仁大學體育學刊，6，137-149。
- 黃永寬(1999a)。論幼兒運動遊戲的價值。學校體育雙月刊，10(59)，37-43。
- 黃永寬(2009a)。幼兒運動遊戲教學之基本理念。國民體育季刊，3(38)，80-86。
- 黃永寬(1999b)。幼兒運動遊戲的教學。教學，42，38-45。
- 黃永寬(2009b)。幼兒運動遊戲理論與實務。台北市：洪葉文化。
- 黃永寬(2001)。動作教育模式在幼兒運動遊戲教學之觀察研究。國立體育學院體育，未出版，桃園。
- 黃永寬(2003)。實施幼兒運動遊戲課程之起源、原因及重要性。大專體育，67，89-93。
- 黃永寬(2004)。幼兒運動遊戲課程實施現況及教師對其認知之研究。臺北：洪葉文化。
- 黃惠玲(2000)。零歲至六歲兒童發展篩選量表指導手冊。台北市：心理。
- 黃政傑(1999)。教育改革(三版)。台北：漢文。
- 黃永寬(2010)。幼兒運動遊戲對幼兒教育之價值。幼兒教育年刊。卷21期。頁次p.24~34。
- 黃郁茹(2007)。幼兒氣質與注意力之相關研究。國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系研究所學位論文，未出版，台北。
- 黃德誠(2016)。黃Sir的跑步秘笈，運動心理篇。跑步秘訣-運動科學訓練理論-訓練方法。
- 黃源璋(2005)。不同工作設定對學童投擲動作型式之影響。體育學院，未出版，臺北市。

- 楊文添(2009)。幼兒體育運動遊戲介紹-海棉軟墊篇。北台灣科學技術學院,運動休閒學刊。
- 楊茜卉(2012)。探討運動遊戲活動方案對提升特殊幼兒注意力之成效。南華大學幼兒教育學系研究所學位論文,未出版,嘉義。
- 楊育安(2016)。探討運動遊戲課程對幼兒動作能力之研究。國立體育大學體育推廣學系研究所學位論文,未出版,台北。
- 廖繼薇(2015)。探討情境教學式運動遊戲對幼兒專注力之影響。國立體育大學體育學院體育推廣學系碩士論文,未出版,台北。
- 趙彥芹(2013)。吉林教育:綜合。第3S期 44-44頁共1頁。
- 劉英茂(1980)。基本心理歷程。臺北:大洋。
- 劉芳好; 陳淑瑜; 楊宗仁(2016)。以親子音樂活動誘發自閉症幼兒主動式相互注意力之歷程。藝術教育研究; 31期 (2016/05/01), P37-77。
- 劉貞誼(2005)。混齡班幼兒學校生活適應之行動研究。國立臺北師範學院幼兒教育學系, 臺北市。
- 彭國威、楊梓楣、卓俊伶(2003)。兒童踢球動作型式之轉移:工作限制與年齡效應。臺灣運動心理學報, 2, 93-110。
- 賴嬌娥(2011)。探討感覺運動遊戲對幼兒心肺功能與注意力影響之研究。樹德科技大學兒童與家庭服務系研究所學位論文,未出版,高雄。
- 賴孟龍; 陳彥樺(2012)。以眼動方法探究幼兒閱讀繪本時的注意力偏好。幼兒教保研究; 8期 (2012/02/01), P81-96。
- 駱明潔與潘意鈴(2013)。輔導與諮商學報, 卷期35卷, 1期, 頁次 p.1~30。
- 鍾聖校(1990)。認知心理學。臺北:心理出版社。
- 蕭夙婷(2009)。運動遊戲課程對提昇幼兒注意力之研究。台南科技大學,未出版,台南市。
- 蕭愛霖(2014)。圍棋活動對幼兒空間能力及專注力的影響。國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系幼兒發展與教育組,未出版,台北。
- 鄭昭明(2010)。認知心理學理論與實踐。台北:學富文化。
- 鄭美萱(2010)。圖像及文字媒體與幼兒專注力關係之研究。國立台灣藝術大學,未出版,台北。
- 鄭麗玉(2006)。認知心理學-理論與應用。台北:五南。
- 鄭麗玉(1993)。認知心理學—理論與應用。台北市:五南。
- 國家教育研究院,〈雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網〉, <http://terms.naer.edu.tw/detail/1314338/>, 2019.7.11 參閱

二、英文文獻

- Bloom, B. (1964). *Stability and change in human characteristics*. New York : John Wiley & Sons.
- Csikszentmihalyi (1975) ◦ Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. (1975). *Beyond boredom and anxiety* (Vol. 721). San Francisco: Jossey-Bass.
- Das, J. P., Naglieri, J.A., & Kirby, J. R. (1994). *Assessment of cognitive processes --- The PASS theory of intelligence*. New York : Ally and Bacon.
- Fischer, B., & Fischer, L. (1979). *Styles in teaching and learning*. *Educational Leadership*, 36(4), 245-254.
- Gallahue, D. L., & Ozmum, J. C. (1998). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (4th ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed : Multiple intelligences for the 21st century*. NY : Basic Books.
- Johnston & Heinz, (1978) ◦ Johnston, W. A., & Heinz, S. P. (1978). *Flexibility and capacity demands of attention*. *Journal of Experimental Psychology: General*, 107(4), 420.
- Jarraya, S., Wagner, M. O., Jarraya, M., & Engel, F. A. (2019). *12 weeks of Kindergarten-based yoga practice increases visual attention, visual-motor precision and decreases behavior of inattention and hyperactivity in 5-year-old children*. *Frontiers in psychology*, 10, 796.
- Justice, L. M., Pullen, P. C., & Pence, K. (2008). *Influence of verbal and nonverbal references to print on preschoolers' visual attention to print during storybook reading*. *Developmental Psychology*, 44(3), 855.
- Kahneman, (1973) ◦ Kahneman, D. (1973). *Attention and effort* (Vol. 1063). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Katz, Evangelou and Harman (1989) ◦ Adams, D., Harmon, C., Reneke, S., Adams, T. L., Hartle, L., & Lamme, L. (1997). *Project Friends: A multi-age learning community*. *Early Childhood Education Journal*, 24(4), 217-221.
- Katz, Evangelou and Harman (1989) ◦ Adams, D., Harmon, C., Reneke, S., Adams, T. L., Hartle, L., & Lamme, L. (1997). *Project Friends: A multi-age learning community*. *Early Childhood Education Journal*, 24(4), 217-221.
- Leaver, B. L., Ehrman, M.E., & Shekhtman, B. (2005). *Achieving Success In Second Language Acquisition*. New York: Cambridge University Press.
- Montessori, M. (1917). *Spontaneous activity in education: The advanced Montessori method*. New York: Schcoken Books.
- Montessori Jr, M. M. (1976). *Education for Human Development: Understanding Montessori*.
- Martens (1987) ◦ Servizi, J. A., & Martens, D. W. (1991). *Effect of temperature, season, and fish size on acute lethality of suspended sediments to coho salmon (Oncorhynchus kisutch)*. *Canadian Journal of Fisheries and Aquatic Sciences*, 48(3), 493-497.
- Morand, M. K. (2004). *The effects of mixed martial arts and exercise on behavior of boys with attention deficit hyperactivity disorder*. (Unpublished doctoral dissertation), Hofstra University, NY.
- Wald (1994) ◦ Wald, R. M. (1994). *Quantum field theory in curved spacetime and black hole thermodynamics*. University of Chicago Press.

Wickens (1984, 2002) ◦ Wickens, C. D. (2002). Multiple resources and performance prediction. *Theoretical issues in ergonomics science*, 3(2), 159-177.
Paine, L. (2017). *Reforming Teachers: The Organization, Reproduction, and Transformation of Teaching 1*. In *Chinese Education* (pp. 217-254). Routledge.



