

第 八 章

幼兒「遊戲」發展與輔導

試題預測分析

1. 本章要多加留意幼兒遊戲發展與年齡階段的部分。例如：何種年齡階段的孩子適合何種遊戲類型，此為命題的重點所在，通常出現在選擇題中。
2. 幼兒遊戲的發展與創造力習習相關，應多加留意。如：遊戲可幫助幼兒擴散性思考。
3. 本章亦精要整理了幼兒遊戲與其他發展的關係，如：情緒、語言等等，讀者可進一步統整的了解，迅速掌握重點。
4. 遊戲的輔導策略請多加留意，並加以理解吸收，以因應問答題命題的可能。
5. 本章重要性：★★★

綱要導覽

幼兒遊戲發展與輔導



重點突破

第一節 幼兒遊戲的意義與特徵之分析

壹 遊戲的意義

很多人都知道什麼是遊戲，但卻很難為它下一個定義。

「遊戲」在心理學或教育學上有很多種說法，也由於各個觀點之不同，而說法分歧。

根據杜威 (J. Dewey.) 的說法：「所謂遊戲是在日常生活中，除了工作或直接與個體的生存有關的活動之外的活動，這活動並不明顯的意識到束縛、義務、強制等內外的壓力，亦即比較能夠自由、自在、自立、自動展開的活動，也可以說活動本身就是目的，就是喜悅的活動。」（盧素碧，民 78）

幼兒的遊戲類似成人的工作，孩子在遊戲之初，也會決定目標。例如：想玩沙、玩積木、玩扮演遊戲……等，當他們一旦決定之後，就開始遊戲。然而遊戲的過程必須是快樂且孩子感興趣的，如果喪失了這些因素，遊戲便會立刻停止，無法持續。

貳 Ⅱ 幼兒遊戲的特徵

約從 1970 年代起，隨著幼兒教育的發展，有關幼兒遊戲的研究急速增加，所以各個學派對「遊戲」一詞說法分歧，若要了解遊戲行為，就要先了解其特徵。因此，綜合各家的說法，可將遊戲的特徵歸納如下（盧素碧，民 78）：

（一）自動自發

遊戲不是受強制而不得不做的行為，幼兒想玩便玩，不想玩便停止，完全是自動自發、出於內在動機且自由選擇的活動。

（二）自由自在

遊戲是無拘無束，自由自在的行為，因此在行為的過程中，伴隨著開放開朗及滿足的感覺，如果外觀是遊戲的形式，而心裏感到壓迫感、痛苦感，那便失去了遊戲的真正涵義了。

（三）充滿快樂性

遊戲是一種含有興趣、愉快的活動，在遊戲的過程中使個體感到喜悅與開放的感受，而增強遊戲的意念，因此個體因為快樂才遊戲。

（四）富有想像力與創造性

幼兒遊戲不受日常生活中的各種義務、規則、生存目的等約束性的活動。幼兒在遊戲時常藉想像而獲得快樂。他所想像的事物，常是平常書上所看到的、所聽到的事物為基礎，而擴充成為想像世界的主要內容，這種想像也可以說是幼兒的願望，因此他在遊戲時常常借重想像，而產生富有創造力的遊戲及造形活動，所以幼兒的想像力常是將來創造的根源。

（五）自我探索試驗

幼兒喜歡自己探索、試驗各種事物，當他從中獲得答案，或問題獲得解決時，他會從中感到快樂舒暢，因此從遊戲中獲得自我滿足與自信心，這便是遊戲對兒童人格發展產生重大的影響力。

（六）不斷重複

幼兒對有趣的事物，會不斷重複地玩弄，即使是三次中才有一次成功的機會，只要有興趣，他就會不斷地重複地玩弄著。這種重複操作與玩弄，使幼兒的技能獲得充分的伸展，所謂熟能生巧。幼兒從遊戲中發現自己技能比原先進步、成功率增加時，無形中增加了幼兒嘗試新事物的自信心與興趣的寶貴經驗，同時也可以說是增加了探索世界上新事物的勇氣與自信。

