

大學 - 學校支援計劃
幼兒成長：從遊戲開始

專題講座：第一節
遊戲理論與活動

講者

阮佩珊

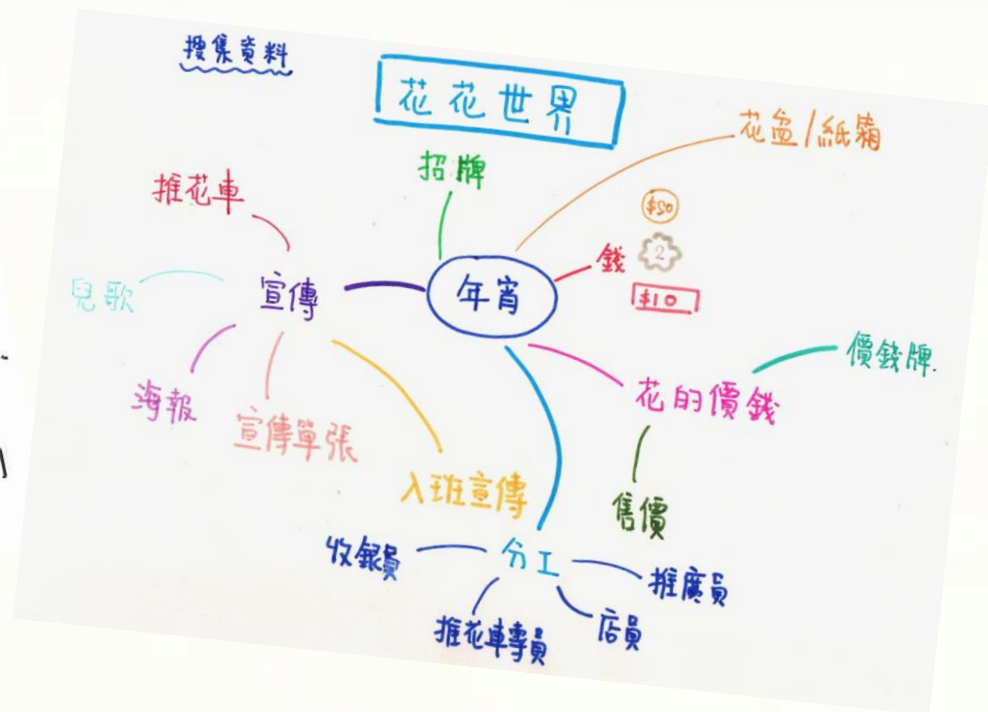
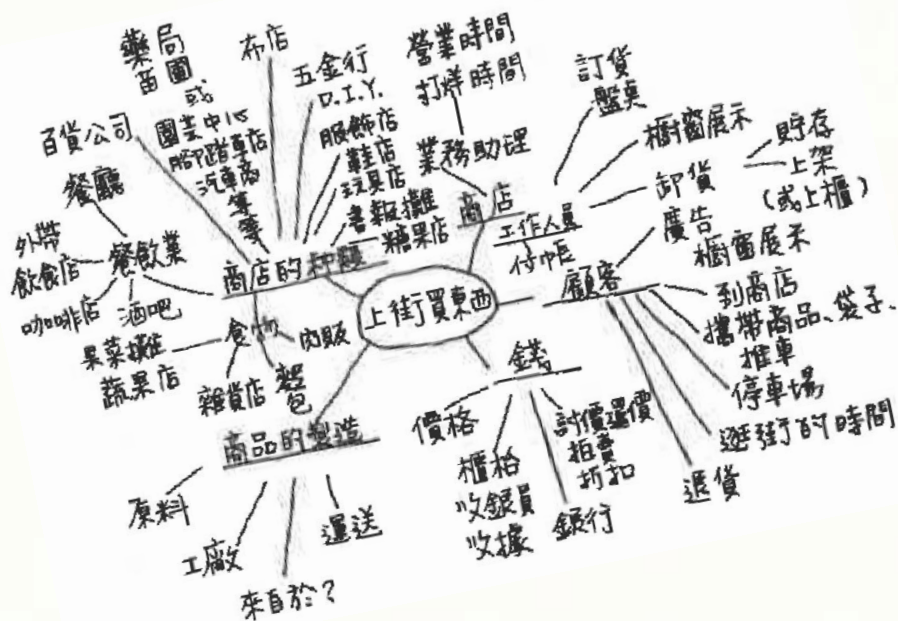
講師