附錄一 注意力觀察評量表

注意力觀察評量表

記錄方式說明

本記錄表分為「聽覺注意力」「視覺注意力」「動覺注意力」共三大項，請根據幼生在語文區、積木區、體能區、團體討論學習情境中，

勾選下列各題行為反應最適當的程度。

~觀察評量表題項~

學生姓名： 觀察日期： 年 月 日

活動週次：		課次：		觀察者：魏秀卿			
觀察項目			記錄向度				
項目一 聽覺注意力		總是做到	經常做到	很少做到	未曾做到		
1. 聽老師指令自己完成一件事。		4	3	2	1		
2. 依老師指令將教玩具歸位。		4	3	2	1		
3. 聽老師問完問題之專心度。		4	3	2	1		
4. 專心從事活動一段時間(約3分鐘以上)。		4	3	2	1		
5. 完成老師交代的事情。		4	3	2	1		
特殊行為記錄與補充：							
活動週次：		課次：		觀察者：			
觀察項目			記錄向度				
項目二 視覺注意力		總是做到	經常做到	很少做到	未曾做到		
1. 注視老師說話。		4	3	2	1		
2. 追視移動中的物體一段時間(約2分鐘以上)。		4	3	2	1		
3. 分辨基本顏色的認知。		4	3	2	1		
4. 完成拼圖的耐性。		4	3	2	1		
5. 鞋子左右邊穿正確的情形。		4	3	2	1		
6. 投球入籃子的情形。		4	3	2	1		
7. 持續進行視覺遊戲活動。		4	3	2	1		

特殊行為記錄與補充：						
活動週次：		課次：		觀察者：		
觀察項目			記錄向度			
項目三 動覺注意力			總是做到	經常做到	很少做到	未曾做到
1. 持續一個活動至結束。			4	3	2	1
2. 肢體協調的穩定性。			4	3	2	1
3. 專心於投球的動作。			4	3	2	1
4. 遊戲中輪流排隊。			4	3	2	1
5. 耐心操作教玩具。			4	3	2	1
特殊行為記錄與補充：						



附錄二 運動遊戲活動設計教案

運動遊戲活動設計教案

一、活動情境

運動遊戲活動為二位小幼班受試者與一位小班及一位中班幼生共同進行，由研究者進行教學活動，時間為週二與週四下午第一節課時間，每週二次，進行 5 週共 10 次，每次 20 分鐘。

二、活動內容

運動遊戲活動方案，包含視覺、聽覺、動覺三種運動相關的活動。

三、【活動流程】

暖身活動	帶領幼兒念手指謠做放鬆關節的暖身操，配合幼兒熟悉的音樂律動編排。
引起動機	以故事或情境營造，引發幼兒的好奇及動機興趣。
主題活動	編排不同的主題活動，增加遊戲趣味，讓幼兒主動探索。
緩和與結束	配合輕柔和緩的音樂，帶領幼兒做吐納等放鬆關節的暖身操，緩和肌肉與遊戲後情緒的興奮。

四、運動遊戲活動設計教案內容

課次一			
活動項目	動覺遊戲-	課程名稱	我是小波麗
	墊上爬與滾	日期	108.2.26
課程目標	身-1-1 模仿身體操控活動 身-1-3 覺察與模仿健康行為及安全的動作		
學習指標	身-幼-1-1-2 模仿常見的穩定性及移動性動作 身-中-1-3-4 覺察與辨別危險，保護自己的安全		
活動目標	活動流程	資源	
	一、引起動機 警察伯伯開車巡邏保護大家，我們今天也來練習開車當小波麗喔!		

<p>練習行走的平衡感和肢體協調性。</p> <p>培養視覺能力。</p>	<p>二、發展活動</p> <p>(一)墊上走的遊戲：</p> <p>1.以圓形鈴鼓當作方向盤，進行行走的活動。</p> <p>2.前進、後退、S 型、慢慢走與快快走等不同型式。</p> <p>(二)墊上爬的遊戲：</p> <p>假裝自己就是汽車，手跟腳要著地當作輪子，進行往前爬行、後退爬行、穿越鑽籠山洞。</p> <p>(三)熱狗墊上滾動遊戲：</p> <p>躺臥於地面，雙手抱頭、雙腳平放，體驗側滾的動作感覺，滾動身體從起點至終點。</p> <p>三、綜合活動： 分享與回饋</p> <p>1. 老師：今天的遊戲課妳最喜歡玩什麼？</p> <p>乙生：我喜歡玩跳跳跳，師問：為什麼？</p> <p>乙生：我就是小青蛙阿。甲生：我喜歡過隧道，師問：為什麼？甲生：我是超人！</p> <p>丙生：我喜歡玩熱狗遊戲，師問：為什麼？</p> <p>丙生：很舒服阿！師問：你繞過去的時候會頭暈嗎？丙生：不會啊，又不是坐車。</p> <p>2. 老師：你喜歡玩開車的遊戲嗎？</p> <p>丁生：我喜歡開車車，我阿公開車很快喔！</p> <p>乙生：我喜歡開烏龜車，師問：為什麼？</p> <p>乙生：我希望爸爸開慢一點。</p>	<p>運動地墊</p> <p>鈴鼓</p> <p>鑽籠</p> <p>圓柱形滾輪</p>
<p>運動遊戲後的觀察紀錄、檢討</p>		

孩子戴上警察帽頭套，手拿鈴鼓當方向盤玩開車遊戲。首先墊上走的遊戲，先是前進行走，輪到甲生，他沒有意願，我就讓他再觀察看看別人玩。

再來是後退行走，中班丙生、小班丁生都依指令後退行走，輪到小幼班乙生，她就說不敢後退行走，只想繼續前進行走。輪到甲生則又說不想玩。

S 型行走時，我拿三角錐不小心碰掉了甲生積木的作品，他馬上過去修理作品，又說不要玩體能遊戲。

墊上爬的遊戲，兩位姊姊都依照指令進行遊戲，但是乙生她還是說不敢，只有爬過鑽龍山洞前進，用跳躍方式地回來。輪到甲生則繼續修理他的作品，還是不想玩體能遊戲。

墊上滾的遊戲，兩位姊姊都依照指令進行遊戲，滾動的感覺讓老師及孩子覺得有些頭暈，丙生她也是說不敢嘗試。後來我拿長條觸覺球讓孩子抱著滾動，丙生覺得有趣就跟著玩玩看。甲生則繼續修理他的作品還是沒有玩體能遊戲。

當全部結束時，我跟甲生私下聊聊，他除了在意他的作品之外，他也擔心自己不會玩，還有擔心玩體能遊戲會受傷，我告訴他老師會陪伴並保護他，希望下次他要參加體能遊戲活動，最後他答應試試看。

為此我找時間，再陪孩子玩一次小波利的體能遊戲活動。甲生這次願意跟著姊姊及老師一起進行遊戲，他喜歡前進及跑跳，對於倒退走，只要學小狗爬，不敢全身趴下，更不願意躺下來滾動身體，我想到用三角錐來繞 S 型增加趣味，但是他對三角錐非常喜愛，只願意用他的方式玩，不要拿來繞行，他給我的理由是，他希望全班一起來玩(四人)他才想玩，所以甲生這個身體觸覺能力，仍有很大進步空間。

活動一我是小波麗：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲老師：

1. 引導孩子們口語可以用有趣的故事內容來串連各個遊戲，讓遊戲的銜接性更好。活動過程中搭配兒童歌曲效果不錯，大部分的孩子都覺得很開心，也更願意活動身體。
2. 在墊上滾的遊戲可以詢問幼兒有無看過烤香腸?可以有哪些醬料搭配?將墊上滾改為烤香腸遊戲,老師假裝拿刷子翻烤一條香腸(一個幼兒),搭配醬料,再漸進式增加多個幼兒,讓所有幼兒可以參與在其中。
3. 幼兒在進行運動時，若能讓孩子們穿室內包鞋，會讓孩子腳的抓地力較好，也能減少跌倒傷受狀況。

乙老師：

1. 教師設計的活動，相當活潑、相當有創意，藉由警察開警車引起小孩的興趣。運用口訣和海草舞歌曲帶著小孩做暖身，不僅讓孩子覺得有趣，也願意跟著老師一起做，增加趣味性。

S 型行走時，乙生不太會行走，建議下次老師可先帶著乙生走一次，或是讓大一點的孩子帶著乙生走一次當示範，讓她了解怎麼進行，或許會更順利唷！

2. 活動過程中，女孩大都能快樂的參與，只有甲生不敢參與，只要輪到他活動，便馬上毫不考慮拒絕，而教師也不強迫，尊重孩子的學習意願，等孩子自己願意參與。當遇到孩子不願參與時，除了尊重孩子的決定以外，建議可以發揮同儕的力量，鼓勵孩子參與。



