

彰化縣 109 學年度國民中小學學生獨立研究作品徵選
作品說明書（封面）

作品編號：

國小組

數學類

自然與生活科技類

國中組

人文社會類

組別：

作品名稱：童心未泯-了解童玩及推廣童玩之研究

第一階段 研究訓練階段

壹、 近二年學校獨立研究課程之規劃

一、 中年級

- (一) 文書處理軟體的使用。
- (二) 相片編輯。
- (三) 各類儀器設備的操作與保養。
- (四) 文章閱讀摘要技巧。
- (五) 研究方法的認識與應用。
- (六) 與數理課、人文課橫向聯繫，基礎課程之連貫。

二、 高年級

- (一) 閱讀與評析歷屆獨立研究得獎作品。
- (二) 選定有興趣的研究主題，並擬定計畫。
- (三) 依研究主題蒐集與分析各種資料。
- (四) 研究報告的撰寫與反思。
- (五) 與數理課、人文課橫向聯繫，加深加廣之延伸。

貳、 學校如何提供該生獨立研究訓練

一、 中年級：

本校校本彈性課程、資優班人文課程在中年級階段以走讀彰化為範疇，培養學生在地人文素養，以實際活動進行探索。資優班每週安排兩節專題研究，訓練基礎的研究技巧。持續觀摩校內外的獨立研究成果，讓學生發掘自身有興趣的議題，為將來銜接高年級的獨立研究課程做準備。

二、 高年級：

資優班人文課程在高年級階段以走讀臺灣為範疇，培養學生對臺灣文化的認識。每週安排兩節獨立研究，學生利用在中年級所學習的各類研究方法來進行研究主題探究，並將蒐集到的資料進行歸納與分析，從中學習解決問題、反思的能力，並能在動態歷程中完成研究報告。

第二階段 獨立研究階段

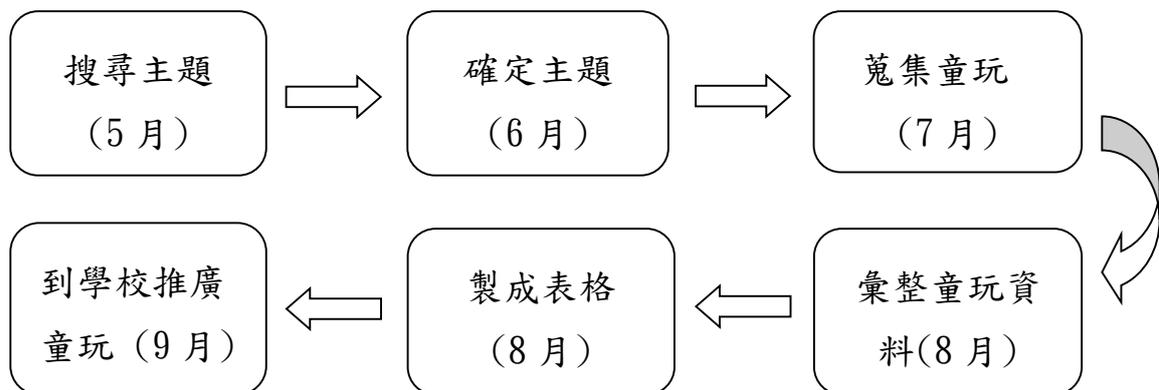
童心未泯-了解童玩及推廣童玩之研究

壹、研究動機:

近年來，隨著科技的日新月異，3C 產品在現代人的生活中無所不在。而低頭族網路成癮，背後隱藏不少精神隱憂，智慧型手機、平板電腦、網路遊戲等，更對兒童青少年的注意力、視力問題及心理健康都有很大的影響，令我們十分好奇在以前那個手機、平板、電腦、網際網路，什麼 3C 產品都沒有的年代，到底有什麼玩具或遊戲，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、擬定正式計畫、研究問題及工作進度表

一、 擬定正式計畫



二、 研究問題:

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

三、工作進度表

執行事件 \ 時間	五月			六月			七月			八月			九月		
搜尋主題	■	■	■												
確定主題			■	■	■	■									
蒐集童玩資料						■	■	■	■	■	■	■	■		
分析及彙整童玩資料							■	■	■	■	■	■	■	■	
製成表格									■	■	■	■	■	■	■
到學校推廣童玩												■	■	■	■

參、彙整相關文獻：

一、古早味童玩

童玩是指兒童玩的遊戲及玩具，玩具真正的意義不在玩具本身多有價值，而是兒童在玩的學習歷程中，所獲得的知識和智慧。童玩包括兒童創意創作和思想，童玩的來源大都是家中長者傳承，兒童用聽、看、做、模仿與自然的互動中，獲得「玩」的經驗。

二、現代童玩

童玩在每個時代有著不同的形貌活在孩子們的記憶裡，古早的童玩有鄉土的味道；而現今的童玩運用了進步的科技則多注重視覺效果。

三、3C 產品

3C 是將電腦 (Computer)、通訊 (Communication) 和消費電子產品 (Consumer Electronic) 三類電子產品的簡稱。在 3C 融合中，我們可以利用數字信息技術，激活其中任何一個環節，通過某種協議使這三者之間實現信息資源的共用和互聯互通，滿足人們高效、靈活地應用各種數字設備，實現高效、便捷的工作和生活。

四、3C 產品帶來的危害

兒童經常暴露在不適當內容、暴力、霸凌、網路成癮、睡眠不足、視力問題……等問題(陳儒晰, 2012)。面對 3C，有的父母「禁止」兒童使用，孩子沒有屬於自己 3C 用品；有些父母「放任」

