



- ①功能性遊戲：約在出生至二歲期間，幼兒經常以身體重複性動作，例如跳與跑，反覆抓握物體和操弄玩具，來滿足其感官的刺激與愉悅。
 - ②建構遊戲：約從兩歲起，幼兒開始使用各種可塑性的物品，如積木、拼圖、樂高或玩物，如沙、土、黏土、麵糰，有目的的完成某些成品，如機器人、動物等，隨著年齡的成長及動作發展的成熟，兒童可進行創作。
 - ③戲劇性遊戲：約在二至七歲期間，兒童處於認知發展的運思前期，兒童表徵能力逐漸呈現，此時，兒童開始從事假裝（pretend）的想像遊戲，可參與各種角色的情境、對話或行動。在三歲以前，幼兒大都獨自進行遊戲，自三歲之後，就漸參與二人以上的團體社會戲劇遊戲（sociodramatic play），成員間彼此透過語言的交互作用，共用設計情節，相互協調而達成有主題的社會戲劇遊戲。
 - ④規則遊戲：約在七歲至十一歲期間，正處於具體運思期，兒童認知及接受規則能力大增，可從事一些具有規則性的遊戲，例如球賽、下棋、捉迷藏等，兒童對於規則的遵循及遊戲者的共同約定非常在意，如此一來，他們才能一起玩。
- ◎幼兒社會性發展的遊戲種類：從社會發展層面，Parten（1932）針對日本保育學校幼兒進行觀察，發現幼兒的「社會性遊戲」依序為：(1)無所事事行爲（unoccupied behavior）；(2)旁觀的行爲（onlooker behavior）；(3)單獨遊戲（solitary play）；(4)平行遊戲（parallel play）；(5)協同遊戲（associate play）；(6)合作遊戲（cooperative play）。茲分述如下：
- ①無所事事的行爲（約在2歲以前）：到處走動、東張西望或靜靜坐在一旁，沒有做什麼特定的事情。
 - ②旁觀的行爲（約在2歲以前）：當其他孩子在玩時，幼兒只在一旁觀看，偶爾與正在玩的幼童說話，但沒有參與遊戲。
 - ③單獨遊戲（約在2歲至2.5歲）：自己一個玩玩物，與他人沒有交談等任何社會互動。
 - ④平行遊戲（約在2.5歲至3.5歲）：與旁邊的小孩子玩相同或類似的玩具和遊戲，但他們彼此卻沒有進一步交談。

- ⑤ 協同遊戲（約在3.5歲至4.5歲）：與其他兒童一起玩，但彼此之間沒有共同目標及互相協助，仍以個人興趣為主。
- ⑥ 合作遊戲（約在4.5歲之後）：與其他兒童一起玩，彼此之間有分工及相互協助，以達成共同的目標。
- ◎ 遊戲隨著兒童的成長發展與改變的基本趨向：成人與孩子一起遊戲時，應特別注意在兒童遊戲行為中兩種改變的意義：(1)發展有時間的因素。遊戲的結構或過程到底因時間因素呈現何種的變化？真正的改變意義為何？(2)遊戲活動的速率、強度和種類可能在短時間內改變，並且反應也較富有彈性；其次，改變可視為是在長時間內一種行為的轉移，例如，兩種不同發展年齡層的兒童呈現不同的遊戲發展階段。
兒童發展有其循序漸進的過程，由自我中心至與他人互動、由具體到抽象。Garvey（1977）指出遊戲隨著兒童年齡的成長，而有下列四種基本的發展與改變趨向。
 - ① 生物的成熟：隨著年齡增長、兒童身體與心理的成長，使得兒童獲得新的遊戲能力與技能。
 - ② 精緻和複雜：遊戲會因兒童技能成熟加上經驗的豐富，使得遊戲愈加精緻和複雜，而且也可應用多種不同的概念。
 - ③ 減少隨機化行為，增加行為的計畫與控制：兒童可以透過想像直接操弄環境或改變事實。
 - ④ 加深個人的遊戲經驗：兒童透過日常生活的觀察與模仿，習得社會的因果關係，並將這些事件應用至其日後遊戲的主題。
- ◎ Z.P.D（zone of proximal development）：近側發展區：維高斯基的用語，用來說明介於「孩子能夠獨立完成之最具難度的工作」和「孩子能夠在他人協助下完成之最具難度的工作」之間的那一段距離；而這個的發展領域也就是孩子尚未能自己獨立做到，但卻能夠在他人的協助下順利達成的範疇。ZPD區係指在認知發展上，經成人協助後可能發展的程度與兒童實際發展程度的差距。而成人給予兒童的幫助以促進其認知發展，就稱為「鷹架作用」。
- ◎ 柯柏格（郭爾堡）的道德發展理論：柯柏格的道德發展理論係根據皮氏理論發展而來。其運用一系列「兩難」推理故事來測驗兒童的道德發

