

第一章、緒論

1-1 研究背景與動機

幼兒的世界裡，可從遊戲中的學習，獲得樂趣及刺激成長。提供學齡前幼兒完善的學習環境，讓他們在知覺發展期的玩樂中，快樂地學習成長，對於幼兒的認知發展至為重要。

幼兒基礎的發展階段分為四期：「感覺運動期」、「語言發展期」、「知覺發展期」、「高次認知機能發展期」(Frostig, M, 1987)，其中 3~6 歲為幼稚園幼兒的「知覺發展期」，在「知覺發展期」中，配合各種方式培養他們的各項的能力發展，是幼兒成長中極為重要的一環，因為此時期的發展會影響到「高次認知機能發展期」的學習狀況(圖 1-1)。

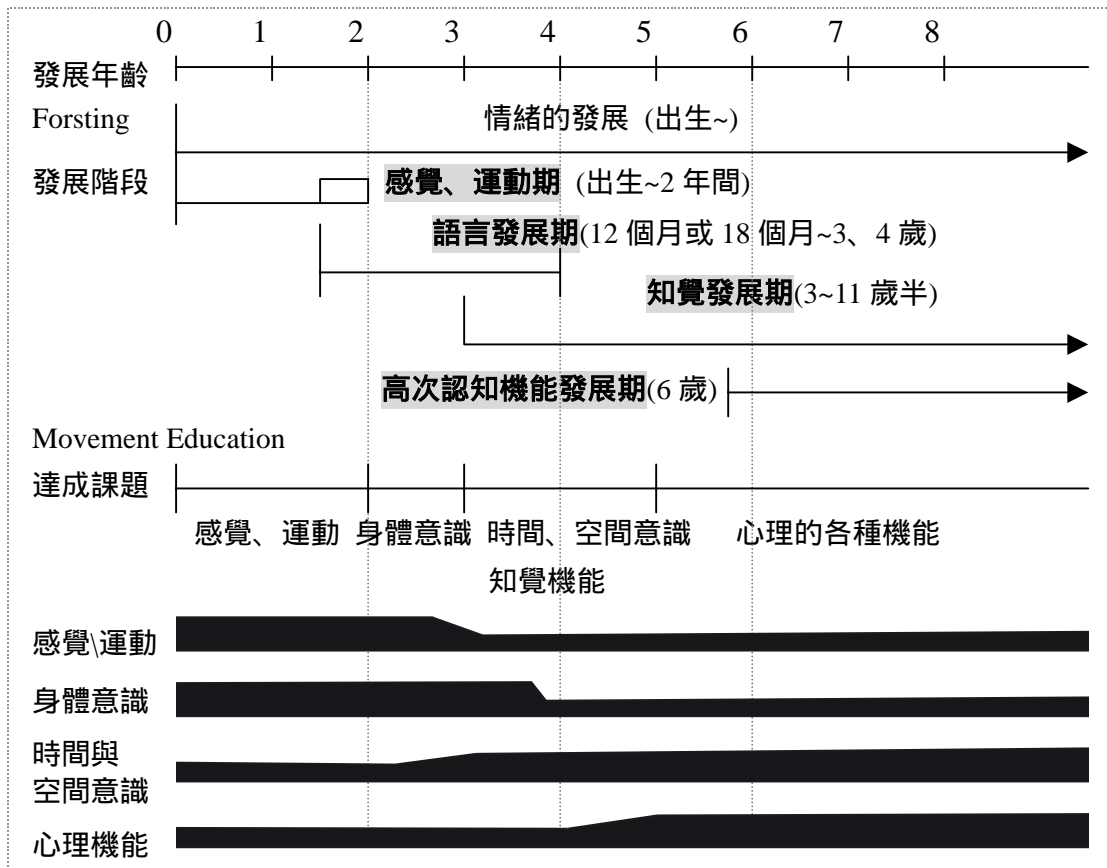


圖 1-1. Forsting 發展 4 階段與 Movement Education 達成課題之關係

(林風南, 1995)