孩子使 3C，沒有時間限制，也無從得知孩子瀏覽的內容，他們在生活中被父母過度照顧，父母也無法放心讓孩子自己去處理事情。

五、分類介紹

童玩是早期孩子們玩的玩具，如陀螺、彈珠、風車等，這些古早味童玩可以分成很多種類，但是很可惜，現代的孩子們幾乎沒有接觸過這些古早味童玩。以前的童玩使我們上一代的長輩，度過無數個發悶的下午，更帶給他們歡樂的童年。

以下是古早味童玩的分類：

- (一) 鄉土童玩：陀螺、風車、劍玉、風箏、毬子、踢罐子、扯鈴、彈珠、沙包、橡皮筋跳繩
- (二) 武器童玩：彈弓、竹水槍、竹筷槍
- (三) 紙類童玩：尅仔標、紙娃娃
- (四) 竹製童玩：扯鈴、竹蜻蜓、竹水槍、竹筷槍、套圈圈

肆、資料分析

一、古早味童玩

現代的孩子們讀書之餘，從生活中或是大自然裡找尋屬於自己的遊戲世界。現今生活在城市囹圄中的孩子們，對於早期童玩的樂趣有如井底之蛙，他們的遊戲天堂比起老人記憶中的童年世界，只不過是小巫見大巫而已。從打陀螺到打電子遊戲機，從竹筷槍到塑膠玩具手槍，由兒童遊戲樣貌的差異一窺究竟，我們發現背後似乎蘊含著一種時代面貌的轉變，社會在變動著。

經由實地踏查柑仔店之後我們蒐集到 18 項的古早味童玩，並依歷史與玩法統整分析下表：

表 4-1-1 古早味童玩歷史與玩法統整表

物品名稱	玩法	歷史
<p data-bbox="405 338 485 376">陀螺</p> 	<p data-bbox="624 338 895 824">彎身從身體的一側把纏好的陀螺向前拋，當陀螺離手後，把繞在手上的繩尾迅速向後一抽，陀螺就會沿著地面水平的旋轉前進。</p>	<p data-bbox="927 338 1273 696">「陀螺」的名詞一開始出現於明朝。當時陀螺是木製實心無柄，在宋朝時就已經出現類似陀螺的玩具，叫做「千千」。</p>
<p data-bbox="405 853 485 891">風箏</p>  <p data-bbox="288 1151 592 1240">https://post.shikoto.com/posts/199828</p>	<p data-bbox="624 853 895 1391">風速平順時直接逆風放飛，地面風速不佳時，則風箏要逆風斜靠地上，放長線後，待陣風時機拉起風箏，並助跑使風箏昇上高空。</p>	<p data-bbox="927 853 1273 1339">風箏最早是由中國古代人民發明於春秋時期，後來魯班用竹子改進的風箏材質。直至東漢期間，蔡倫改進造紙技術後，坊間才開始以紙做風箏，稱為「紙鳶」。</p>
<p data-bbox="405 1429 485 1467">風車</p> 	<ol data-bbox="624 1429 895 1720" style="list-style-type: none"> 1. 用嘴巴或吸管直接對準風車側邊吹氣。 2. 拿著風車逆風奔跑。 	<p data-bbox="927 1429 1273 1720">風車是中國最早會玩的童玩之一，他們模仿灌溉用的風車外形和轉動原理，而發明了風車。</p>

<p>竹筷槍</p> 	<p>取一條橡皮筋套在槍管最前端和板機上面，大拇指穿過三角形握把中間，小指握住握把尾端，食指扣住板機往後拉即可發射橡皮筋。</p>	<p>竹筷槍起源於閩南地區。由於台灣竹類資源豐富，所以製造童玩的材料中，「竹」是絕不會缺席的主角。</p>
<p>毬子</p> 	<p>毬子放在手掌上，往上一拋時，高度要適中，兩手平衡，用腳板內側踢時，要盡量水平，力道要適當，不可以過猛。</p>	<p>相傳是源於古代軍中的遊戲—「蹴鞠」。這是由皇帝所發明的一種足球活動，距今約有一千五百多年的歷史。</p>
<p>尪仔標</p> 	<p>先放十張在桌上，兩人各挑五張，然後用大拇指來彈牌，進行一對一的攻防，誰的牌被對方蓋到，那一回合就敗了，以數回合之內勝多者為勝。</p>	<p>5、60年代台灣早期的尪仔標多採用甘蔗紙或馬糞紙製作，並用手工將圖案黏貼再裁割，圖案則以十二生肖與布袋戲人物為主。70年代的尪仔標則改用硬紙製作，圖案則是包羅萬象，其中以卡通、武俠劇、</p>

		<p>影集等最受歡迎。到了 80 年代，呈現厚紙及薄紙兩種不同材質，圖案主題也有由過去的卡通、戲劇轉為歌星、漫畫人物及綜藝節目等。</p>
<p>沙包</p>  <p>https://blog.xuite.net/sister3248/twblog/176248040-%E%AB%A5%E7%8E%A9%E6%B2%99%E</p> <p>5</p>	<p>把沙包放在桌上，拿其中一個往上丟，並迅速拿起另一個沙包，放在另一隻手的手背上，再去接剛剛往上丟的那個沙包，按此規則重複拋、拿、放、接，直到所有沙包都放到手背上，再用重複的動作把手背上的沙包一個個拿下來。</p>	<p>最早是歐州的遊牧民族在小袋子裡裝進粒狀東西而開始的一種遊戲。這遊戲在日本的奈良時代（710 年-794 年）由中國傳到日本。當時不是沙包而是石頭。到了江戶時代（1603 年~1867 年）、沙包代替了石頭。但是裡面包的是小米、穀類或小豆之類。</p>