（七）重過程輕結果

當幼兒遊戲時，他只注意活動或行為本身，不注重活動的目的。換言之，方

法重於結果。由於不用追尋目標，無形中壓力也減少，讓幼兒可嘗試各種行為或方法。（郭靜晃譯，民 81）

參 II 遊戲對幼兒的教育價值

遊戲對幼兒的教育價值，可分下列數點來說明：（盧素碧，民 78）

（一）促進幼兒身心的健康及發育

遊戲對幼兒的身體具有最大的效能，是能夠促進身體各部器官的生長，增加血液循環、新陳代謝及肌肉的調節等作用。同時幼兒在遊戲時，必須要兼用他的感官，如聽覺、視覺、觸覺等，無形中也可以訓練幼兒的感覺能力、增進幼兒的手腦並用及手眼協調的能力，使幼兒的四肢更靈活，大小肌肉才能更發達，進而促進感官敏銳、動作靈敏。

（二）啟發幼兒的想像力和創造力

幼兒最初的遊戲始於模仿，漸漸地脫離模仿而進至想像。幼兒對於玩具實體，可能全不注意，只憑著自己的經驗去想像各種事物，而這些經驗完全是日常生活中所見所聞而來的。例如：一個女孩子會抱著枕頭當娃娃，拿著空瓶餵奶，替他把尿，拍他睡覺。一個男孩子拿著媽媽掃地用的掃把，當著馬騎。這些並不具備於所玩的實體上，而是存在於幼兒的想像中。幼兒的遊戲促進了他想像力的發展，這種想像力便是幼兒將來創造力的根源。幼兒有了想像力，接著利用各種材料、顏料及廢物來創造許許多多的成品。

（三）培養幼兒的社會品德，以建立良好的社會關係

利用團體遊戲和比賽，最能影響幼兒的社會品德。因為團體遊戲中有一定的規則，而且是由多數人互助合作所組成的。在團體活動中，一定要依順序或規則，犯規了就失去玩的機會。搶了別人的東西，一定會受到指責，別人也會抵抗，如果好好與別人商量，每人各玩幾次，別人反而願意讓與。因此，藉由遊戲的進行，可促進社會我的形成，去自我中心。這些社會關係，只有在幼兒實際相處摩擦中才能一一的領會到。綜上所述，透過共同的團體活動、共同的興趣、共同的經驗，才能增進幼兒合群、互動合作、守紀律、忍耐、謙讓、禮貌、自制、同情等社會品德。

（四）擴充幼兒的生活經驗，增進各方面的知識

如何從遊戲中擴充其生活經驗，並獲得知識，可從以下幾個例子得知：

1. 從扮家家酒中，決定角色與參加人數作一對一的對應經驗，獲得了數目的概念。
2. 從玩積木的活動中，了解了形狀、大小與空間的關係。

具……等現象，教師必須要思考下列兩個問題：

- (一)遊戲或玩具是否超過幼兒的能力？
- (二)遊戲或玩具的內容太簡單了！不能引起幼兒的興趣？

幼兒所喜歡的遊戲，往往是稍為超過他的能力者，可是過於難，幼兒也不感興趣。重複地遊玩，使幼兒能夠從中發現真理，使他的動作更加熟練，因此選擇適當的材料，鼓勵幼兒一再重複地玩耍。

另外要注意的就是玩具不要一次給幼兒太多種，只給他一種玩具，因為多種玩具，容易分散幼兒的注意力，無法重複地玩，等他玩厭了再換另外一種，而把舊的玩具暫時收藏。

陸 II 綜合遊戲與學習

把幼兒日常所要學習的東西綜合在遊戲的內容，透過五官來學習。例如：幼兒時期語言的學習、數的概念、音樂能力的培養、運動興趣、科學能力的培養，都應該把它們遊戲化，而能兩種或兩種以上合併來學習，更容易收到幼兒學習的效果。

柒 II 輔導時父母或教師要站在幼兒的立場，了解他們的能力，而不作過分的要求

- (一)准許他們適度地弄髒或弄濕衣物，而不責備。
- (二)能夠讓他們隨心所欲地嘗試、探索，從錯誤中發現學習。
- (三)不干涉玩法，只要把基本的方法告訴他們。
- (四)既使犯點錯誤，也不要大驚小怪責備他們。
- (五)承認他是個初學者，無論做得好不好，都能夠得到鼓勵和讚賞。
- (六)當他求助於你時，你能夠適度地協助他，而不譏笑他的幼稚能力。
- (七)當你和幼兒一起遊戲時，偶爾遷就幼兒，讓他有成功的滿足和產生信心的機會。

