

壹、研究動機

我們十分好奇在以前那個什麼3C產品都沒有的年代,到底有什麼玩具,能夠陪伴著小時候的爸爸、媽媽們度過無數個發悶的下午?

貳、研究目的

- 1. 了解童玩、現代童玩、3C 產品。
- 2. 比較以前童玩與現代童玩。
- 3. 調查大家對古早味童玩的印象以及對3C 產品的需求度。
- 4. 到校實際推廣童玩。

參、彙整相關文獻

- 1. 古早味童玩
- 2. 現代童玩
- 3.3C產品以及3C產品帶來的危害
- 4. 童玩分類

鄉土童玩	武器童玩	紙類童玩	竹製童玩
陀螺	彈弓	尪仔標	竹筷槍
劍玉	竹水槍	紙娃娃	套圈圈

肆. 資料分析

彈珠



劍玉



陀螺



古早味童玩與現代童玩的分析與比較

童玩	相似物	童玩	相似物
陀螺	戰鬥陀螺	風箏	競技風箏
風車	摩天輪	竹筷槍	塑膠玩具手槍
沙包	拳擊沙袋	竹蜻蜓	玩具直升機
彈珠	乒乓球	踢房子	足球
扯鈴	溜溜球	高蹺	彈簧鞋
橡皮筋跳繩	跳繩	紙娃娃	芭比娃娃
彈弓	玩具弓箭		

外型

玩法

古早味童玩與現代童玩的分析與比較

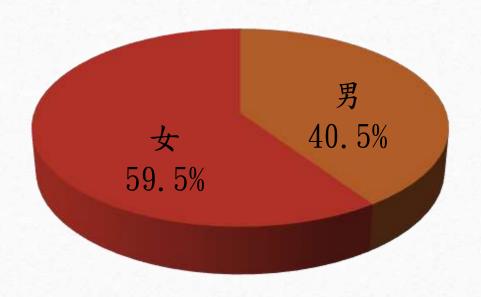
	古早味童玩	現代童玩
製作方法	大多以手工製作	由機器大量生產
特性	具有獨特性	大眾化
操作方式	簡單易操作	複雜多樣化
製作時間長短	較長	較短
優點	取材隨手可得、環保	玩法多不易玩膩
缺點	單調、缺少變化	容易沉迷

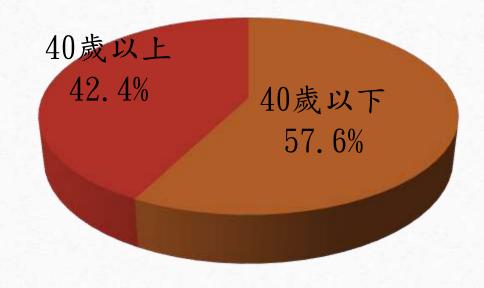
伍. 研究結果與討論

線上問卷統整



問題一:請問您的性別? 問題二:請問您的年齡層?