<p>竹蜻蜓</p> 	<p>將竹棒放置於兩手掌之間，雙手合掌，用點力氣向前搓，讓竹蜻蜓離開掌心，竹蜻蜓便會向上飛去了。</p>	<p>公元前 500 年前中國的一種玩具，中世紀傳到歐洲時，在中國已有 2000 年的歷史。</p>
<p>彈珠</p> 	<p>玩法一：把彈珠放在平地，用手彈自己的彈珠去撞別人的彈珠，如果彈中則他的彈珠變你的。</p> <p>玩法二：在地上挖 5 個小洞，將彈珠彈入小洞。哪位最先打進這五個洞，那他的彈珠就變老虎，用老虎彈別人的彈珠如果碰到那彈珠就變他的。</p>	<p>1846 年由一位德國玻璃工匠製作的玻璃彈珠。到了 1914 年，他的工廠每月可生產上百萬顆玻璃彈珠。</p>
<p>踢房子</p> 	<p>先把石塊擲向第一格，然後單腳把它踢入第二格，緊接著單腳跟進，再把石塊踢入第三格內，</p>	<p>起源於羅馬帝國時期，最初的遊戲規模有 30.48 公尺長，主要用於羅馬步兵的軍事訓練。後來羅馬小孩開始模仿軍隊的這</p>

	<p>如此一直繼續下去，直到犯規為止。</p>	<p>種訓練，在他們自己的球場劃線扔石，並添加了評分系統。之後，跳房子遊戲蔓延至整個歐洲，逐漸成為一種世界性的兒童遊戲。</p>
<p>劍玉</p> 	<p>將球拋出後，再想辦法用左右側的杯子（大皿）接住球，或是用上方的劍尖接住球。</p>	<p>起源於約 17~19 世紀的法國，最初是用獸骨當劍身及球，後來慢慢演變成杯狀，後期再從杯狀演變為尖頭，底部為皿，球也多了一個洞，當時在法國的貴族上流社會是一種非常流行的遊戲，不管何時何地都有人在玩，在江戶時代由留學生帶回日本長崎，因此傳入日本。</p>
<p>竹水槍</p>  <p>http://www.kids-diy.com/product_info.phpprod</p>	<p>將水槍頭部浸入水中，向後慢慢抽動塞軸，水就會被吸進槍筒，射擊時，用力推壓塞軸，水就會噴射而出。</p>	<p>因為居住地主要在山林中，隨處可見竹子，鄒族人便就地取材製作出竹水槍。在噴霧器尚未發明之前，竹水槍被用來噴灑農藥，後因製作方</p>

<p>ucts_id=2337&osCsid=c6919969263164c82bfa8ca3fe604? 35a</p>		<p>法簡易且方便，成了小孩子愛不釋手的玩具。</p>
<p>扯鈴</p> 	<p>將右手棍拉高，拉緊並緊靠著鈴軸移動鈴繩，使鈴轉向左手棍，右手拉高到最後，手腕必需擺動，增加扯鈴旋轉速度。然後雙手上下扯動鈴繩，使鈴在繩上平衡轉動。</p>	<p>扯鈴是我國的民俗技藝，也是相傳已久的童玩之一，以往我國雜耍表演中，有耍、變、練三大技藝；耍是耍罐子，變是變戲法，練是練扯鈴。以前在中國大陸，玩扯鈴是很風行的民俗運動。</p>
<p>高蹺</p>  <p>https://tw.1688.com/item/-B8DFF5CED0A1B3F3.html</p>	<p>高蹺是在木竿上離地適當的距離釘上一木板，可以讓小孩的腳踏牢的，然後手抓緊竹竿的上端，邁開步伐，也可以做高蹺表演。</p>	<p>春秋戰國時期的外交家晏嬰，有一次出使鄰國，但鄰國人嘲笑他身材矮小，於是他就裝一雙木腿，頓時高大起來，讓那國君臣啼笑皆非，他又借題發揮，把外國君臣挖苦一番，讓他們狼狽不已，從此踩高蹺活動就開始流傳民間了。</p>

橡皮筋跳繩



由兩人拉著橡皮筋繩，輪流跳過橡皮筋繩，腰以下不可碰到橡皮筋繩。高度隨著玩家的完成度逐漸向上提升，首先是腳底，然後為腳踝、小腿中央、膝蓋、胯下、腰間、胳膊窩、肩膀、耳朵和頭頂的位置。過了頭頂的高度後，還有頭頂的高度再加上一個拳頭、手掌及將手向上伸至位置這兩個階段。跳最高的高度時，可邊跑邊按下繩跳過去。

橡皮筋跳繩是經典的兒童遊戲之一。1960年代至1990年代間極為流行，尤其深得女孩子喜愛，但進入21世紀後，隨著經濟發展和娛樂方式的增多，跳橡皮筋這種遊戲逐漸淡出了孩子們的視線。

紙娃娃



為紙娃娃穿戴上也是用紙做成的帽子、衣服、褲子、裙子、鞋子等配件。

洋娃娃是女孩子最喜愛的玩物之一，但在過去的台灣社會，因為家庭經濟因素，使得一些小女孩不能真正擁有自己的洋娃

		娃，為了滿足小女孩的心情，紙娃娃也就應運而生了。
<p>套圈圈</p> 	<p>拿起圈圈，選好要套的物品，瞄準好後，水平的朝目標丟過去。</p>	<p>這個遊戲的開發人，就是鶯歌的陶藝大師，當初是因為自己的陶藝作品滯銷，才以半買半送的遊戲方式促銷，沒想到推出後大受歡迎，經過50年，一樣是夜市裡熱門遊戲。</p>
<p>彈弓</p>  <p>https://read01.com/6Gm0QnG.h tm1#.XOR-ASgzaUk</p>	<p>先將子彈放在皮弦上，一手握住木把，一手將皮弦往身體內側用力拉，接著放鬆皮弦，利用彈性將子彈彈出。</p>	<p>彈弓可作為冷兵器或玩具。傳統的彈弓外形和普通的弓一樣，但是使用雙弦，用泥陶做彈丸，主要用來活捉鳥雀。</p>