金欣穎

助理講師

活動一：

❖ 遊戲是什麼？試繪畫出「遊戲」的網絡圖。



「遊戲」網絡圖

幼兒遊戲的特徵

- 遊戲是由內在動機所引發的
- 遊戲不是探索行為，但它可能是遊戲的開始
- 遊戲具有非真實與假裝的成分
- 遊戲是主動並且可自由選擇的
- 遊戲的過程比結果重要

(Johnson, J., Christie, J., & Yawkey, T., 2003)
(Rubin, Fein, & Vandenberg 引自 Shipley, 2013)

遊戲對幼兒的重要性

- 透過遊戲，幼兒會：
 - ❖ 全神貫注地投入其中，感到愉快、滿足
 - ❖ 有自主自發的遊戲機會，追求快樂、挑戰和喜好的權利
 - ❖ 大多能在沒有成人的提示和計劃下進行遊戲
- 缺乏遊戲機會的幼兒：
 - ❖ 在面對一些不能控制又無法理解的情況時，可能會感到焦慮
 - ❖ 可能會被迫投入功利的世界

(Shiple, 2013)

遊戲的功能

- 「遊戲是最能配合幼兒年齡發展特徵的有效學習途徑。」
- 「遊戲被認為是促進幼兒身心發展的理想活動模式。」
- 「幼兒能從遊戲中發展創意、解難和適應的能力，亦可以抒發情緒，建立自信心，促進社交發展。」
- 「深化幼兒在遊戲中學習的理念，進一步加強遊戲中自由探索的元素。」

(課程發展議會, 2017, P.53-54)

社會性遊戲發展階段

- 無所事事的行為 (unoccupied behavior)
 - ❖ 幼兒的興趣只在於看別人玩，看時也不太專注，哪個活動吸引，便去看一下。
- 旁觀行為 (onlooker behavior)
 - ❖ 在一旁觀看別人遊戲，看得很專注，甚至會詢問一些問題或提供意見，但自己則不會參與遊戲活動。
- 單獨遊戲 (solitary play)
 - ❖ 幼兒與其他幼兒在一起時各玩各的玩具，彼此不互動，不交談。

(Parten, 1932 引自 Fromberg, D. P., & Bergen, D., 2015)

社會性遊戲發展階段

- 平行遊戲 (parallel play)
 - ❖ 兩個幼兒在一起，空間距離很近，但是在遊玩的過程卻沒有交集，各自玩耍，彼此**沒有互動關係**。
- 聯合遊戲 (associative play)
 - ❖ 幼兒與別的幼兒共同遊玩類似或相同的遊戲活動，**彼此有互動**，但相互間沒有組織和共同的目標。
- 合作遊戲 (cooperative play)
 - ❖ 具有一定主題及遊戲目的，彼此有不同的角色安排，大家**分工合作**達到設定的遊戲目的。

(Parten, 1932 引自 Fromberg, D. P., & Bergen, D., 2015)

遊戲的類別

從幼兒發展的角度，遊戲可分為：



- 單獨遊戲（0至2歲）

- ❖ 自我中心，喜愛獨自遊戲

- 平行遊戲（2至3歲）

- ❖ 一起玩相同的東西或玩具，但仍是各自各玩

- 聯合遊戲（3至4歲）

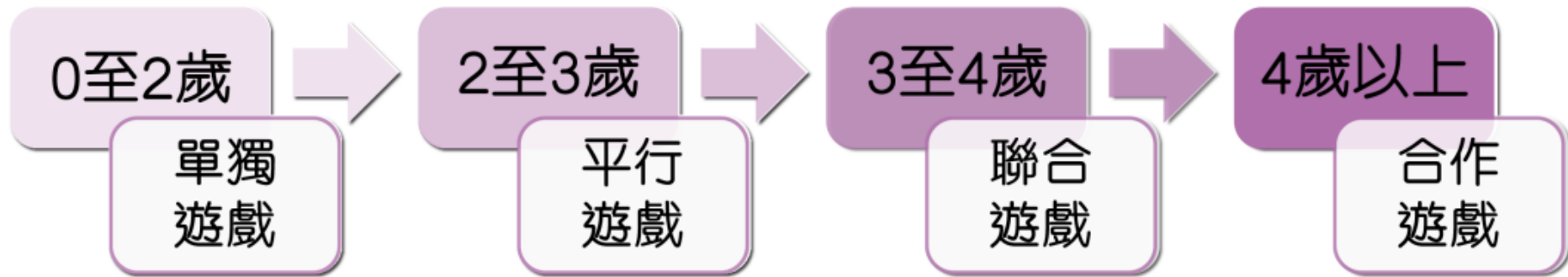
- ❖ 一起做相同的活動，但合作程度不高

- 合作遊戲（4歲以上）

- ❖ 開始進行較複雜、有組織的遊戲

（課程發展議會, 2017, P.54）

遊戲的類別



(課程發展議會, 2017, P.54)

