

② 艾瑞克森（Erikson）：主張遊戲具發展自我的功能，兒童是透過遊戲學習與他人互動的，他將遊戲發展成三階段：

A. 自我遊戲：遊戲的對象為自己，以感官探索世界而對世界有最初的接觸。

B. 小小世界遊戲：學習操弄玩物，發展出自我控制感。

C. 大世界遊戲：學習與他人合作、分享遊戲。

(2) 認知發展論：

① 皮亞傑（Piaget）：主張認知發展是同化與調適的平衡以適應環境，皮亞傑認為遊戲類型反應出兒童認知發展的層次，而遊戲是「同化」大於調適的，是將真實情境經驗同化到遊戲中，是精熟所學而非產生新的學習。

② 維高斯基（Vygotsky）：主張兒童從想像遊戲中以表徵物來替代實體能促進表徵能力的發展，故遊戲能直接促進認知發展。維高斯基將最近發展區（ZPD）的概念應用在遊戲發展上，主張遊戲提供發展的鷹架，遊戲中的能力比日常生活中的能力層次更高，遊戲本身就能促進發展與學習。

(五) 遊戲的類型：

1. 皮亞傑（Piaget）：★

主張遊戲類型反應出認知發展層次，他將認知遊戲分為三類，發展順序：練習性遊戲→象徵性遊戲→規則性遊戲，越下層認知層次越高：

類 型	年 齡	認知發展階段	特 徵	意 義	舉 例
練習遊戲	0~2歲 （2歲最盛）	感覺動作期	1. 為最早的遊戲。 2. 無目的的重覆某一動作。	粗動作的熟練，以感官探索外界。可提供可抓握耐摔的玩	1. 丟及撿的活動。 2. 拍打物。 3. 重覆搖鈴。



類 型	年 齡	認知發展階段	特 徵	意 義	舉 例
練習遊戲			3. 為自然發生、沒有目的的活動。	具。	
象徵遊戲	2~6歲 (5~6歲最盛)	運思前期。 必需先具有「表徵」能力才能將舊經驗(心像)表現出。	藉想像的情境、以表徵物假裝成想像情境中的人、物，具詳細的細節。	想像力的表現，認知能力的提昇，情緒抒發及解決衝突的管道。	1. 扮家家酒。 2. 裝病。 3. 騎掃把裝巫婆。
規則遊戲	7~11歲 (8~9歲最盛)	具體運思期。	遊戲有規則及目的，為大家所瞭解及接受。	社會規範的學習。	1. 捉迷藏。 2. 老鷹抓小雞。 3. 象棋。

2. 史密蘭斯基 (Smilansky)：★

將兒童遊戲類型分為四類：

類 型	年 齡	特 徵
功能遊戲	0~2歲	無目的的重覆操弄，從中獲得快樂。
建構遊戲	>2歲	操弄、建造物體，有目的的將遊戲材料組織為成品，從建構與創造中獲得滿足。為創造力的表現，如玩積木、黏土、沙堆。建構性遊戲最常出現在積木角。
戲劇遊戲	2~7歲	藉由「假裝」進行想像遊戲。
規則遊戲	7~11歲	遊戲有規則及目的。

3. 派頓 (Parten)：★

將兒童社會性遊戲分為六類，反應出社會能力，越下層社會性越高。

順序：不專注者遊戲→旁觀者遊戲→單獨遊戲→平行遊戲→聯合遊戲→合作遊戲。

類 型	年 齡	特 徵	說 明
不專注者遊戲		無參與，短暫的注視有趣的事，但易被轉移。	
旁觀者遊戲		無參與，以旁觀者的角色看別人玩遊戲。	
單獨遊戲	2~2歲半	自己玩自己的遊戲，無與他人互動。	
平行遊戲	2歲半~3歲半	一群小孩聚在一起，但自己玩自己的，無相互交談或互動。	為集體的單獨遊戲。
聯合遊戲	3歲半~4歲半	一起玩遊戲，但無組織、分工及遊戲規則。	為最早的社會性遊戲。
合作遊戲	>~4歲半	一起玩遊戲，有共同目標、團體意識及分工，遊戲具規則性（學習分享與輪流的觀念）。	為社會性遊戲。



延伸學習

受容性遊戲：5~6歲時常見，為被動的接受遊戲，如看圖畫書、聽兒歌、看電視、偶戲等等。

各學者之遊戲類型比較：

學 者	皮亞傑－ 認知發展	皮亞傑－ 認知遊戲	史密蘭斯基－ 兒童遊戲	派頓－ 社會性遊戲
遊戲發展 階段	感覺動作期。	練習遊戲。	功能遊戲。	不專注者遊戲。
				旁觀者遊戲。
	運思前期。	象徵遊戲。	建構遊戲。	單獨遊戲。
				平行遊戲。
			戲劇遊戲。	聯合遊戲。
	具體運思期。	規則遊戲。	規則遊戲。	合作遊戲。