二、現代童玩

現代的商業發達、科技極端發展，人類的社會價值觀也有極大的改變，孩子們玩著的大多是從百貨公司買來或是經大人們篩選、安排的遊戲世界，孩子們不曾想過用自己的雙手，運用身邊的事物來為自己創造一個屬於自己獨一無二的玩具，經由探索之後我們將現代童玩分析如下表：

表 4-2-1 現代童玩統整表

玩具	介紹
<p data-bbox="411 338 596 376">電子遊戲機</p>  <p data-bbox="268 734 735 763">https://tw.appledaily.com/gadget/20170828/2NPTQXX4SJTVMICMFXC1UAGZGU/</p>	<p data-bbox="762 338 1366 824">電子遊戲機是運行遊戲軟體並透過螢幕輸出訊號，提供娛樂的一種消費電子產品。其中遊戲機的遙控設備又被稱為控制器、手把或搖桿。電子遊戲機根據大小、用途不同，可分為家用遊戲機、掌上遊戲機、微型遊戲機及專用遊戲機等。電子遊戲機漸漸兼具了各種多元化功能。</p>
<p data-bbox="427 853 580 891">樂高積木</p>  <p data-bbox="268 1234 735 1263">https://www.easyatm.com.tw/wiki/%E6%A8%82%E9%AB%98%E7%A9%8D%E6%9C%A8</p>	<p data-bbox="762 853 1366 1458">樂高積木是由丹麥的奧利·柯克·克里斯琴森發明的一種塑膠積木，一面有凸粒，另一面是凹面，形狀有 1300 多種，每一種形狀都有 12 種不同的顏色，以紅、黃、藍、白、黑為主。它靠小朋友自己動腦動手，可以拼插出變化無窮的造型，因此被稱為“魔術塑膠積木”。這種材料有彈性並能保持原形，摩擦力防止兩塊積木滑開。</p>
<p data-bbox="427 1491 580 1529">遙控汽車</p>  <p data-bbox="268 1787 735 1816">https://www.newton.com.tw/wiki/%E9%81%99%E6%8E%A7%E8%BB%8A</p>	<p data-bbox="762 1491 1366 1659">遙控汽車是高科技的結晶！遙控汽車是涉及到電子，動力學，高等數學，化學等學科的一項高科技運動。</p>

三、3C 產品介紹

3C 產品通常指的是電腦、平板電腦、手機、數位相機、隨身聽、電子辭典之硬體設備或數字音頻播放器等等。

表 4-3-1 3C 產品統整表

產品	介紹
<p data-bbox="544 645 619 685">電腦</p>  <p data-bbox="408 1032 754 1059">https://www.fixmac.com.tw/fixpc/</p>	<p data-bbox="874 645 1326 1126">電腦是由硬體（指零件）、韌體（指驅動）、軟體（指程式）三項組成才能運作的人機操作介面，硬體是機械層面，韌體是硬體的 control 指令碼，軟體則是一般我們能看到的操作介面，用於下指令給韌體來控制硬體動作。</p>
<p data-bbox="507 1160 655 1200">平板電腦</p>  <p data-bbox="344 1518 818 1545">https://www.android-hk.com/category/tablets/</p>	<p data-bbox="874 1160 1326 1641">平板電腦是一種小型的個人電腦，以觸摸螢幕作為基本的輸入設備，是用觸摸螢幕取代物理鍵盤的電腦。這些平板電腦是手持螢幕，重量輕，能實現基本傳統電腦所有功能，具備無線上網等功能。</p>
<p data-bbox="544 1675 619 1715">手機</p> 	<p data-bbox="874 1675 1326 1899">智慧型手機包含以下特徵：個人資訊管理、瀏覽及下載檔案、收發 e-mail 與處理文件檔；螢幕大於 2 吋以上</p>

<p>https://www.sogi.com.tw/products/apple_iphone_x/13504</p>	<p>的顯示；多工作業系統等等功能。</p>
<p>數位相機</p>  <p>https://24h.pchome.com.tw/prod/DGADU1-A9009J4GX</p>	<p>以數位的方式記錄影像的照相機，只要一張薄薄的記憶卡即可儲存影像，而且可以隨拍隨看，馬上檢視成果，而不需送沖印店等個幾小時才能看到相片。</p>
<p>隨身聽</p>  <p>https://www.biccamera.com.t.lj.hp.transer.com/bc/item/3744523/</p>	<p>隨身聽即指攜帶型袖珍播放機，屬於電子產品的一個種類。隨身聽最初只有收音、磁帶播放或錄音功能，由於體積很小，容易攜帶，很多年輕人使用。</p>
<p>電子辭典</p>  <p>https://tw.buy.yahoo.com/gdsale/%E7%84%A1%E6%95%B5-CD-951-%E9%9B%BB%E8%85%A6%E8%BE%AD%E5%85%B8-7467970.html</p>	<p>電子辭典是一種將傳統的字典轉成進行快速查詢的學習工具。電子辭典以輕便易攜、查詢快捷、功能豐富等特點，成為 21 世紀學生學習生活、社會人士移動辦公的掌上利器。電腦辭典主要有五大板塊功能，分別為：辭典查詢學習功能、電子記事功能、計算功能、參考資料功能以及數據傳輸功能。</p>