展。柯氏的理論共分為三個層次六個階段，依序為：道德成規前期→道德成規期→道德成規後期（道德習俗期）。柯柏格的道德發展理論的三層次六階段（三段六期論）：

- (1)道德成規前期：學前幼稚園至小學中低年級（4歲到10歲）。
 - ①第一階段：懲罰與服從→「避罰服從」取向。
 - ②第二階段：手段與互惠→「相對功利」取向。
- (2)道德成規期：小學中年級以上至青年期（道德循規期）。
 - ①第三階段：和諧與順從→好孩子取向（尋求認可導向）。
 - ②第四階段：制度與權威→法律與秩序取向（順從權威導向）。
- (3)道德成規後期：青年期以後。
 - ①第五階段：規約與法理→社會契約取向（法制觀念導向）。
 - ②第六階段：普遍倫理道德原則→宇宙倫理原則的取向（價值觀念建立導向）。

◎行為改變技術原理：行為改變技術是一種有效而系統的處理行為的科學方法，以實驗心理學，尤其是學習心理學及社會心理學的原理及技術為基礎，應用客觀的行為分析方法，針對某一特定的「目標行為」，進行有系統的處理與效果評估，以利增進個人的生活適應功能和減輕傷害。行為改變技術可應用於幾乎所有的行為領域，包括偏差行為矯治、復健、補救性教學、智能不足兒童的自立技能訓練、教室常規訓練等，實施者也不必限於少數專業人員、一般家長、老師、保育人員、護理人員等只要了解此法的原理均能實施，並同樣可收到預期的效果。

行為改變技術的主要原理包括：

- (1)增強原理：此種行為改變技術的樞紐可分為積極增強（獎賞）及消極增強（停止獎賞或取消負增強物）兩種，其目的均在形成良好的行為。如代幣制度的增強作用。
- (2)懲罰原理：可分為兩種懲罰方式，一為及時施予「負增強物」，另一為及時撤消正增強物，其目的均在遏止越軌行為。
- (3)消弱原理：經由增強作用所建立的某種反應，若該增強物長久不再配合出現，此反應將逐漸消失。當教師不去注意其行為時，使該行為得不到增強的機會。