快速記憶

1. 遊戲的過程必須是快樂且是孩子感興趣的，如果喪失了這些因素，遊戲便會停止，無法繼續。
2. 遊戲的特徵：(1)自動自發；(2)自由自在；(3)充滿快樂；(4)富有想像力與創造性；(5)自我探索試驗；(6)不斷重複；(7)重過程輕結果。
3. 心理學家常利用「遊戲治療法」來醫治心理失常的兒童。
4. 心理分析論學者 S. Freud 認為：遊戲可以發洩個體心理的焦慮，滿足其情緒需要，可幫助幼兒處理不愉快經驗，因此遊戲被視為一種淨化情緒的行為。
5. 認知發展論學者 J. Piaget 認為：遊戲是對環境刺激的同化，是使現實符合自

己原有認知結構的方式，換言之，遊戲是一種不平衡狀態，其中同化作用大於調適作用。

6. Vygotsky 則強調：透過遊戲兒童的想像力則能於現實生活中開展，因此遊戲被視為一種創造思想的行為。
7. J. S. Bruner 認為孩子在遊戲中可嘗試不同的行為，而這些行為可幫助其日後解決問題的能力。
8. 幼兒約自 2 歲起便常進行各種語言的遊戲，包括：聲音語言、造句遊戲、語意遊戲，因之遊戲不僅能讓幼兒練習和精通語言，更能增加內在語言知覺。
9. 影響幼兒遊戲發展的相關因素，主要有：(1)個別差異；(2)性別差異；(3)友伴影響；(4)環境影響。
10. 和幼兒遊戲是在幫助幼兒成長，讓他學習各種能力的機會，也是自己重新再來一次成長。
11. 把幼兒的學習遊戲化、趣味化、音樂化。
12. 輔導幼兒遊戲最好能夠讓幼兒一再重複地玩，而避免在遊戲中常遇到挫敗。
13. 幼兒喜歡的遊戲，往往是稍微超過他的能力者，可是過於難，孩子也不感興趣。

名詞解釋

1. 遊戲

根據杜威 (J. Dewey) 所指出：所謂遊戲是於日常生活中，除了工作或直接與個體的生存有關的活動之外的活動，這種活動並不明顯的意識到束縛、義務、強制等內外之壓力，亦即比較能夠自由、自在、自立、自動展開的活動，也可以說活動本身就是目的，是一種喜悅的活動。

2. J. S. Bruner 的遊戲理論

其強調遊戲的過程中，參與過程比結果來得更為重要，強調透過遊戲中，嘗試、練習整合的能力，增加日常生活中的變通能力。

3. 保留概念

J. Piaget 發現學前兒童並不具有保留概念。但日後學者則認為在孩子的扮演遊戲中，可使孩子發展出兩種「保留概念」的操作：(1)檢視自我中心：了解自己及其所扮演角色之意義；(2)逆轉性：可從所扮演之角色，回到原來之角色。

考題精選

一、選擇題

㊟ 幼兒遊戲的方法與類型

- () 1. 有關父母或保母在輔導嬰幼兒遊戲發展的方法，下列哪一種做法不適當？
(A)和嬰幼兒一起玩，並打成一片
(B)和嬰幼兒一起玩，並適時糾正不當的玩法
(C)和嬰幼兒一起玩，並多邀請幼兒同伴加入
(D)和嬰幼兒一起玩，並應選擇適合該年齡層的遊戲方式
- () 2. 兩位幼兒在同一空間裡玩，彼此有互動且有共同話題，但沒有共同的遊戲目標，此階段稱為：
(A)單獨遊戲 (B)平行遊戲 (C)聯合遊戲 (D)合作遊戲
- () 3. 小明在積木角以積木搭建高速公路，小英則在一旁利用積木玩扮家家酒遊戲，依據派登（Parten）的社會性遊戲分類，小明和小英的遊戲行為屬於下列何者？
(A)獨立遊戲 (B)規則遊戲 (C)平行遊戲 (D)合作遊戲
- () 4. 在幼兒的遊戲行為中，以下哪一種遊戲型態是大班或是一年級的孩子會有的遊戲行為？
(A)聯合遊戲 (B)平行遊戲 (C)合作遊戲 (D)獨自遊戲
(92 彰化縣公幼代理教師甄選)
- () 5. 下列何者較正確描述遊戲中學習的「遊戲」性質？ (92 市北師幼研所)
(A)態度，包括積極的投入、愉悅的參與等
(B)設計，讓孩子藉此學習某些知能
(C)一種方法，統整其他課程領域
(D)以上皆是
- () 6. 下列何者非遊戲的特徵：
(A)自動自發 (B)不斷重複
(C)重結果輕過程 (D)富有想像力與創造力
- () 7. 在幼兒遊戲中，哪一階段的孩子開始玩有規則性的遊戲：
(A)感覺動作期 (B)前操作期 (C)具體操作期 (D)形式運思期
- () 8. 幼兒在遊戲的過程中，開始使用符號來代替實物與動作，是出現在哪一時期？
(A)感覺動作期 (B)前操作期 (C)具體操作期 (D)形式運思期