四、古早味童玩與現代童玩的分析與比較

在研究中發現古早味童玩與現代童玩的原理與玩法有接近之處，所以我們進行分析比較如下表：

表 4-4-1：古早味童玩與現代童玩相似統整表

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		

因為製作方法與特性等等因素的不同，我們統整比較古早味童玩與現代童玩的差異如下表：

表 4-4-2：古早味童玩與現代童玩差異統整表

	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：

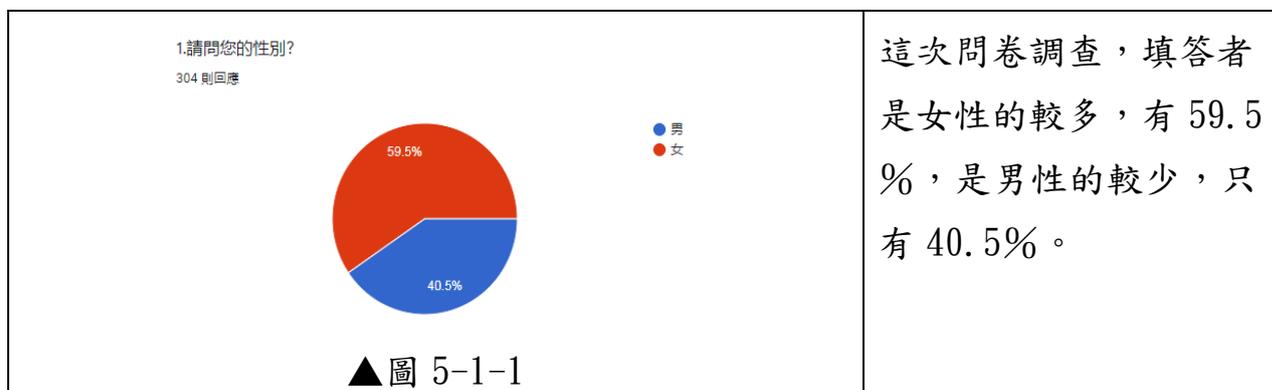
一、線上問卷統整

我們透過線上問卷調查受訪者對古早味童玩的印象及對 3C 產品的需求度，再請受訪者透過 Google 表單來回饋，共收回 304 份有效回應問卷，發送與收回過程如表 5-1-1。

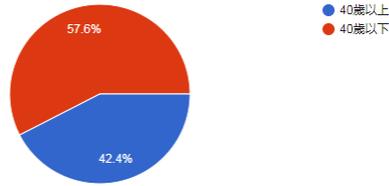
表 5-1-1:Google 表單問卷使用分析表

		
<p>線上問卷</p>	<p>回覆統計</p>	<p>個別回覆分析</p>

針對研究問題設計問卷，問卷內容分為四部分：第一部分是基本資料、第二部分是對童玩的記憶、第三部分是現代童玩和以前童玩的比較、第四部分是對現代 3C 產品的看法。



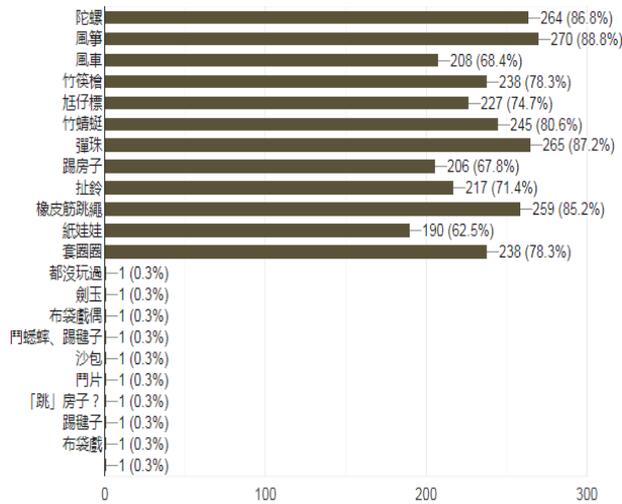
2.請問您的年齡層?
304 則回應



▲圖 5-1-2

這次問卷調查，填答者年齡大約 40 歲以下的人較多，有 57.6%，40 歲以上的人較少，有 42.4%。

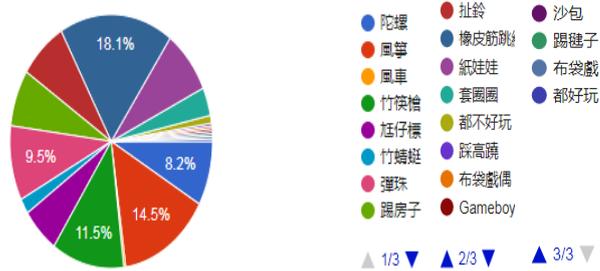
1.請問您玩過以下那些古早味童玩?
304 則回應



▲圖 5-1-3

(複選題)
玩過風箏的人最多，有 88.8%，其次是彈珠，有 87.2%。

2.請問您覺得哪個古早味童玩最好玩?
304 則回應

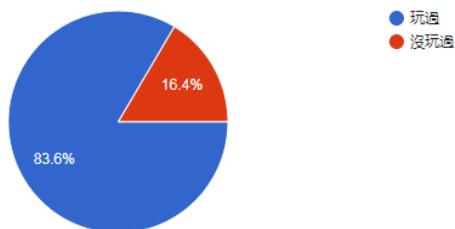


▲圖 5-1-4

覺得橡皮筋跳繩古早味童玩最好玩的最多，有 18.1%，其次為風箏，有 14.5%。

1.你曾經玩過現代童玩嗎?

304 則回應

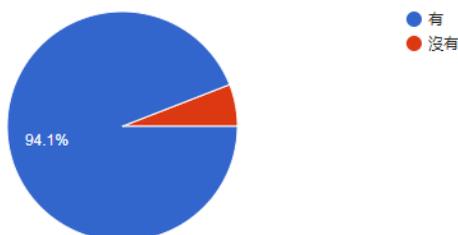


▲圖 5-1-5

玩過的人較多，有 83.6%，沒玩過較少，只有 16.4%。

2.你覺得以前和現在的玩物有差很多嗎?