遊戲的類型



- 操作性遊戲

- ❖ 運用四肢大小肌肉的活動來進行的遊戲

- 建構性遊戲

- ❖ 利用積木或玩具拼砌其他物品

- 創作性遊戲

- ❖ 運用物料進行創作，製作簡單物品



- 想像性遊戲

- ❖ 利用現有的物件或玩具，憑想像力來進行模擬扮演角色的遊戲

(課程發展議會, 2017, P.54)

活動二：



遊戲與探索行為之比較

	探索行為	遊戲
時間	發生在遊戲之前	發生在探索行為之後
內容	陌生物體	熟悉物體
目的	獲得訊息	創造刺激
注意焦點	外在的現實	內在的現實
行為	固定模式	富有變化
心情	嚴肅	高興、興奮
心跳	低沉、不具變化	高亢、具變化

資料來源：源自 Hutt(1971)、Hughes & Hutt (1970)及 Weisler & McCall (1976) 等人之研究
(引自 Johnson, J., Christie, J., & Yawkey, T., 2003. P.27)

遊戲中的自由探索

- 配合課程目標及內容，為幼兒提供輕鬆及有成效的學習經歷
- 創設有利於遊戲的安全環境
- 減少遊戲的規範，讓幼兒盡情表達感受和探索身體事物
- 避免於幼兒自由遊戲的時段進行其他學習活動

(課程發展議會, 2017, P.55)