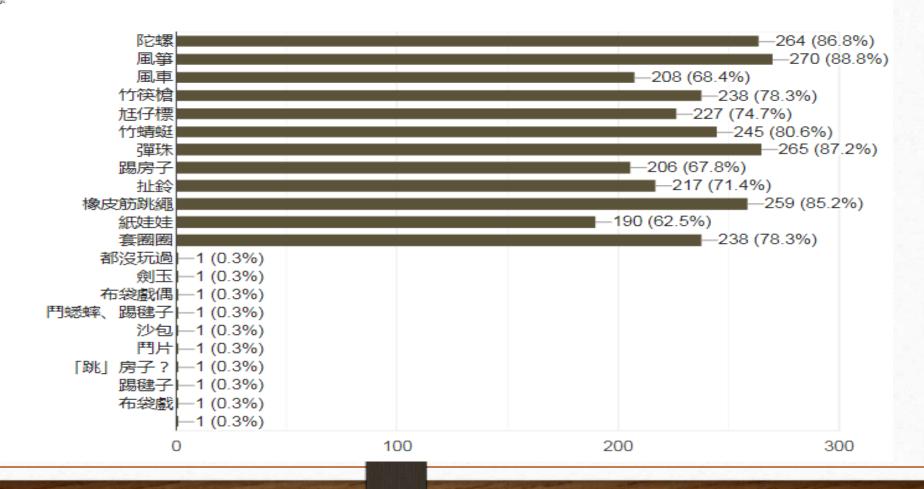


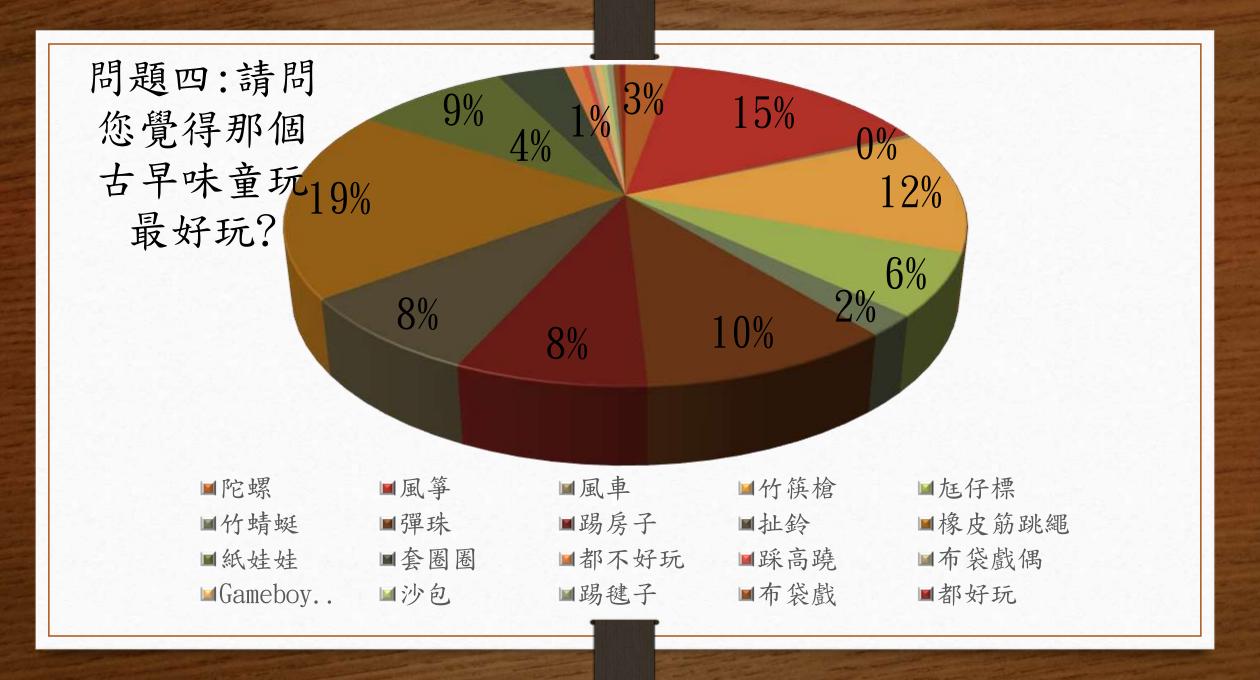


問題三:請問您玩過以下那些古早味童玩?(可複選)

1.請問您玩過以下那些古早味童玩?