304 則回應

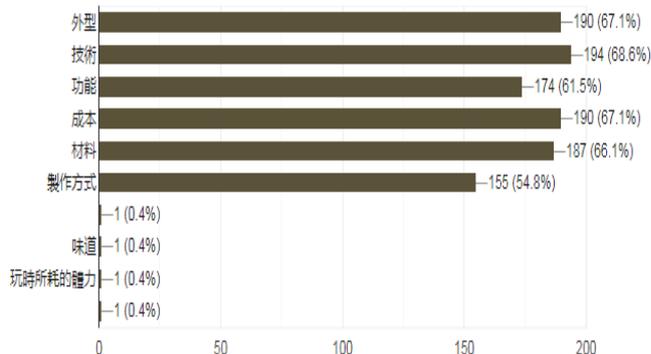


▲圖 5-1-6

覺得有的人較多，有 94.1%，覺得沒有的人較少，只有 5.9%。

3.如果您上題回答「有」，請作答此題 承上題，哪裡不一樣(如回答沒有，不必填答此題)

283 則回應



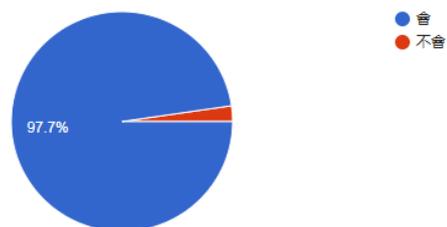
▲圖 5-1-7

(複選題)

覺得技術不一樣的人最多，有 68.6%，其次為成本和外型，有 67.1%。

4.您工作或學習上會用到3C產品嗎?

304 則回應

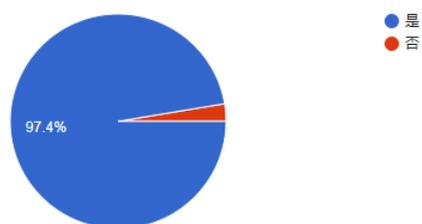


▲圖 5-1-8

會用到的人較多，有 97.7%，不會用到較少，只有 2.3%。

1.您是否經常用到3C產品?

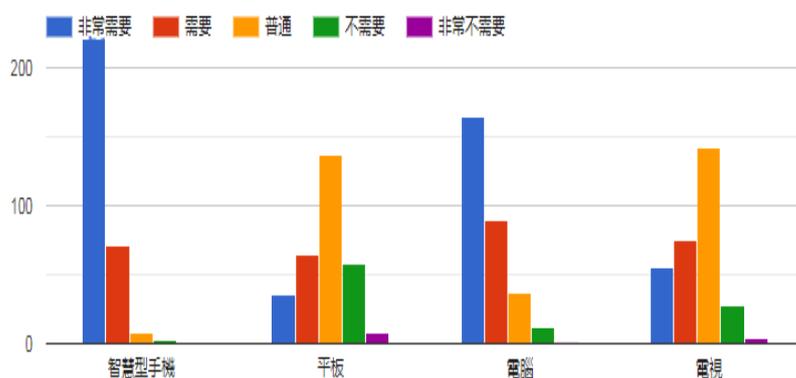
304 則回應



▲圖 5-1-9

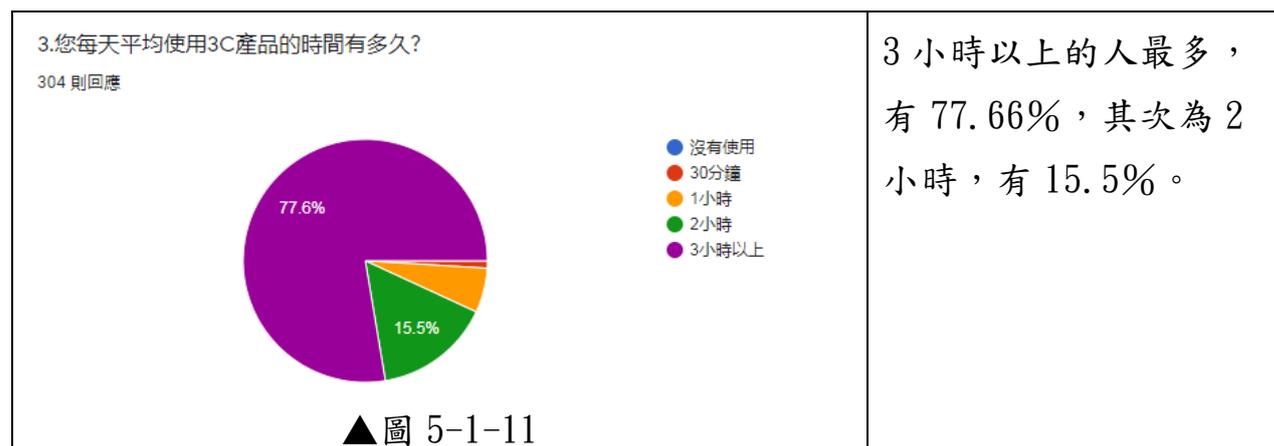
經常用到 3C 產品的人較多，有 97.4%，沒有經常用到 3C 產品較少，只有 2.6%。

2.您對於3C產品的需求性?