墊上走的遊戲：
以圓形當作方向盤開車，行走的墊上遊戲活動。



墊上爬的遊戲：
假裝自己就是汽車，手跟腳要著地當作輪子爬行。

課次二			
活動項目	動覺遊戲- 體能環與觸覺板	課程名稱	手眼並用
			108.03.05
課程目標	身-1-2 模仿各種用具的操作 身-2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求		
學習指標	身-中-1-2-1 覺察各種用具安全的操作技能 身-幼-2-1-1 在穩定性及移動性動作中練習平衡		
活動目標	活動流程	資源	
<p>培養身體知覺與動作技能。</p> <p>培養視覺能力。</p>	<p>一、引起動機</p> <p>運動會上的大哥哥跟大姐姐好棒，我們就來練習當個小選手，玩過關遊戲。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)體能環的遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.雙腳分開跳體能環。 2.單腳合併跳體能環。 3.鑽過體能環山洞。 <p>(三)觸覺板的遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.雙手雙腳碰觸覺腳印手印前進。 2.觸覺板的爬高走低。 3.邊走觸覺板，邊接炸彈(軟球)。 <p>三、綜合活動： 分享與回饋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師：今天你喜歡玩什麼遊戲？ 丙生：我喜歡丟炸彈。師問：為什麼喜歡玩丟炸彈？丙生：因為可以接住。師問：你接到幾顆炸彈？乙生(搶答)：我都沒有接到。 丙生：我接到很多球。師說：太厲害了。 2. 老師：那剛才有很多手印跟臭腳丫，你剛才是當什麼動物呢？ 	<p>體能環 體能磚</p> <p>觸覺腳印觸 覺手印 觸覺板 軟球</p>	

	<p>甲生：我是小青蛙。丁生：我是小白兔。</p> <p>3. 你覺得手印跟臭腳丫摸起來感覺像什麼？</p> <p>丙生：很好摸。甲生：很像恐龍，很刺喔！</p> <p>老師：你下次還玩什麼呢？</p> <p>甲生：我想要玩溜滑梯，還有接炸彈球。師問：你剛才接到幾顆炸彈球？甲生：很多，有時候沒接到……</p> <p>4.師說：我發現你現在進步了，能夠去走斜坡，還勇敢接到炸彈球耶！</p> <p>5. 今天認真玩遊戲的小朋友，請給自己拍拍手。</p>	
--	--	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討

最近孩子們比較少賴床，午休睡醒就問：「今天下午我們要玩什麼遊戲呢？」丙生更是說她最喜歡玩體能遊戲。

孩子們都清楚遊戲之前要做肢體緩和動作，然後海草舞的律動舞蹈，姊姊們賣力的舞蹈，甲生則一直坐著不願起身律動。下次體能遊戲之前，我會再講解遊戲流程，並鼓勵他參加。

觸覺板的遊戲活動前，我先指導中班的丙生當示範者，以減輕甲生的焦慮。因為他是小幼班發展有個別差異，彈性修改標準。而觸覺板乙生跟甲生一樣都無法照指令進行，中間接球甲生幾乎接不到，所以必須分段遊戲，速度放慢，再要求觸覺的遊戲。

因為人數少，剛開始我希望輪流個別玩，2次以後熟悉玩法，就自主性排隊進行遊戲，以增加遊戲趣味。但是相同的遊戲其時間無法持久，所以必須慢慢進行活動，不要一次到位，分段遊戲，課程比較能吸引孩子。

乙生今天非常投入活動中，能夠依老師的指令玩遊戲，能夠等待依序進行活動。她這次有嘗試爬鑽籠，然後進行雙腳開合跳體能環。行進中她也能接住軟球，平衡感及反應力進步很多。

結束緩和運動之後，我跟孩子討論這次活動的情況，鼓勵好的行為，糾正不正確的玩法，希望下次玩遊戲更順暢及有趣。

活動二手眼並用：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲老師：

1. 甲生一看到丁生在完成手印那關就說太難了，自己沒有辦法，感覺甲生的自信心較弱，較不敢主動嘗試。因此老師帶著甲生先進行一次，降低其緊張感，假聲後來就敢試著自己去做做看。
2. 經過觀察，甲生對於活動的投入不高，所以後來老師也試著讓甲生丟球給姊姊接，藉此增進其投入活動的興趣。
3. 乙生非常投入活動，也多能按照老師的指示進行，但若沒有提示，乙生常記不住第一關要從過山洞開始，可能需要老師或大一點的孩子先帶著她實際跑過一兩次，增進其印象後，再試著放手讓她自己去進行。

乙老師：

1. 此次的活動方式設計得很有趣，活動很多元；但對甲生來說就有點困難，在老師鼓勵之下，他慢慢地願意參與活動相當可貴。
2. 完成活動後給小孩貼紙當增強物相當不錯，增強甲生願意參與活動的動機。



體能環的遊戲：
雙腳分開跳體能環。



觸覺板的遊戲：
雙手雙腳碰觸覺腳印手印前進。

課次三			
活動項目	聽覺辨認遊戲	課程名稱	聲音世界
			108.03.07
課程目標	身-1-2 模仿各種用具的操作 身-1-3 覺察與模仿健康行為及安全的動作		
學習指標	身-小-1-2-2 模仿抓、握、扭轉的精細動作 身-幼-1-3-3 模仿身體活動安全的距離		
活動目標	活動流程	資源	
過音樂及聲音的神經刺激，訓練聽力知覺的培養。	<p>一、引起動機</p> <p>幼兒自己製作各種材質的沙鈴，準備一起唱歌跳舞。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)幼兒聽兒歌音樂，手拿著沙鈴樂器，配合節奏輕快的音樂繞圈圈。</p> <p>(二)音樂停止時，幼兒伸手去神秘箱尋找，跟自己一樣音聲的沙鈴，做沙鈴好朋友的配對。</p> <p>(三)幼兒操作所有沙鈴樂器並配對正確。</p> <p>三、綜合活動： 分享與回饋</p> <p>1. 今天什麼遊戲最好玩?</p> <p>丙生：我喜歡聽音樂拿鈴鼓繞圈圈。</p> <p>師問：為什麼?</p> <p>丙生：因為可以繞圈圈開車阿。</p> <p>丁生：我不喜歡? 師問：為什麼?</p> <p>丁生：轉來轉去頭都快暈了…</p> <p>2. 那麼沙鈴遊戲呢?</p> <p>乙生：我喜歡聽珠珠(沙鈴)喜歡拿沙鈴搖搖。師問：為什麼?</p>	塑膠、玻璃瓶、沙子、綠豆、米粒、鈴鐺、彈珠、神秘箱	

	<p>乙生：因為我喜歡阿。師問：你剛才有答對嗎？乙生：有阿。師問：妳喜歡聽什麼的聲音…乙生：珠珠的聲音～</p> <p>3. 今天認真玩遊戲的小朋友，請給自己拍拍手。</p>	
--	---	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討

甲生在早上戶外遊戲之後，就直接問我等一下會玩運動遊戲嗎，感覺他很期待呢，只是當活動進行時，他常不按牌理出牌，又有一堆的擔心害怕等他。

昨天師生一起製作不同材質的沙鈴(有玻璃瓶、塑膠瓶等)，甲生喜歡裝東西及倒東西的感覺及反覆的動作。但是活動不久，甲生就把玻璃瓶敲破了，於是大家中斷活動一起收拾整理。繼續製作沙鈴，這次全部使用小寶特瓶裝的珠子及綠豆，非常耐摔耐搖且不會破掉。

不同聲音的沙鈴，配合律動非常熱鬧。孩子閉目聆聽，老師隨機搖沙鈴，讓幼兒去操作，從神秘箱拿出搖一搖，猜哪一種樂器。(乙生跟甲生有時會猜錯呢)因為只有三種材料，孩子很容易分辨，可以延伸不同素材沙鈴的大小聲。

活動之後，試著使用甲老師的建議，用眼罩讓孩子嘗試拿大小一樣，聲音材質不同的沙鈴，搖一搖並聽一聽，然後做出正確的配對放入籃子，大家都覺得有趣，乙生非常專注搖沙鈴並仔細聽(有幾次想要偷看一下)，三組沙鈴可以配對正確二組，而甲生則無法嘗試戴眼罩玩配對遊戲，但是請他閉起眼睛操作進行遊戲，能夠配對成功(他的健康問題，有繼續就醫治療，慶幸中耳炎沒有影響到聽力)。