遊戲與學習模式

遊戲與學習模式可分成以下幾個層面：

- 內在/外在控制

- ❖ 例如：幼兒對是否參與、玩什麼、和誰玩的決定權

- 內在/外在實現

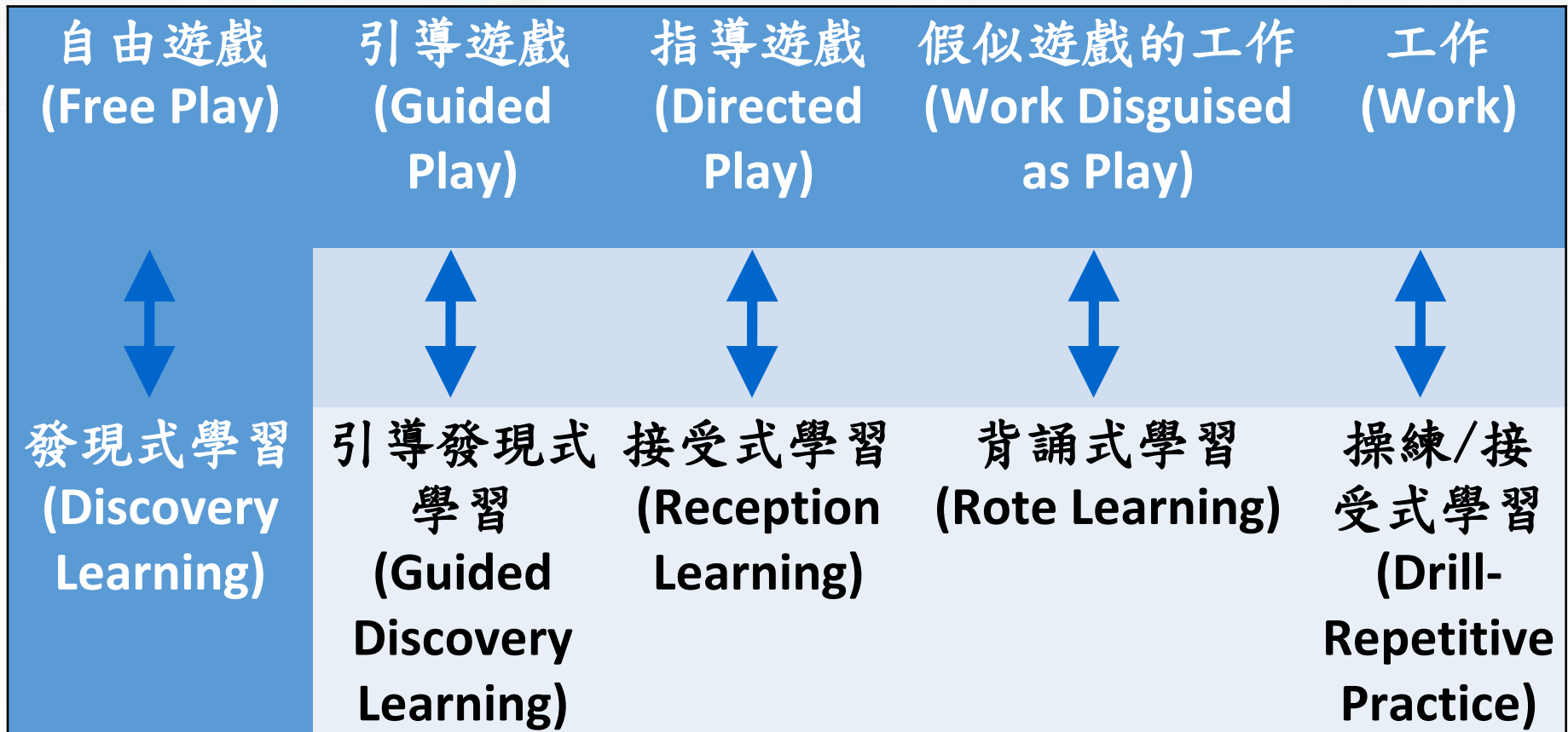
- ❖ 例如：幼兒有改變規則、決定遊戲難度的可能性

- 內在/外在動機

- ❖ 例如：幼兒有依據自己需要提升、改變或退出遊戲的機會

(Bergen, 1998)

遊戲與學習模式



工作 (Work)

是要達成某些外在的目標，由外在動機所推動，工作的內容是不能被改變和調整的，只能接受安排

- 幼兒不能決定工作的內容、時間地點等，成人亦不容許幼兒改變其工作內容或在工作時遊玩。
- 幼兒有時候是需要努力工作來達到某種目標，亦可能會在工作中得到滿足。

假似遊戲的工作 (Work Disguised as Play)

是任務導向的活動，非真正的遊戲，但透過增加內在控制、現實和動機，可以轉變成引導或指導遊戲

- 把學習的任務設計成接近遊戲的形式，例如是字母歌、拼寫遊戲、問答比賽等，在教學中亦屬常見現象。
- 成人會嘗試把這些活動稱為「遊戲」，但幼兒都會意識到這是「工作」。

指導遊戲 (Directed Play)

遊戲中包括許多由成人定下的規限，遊戲往往由成年人指導

- 幼兒對遊戲內容、參與、玩伴等未有太大的選擇權，遊戲的規則和時間都是由成人決定的。
- 成人在指導遊戲下須尊重幼兒的個別差異，因應需要調整活動難度和內容。

引導遊戲 (Guided Play)

給予較少的社會規限，引起幼兒對外在控制、現實和動機的關注

- 提供廣泛的遊戲活動選擇，鼓勵幼兒選擇有挑戰性的活動，但對於選擇、安全、分享、動作上有一定的限制。
- 成人會密切觀察遊戲的進行，會引導遊戲的方向、提出挑戰和提供物料，幼兒會調整遊戲的模式以符合成人的要求。

自由遊戲 (Free Play)

具有最大程度的內在控制、現實和動機

- 參與者可選擇是否玩、玩什麼、怎樣玩、何時玩，亦可決定要自己玩還是跟別人一起玩。
- 豐富的環境能促進自發遊戲的進行，包括多元化的用具和材料。

活動三：個案討論



短片分享

- The importance of Play by London Borough of Hounslow (2010)

https://www.youtube.com/watch?v=h_-1O_rBLPU

幼兒戲劇與社會性遊戲發展

- 幼兒在戲劇和社會性遊戲中能應用到各種不同的技巧、解難能力以及社會互動能力。
- 這些技能有助於幼兒將來的社交、情緒和認知發展，亦能在日後為自己建立更豐富的遊戲計劃。

(Wood & Attfield, 2005)

認知 - 記憶、注意、想像力、 創造力及信息處理

- 運用記憶來開展遊戲
- 仔細觀察
- 轉換目標、物料、環境和行為
- 距離（進入和退出遊戲）
- 練習（角色和行為）、指導或管理自己的遊戲
- 持續和發展一個角色/遊戲
- 使用想像力和創造力來結合和重組想法
- 創設、識別和解決問題
- 表現自己的動機、需求和興趣
- 冒險、精益求精、調整任務/作品
- 分辨幻想和現實
- 結合幻想與現實