▲圖 5-1-10

非常需要智慧型手機的人最多，有 74%，其次為需要，有 23%；填平板普通的人最多，有 46%，其次為需要，有 21%；非常需要電腦的人最多，有 55%，其次為需要，有 29%；填電視普通的人最多，有 47%，其次為需要，有 25%。



從線上問卷童玩之調查大眾對童玩的印象及對 3C 的需求度的調查我們發現：

(一) 根據我們的問卷對「童玩印象」調查結果

1. 問卷調查填答者大多為女性，年齡大約落在 40 歲以下。
2. 玩過風箏的人最多，玩過劍玉、毬子的人最少。
3. 覺得以前童玩和現代童玩差很多的人較多，覺得沒有的人較少。
4. 以前童玩跟現代童玩差最多在技術，其次是成本跟外型。

(二) 根據我們的問卷對「3C 的需求度」調查結果

1. 工作或學習上會用到 3C 產品的人較多，不會的人較少。
2. 經常用到 3C 產品的人較多，沒有經常用到 3C 產品的人較少。
3. 我們發現大眾對 3C 產品的需求，智慧型手機最高，接下來依序是電腦、電視、平板。
4. 平均使用 3C 產品時間中，3 小時以上的人最多，沒有使用的沒有人勾選。

二、推廣童玩活動

我們製作了童玩教學簡報，到班上使用簡報推廣古早味童玩，以及利用我們準備好的童玩來介紹並讓他們試玩古早味童玩。教學流程如表 5-2

表 5-2: 古早味童玩教學流程表

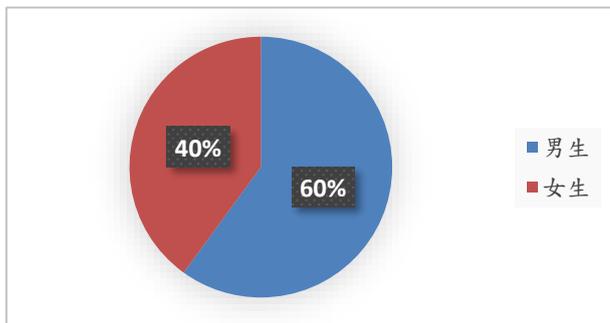
<p>1. 製作簡報</p>  <p>▲上圖為簡報封面</p>	<p>2. 介紹古早味童玩玩法及歷史</p>  <p>▲上圖為教學實況</p>	<p>3. 實際示範及讓學童試玩</p>  <p>▲上圖為實際試玩狀況</p>	<p>4. 請試玩學童填寫問卷</p>  <p>▲上圖為桌遊教學分組競賽後與學童們的合照</p>
--	--	---	---

(一) 學生參與古早味童玩活動問卷分析

我們針對五年級學生舉辦了古早味童玩的教學活動，參與同學共 22 人，有效問卷 21 份，回收率為 95%。分析如下：

根據我們的問卷「推廣童玩」調查，我們發現：

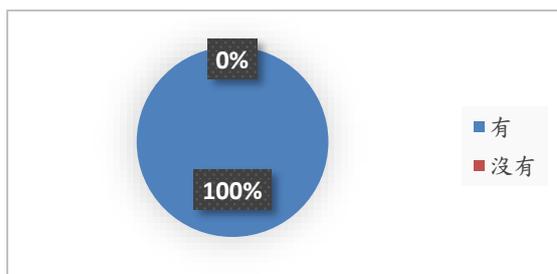
1. 請問您的性別是？



▲圖 5-2-1-1

1. 這次問卷填答者男性，有 60%，女性 40%。

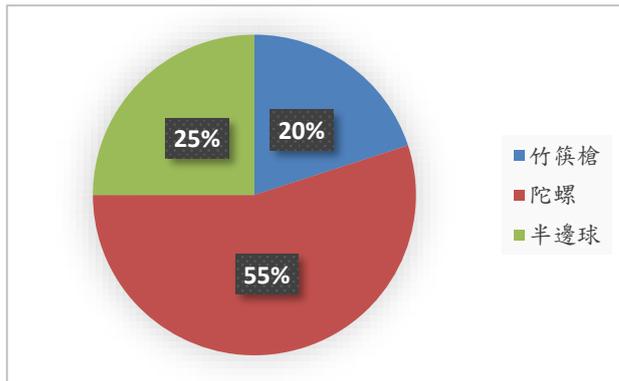
2. 您之前有玩過類似的童玩嗎？



▲圖 5-2-1-2

2. 100% 的人都有玩過類似的童玩。

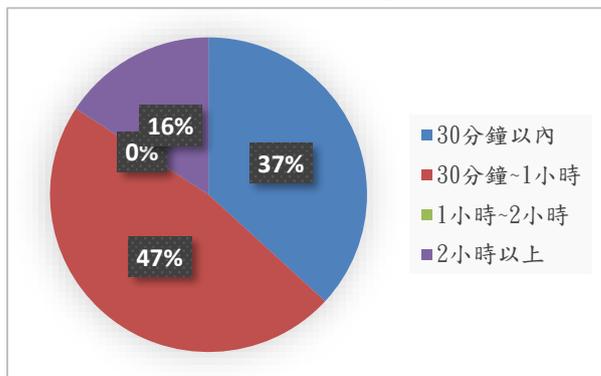
3. 在本次介紹中，您最喜歡哪個童玩?(單選)



3. 最喜歡陀螺的人最多，有 55%，其次為半邊球，有 25%。

▲圖 5-2-1-3

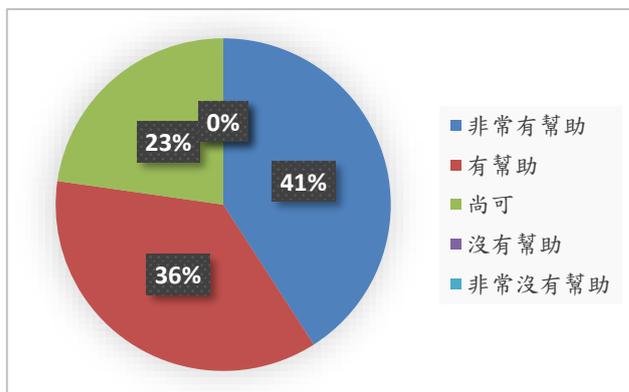
4. 經過本次活動，您願意在一天之內投入多少時間來玩童玩?