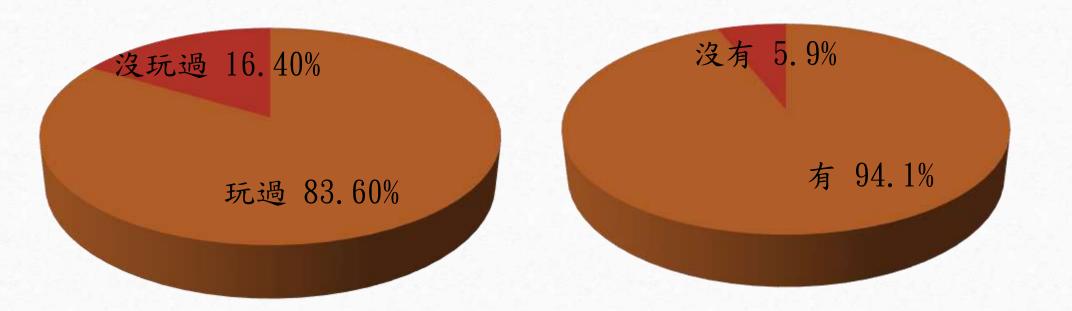
304 則回應





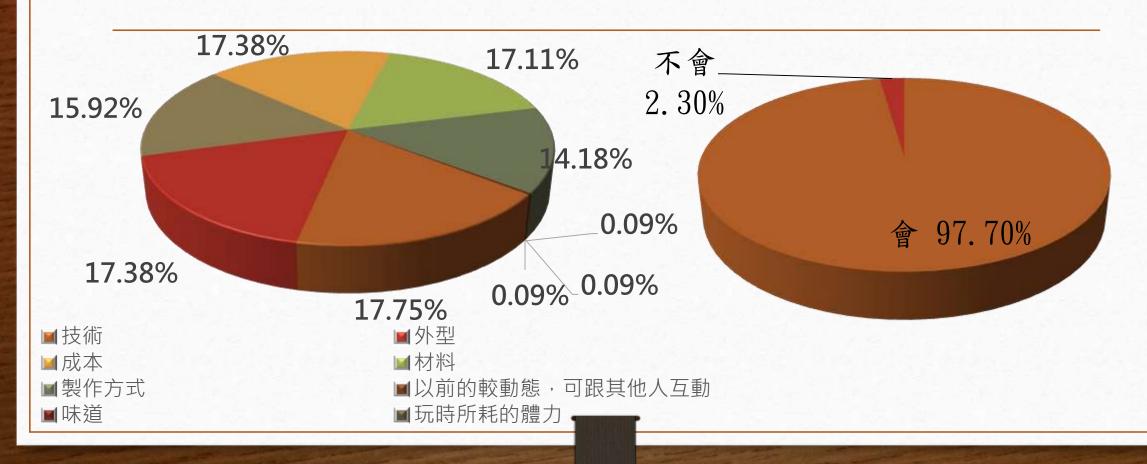
問題五:你曾經 玩過現代童玩嗎?

問題六:你覺得以前和現在的玩物有差很多嗎?

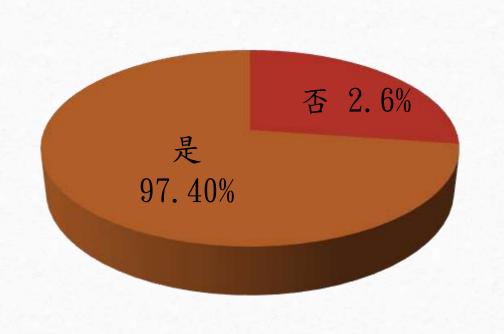


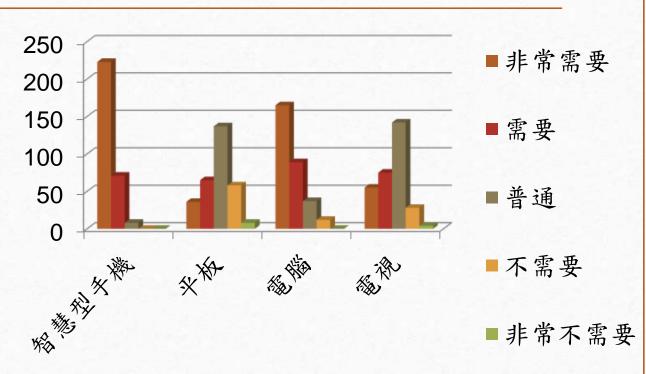
問題七:如果您上題回答「有」, 請作答此題。 承上題,哪裡不一樣?

問題八: 您工作或學習上 會用到3C產品嗎?

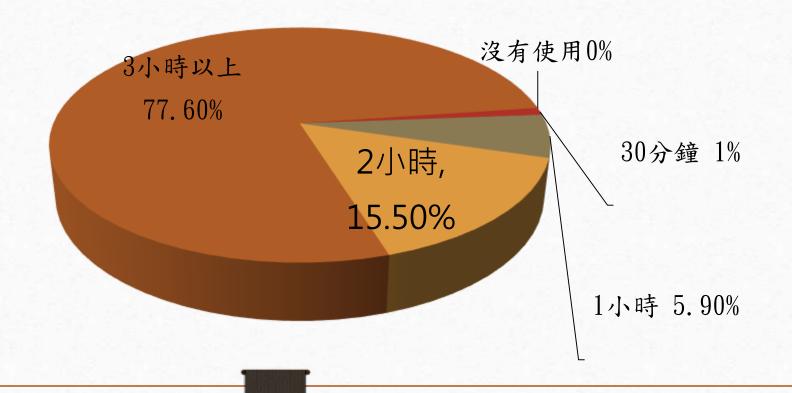


問題九:您是否經常用到3C產品? 問題十:您對於3C產品的需求性?





問題十一:您每天平均使用3C產品的時間有多久?



