**关于8岁及以下小孩子的益智游戏调查问卷**

第1题 您的性别： [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 男 | 13 | 18.57% |
| 女 | 57 | 81.43% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第2题 请问您的年龄？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 20岁以下 | 35 | 50% |
| 20岁-30岁 | 19 | 27.14% |
| 30岁-40岁 | 7 | 10% |
| 40岁-50岁 | 9 | 12.86% |
| 50岁以上 | 0 | 0% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第3题 请问您有孩子吗？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 有 | 17 | 24.29% |
| 无（以下问题设想您有了孩子） | 53 | 75.71% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第4题 关于孩子的教育方面，您会限制孩子玩手机、平板等电子产品的时间吗？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 不会 | 3 | 4.29% |
| 会适当限制时间 | 46 | 65.71% |
| 会严格限制时间 | 21 | 30% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第5题 目前针对孩子的手机游戏app，您认为有什么地方很好？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 孩子可以学到很多知识 | 33 | 47.14% |
| 增添生活乐趣 | 41 | 58.57% |
| 锻炼反应能力、应变能力 | 52 | 74.29% |
| 促进亲子关系 | 21 | 30% |
| 其他 | 6 | 8.57% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

其他：容易上瘾

第6题 目前针对孩子的手机游戏app，您认为有什么弊端？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 花里胡哨，孩子沉迷 | 42 | 60% |
| 没有时间的限制，对孩子的健康有影响 | 46 | 65.71% |
| 游戏里暴力或低俗等不良的方面会影响孩子 | 45 | 64.29% |
| 会导致孩子注意力不集中 | 39 | 55.71% |
| 其他 | 3 | 4.29% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

其他：近视，说脏话

第7题 您有了解过市场上的儿童益智游戏吗？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 有，比如 | 13 | 18.57% |
| 没有 | 57 | 81.43% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第8题 您对孩子玩的手机游戏app有什么期望？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 界面简洁 | 25 | 35.71% |
| 操作简单 | 20 | 28.57% |
| 可以让孩子学到知识 | 61 | 87.14% |
| 有防沉迷功能 | 44 | 62.86% |
| 可以反馈孩子的成长 | 44 | 62.86% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第9题 如果有游戏可以模拟过马路，火灾逃生，垃圾分类等场景，以下两个选项您觉得这款游戏更？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 有教育意义，可以让孩子学到知识 | 61 | 87.14% |
| 很难吸引孩子们的注意力 | 9 | 12.86% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第10题 您对孩子玩游戏类app会有期望吗？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 有，期望他能从中学到勇敢或者一些常识等 | 61 | 87.14% |
| 没有，认为孩子从中学不到什么 | 9 | 12.86% |
| 本题有效填写人次 | 70 |  |

第11题 如果要开发一个适合8岁及以下孩子玩的app，您有什么好的建议 [填空题]

有效填空：

保护眼睛

趣味性。 健康性。 限时可家长监控防沉迷。 能学到知识。

充值少一点

但凡游戏没有不让人上瘾的，防沉迷很重要

健康一点

益智即可

限制时间

在游戏场景画面上突出特色，八岁以下儿童对文字理解还不是很全面

画面不要暴力

益智

促进学习，帮助成长

可以先发给大家（）玩一玩

有时间限制，有教育意义，有反馈功能

少玩一会，可以开发智力。

开发课本上没有的新知识

锻炼孩子的意志力的，引导孩子爱上学习类似这类游戏

色彩鲜艳，线条简洁，偏益智、生活常识。

激发出孩子的学习欲望，传递正能量

可以将相关知识，穿插在游戏中，让孩子在玩游戏的过程中学到知识

孩子都能从中成长

对孩子有帮助的益智游戏，适当限制时间，不让孩子沉迷

多跟学习挂钩的

多传递正能量的视屏！

克制