

「日本KUMON益智拼圖」是能夠養成跟學習有關的集中力與作業力的「教具」。

「益智拼圖」在1984年開賣以來，是能讓幼兒可以在遊玩當中自然延伸**集中力**及**作業力**的教具，多年來在公文輔導室及幼稚園一直被廣泛使用。透過公文式指導的實踐，即使是一歲左右的嬰幼兒，也能夠在**反覆遊玩**2片或4片的簡單拼圖中，體會到完成拼圖的快樂與成就感，同時可以培養出進入教材及叢書學習的**集中力**與**作業力**。



「日本KUMON益智拼圖」的效果

培養出與學習相關的集中力與作業力

從簡單開始慢慢一點一點變難，這個架構是公文獨有的「small step」（小階段提升），因此可以使學習所需的集中力及完成事情的能力（作業力）得到成長。

得到成就感與自我肯定感

體會到「做好了」的成就感以後，就會提高想挑戰更難階段的意願。有了「自己也能夠做」的自信以後，培養出在各種場合都能自動自發的積極專心態度。

提高指尖的靈巧度

對幼兒的發展而言，邊思考邊使用手是很重要的。隨著難度的上升，拼圖片的設計也變得愈來愈薄和小，反覆的去玩拼圖，可以很自然的提高指尖的靈巧度。

拼圖的優點是什麼呢？

在開始文字與數的學習之前，務必要先養成基本的學習態度。而為了培養出這樣的態度，就要在一定的時間內集中精神去完成某種作業。像拼圖這種在反覆嘗試錯誤中仔細完成一幅圖的過程，是最適合這項訓練的。況且拼圖具有吸引幼兒的魅力。有玩過拼圖經驗的人想必能夠明白，在眾多的拼圖塊當中選出一片，並將其放置在正確的位置時的感動是非常美妙的。因為有這樣的成就感，幼兒才能夠長時間集中於一種作業當中。另外，拼圖是由數個拼圖塊所組成的，由於它有著愈去玩就變得越來越簡單的特質，因此可以長時間玩不會厭倦。

「日本KUMON益智拼圖」的特長

「益智拼圖」的目的是一邊玩一邊提高順利學習所需要的集中力與作業力。因此擁有一般拼圖沒有的設計理念。

特長1 從1片到140片 8個階段的細緻構成

為了引發孩子的興趣，使孩子可以不費力的持續做下去，家長為孩子選擇恰恰好適合孩子能力的拼圖是很重要的。「益智拼圖」以獨特的「小階段提升」為基礎，從1片的拼圖（嵌合圖）到140片的拼圖，共有18個階段，每個階段增加少許拼圖的片數。透過每個階段程度的提升來挑戰下一個更難的階段，延長兒童注意力的集中時間。

STEP 0的特長 就算是1片的拼圖也設置了細緻的各階段難度。

簡單 愈右邊的拼圖程度愈高 困難



*以前的拼圖片沒有附握把，因為拼圖板上有打洞，要取出拼圖片時，請從內側往外壓。
有握把的拼圖片 1片
無握把的拼圖片 1片
共計2片

特長2 反覆使用也不容易損壞的堅固設計

「益智拼圖」在愈是初階的拼圖，使用的愈是耐用的紙質，幼兒使用拼圖時，周邊的「切緣」（每片拼圖連接的凹凸部份）不容易折損，可以反覆使用。另外拼圖本身有著相當的厚度，因此拼接時觸感良好，當正確拼出來時，幼兒也可以清楚感覺到拼對了。

STEP 0的特長 容易拿起來的握把

握把的大小和形狀就連幼兒的手指也可以輕鬆拿起來。為了配合拼上去時的角度，握把上的球體可以用3隻手指（姆指、食指、中指）輕鬆的轉動。因為使用3隻手指就可以簡單的拿起來，因此可以自然的導向以後正確拿蠟筆或鉛筆的握法。

特長3 巧妙的銜接，和不容易滑脫的形狀 (STEP1~)

拼拼圖的時候，常常因移動到拼圖而讓拼好的部份滑脫。尤其是幼兒常常會用力地把不對的拼圖硬拼上去，因此不容易滑脫是拼拼圖時可以沒有壓力地快樂享受拼圖樂趣很重要的一點。而「益智拼圖」和一般幼兒拼圖不同，採用了和大人用的拼圖相同的「互鎖式」設計。