推廣流程

1. 製作簡報

- 玩玩法及歷史
- 2. 介紹古早味童 3. 實際示範及讓 學童試玩
- 4. 請試玩學童填 寫問卷









童玩推廣調查統整

為了更了解同學們「試 玩童玩後的感想」,本 次發下22份問卷,回 後有效問卷為21份, 收率為95%。

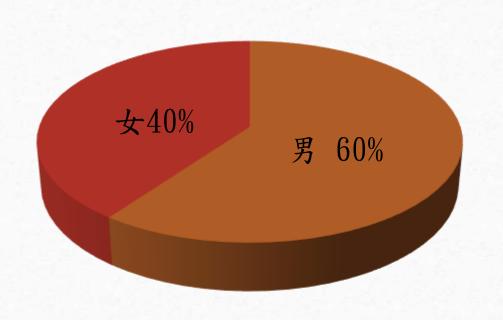
童玩推廣試用感想調查問卷。

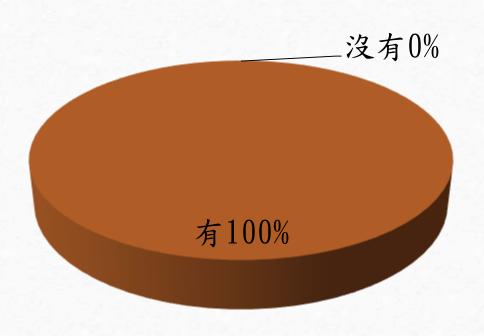
您好∶↓
在您聽完我們的報告且試玩童玩後,我們想請您回答您對童玩的
想法與看法,您寶貴的意見將對我們的研究非常有幫助,本份問卷是
為了瞭解的您對童玩的看法,本資料決不會外沒,感謝您的填寫。↓
敬祝 學業進步↓
XX 國小資優資源班五年級學童 敬上↓
1. 請問您的性別是?4
□男 □女→
the state of the s
2. 請問您之前有玩過類似的童玩嗎?
□有 □沒有↓
41
3. 在本次介紹中,您最喜歡哪個童玩?(單選)。
□半邊球 □陀螺 □竹筷槍 □劍玉 →
41
4. 經過本次活動,您願意在一天之內投入多少時間
來玩童玩?↓
□30 分鐘以內 □30 分鐘~1 小時 □1 小時~2 小時
□2 小時以上4
th.
5. 您覺得本次活動對認識童玩有幫助嗎?。
□非常有幫助 □有幫助 □尚可 □沒有幫助↓

□非常沒有幫助↓

問題一:請問您的性別是?

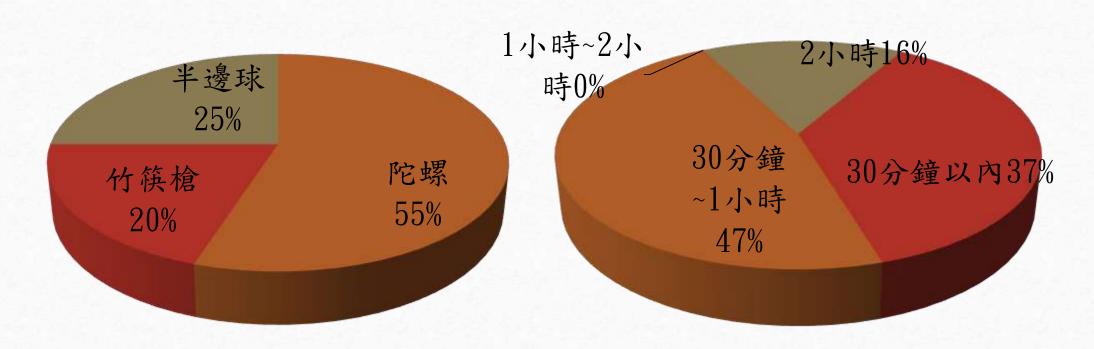
問題二:請問您之前有玩過 類似的童玩嗎?



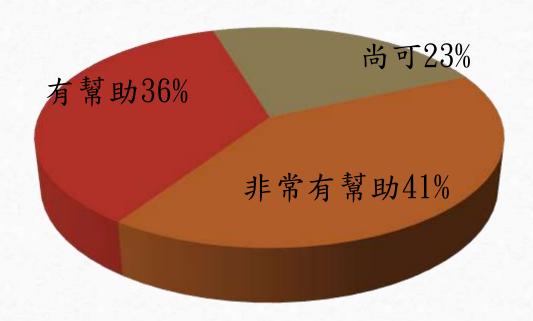


問題三:在本次介紹中,您最喜歡哪個童玩?(單選)

問題四:經過本次活動,您 願意在一天之內投入多少時 間來玩童玩?



問題五:您覺得本次活動對認識童玩有幫助嗎?



陸.未來展望

- 1. 讓更多人認識童玩。
- 2. 希望童玩以後還能流傳下來。
- 3. 我們想利用網路平台推廣童玩,例如: 利用youtube拍攝童玩相關影片等···