98 年幼兒發展與輔導

一、選擇題

- () 1. 小明的數學邏輯能力表現比一般同儕優異，他哪一部份的神經功能較為優勢？

(A)脊髓神經 (B)右大腦半球 (C)左大腦半球 (D)周邊神經系統

▶ 人的大腦左半球支配著右半身的活動，具有處理語言、進行抽象思惟、邏輯推理、數位運算及分析等功能；而大腦右半球支配著左半身的活動，是處理總體形象、空間概念、辨識幾何圖形、識別記憶音樂旋律和進行模仿的中樞。在一般情況下，左腦的抽象思惟功能較發達，右腦則形象思惟功能較發達；也就是說，左半球是邏輯半球，右半球則是情感半球。因此本題選(C)。

- () 2. 小豪在班上有許多幼兒討厭他，也有許多幼兒喜歡他。根據幼兒社交計量法(sociometric techniques)，小豪在同儕關係中，最可能會被分類在下列何種類型？

(A)受歡迎型 (B)受爭議型 (C)被忽略型 (D)被拒絕型

▶ 社會計量法是評量某一團體中的人際吸引或拒斥關係的工具，這個方法必須在團體中實施，用以了解個人在團體中的社會地位及團體的架構。Coie、Dodge 及 Coppotelli 等三位學人在 1982 年區分出受歡迎、被拒絕、受忽視、受爭議和一般等五種社會地位——(1)「受歡迎組」：社會影響與社會喜愛均高，得到多數同儕正向提名及少數負向提名的學生；(2)「被拒絕組」：社會影響高，社會喜愛卻低，獲得較多負向提名較少正向提名，明顯不受同儕喜愛者；(3)「被忽視組」：社會影響低，社會喜愛中等，獲得少數正向及負向提名的學生；(4)「受爭議組」：具高社會影響，中等社會喜愛程度，同時獲得多數正向與負向提名者；(5)「一般組」是指正向及負向提名皆是一般程度的學生。因此本題選(B)。

- () 3. 小麗對媽媽說：「媽媽你看，弟弟把我的洋娃娃搶走了。」依據高登(T. Gordon)在父母效能訓練課程中所提出「積極傾聽」的有效溝通方法，媽媽應如何回答小麗？

(A)弟弟不乖，我一定會要他把洋娃娃還給你
(B)沒關係，別生氣，媽媽再買一個洋娃娃給你
(C)你一定很生氣，氣弟弟把你的洋娃娃搶走了
(D)弟弟還小，你不要和他計較，要學習原諒別人

.....

1.(C) 2.(B) 3.(C)

