



<b>研究題目</b> <b>研究生</b> <b>指導老師</b>	<b>國小五年級學生對桌遊知識與玩桌遊習慣之調查研究</b> 林耀中、吳昕濤 張馨文老師
<b>關鍵字</b>	桌遊 知識 習慣
<b>摘要</b>	<p><b>研究動機</b></p> <p>「想讓大家開開心心的玩桌遊」就是我們一開始的動機。看到很多人在玩桌遊時都哈哈大笑，所以我也想做一款桌遊，讓大家歡樂無比！</p> <p>當我有這個想法時，立刻告訴我的朋友，他表示贊同，並願意幫助我，於是，資優班的專題研究就以桌遊為主題。</p> <p><b>研究目的</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解五年級學生對於桌遊相關知識的認知程度。</li> <li>2. 了解五年級學生喜歡的桌遊類型。</li> <li>3. 了解五年級學生玩桌遊的對象。</li> <li>4. 了解五年級學生週一到週日玩桌遊最多次的時間。</li> </ol> <p><b>研究方法(含研究對象與抽樣方法)</b></p> <p>以臺北市松山區民生國小五年級學生為母群體，採用「方便抽樣法」找出研究對象，抽取五年級二、九班各 18 位同學，共 36 人，其中男生 18 人，女生 18 人。</p> <p><b>研究工具</b></p> <p>民國 107 年 1 月開始製作問卷，採用自編問卷。預試後，修正錯誤並加以改良如下：問卷內容為基本資料 4 題，對桌遊的習慣與常識題共分成單選與複選題 24 題，簡答題 2 題，圖畫題 3 題，合計 33 題。</p> <p>以 google 問卷量表，共有 41 份填寫，回收 41 份，回收率 100%。</p> <p>經過統計後，發現有效問卷 41 份。</p> <p><b>研究結果</b></p>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 五年級學生中，有 76% 的人玩桌遊的時間都是「假日」。</li> <li>2. 五年級學生中，有 83% 的人玩「合作類」的桌遊和「擲骰類」桌遊。</li> <li>3. 五年級學生中，有 47% 的人玩桌遊的對象都是「家人和同學」。</li> <li>4. 五年級學生中，有 77% 的人「不需經過家長同意」就能玩桌遊。</li> <li>5. 五年級學生中，有 76% 的人認為「新天鵝堡」是桌遊最大的發行者。</li> <li>6. 五年級學生中，有 61% 的人對發明桌遊的國家為「德國」十分有概念。</li> <li>7. 五年級學生中，有 55.6% 的人觀念都是錯的，認為象棋是最早出現的桌遊類型，實際上「撲克牌」才是最早出現的桌遊類型。</li> </ol>
<p><b>研究建議</b></p>	<p><b>問卷題目的設計：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 最好不要設計簡答題，因為統計時，資料會很亂，需要花費時間分類答案，才能完整統計。</li> <li>2. 最好不要設計複選題，因為統計時，資料很不容易檢核，容易讓統計結果混淆。</li> </ol>
<p><b>心得</b></p>	<p>做完這個調查研究讓我們有一種<b>成就感</b>，希望下次有機會，我們還可以再做一次。還有，應該要檢討的地方有：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 需要先想好主題是甚麼，不要臨時改主題。</li> <li>(2) 需要先想好要不要與朋友一起創作，因為一個人做會很辛苦，兩人做，需要很有默契。</li> <li>(3) 與老師討論時，可再確定是否有待加強的地方。</li> <li>(4) 可以和不同的師長討論，請教師長們對桌遊設計的看法，讓我們的設計更加完整。</li> </ol>