活動名稱四聲音世界：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲老師：

1. 乙生在猜測老師搖的沙鈴是哪一種時，可能因為連續答錯兩次，所以變得沒有信心，但老師皆能給予正向鼓勵，讓乙生雖然有些不確定但仍勇敢嘗試。
2. 幼兒伸手去神秘箱找尋與手上沙鈴對應的沙鈴的過程,因所有沙鈴均在神秘箱裡,只搖神秘箱,很難辨別，建議可以拿矇眼眼罩讓幼兒戴上,這樣幼兒就可以從神秘箱裡拿出沙鈴搖一搖,確認是否和手上沙鈴相對應。

乙老師：

1. 這活動相當熱鬧、孩子也相當有興趣、小朋友也很認真隨著老師的指令完成動作，甲生也開始專心認真喔！
2. 至於延伸活動讓孩子分辨聲音的大小，就有點難度，不同材質的內容物分辨高低很難，手搖的力道都不同，這些因素要分辨是有難度的。建議可用相同材質的內容物，裝的多或少不同進行聲音高低的分辨，應該會有比較好的效果。



幼兒聽兒歌音樂，手拿著沙鈴樂器，配合節奏輕快的音樂繞圈圈。



音樂停止時，幼兒伸手去神秘箱尋找，跟自己一樣音聲的沙鈴的配對。

課次四			
活動項目	聽覺視覺遊戲	課程名稱	我是響叮噹
			108.3.12
課程目標	身-2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動 身-2-2 熟練各種用具的操作 108.03.12		
學習指標	身-幼-2-1-1 在穩定性及移動性動作中練習平衡 身-中-2-2-2 綜合運用、握、扭轉、揉、捏的精細動作		
活動目標	活動流程		資源
培養聽覺能力。 培養視覺能力。	<p>一、引起動機：</p> <p>聖誕老公公來了，他的鈴聲會變魔術會變 出彩色球，我們去幫忙老公公找出彩色的球。</p> <p>二、發展活動</p> <p>音鐘 Do、Mi、Fa、Sol 配對紅、黃、藍、綠的彩色聲音玩具：</p> <p>(一)音鐘、玩具聲音球及各色地墊的顏色配對遊戲。</p> <p>(二)1.聽到 Do 從籃子中找出紅色聲音玩具。 2.聽到 Mi 從籃子中找出黃色聲音玩具。 3.聽到 Fa 從籃子中找出藍色聲音玩具。 4.聽到 Sol 從籃子中找出綠色聲音玩具。</p> <p>(三) 1. 聽到 Do 將紅色聲音玩具投進紙箱。 2. 聽到 Mi 將黃色聲音玩具投進紙箱。 3. 聽到 Fa 將藍色聲音玩具投進紙箱。 4. 聽到 Sol 將綠色聲音玩具投進紙箱。</p> <p>(四)熟悉各種音鐘的音色之後，請幼兒操作音鐘合奏出小蜜蜂的兒歌。</p> <p>三、綜合活動： 分享與回饋</p> <p>1. 今天你喜歡玩什麼遊戲？</p> <p>丙生：我喜歡玩音鐘，師問：為什麼呢？</p> <p>丙生：因為可以按(音鐘)。</p> <p>丁生：我喜歡唱歌，師：你來壓壓看(音鐘)</p> <p>丁生用手按壓 Do、Re、Mi、Fa、Sol，</p> <p>師：唱唱看吧，丁生唱完，其他幼生接著操</p>		音鐘 Do、Mi、 Fa、Sol Do,Mi,Sol 紅色、 黃色、 綠色、 藍色的聲 音玩具 籃子 紙箱

	<p>作音鐘，大家都練習唱出來。老師用音鐘搖</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 出小蜜蜂的弦律，孩子們跟著弦律唱出兒歌。 3. 老師用音鐘搖出Do(遮住)，問孩子聽到什麼聲音?問孩子Do你會想到什麼? 丙生：我想到紅色，師問：紅色有哪些食物? 丙生：蘋果，乙生：草莓阿。 4. 接著是操作Mi，問孩子Mi會想到什麼? 乙生：黃色。師問：黃色有哪些東西? 甲生：香蕉。丁生馬上去觸摸黃色的墊子。 5. 接著是操作Sol，問孩子Sol會想到什麼? 丙生：藍色。師問：藍色有哪些東西? 丙生：藍莓。甲生則想到要騎藍色的跳跳馬。 6. 天認真玩遊戲的小朋友，請給自己拍拍手。 	
--	---	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討

孩子們看到各色的彩色聲音玩具很好奇，引導孩子玩音鐘及聲音球，配對彩色地墊相同的顏色，也可以讓孩子當成墊上運動，讓孩子學習辨別顏色及聲音的異同處。這次運動遊戲，甲生很開心的說玩說他玩到累了。

本來讓孩子背後聽音鐘聲音，然後就去找同顏色的球，然後投擲到紙箱。發現有難度，孩子的聲音及顏色無法記住，只好多一點提示。改換成閉目聽聲音，然後張開眼睛回答，姐姐們幾乎答對，接著讓幼兒找出配對聲音的彩色球。在依音鐘的聲音，將各色的球丟回紙箱，過程中乙生的反應較慢，有時拿錯顏色，姊姊們也都會幫助她，提醒她拿正確的球，還會分享拿到的球給乙生呢。反覆玩聽聲音找玩具、投擲玩具、放入玩具等，過程中很有趣，甲生答對時候很有成就感。

最後孩子們熟悉各種音鐘的音色之後，我用音鐘搖出小蜜蜂的弦律，孩子們跟著弦律唱出兒歌。接著老師引導幼兒，讓他們自己邊唱弦律邊操作音鐘，丁生非常開心，唱得很大聲，因為她最喜歡唱歌了。

活動四我是響叮噹：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲老師：

1. 如果要讓孩子聽音鐘聲音找顏色球，可以先從一個音階開始，讓幼兒熟悉其音色，並投擲對應的顏色球入紙箱，再慢慢增加到五音階，這樣幼兒就可以進行到五音階投五色球。
2. 若幼兒已熟悉音鐘投對對應球，可以站在對應的地墊上投入紙箱，增加複雜性及趣味性。

乙老師：

1. 這次老師引導孩子玩音鐘及聲音球，配對彩色地墊相同的顏色，孩子們看到各色的彩色聲音玩具很好奇，音樂鐘是一種很好的分辨音聲的工具，幼兒也都非常投入。
2. Do Re Mi Sol 這四個音對孩子來說要分辨有困難度，如果是配合顏色的教學，幼兒很快能產生連結。



音鐘與各色地墊的顏色配對遊戲。



熟悉各種音鐘的音色之後，請幼兒操作音鐘合奏出小蜜蜂的兒歌。

課次五		
課程項目	視覺-投擲遊戲	課程名稱
		我是灌籃高手
		108.03.14
課程目標	身-1-2 模仿各種用具的操作 身-1-3 覺察與模仿健康行為及安全的動作	
學習指標	身-幼-1-3-3 模仿身體活動安全的距離 身-中-1-2-2 模仿抓、握、扭轉、揉、捏的精細動作	
活動目標	活動流程	資源
<p>培養手眼協調的動作發展。</p> <p>視覺能力的培養。</p>	<p>一、引起動機</p> <p>今天大家要像棒球、籃球選手一樣，當小小投手練習投球，看誰投得最準。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)小小投手： 老師當捕手，讓幼兒投擲粘巴球給捕手。</p> <p>(二)九宮格遊戲： 幼兒投擲吸盤球到九宮格的數字內。</p> <p>(三)立定投籃： 開合跳體能環之後，將小豆袋、玩具聲音球投入籃球框內。</p> <p>三、綜合活動： 分享與回饋</p> <p>1. 今天你喜歡玩什麼遊戲?</p> <p>丙生：我喜歡粘巴球。</p> <p>師問：粘巴球跟吸盤球誰比較困難?</p> <p>丙生：吸盤球，師問：為什麼?</p> <p>丙生：還要用水把球黏住。</p> <p>2. 你還喜歡玩什麼球?</p> <p>乙生：我喜歡用腳踢的球。師問：叫做什麼球?</p> <p>丁生：腳球。師說：台語叫踢跤球，國語叫做</p>	<p>吸盤球、粘巴球、圓盤、捕手套、體能環、小豆袋、籃球架、數字、九宮格、玩具聲音球</p>