- (4) 逐減敏感原則：逐漸減輕對恐懼焦慮緊張現象的敏感度。又稱為「系統敏感遞減法」。
 - (5) 模仿原理：個體藉觀察、收聽及閱讀某人之行為而學習之過程。如班度拉的觀察楷模學習。
 - (6) 認知治療原理：個體藉認知上的改變而減輕行為困擾。
- 其他尚有類化原理、相互抵制原理、逐步養成原理、飽足原理及消極注意、制止壞行為使其中止，或適當懲罰而不體罰。
- ◎ 如何處理表現不足行為之兒童：
 - (1) 誘發引導：例如，提簡易問題，指名退縮的學生作答；安排有趣的學業活動使對該項目缺乏適當行為的學生有機會參與。
 - (2) 提供楷模：例如，同一活動使學生輪流擔任，能力強者先行表演，藉作榜樣；或讓學生觀察描述適當行為的電影、電視節目等。
 - (3) 適時增強：當學生表示興趣和願意參與時，立即跟他說話以表示注意，並誠意的接受其看法，同意其計畫，使他這行為得到增加。
 - (4) 行為塑造：利用「漸次接近法」的原理，依次一步一步的形成所期望的行為。例如，學生猶豫的說出他的意見時，立刻接受他看法，並在下一句話裡引用他的看法。當適當的行為比以前增多時，再要求表現多些，然後又立刻增強。如此，直到行為塑造成功。
 - (5) 行為契約：例如，與學生商討訂立一種契約，使他同意每天自己志願做一次該適當行為。如果達到合約的標準，馬上以學生所想要的事物加以酬賞。例如，讓他看故事書，看一看顯微鏡等。
 - ◎ 遊戲的功能特徵及皮亞傑和史密蘭斯基的遊戲類型：遊戲的功能(1)增進兒童身心健康及教育；(2)啟發創造力和想像力；(3)助長社會化的學習；(4)可擴充幼兒的生活經驗；(5)具心理治療的功能。
 - ◎ 皮亞傑的遊戲類型和遊戲發展特徵：
 - (1) 功能性遊戲：又稱實踐性遊戲。不論是否使用物品，從事簡單或重複性的肌肉動作或以固定方式玩某一物品。
 - (2) 象徵性遊戲：又稱想像遊戲。遊戲中有角色分配，不論是真實的或虛構的、假裝的、想像的遊戲，均屬之。
 - (3) 規則性遊戲：此類遊戲訂有規則，遊戲者需共同合作，分擔任務。而

此規則可能是幼兒自訂或原本即已訂定的。

司密蘭斯基（Smilansky）的遊戲類型：功能→建構→戲劇→規則。

總之，遊戲發展特徵：皮亞傑依認知發展將幼兒遊戲分為三階段：(1)功能性遊戲（0至2歲）；(2)象徵性遊戲（2至6歲）；(3)規則性遊戲（6歲以後）。

五歲幼兒在遊戲發展過程中屬於「象徵性遊戲」，又稱為戲劇性遊戲、想像遊戲、模仿遊戲。此階段幼兒需有舊經驗為主，接受新經驗並將之內化為心像後才能進行象徵性遊戲，以解決現實生活中的矛盾與衝突，增加語言溝通、社會規範與人際互動。如披浴巾扮超人及扮家家酒遊戲。

遊戲Game：從Thiagarajan一九七六年所下的定義包括三特性：控制、衝突和結束。

- ◎遊戲治療的意蘊功能：遊戲治療是一種基於心理動力與發展原則的心理治療方法，希望藉著遊戲的方法可以緩和兒童情緒方面的困擾，協助解除臨床症狀，排除成長障礙，身心可以正常發展。尤其在父母離婚、失業、意外傷害或重大疾病和入獄服刑等的高風險的家庭裡經常受到不同程度的身體虐待、精神虐待或性侵害等，對壓力的反應特別脆弱，尤需要透過遊戲治療協助受虐兒打開心扉，讓遊戲治療的技巧正可以提供在治療過程中，接近兒童的內心，作為和兒童溝通的媒介。

遊戲治療的素材可以是藝術技巧（如彩色筆、蠟筆、彩色黏土）、玩偶（家人玩偶組或玩具家具組）、掌中布偶（家中組或代表情緒的動物布偶）、說故事、棋盤遊戲等。

讓遊戲具有治療意義的價值性，來自於兒童和治療者的想像力和創造力，任何一個東西都可能具有象徵性和獨特性。總而言之，遊戲治療結合了心理動力與發展原則，藉著遊戲來緩和兒童情緒方面的困擾，讓身心正常發展。

- ◎遊戲場設計的七大原則：

- (1)統整性：區域分置、場地統整、設備連結及動線循環。
- (2)發展性：身體、智能、社會、課程、遊戲的發展來構思。
- (3)多樣性：場地多樣、設備器材多樣、性別差異來構思。