「知覺發展期」又稱為「頑固期」，幼兒開始肯定自己的個性。這對於他未來的發展非常重要，尤其可以培養他長大成人後的獨立個性。(林春暉，1987)。

學者 (Frostig, M, 1987) 提出此階段幼兒，應著重於提高知覺的能力。而知覺涵蓋了視覺、聽覺、觸覺與嗅覺幾個部分，其中視覺的部分又包含了顏色與形狀的認知等重要的課題。幼兒的認知發展我們可從**視覺、意象、聽覺**等方面著手，而其著重的課題如下所列 (Frostig, M, 1987)：

(1)視覺運動的協調性。(2)在空間中的位置關係。(3)模倣。(4)形狀的恆常性。(5)圖地的辨別。(6)對聲音刺激的集中。(7)聲音的辨別。(8)短期記憶。(9)對音元方向的判定。加以透過運動的教育，可以促進特殊的視知覺智能，增進知覺的發展。

Barbara Newman 在 1994 年提出以運動的精細化、幻想遊戲、模倣這三種發展任務達成此階段知覺的成長。此外，Jean Piaget 所提出知覺發展的四階段，以「運思預備時期」與「直覺期」和先前研究所提示之知覺發展期時間相符。但皮氏提出的運思預備時期，則強調以**具體的事物並實際親自操作與體驗**，使幼兒獲得概念的認識，及加強數、量、形狀的可逆性轉移，若缺乏這方面的概念，則很難往下一階段做發展 (盧素碧，1978)。

由上述可知，此時期幼兒發展的重點，均強調**知覺與運動**等方面。目前學齡前的幼兒，有極高的比例大部分的時間都在托育中心內學習。因此，當今台灣的托育中心，其配合學齡前兒童學習的設備：如桌子、椅子、學習用具、工作用具...等，是否能符合這方面的需要，應深入調查分析。現在就相關於幼兒認知發展的研究來看，其探討範圍廣泛，包含了幼兒的學習能力、寫作能力、形狀辨識能力及不同地區、不同性別或不同社經背景等對幼兒的

影響。本研究特別針對此時期幼兒需求的部分，做進一步的探討與研究。除此之外，若考慮到幼兒的整體發展，在幼兒的學習設備中，又以桌椅對於幼兒的影響範圍較廣(王靜珠，2001)。

本研究希望就桌椅的需求，分為兩部分探討：

- (1) 就幼兒活動時與桌椅間的互動狀況做分析，並訪談相關人士（如：老師、家長、專業幼教人士與廠商等）找出使用者、環境與桌椅間的現況與問題點，藉此歸納出幼兒桌椅的設計方向。
- (2) 依設計方向歸納出設計方針，並將研究結果應用於幼兒桌椅的設計上，實物製作後再進行一次問卷與分析，讓此研究的結果得以提供後續對幼兒桌椅設計發展有興趣的設計師，作為研究參考的資料。

1-2 研究目的

一般學齡前幼兒所使用的桌椅，多半由父母或者托育中心的老師或主任擔任選購的工作，幼兒在桌椅的購置上不一定具有決定權。就桌椅而言，幼兒、家長、老師、專業幼教人士與廠商的觀點難免有所差異，如何在其中找出符合幼兒真正的需求，且能滿足相關人士期望的桌椅設計方向，是有其研究的必要性。

本研究針對設計上必要的條件，探討相關人士與幼兒需求上差異的現象，並於調查的結果中，歸納分析出設計的方針。研究的方法與流程，主要經由幼兒的行為觀察法與相關人士的訪談後，歸納出以使用者、環境與產品的關係，將結果分析與檢討，並應用於後續的幼兒桌椅設計及實物製作上。

1-3 研究範圍與限制

幼兒桌椅設計的範圍較廣，就使用環境可分為家庭用與幼稚園用兩大類；若以功能來看又可分為單一功能與多功能兩種。由於學齡前的幼兒在幼稚園使用桌椅的時間比家裡長一些，且幼稚園對於幼兒桌椅有相當程度的需求，因此，幼兒桌椅的使用環境研究則以幼稚園內使用為主，並配合家長、老師、廠商與幼兒個人及團體行為之影響，做為研究的主要內容。

