



- (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。