特長4 容易開合的小盒子，方便整理 (STEP1~)

6片以上的拼圖，附有帶著魔鬼氈設計的堅固小盒子，幼兒可以很容易的打開跟合上，也可以簡單的把拼圖收起來。



●拼圖片混在一起時也可以很容易的區別出來，在拼圖片的背面依照拼圖的片數印著不同的顏色。(STEP1~)

特長5 拼圖的背面印有數字 (STEP1~)

在幼兒期培養數數能力和數的順序概念，可以奠定將來順利學習數學的基礎。所有的「益智拼圖」都在拼圖背面印有數字。可以用數字的這一面來拼出拼圖，也可以使用這一面的拼圖來唸數字，進而更廣泛的使用在遊戲中。

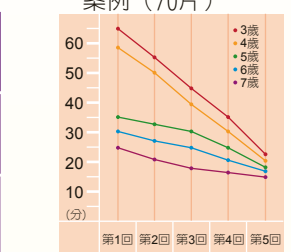
特長6 設定了測量熟練度的「完成時間」 (STEP2~)

拼圖可以在反覆的遊戲中提高孩子的集中力和作業力，在一次次的遊戲中漸漸將所需時間縮短。「益智拼圖」為了計算時間，確認是否培養出集中力和作業力，各種片數的拼圖（STEP0、STEP1除外）設有拼完拼圖的「完成時間」標準。以這個「完成時間」為目標，去測量時間並記錄下來，可以明確了解孩子是否有進步，給予稱讚來提高兒童的意願。

各拼圖的完成時間

| 階段 | STEP2 | STEP3 | STEP4 | STEP5 |
|------|--------------------------|-------------------|-------------------|---------------------|
| 片數 | 9片 12片 16片 20片 | 24片 35片 48片 | 54片 70片 88片 | 96片 117片 140片 |
| 完成時間 | 1分 1.5分 2分 2.5分 | 3分 6分 9分 | 11分 15分 20分 | 22分 28分 34分 |

透過反覆練習，所需時間發生變化的案例（70片）



*此「完成時間」是基於公文輔導室、幼稚園等許多幼兒的數值資料所計算出來的數字。它只是用來確認兒童進步狀況的其中一個參考基準而已，如果超出時間也不用特別擔心。

特長7 可以將遊戲加以延展的設計構成

不只是把拼圖拼起來而已，同時可以擴展孩子的世界，發展出更多遊戲方式。例如問孩子「這是什麼？」「它是火箭，可以在天上飛」等，透過這些對話來做遊戲，讓孩子漸漸對這些東西產生興趣，並增加新的字彙。

●拼圖上的圖案解說可以增加幼兒對知識的好奇心，增加親子間的交流。

「日本KUMON益智拼圖」的選擇方式

從簡單的開始

給幼兒玩拼圖時，重要的是選擇合乎孩子能力的拼圖。例如就算是兒童喜歡的題材或圖樣，如果超過兒童的集中力或作業力，就沒辦法拼到最後。不能完成拼圖的這種經驗，有可能會讓孩子們變得討厭拼拼圖。因此，剛開始選擇拼圖時，請選擇您覺得「會不會太簡單了」這種程度的拼圖。感受到「拼完了！」的這種成就感，可以促進幼兒的成長和繼續下去的持續力。

關於「日本KUMON益智拼圖」的教法

第一次給幼兒玩拼圖時，如果感到給幼兒的拼圖太難，可以參考8~9頁「教法的小訣竅」，在必要時適時給予幫助！



「日本KUMON益智拼圖」的使用方法

測量時間，反覆的玩

「益智拼圖」設定了完成一張拼圖的參考「完成時間」（STEP0、STEP1除外）。以這個時間為目標，反覆讓孩子去玩。當然，第一次玩的拼圖也許會花上3到4倍的時間或是無法拼完都有可能。但是反覆去玩，速度就會漸漸變快，例如「STEP4」的70片拼圖大約需要15分鐘就可以完成。而測量時間去玩拼圖這件事本身對幼兒來說，也可以成為一個好玩的遊戲。

●為了不讓幼兒變得討厭拼圖，時間上不要有任何勉強，等到幼兒對拼圖比較熟悉以後再開始測量時間吧！