幼兒桌椅的功能，主要探討與相關課程領域之結合。因桌椅的功能不止於與課程的結合部分，其他有關速度、味覺、立體概念...等主題，均可供未來的設計師繼續深入的探討與研究。

1-4 研究的流程與進度

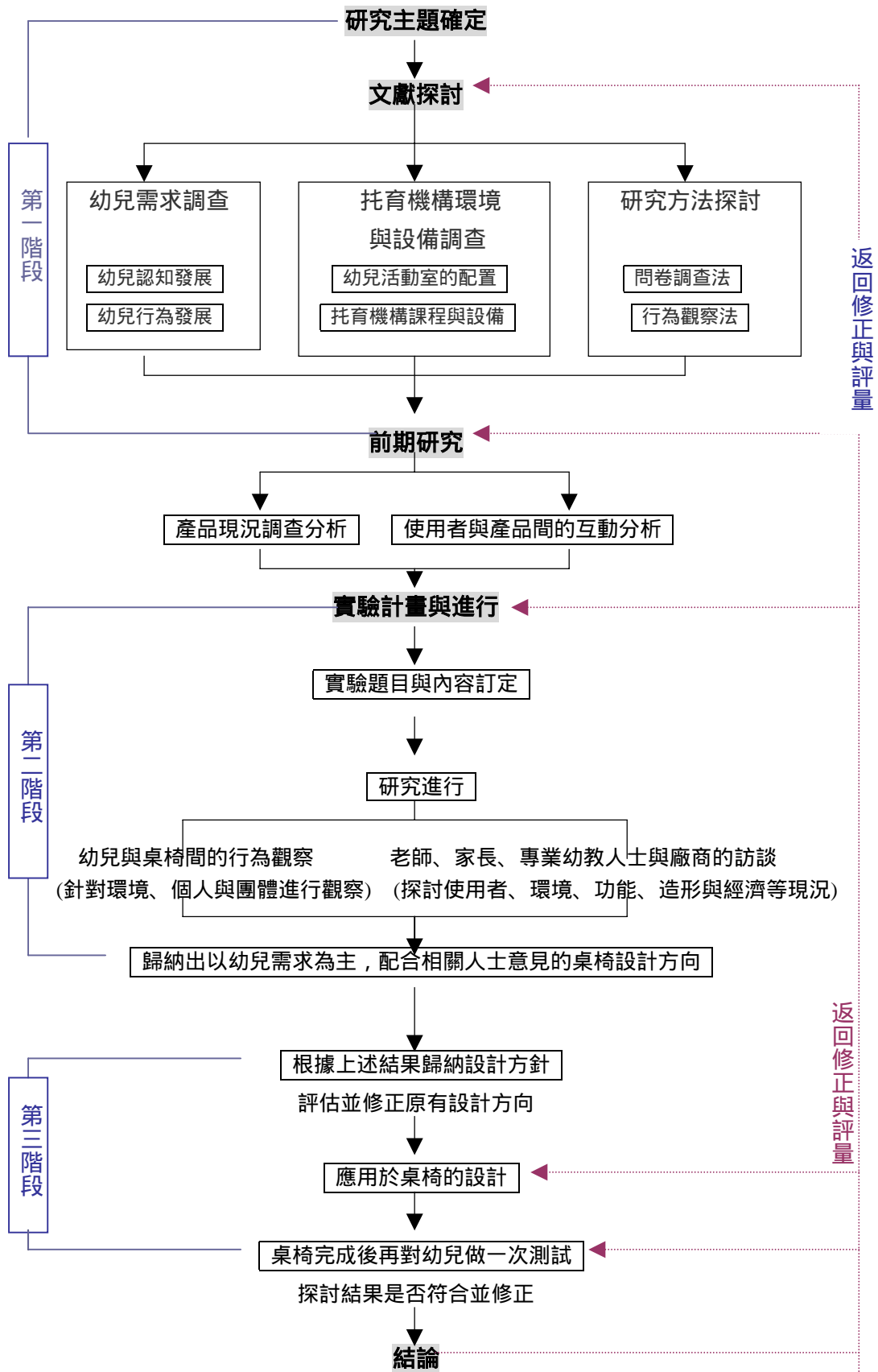


圖 1-2 研究架構與流程圖