- ▶ 「父母效能訓練」創始於 1960 年代，創始人為 Tomas Gordon。「父母效能訓練」初創時，是用來協助父母改善不良的親子關係，戈登認為父母必須時時運用積極傾聽、傳達「我…」的訊息、以及問題解決等三個最重要的技巧，實際練習以有效的方法教養子女，並重視親子雙方的民主關係，這樣才能成為有效能的父母。而其中的「積極傾聽」，系指父母應該改變其親子溝通模式，應該避免採用命令、控制、警告、威脅的語氣，而是在話語中清楚、客觀回應出關心子女內心感受之訊息，因此本題選(C)。
- () 4. 對身體質量指數 (body mass index, BMI) 為 20 的四歲男孩之營養輔導建議，下列何者錯誤？
- (A)適當的運動
(B)每日增加食物熱量為 2000 大卡
(C)幼稚園提供幼兒及家長相關的營養教育
(D)六大類食物之攝取以幼兒食物金字塔指南為主
- ▶ 身體質量指數 (Body Mass Index) 是一項世界衛生組織認可的計算方法，能簡單直接地反映肥胖的程度。身體質量指數 (BMI) = 體重 (kg) / [身高 (m)]，聯合國世界衛生組織 (WHO) 制定出五歲以下幼童的成長標準，而且是全球各地的兒童都適用，四歲男童的參考標準 BMI 值為 15.2 到 15.4，題幹中的幼兒已經超重，應該適當減少熱量攝取、增加運動量，而四到六歲則建議攝取熱量為 1500 – 1700 卡選項(B)增加為 2000 卡明顯有誤，因此本題選(B)。
- () 5. 幼兒會產生壞血病及齒齦變化，是因為缺乏下列哪一種維生素？
- (A)維生素 A (B)維生素 B (C)維生素 C (D)維生素 D
- ▶ 當維生素 C 缺乏時，會出現微血管出血，皮下有瘀斑或出血點等壞血症的症狀，此外亦伴隨貧血、呼吸短促、嬰幼兒生長遲緩、傷口愈合不良、疾病抵抗力差等臨床症狀。嚴重者則可能出現牙齦紅腫、海綿狀牙齦、黏膜出血、關節疼痛及全身皮下有瘀斑或出血點等壞血症的症狀。由於人體無法儲存維生素 C，所以如果沒有攝取新鮮的補給品將會很快的耗盡。因此本題選(C)。
- () 6. 小美曾因多次拍照時，對照相機的閃光有眨眼睛的回應，之後小美就會在照相機的閃光燈未亮之前眨眼睛。這是屬於下列哪一種回應？
- (A)古典制約 (B)操作制約 (C)視覺對比 (D)觀察學習

在自由的教育氣氛中，透過繪畫教育，培養幼兒在其能力範圍內，有充分的自主性是最有效的，亦即幼兒於作畫過程中不受干涉，全都幼兒自己之意思想法為主。繪畫過程可讓幼兒自由觀察、進行探索；可以透過幼兒自己的感覺來完成創造活動，它提供了幼兒「自我展現」的最佳管道，幼兒的自主性也因此獲得確立。因此本題選(A)尊重幼兒的自主性。

() 35. 教師可以運用個人中心諮商學派的哪一種核心技巧來了解幼兒的想法？

(A)經驗法則 (B)積極傾聽 (C)聯想技術 (D)負責態度

▶ 人本心理學家 C. Rogers 認為每個人都有幫助自己解決問題的潛能，因此諮商員或教師所扮演的角色便是協助個案自我探索及促進個案自我成長，以便讓個案達到「自我實現」的目標。C. Rogers 所提倡的諮商技巧包括有專注、傾聽、具體化表達、小結論、同理、澄清、深究、面質等技術。而其中「積極傾聽」的定義，系指諮商員不僅聽懂對方的話，而且能了解與體會其情緒與感受（包括其經驗、想法、感覺與行為）。

二、問答題

● 98-1 ●

幼兒發展出慣用左手是受到什麼原素的影響？其輔導原則為何？

▶ 參考答案

一般的心理學家多認為一歲半至五歲間是用手偏向顯現的時間。在一歲內的嬰兒都是二手合用，或左右二手交互使用，並無所謂的偏好，漸漸地成為習慣，而集中於左手或右手了。約在四～五歲時始能固定。茲就題意分述如下：

一、慣用左右手的原因：

(一)腦神經生理學：上到現下還不能完全解答這個疑問，道統上的說法是認為人的左腦和右腦在架構和組織上是相同的；在功能上，則有一部分是二邊相同，例如左腦的運動區管轄右邊手腳的活動，右腦的運動區管轄左邊手腳活動。但是也有一些功能不完全一樣，如左腦負責語言表達的功能（理性），右腦負責辨認圖形、空間關係等功能（感性）。當一個人左腦半球的機能優於右腦半球機能時，則喜歡用右手；反之則喜歡用左手。

(二)後天習慣及訓練：另有學人認為慣用左右手，完全是受習慣和訓練的影響。東方人的父母要求幼兒遵守社會規範，幼兒受到的文化壓力也較大；又因文字架構不同於西方，所以國人左利情形較少，在美國的社會裡成人不太在意幼兒是使用左手或右手。所以大部分東方人的孩子如有用左手者，父母都會要球改用右手。