4. 經過本次活動，願意在一天投入 30 分鐘~1 小時來玩童玩，有 47%，其次為 30 分鐘以內，有 37%。

▲圖 5-2-1-4

5. 您覺得本次活動對認識童玩有幫助嗎?



5. 覺得本次活動對認識童玩非常有幫助的人最多，有 41%，其次為有幫助，有 36%。

▲圖 5-2-1-5

(二)根據我們的問卷「推廣童玩」調查，我們發現：

1. 這次問卷調查填答者大多為男性，女性較少。
2. 全部人都有玩過類似的童玩。
3. 最喜歡陀螺的人最多，喜歡竹筷槍的人最少。
4. 經過本次活動，大部分人願意在一天之內投入 30 分鐘~1 小時來玩童玩，沒有人勾選 1 小時~兩小時來玩童玩。
5. 覺得本次活動對認識童玩非常有幫助的人最多，沒有人勾選沒有幫助和非常沒有幫助。

陸、評鑑與檢討

在發想主題的階段我們因為現代的小孩大部分休閒時間都在玩 3C 產品，因此我們非常好奇大人在小時候都是怎麼度過無聊的下午，我們就決定深入調查，發現大人小時候都在玩「童玩」。

這次研究中了解童玩、現代童玩、3C 產品，我們努力四處網羅童玩，上網查玩法、歷史、介紹和種類，還自己試玩，做成表格，經過這次活動，我們不僅更了解童玩，更認識童玩，也發現童玩並不比 3C 產品無聊，願意花更多時間去跟童玩相處，這次活動讓我們收穫滿滿，不過我們因為身在不同的地方，有了聯絡的問題，後來我們利用 Hangouts 來互相聯絡，而探討大眾對古早味童玩的印象以及 3C 的需求度我們製作了一份線上問卷，並將網址轉傳出去，請親朋好友們填寫。

這次到學校班級實際推廣，我們非常認真的做簡報，站在臺上介紹時，我們很緊張，但發現大家對童玩非常有興趣，目不轉睛的看著簡報；在試玩的時候，同學們也都玩得不亦樂乎，非常融入其中，我們也在教室裡到處觀察，並細心的教導他們玩法，到了下課同學們還來和向我們借童玩，讓我們覺得很有成就感。接著我們發下問卷請他們填寫，他們不假思索的勾選自己喜歡的童玩，經過統

整後，發現他們最喜歡的童玩竟是陀螺，令我們十分驚訝，希望透過這次研究能讓大家更認識童玩，熱愛童玩，遠離 3C 產品。

柒、參考資料

一、參考書籍

1. 謝華東(2015)。金門古早味童玩。金門：金門縣文化局。

二、童玩參考網站

1. 阿興伯的柑仔店

<http://toy.5buy.com.tw/nti/front/bin/ptlist.phtml?Category=100649>。

2. 中華傳統民俗技藝團

http://www.mfa.org.tw/05_towon.htm

3. 舞動童玩

<http://librarywork.taiwanschoolnet.org/cyberfair2006/zjes01/work/work.htm>

三、童玩歷史相關網站

1. 童玩定義

<http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2002/C0228100092/whatfolk.htm>

2. 嘉義、台灣童玩博物館

<http://www.toymuseum.org.tw/t01/t01.html>

附件一：對童玩印象及 3c 產品需求性問卷調查

您好：

我們想要進行童玩的探索調查，所以要調查您對於童玩的認識。感謝您抽空填寫本問卷，本問卷主要是探討您對古早味童玩和現代童玩的認知，請您依照個人看法填寫，您寶貴的資料將對我們的研究很有幫助。本問卷資料絕不會外流，感謝您的填寫。

研究者：00 國小資優班 敬

一、基本資料

1. 請問您的性別是？男 女
2. 請問您的年齡層？40 歲以上 40 歲以下

二、對童玩的記憶

1. 請問您玩過以下那些古早味童玩？(複選)
陀螺 風箏 風車 竹筷槍 尪仔標 竹蜻蜓 彈珠 踢房子 扯鈴 橡皮筋跳繩 紙娃娃 套圈圈 都沒玩過 其他
2. 請問您覺得哪個古早味童玩最好玩？
陀螺 風箏 風車 竹筷槍 尪仔標 竹蜻蜓 彈珠 踢房子 扯鈴 橡皮筋跳繩 紙娃娃 套圈圈 都不好玩 其他

三、現代童玩和以前童玩

1. 你曾經玩過現代童玩嗎？玩過 沒玩過
2. 你覺得以前和現在的玩物有差很多嗎？有 沒有
3. 如果您上題回答「有」，請作答此題
承上題，哪裡不一樣(如回答沒有，不必填答此題)(複選)
外型 技術 功能 成本 材料 製作方式 其他
4. 您工作或學習上會用到 3C 產品嗎？會 不會

四、對現代 3C 產品的看法

1. 您是否經常用到 3C 產品?是 否

2. 您對於 3C 產品的需求性?

	非常需要	需要	普通	不需要	非常不需要
智慧型手機	<input type="checkbox"/>				
平板	<input type="checkbox"/>				
電腦	<input type="checkbox"/>				
電視	<input type="checkbox"/>				

3. 您每天平均使用 3C 產品的時間有多久?

沒有使用 30 分鐘 1 小時 2 小時 3 小時以上

附件二:童玩推廣試玩感想調查問卷

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，本資料絕不會外洩，感謝您的填寫。

敬祝 學業進步

0 0 國小資優資源班五年級學童 敬上

1. 請問您的性別是?男 女

2. 請問您之前有玩過類似的童玩嗎?有 沒有

3. 在本次介紹中，您最喜歡哪個童玩?

半邊球 陀螺 竹筷槍劍玉

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

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