	<p>足球。</p> <p>甲生：我喜歡用手，師問：用手丟球上去，叫什麼球？</p> <p>丙生：用手打籃球！我早上在操場有練習，結果投進最進去一球耶。</p> <p>3.今天認真玩遊戲的小朋友，請給自己拍拍手。</p>	
--	--	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思

因為甲生身體不適，一直到3點才起床，所以活動的時間只能等他往後順延發展。他先練習粘巴球，讓他丟球，我當捕手可以接住他們的球，盡量讓甲生有成功經驗，但是雙向進行時，孩子接球及丟球就顯現出難度

今天的活動流程：

1. 投球入籃架、丟吸盤球之前，讓小孩先跳圈圈，從簡單的開合跳躍開始，乙生很喜歡跳躍遊戲；甲生這次有嘗試跳跳看，腳步不穩，知道技巧方法，願意去跳，雖然只有幾回，但是進步了。
2. 吸盤球沾了水比較粘得住九宮盤，但是小幼班的幼兒使力不足，技巧不佳，常常球粘不住，指導幼兒嘗試步距離丟球，讓他們有成功經驗。
3. 用小豆袋投籃球框，重力應該剛好，但是甲生擔心無法投進，索性就直接用放置入籃框。後來，繼續練習跳圈圈，小豆袋改用聲音玩具球，孩子的興致勃勃，增加成功經驗，有達到目的了。
4. 甲生開始喜歡跟著同儕玩，有從眾心態，但是他不喜歡等待，也無法排隊，尤其是遇到挫折就逃避說我不要玩，或自玩自己的方式，需要時間慢慢學習。甲生的引導方法：等他情緒冷靜，重新告訴他規則玩法；而遊戲的規則，適合短暫、簡單的遊戲。
5. 乙生進行小小投手運動遊戲時，老師當捕手，讓她投練習投擲粘巴球給我，熟悉規則之後，她投擲得很好；再換她互換當捕手，她能夠依指令練習，進步很大。

九宮格遊戲看似簡單，但是發現孩子們的力道技巧不佳，雖然吸盤球已經沾水了，距離很近，但是仍然不易投擲黏住；乙生索性直接拿球去九宮格板沾黏，後來加以指導動作技巧才完成。

乙生的開合跳體能環逐漸技巧熟練，但是立定投籃對她而言，籃球框有點高，除了縮短距離，她必須使力方能將小豆袋投擲進入籃框，不過她覺得很有成就感，分享的時候她非常喜歡開合跳體能環遊戲呢。

活動名稱五我是灌籃高手：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲老師：

1. 在小小投手運動遊戲，老師當捕手，讓幼兒練習投擲粘巴球給老師，因為幼兒站立、老師跪姿，會產生許多變音，建議先將吸盤固定在一個位置，讓幼兒練習能夠投擲到吸盤，製造成功經驗可以增加其動機。
2. 另外也可以讓幼兒及老師先坐在位子上，先練習身體上半身平衡，再雙方站立練習全身投擲動作。

乙老師：

1. 甲生用小豆袋投籃球框可能因為力道不足而直接用放置的方式，老師提醒他要用丟的，其丟兩次沒進就就不太想再繼續丟，建議老師可帶著甲生在一旁觀察別人如何投籃，一開始先讓他用放置的方式製造成功經驗，之後再鼓勵甲生用丟的，增加其自我挑戰的信心。
2. 甲生玩粘巴球遊戲時，一開始由甲生當捕手，老師當投手投擲粘巴球給他接，感覺甲生接得很開心。但換成甲生當投手時，就感覺有點意興闌珊，從過程中推測，或許是因為撿球要一直走動，所以才覺得較不喜歡。



小小投手：老師當捕手，讓幼兒投擲粘巴球給捕手。



九宮格遊戲：幼兒投擲吸盤球到九宮格的數字內。

課次六			
課程項目	視覺動覺- 擲準遊戲	課程名稱	我是神射手
			108.03.19
課程目標	身-1-3 覺察與模仿健康行為及安全的動作 身-2-1 安全應用身體操控動作		
學習指標	身-小-2-1-1 在穩定性及移動性動作中練習平衡與協調 身-中-1-3-4 覺察與辨別危險，保護自己的安全		
活動目標	活動流程		資源
培養控制肢體與肢體力量的能力。 視覺能力的培養。	<p>一、引起動機</p> <p>神射手非常厲害百發百中，我們也來學習神射手射飛盤及投擲吸盤球。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)飛盤遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.老師擲西瓜泡棉飛盤讓幼兒接練習接。 2.幼兒將西瓜泡棉飛盤投擲進大籃子內。 <p>(二)投環遊戲：</p> <p>開合跳體能環之後，幼兒練習將圓圈圈套入套環組。</p> <p>三、綜合活動：分享與回饋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 今天什麼遊戲最好玩，我們下次再玩？ <p>丙生：我喜歡玩套圈圈，師問：為什麼？</p> <p>丙生：因為可以得分，師問：請問妳套中幾圈阿？乙生：(搶答)1圈！丙生：5圈。</p> <p>師問：</p> <p>你以前有去哪裡玩過套圈圈？</p> <p>甲生：我有去夜市看到，還可以打彈珠喔！</p> <p>丁生：那上面都是禮物呵。</p> <p>乙生：我喜歡玩開合(跳呼拉圈)，</p>		西瓜泡棉飛盤、大籃子、套環組

	<p>師說：乙生現在跳呼拉圈，愈來愈進步了！</p> <p>2. 你覺得射飛盤有沒有很困難?丁生 嘟著嘴。甲生：我很會射喔！(他可以將飛盤射很遠，但是對方接不到)</p> <p>3. 老師覺得大家的手愈來愈有力 氣，老師希望眼睛也要跟著注意看，就能表現愈來愈棒!</p>	
<p>運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思</p>		
<p>今天甲生一樣因為鼻竇炎生病而午休睡到飽，不過情緒穩定，上課比較容易進入狀況。</p> <p>擲飛盤是孩子在戶外活動玩過的遊戲，西瓜泡棉飛盤比較安全，碰到身體比較不會受傷。甲生可以丟擲，但是力道過猛，也無法聚焦在對方，因此幾乎無法接與收，需要再練習。乙生則是自由自在的拋與接，非常快活。甲生直接用，乙生則用投擲，當成球一般玩。小幼班的手部小肌肉仍在發展中，投射的動作技巧不足，小肌肉力道也不夠，需要再練習才熟能生巧。</p> <p>投環遊戲之前的開合跳體能環，這次乙生及甲生都很配合，能夠依照指令前進，可以開合前進，可能上次經驗累積了。為了讓他們有成功經驗，所以我把套環座往前挪，讓他們套上圈圈，再逐漸挑戰他的手眼協調能力。五個環最高紀錄可以投進三個，甲生雖然也可以，但是因為擔心，又開始用自己方式投環(他希望很靠近投，或者降低高度等)，必須再與他溝通，講清楚遊戲規則，活動才能繼續進行。</p>		
<p>活動名稱六我是神射手： 參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議</p>		
<p>甲跟乙老師：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 飛盤遊戲順序建議對調，可以先將大籃子放在地上，讓幼兒先練習正確投擲入大籃子內，有成功經驗，再換成投給老師接，這樣又可增加成功經驗。 2. 雖然射飛盤，幼兒們並無法完全百分百丟擲給另一個幼兒接住，但每個幼兒都很喜歡玩。建議在玩之前，老師可以先教導如何手持飛盤，讓幼兒增加小肌肉操作能力。 3. 喜歡把柱子拆成低低，推測有可能是因為他都是直接用手套進去，建議即使讓甲生把柱子變低，也要讓柱子與甲生有一小段 4. 距離，讓甲生意識到柱子的長短與套進的機率無關，進而訓練甲生 		

要先瞄準，再作套圈的動作，使整個動作更熟練。

5. 投環一開始因為怕丟不進而想把圓錐變低，經過老師的堅持遊戲規則，他才進行投擲，可見甲生還是可以經過老師堅持而配合的，已能遵照規定。甲生已較上次進步許多，願意配合活動，值得嘉許的是：跳躍肢體開合動作已經比較純熟。