認知 - 溝通及語言

- 確立主題 - 角色、情節和順序（故事）
- 表達想法（運用語言、標誌、符號和手勢）
- 扮演/不同形式的溝通（設定角色、動作，傳遞意義和概念）
- 以小組或大組形式與同儕及成人溝通
- 以說話描述經驗、感受和想法，能組織、說服和準確表達
- 運用具體說話來描述和分析經驗（如數學、科學、科技）

情意及群性

- 協議一個遊戲的背景（建立環境和規則）
- 表達自己和聆聽別人的想法
- 協商並達成共識
- 練習（角色、動作），並指導或安排其他玩伴
- 允許別人的指導和安排
- 表現出對別人的同理心
- 運用衝突處理策略
- 聆聽、合作、調整和擴展想法
- 尋求成人/同儕的幫助
- 調節自己的感受和情緒
- 通過不同形式表達情感
- 建立友誼 - 同性和異性

體能及創意發展

- 運用粗動作(大肌肉)技能 (取決於遊戲)
- 運用精細動作(小肌肉)技能以操作材料
- 享受感官體驗
- 結合材料和資源
- 運用各種工具來協助研究
- 通過不同的方式 (繪畫、立體創作、寫作、建構和設計等) 來表達想法

幼兒戲劇與社會性遊戲架構 (參考Wood and Attfield, 2005, 引用自SSTEW, 2015)

遊戲理論 – Piaget

- 遊戲可反映及促進幼兒的認知發展
- 遊戲是一種不平衡的狀態，而同化的作用大於調適作用
- 遊戲是練習和鞏固技巧的過程

(Johnson, J., Christie, J., & Yawkey, T., 2003)



遊戲理論 – Vygotsky

- 遊戲可直接促進幼兒的認知發展
- 表徵想像性遊戲對幼兒的抽象思考是很重要的，
認知學派認為遊戲可以促進幼兒的創造力和變通力
- 遊戲是自我幫助的工具

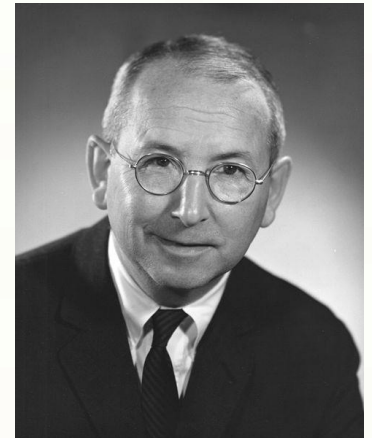
(Johnson, J., Christie, J., & Yawkey, T., 2003)



遊戲理論 – Bruner/Sutton-Smith

- 遊戲的方法及過程比遊戲結果來得重要
- 遊戲可幫助幼兒打破傳統心理聯想而增加新的想法，用新的、不尋常的方法來遊戲
- 兒童的遊戲是為了日後成人生活的適應

(Johnson, J., Christie, J., & Yawkey, T., 2003)



參考資料 References

課程發展議會(2017)：《幼稚園教育課程指引》(暫定最後稿)，香港：課程發展議會。

Bergen, D. (1998). *Play as a medium for learning and development*. Olney, MD: Association for Childhood Education International.

Fromberg, D. P., & Bergen, D. (2015). *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings*. (3rd ed.). New York: Routledge.

Heidemann, S., & Hewitt, D. (2010). *Play: The pathway from theory to practice*. St. Paul, MN: Redleaf Press.

Hutt, S., Tyler, S., Hutt, C., & Christopherson, H. (1989). *Play, exploration, and learning: A natural history of the pre-school*. New York: Routledge.

Johnson, J., Christie, J., & Wardle, F. (2005). *Play, development and early education*. Boston: Pearson.

Johnson, J., Christie, J., & Yawkey, T. (2003). 兒童遊戲：遊戲發展的理論與實務 = Play and early childhood development (2版. ed., 幼教叢書(揚智文化事業股份有限公司)). 台北市: 揚智文化事業股份有限公司.

Shiple, D. (2013). *Empowering children: Play-based curriculum for lifelong learning* (5th ed.). Toronto: Thomson Nelson.

Siraj, I., Kingston, D., & Melhuish, E. (2015). *Assessing quality in early childhood education and care: Sustained sharing thinking and emotional well-being (SSTEWE) scale for 2-5-year-olds provision*. London: IOE Press.



謝謝
請填交評估與分享表