飛盤遊戲：幼兒將西瓜泡棉飛盤投擲進大籃子內。



投環遊戲：開合跳體能環之後，幼兒練習將圓圈圈套入套環組。

課次七			
課程項目	聽覺視覺動覺- 投擲遊戲	課程名稱	顏色的聯想 108.03.21
課程目標	身-2-1 安全應用身體操控動作 身-2-2 熟練各種用具的操作		
學習指標	身-幼-2-2-2 手肘支撐下練習抓、握的精細動作 身-中-2-1-2 在團體活動中，應用身體基本動作安全地完成任務		
活動目標	活動流程		資源
肢體協調與敏捷性。 培養聽覺能力。 培養視覺能力。	<p>一、引起動機</p> <p>拿水果教具展示，請小朋友發表喜歡吃的水果，說出其顏色，一起玩遊戲。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)顏色的聯想：紅色彩色球聯想到蘋果、黃色彩色球聯想到香蕉、綠色彩色球聯想到奇異果、紫色彩色球聯想到葡萄、橘色彩色球聯想到橘子。</p> <p>(二)水果遊戲：老師指令出各種顏色，幼兒從籃子中找出配對水果顏色的彩色球。</p> <p>(三)水果投籃：老師指令出各種水果，幼兒找出水果顏色彩色球投擲籃子。</p> <p>三、綜合活動： 分享與回饋</p> <p>1. 請小朋友發表喜歡吃的水果?</p> <p>丁生：我喜歡吃香蕉，師問：為什麼?丁生：因為他是水果，師問：吃起來感覺如何?丁生：軟軟、甜甜的，師問：他是什麼顏色?</p> <p>乙生：黃色阿。</p> <p>2. 今天什麼遊戲最好玩?</p> <p>丙生：我喜歡買東西，師問：為什麼?丙生：因</p>		水果模型 教具 彩色球 籃子

	<p>為可以丟球。師問：什麼球最好丟?丙生：小豆袋比較好丟。師問：丟到哪裡?丙生：我喜歡丟到紙箱。(乙生站起來)我丟給你看喔。師問：你丟進幾顆球?丙生：我丟 10 顆。丁生：我丟 2 顆。</p> <p>3.什麼顏色的水果小朋友最喜歡?</p> <p>丙生：我喜歡紅色，師問：為什麼呢?丙生：因為紅色很漂亮。乙生：我喜歡芒果啦，師問：是什麼顏色?乙生：黃色，師問：為什麼呢?乙生：因為小朋友喜歡吃啊，師問：吃起來是什麼感覺?乙生：甜甜的。</p> <p>4.今天認真玩遊戲的小朋友，請給自己拍拍手。</p>	
--	---	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思

孩子看到水果模型，加上顏色配對方式，讓孩子操作，甲生很快進入情境，而且緊抱他最愛綠色的水果不放。小幼班的基礎顏色概念清楚，很快聯想到配對的水果，進階學習時可以再多拿幾種水果玩配對遊戲。

孩子在找尋彩色球中頗為專心，投擲時雖然沒有要求精準次數，但是甲生已經有依遊戲規則進行，是進步的地方了。活動前及活動後分享時，老師會說明遊戲是一種練習及樂趣，每個人的程度不同，標準不同，不必競賽。今天過程中，看到中班丙生在找尋比較少的紫色球時，還樂意分享給甲生一顆，丁生看到乙生沒有拿到紅色球，主動就幫她拿，這些都是混齡教學的良性同儕互動表現呢。甲生的視力佳，當收拾整理時，他很仔細地找到角落的一顆彩球。我發現今天時間雖然比平日短暫，但是甲生乙生今天很快融入活動中，也可能是遊戲內容，吸引他們的注意力，活動流程因此順暢許多。

顏色的聯想對乙生而言非常容易，很快能夠找出水果所配對的顏色，但是過程中乙生與姐姐互相爭執撿球丟球，影響了活動。不過，她發現姊姊生氣不玩了，很快就修正自己行為，活動因此繼續下去。這個遊戲的重點在於辨識顏色，不希望產生競爭搶球情況，所以下次要在活動之前，要強調遊戲目的及規則。

甲老師：

1. 活動的過程中有請孩子將指定顏色的球丟到籃子裡，但孩子同時丟顯得場面有些小混亂，或許下次可讓孩子輪流丟，也可知道個別孩子對於水果與顏色間的聯想是否符合。
2. 幼兒熟悉水果及基礎顏色，所以玩這項遊戲，可以連結孩子的舊經驗；老師在遊戲之前已跟幼兒說明不是競賽，所以中班姐姐會給小班弟弟她找到的球，表現友愛精神很棒!

乙老師：

1. 小幼班孩子對顏色的概念越來越清楚，不會拿錯老師所下的指令，雖然甲生比較小，但也能充分參與活動；老師也能讓孩子透由活動知道水果的顏色與色球配對，而且甲生也學習到如何更快速撿起散落一地的球放進籃子內，不會像一開始手拿著球去追球，學會逐一將撿起的球放入籃中，是一個手眼協調很好的學習。
2. 加油！甲生乙生越來越喜歡運動遊戲活動，注意力發展也越來越進步了。



顏色的聯想：黃色彩色球聯想到香蕉、橘色彩色球聯想到橘子。



水果投籃：老師指令水果名稱，幼兒找出水果顏色彩色球投擲籃子。

課次八			
課程項目	聽覺視覺動覺- 配對遊戲	課程名稱	大風吹
			108.03.26
課程目標	身-2-1 安全應用身體操控動作 身-2-2 熟練各種用具的操作		
學習指標	身-幼-2-1-2 遵守安全活動的原則 身-中-2-2-1 敏捷使用各種素材、工具或器材		
活動目標	活動流程		資源
培養控制小肌肉及肢體力量的能力。 聽覺及視覺能力的培養。	<p>一、引起動機</p> <p>媽媽的手環很漂亮，我們也來自己製作各種顏色的串珠手環玩遊戲喔。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)說出串珠手環的顏色名稱及聯想的物品名稱。</p> <p>(二)幼兒手上套著喜愛的手環。</p> <p>(三)聽音樂繞著圈圈、自由律動變化遊戲。</p> <p>(四)玩配對顏色遊戲：老師說顏色的指令時，拿到這個顏色的幼兒立即找到該顏地墊上。</p> <p>三、綜合活動： 分享與回饋</p> <p>1. 老師有幾種顏色的手環?大家一起數數。</p> <p>你喜歡什麼顏色的手環?</p> <p>甲生(搶答)：我喜歡好綠好綠。</p> <p>丁生：我喜歡紅色。師問：為什麼呢?</p> <p>丁生：因為很漂亮啊。</p> <p>2.什麼遊戲好玩，我們下次再玩?</p> <p>乙生：我喜歡顏色的遊戲。師問：為什麼呢? 乙生：因為可以跑啊~甲生：我喜歡玩捉迷藏，師問：你找到什麼顏色?</p> <p>甲生：綠色，師問：你想到什麼東西? 甲</p>		串珠 鬆緊繩 手環 彩色地墊 運動音樂

	<p>生：寶石(他最喜愛綠色)。</p> <p>3.你喜歡自己的手環顏色嗎?</p> <p>甲生：喜歡! 師問：你是什麼顏色?</p> <p>甲生：我是黃色，師問：它像什麼水果?</p> <p>甲生：香蕉(自己就唱起來)彎腰、彎腰我是一隻香蕉～</p> <p>4.今天認真玩遊戲的小朋友，請給自己拍拍手。</p>	
--	--	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思

孩子們很喜歡串珠，原本是製作長長的項鍊，但是遊戲活動起來不方便，所以改成用鬆緊繩製作手環。每個人依照顏色及形狀，製作2個串珠手環。遊戲玩完的時候，甲生居然一直戴在手上，不想也不願意摘下來呢。

孩子對基本顏色有概念，而且會聯想到生活中的蔬菜水果，乙生最先想到黃色的香蕉，甲生最喜歡綠色，丙生還提醒他有綠色的柚子。

小幼班的孩子喜歡玩自由自在的遊戲，寬廣的地墊很適合孩子追逐，一邊聽音樂、一邊律動身體，喜歡快走、跑、跳、學動物模樣，甲生今天相當投入遊戲活動，能夠學青蛙、兔子跳躍。當音樂停下來，聽到老師的指令，看到乙生是直接躺在她的黃色地墊上呢！甲生剛開始找錯位置，後來就記住了。

孩子熟悉手環單一顏色的配對地墊之後，延伸手戴著2種顏色的手環，老師指令他們去配對不同的地墊，孩子們忙著找2種地墊，更具有挑戰了。

而椅子方便繞圈圈，但是有空間設限，老師指令可以測孩子對顏色的聽知覺的反應；小幼班以為音樂停止就是要坐下來，需要老師提醒，注意自己手上的顏色。下次可以讓孩子交換，不同款式顏色手環來玩此遊戲。

甲生因為手術之故，還沒恢復正常作息，目前仍然無法正常飲食，鼻子不舒服，連帶影響情緒不穩，喜歡別人關注、順從他的意願，一不如意就是哭鬧，行為退化成小寶寶，無法跟團體進行活動。甲生的情緒及健康的進步空間還很大!

活動名稱八大風吹：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲老師：

1. 耳聽音樂，學動物繞著地墊及椅子做動物的動作，幼兒們都能很投入在其中，很棒！
2. 幼兒們能夠注意聽音樂玩配對顏色的遊戲，尤其是玩大風
3. 吹這個遊戲，因只有三張椅子，甲生怕自己坐不到椅子，還沒等到音樂停止就迫不及待坐下。後來，老師增加一個椅子，幼兒們就不會搶著要坐下，會聽老師說顏色的指令，完成任務。

乙老師：

1. 活動的過程中請孩子將指定顏色的球丟到籃子裡，但孩子們同時丟有些小混亂，建議可讓孩子輪流丟，也觀察個別孩子對於水果與顏色間的聯想是否符合。
2. 後面老師讓孩子們交換手環顏色，並下指令讓他們依照老師的指示去配對不同的地墊，建議下指令前協助孩子確實知道自己目前手上有哪兩種顏色，再進行配對找地墊的活動！
3. 本次活動，甲生已經可以跟著大家做出暖身運動的動作，這是一大進步，因為在過去活動培勻總是無法做出來，頂多是跳跳跳。
4. 透過活動讓幼兒認識顏色是很棒的學習，幾乎所有幼兒都能專心聽老師的指出、說出自己手上的顏色，二位小幼班。
5. 進步很大。
6. 值得一提的是，乙生手上的兩種顏色，她找到地墊時，會坐在兩種顏色中間，很棒！



幼兒說出串珠手環的顏色名稱及聯想的物品名稱。



玩配對顏色遊戲：音樂停止時，拿到這個顏色的幼兒立即找到該顏色地墊。

課次九			
課程項目	綜合活動	課程名稱	健康好寶寶
			108.03.29
課程目標	身-2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求 身-2-2 熟練各種用具的操作		
學習指標	身-小-2-2-2 操作與運用抓、握、扭轉的精細動作 身-幼-2-1-2 遵守安全活動的原則		
活動目標	活動流程		資源
<p>(1) 身體知覺、肌力與動作協調能力。</p> <p>(2) 聽覺及視覺能力的培養。</p> <p>(3) 團體與規則意識的培養。</p>	<p>一、引起動機</p> <p>我們的遊戲課就要結束了，大家從一開始到現在玩了許多遊戲，接下來我們就一起來辦個運動會，把之前玩的遊戲，全部都再玩一次吧!</p> <p>二、發展活動</p> <p>將跳圈圈、沙鈴配對、聽音鐘找顏色地墊、丟小豆袋等活動，組合成闖關的綜合運動遊戲：</p> <p>(一) 動覺的套圈圈：練習大肌肉開合跳躍體能環之後，套圈圈組。</p> <p>(二) 聽覺的沙鈴操作：用手操作搖一搖，用聽力去辨識，然後配對放進籃子裡。</p> <p>(三) 聽覺的音鐘辨識：</p> <p>1.聽音鐘聲音看顏色，玩配對地墊顏色的遊戲。</p> <p>2. 聽音鐘聲音看顏色，配對各色小豆袋的投擲遊戲。</p> <p>(四)顏色遊戲：</p> <p>1.每人拿一種顏色的圈圈，聽到音樂開始像小魚一樣自由活動。</p> <p>2.音樂停止時，幼兒要去配對自己圈圈的顏色地墊，玩大魚抓小魚的遊戲。</p> <p>※ 全部完成活動目標即是闖關成功。</p> <p>三、綜合活動：分享與回饋</p> <p>1.你會玩哪些遊戲?</p> <p>丁生：我會聽聲音，師問：你聽到什麼聲音?</p> <p>丁生：Do、Re、Mi、Fa、Sol，</p>		<p>體能環、沙鈴、音鐘、小豆袋、籃球架、籃子、彩色地墊、紅黃藍綠的小套環圈、增強物</p>

	<p>師：聽到 Mi 你們想到什麼東西?</p> <p>乙生：香蕉，丁生：還有小小兵！</p> <p>2. 老師覺得你們當小兔兔跳圈圈愈來愈進步耶，你們還喜歡玩哪些遊戲?</p> <p>甲生：我喜歡玩小魚的遊戲，師：你不是怕被抓到嗎?</p> <p>甲生：可是很好玩阿…</p> <p>丙生：我喜歡搖音鐘，師：你想再來操作看看嗎?丙生：好啊。老師一邊引導他按壓小蜜蜂的曲子，師：好好聽阿，大家給生拍拍手!</p> <p>3.今天認真玩遊戲的小朋友，請給自己拍拍手。</p>	
--	--	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思

綜合活動(一)結合動覺的大肌肉跳圈圈及小肌肉投擲、聽覺的沙鈴操作、聽覺的音鐘辨識、視覺的顏色辨識等活動，讓孩子把之前學習到的經驗及能力複習一次，自己玩闖關遊戲。

動覺的大肌肉跳圈圈，乙生從不敢跳圈圈，到現在開合跳躍自如，進步很多。甲生也能自在開合肢體跳體能環。

這次沒有將沙鈴放入神秘箱，而是將沙鈴瓶子用紙包裝起來，比較不易看見裡面的素材，只能用手操作搖一搖，用聽力去辨識。乙生搖沙鈴的時候，能注意到輕重及聲音不同，不過也用視力去偷瞄確認一下是否配對正確呢。沙鈴聽力遊戲，瓶子全部包裝起來(更別說是用眼罩遮住眼睛去搖沙鈴)，讓甲生擔心拿錯，產生挫折感而有些抗拒，經過引導才完成配對。

每個孩子都挑戰聽音鐘聲音看顏色玩遊戲，老師搖各種音鐘的聲音，乙生大都可以配對找到不同顏色的地墊(過程中同伴也唱歌及提醒她顏色配對)，最後搖小蜜蜂兒歌，讓孩子又唱又跳玩音鐘的遊戲。甲生鼻竇炎手術之後，聽音鐘的聲音反映變靈敏了，知道基本音階，以及配對其顏色，也聽得出來少了Re的聲音，知道教室沒有橘色的地墊，還有彩色球。甲生他能夠耐心玩聽音鐘聲音看顏色，玩配對地墊顏色的遊戲，以及配對各色彩球的投擲遊戲。

甲生及乙生現在可以瞄準投五顆球入籃球框，是經過要求下指令後，是目前

持續最長一段時間的運動遊戲活動了。

接著玩音鐘配對各色小豆袋的投擲遊戲，孩子已經熟悉音鐘的音色及顏色配對，乙生聽完聲音再看一眼音鐘，都可以找到配對的各色小豆袋，然後投擲到籃球框；她已經有2次可以丟準入籃框，知道用手投擲的技巧方法了。

活動名稱九健康好寶寶：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲老師：

1. 幼兒有先備的運動遊戲經驗，所以在綜合運動會都能順利進行每項活動，每個人也都玩得很愉快！
2. 甲生跳圈圈的開合動作相當順暢，感覺熟練進步了。

甲&乙老師：

1. 操作音鐘時幼兒還是習慣使用視覺來辨別聲音，幼兒的專注力也夠，乙生聽完音鐘的聲音並看一眼顏色確認後，都能找到配對的小豆袋，然後投擲到籃球框；一開始投擲的力道不夠，所以都用放置的，但經過老師的鼓勵與指導後，就能順利將小豆袋投擲進籃框中。
2. 這次是將沙鈴瓶子用紙包裝起來，只能用手操作搖一搖，用聽力去辨識更具挑戰。甲生搖沙鈴的時候，擔心拿錯，老師引導之後也能完成配對。

3.



動覺的套圈圈：練習大肌肉開合跳躍體能環之後，套圈圈組。



聽覺的沙鈴操作：操作搖一搖，用聽力去辨識，然後配對放進籃子裡。

課次十			
課程項目	綜合活動	課程名稱	健康好寶寶
			108.04.02
課程目標	身-1-2 模仿各種用具的操作 身-2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求		
學習指標	身-小-1-2-2 模仿抓、握、扭轉的精細動作 身-中-2-1-2 在團體活動中，應用身體基本動作安全地完成任務		
活動目標	活動流程	資源	
(1) 敏捷性、肢體控制與協調。 (2) 視覺聽覺能力的培養。 (3) 團體與規則意識的培養。	<p>一、引起動機</p> <p>今天和大家最後一次遊戲課了，上次運動會還沒結束，今天要繼續玩其他遊戲，最後我們要頒獎給認真又努力的小選手喔!</p> <p>二、發展活動</p> <p>將粘巴球、吸盤球、小豆袋等投擲、接擲飛盤等活動組合成闖關的綜合運動遊戲：</p> <p>(一)射飛盤： 老師擲西瓜泡棉飛盤及擲給幼兒接住。</p> <p>(二)小小投手： 1.投擲粘巴球給捕手。 2.投擲吸盤球到九宮格的數字內。</p> <p>(三)立定投籃： 開合跳體能環之後，將小豆袋投入籃球框內。</p> <p>※全部完成活動目標即是闖關成功。</p> <p>三、綜合活動：分享與回饋，頒獎給認真又努力的小選手!</p> <p>1. 你最喜歡玩哪些遊戲? 丙生：我喜歡玩吸盤球。師問：為什麼呢? 丙生：因為可以得分。師問：妳剛才射中幾分阿? 丙生：八分。老師拍拍手。 甲生：我喜歡飛盤，師問：為什麼呢? 甲生：因為軟軟的。 師問：你會接飛盤的請舉手?(每個人都有舉手)。</p>		小豆袋、彩色球、按摩球、吸盤球、捕手套、體能環、籃球架 西瓜泡棉飛盤、大籃子、粘巴球、圓盤、白板、

	<p>老師看到丙生及甲生已經會射飛盤了，很棒！我們戶外活動時大家再來練習射飛盤喔。</p> <p>乙生：我喜歡投球球。師問：妳剛才投進去幾個球阿？乙生：用手掌比五。老師拍拍手。老師看到丁生很認真，也很用力在投球，下次玩的時候要再瞄準籃球框，你一定可以投進更多球喔！</p> <p>2. 太棒了，那麼以後我們又多許多好玩的遊戲了。謝謝小朋友們這段時間，跟老師一起練習、一起遊戲，從不敢玩到熟練各種用具的操作，老師好感動每個人都進步了，現在要頒獎給認真又努力的小選手！</p>	
--	--	--

運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思

綜合活動(二)結合動覺的大肌肉跳圈圈及小肌肉投擲飛盤及球類活動、視覺的九宮格及套環組的操作等活動，讓孩子把之前學習到的經驗及能力複習一次，一起玩闖關遊戲。

現在學習方式是個別指導，先說明規則，遇到挫折就轉移其負向情緒，使用代幣、貼紙，增強其學習動機。下列遊戲他都有興趣，但是持續不久。

射飛盤遊戲：甲生可以操作射出飛盤，知道手部技巧及如何使力，可以像中班丙生一樣玩飛盤，只是無法瞄準目標發射。乙生小肌肉仍在發展中，需要多多練習，例如開關瓶口，旋轉螺絲等動作。乙生仍無法操作射出飛盤的技巧，她很天真告訴我：「我還是小小班，所以只能用投飛盤而已。」

粘巴球遊戲：粘巴球有重量，打到人會痛。甲生跟乙生都選擇當捕手，老師當投手投擲粘巴球給他們接。老師可以瞄準，他們也接的有成就感。但是要替換角色，他們要近距離丟球，只玩幾次就沒興趣了。

吸盤球遊戲：二人都可以操作吸盤球，知道手部技巧及如何使力，可以有距離投擲，將吸盤球黏住九宮格，甲生的力氣過大，乙生的技巧佳，黏住更多球，老師問到的數字，大多都可以從數字盤正確拿吸盤球給我。

套圈圈遊戲：二人都可以腳步穩健，跳躍開合跳體能環了。乙生也學到

套圈圈技巧，我慢慢增加距離讓她套圈圈，並且一邊問她選擇圈圈的顏色，她的聯想力豐富，同時配對出相關物品的顏色。套圈圈時甲生還是喜歡低低的柱子，可能是認為這樣比較容易套進去；之後他改變玩法，把柱子的圓球拔起來自己用手拿，我就指令不同顏色，他可以拿正確顏色的環套在自己的手上，算是創意玩法了。

這10節課程，看到孩子們從睡眼惺忪到起床喝完開水就很快投入運動遊戲活動中，真是感動阿。雖然過程中二個小幼班因為家庭及身體因素而常請假造成進行實驗困擾，但是後來也一一克服，孩子一樣開開心心期待運動遊戲活動。動覺注意力方面觀察到幼兒從觀望卻步到願意嘗試各項運動，視覺注意力方面觀察到幼兒從旁觀別人遊戲到自己能專注活動進行，聽覺注意力方面觀察到幼兒從沒有注意老師說的話到很快反應回答，二個小幼班孩子，真是成長進步一大步了。

活動名稱十運動身體好：參與研究者甲老師&乙老師回饋與建議

甲&乙老師：

1. 飛盤遊戲和投環遊戲，兩種遊戲是有趣的，而這次甲生的表現也比上次專心多了。雖然飛盤遊戲，甲生丟的太用力，但已能配合老師的指令練習出正確玩法。
2. 乙生已經能夠開合跳體能環了，只是仍稍微有點不穩。甲生則開合跳躍自如，他們完成部分的過程，很專心投入、也很有興趣。
3. 投環遊戲先將套環座往前挪，讓幼兒套上圈圈縮短距離,增加幼兒套上圈圈成功經驗,再漸漸拉大套環座距離,訓練幼兒手眼協調,很好！
4. 這些運動遊戲課程，孩子們都很開心進行活動，甲生乙生表現更是進步，除了大肌肉運動協調了，小肌肉的精細動作也更加運用，例如眼睛專注，耳朵注意聽也進步了。

5. 這些活動相當熱鬧、孩子也相當有興趣、參與度也很高，小朋友都很認真隨著老師的指令完成動作，尤其是甲生乙生更加認真了！



立定投籃：開合跳體能環之後，將小豆袋投入籃球框內。



闖關遊戲：投擲吸盤球到九宮格的數字內。

附錄三 運動遊戲活動教學觀察紀錄表

運動遊戲活動教學觀察紀錄表

活動名稱		記錄者	
		日期	
活動目標			
課程紀實			
			
運動遊戲後的觀察紀錄、檢討與省思			
參與研究者回饋與建議			

附錄四 幼生注意力觀察紀錄表

幼生注意力觀察紀錄表

主題名稱：

週次：

討論 方向		學習 指標	
學習區 活動			
大肌肉 活動			
幼生注意力觀察紀錄			
	受試者	受試者	
日期			
日期			
日期			
日期			
日期			
紀錄者:			

附錄五 家長同意書

家長同意書

親愛的家長：您好！

我是南華大學幼教學系碩士班的研究生魏秀卿。在本系張筱雯及郭春在兩位教授的指導下，進行「運動遊戲活動對提升幼兒注意力」的教學計劃，希望透過本運動遊戲活動教學計劃的實施，提供孩子更適切能力的活動學習與練習機會，帶給孩子肢體活動的滿足，亦協助認知層面的學習，養成積極鍛鍊身體的良好習慣，提升學習注意之能力，使幼兒變得強健靈活。

孩子在教學計畫中的所有基本資料及測驗結果，將只做為研究紀錄用，並對資料嚴加保密。如果您對這項教學計劃有任何問題，歡迎與我聯絡。誠心感謝您的支持與肯定！

南華大學幼教學系碩士班研究生

魏秀卿 敬上