

幼兒不同遊戲行為類型教學調整之研究

吳錦惠

台南應用科技大學幼兒保育系助理教授

李介至

台南應用科技大學幼兒保育系教授

一、前言：幼兒天生喜歡遊戲

依據教育部（2017）的《幼兒園教保活動課程大綱》可知，幼兒天生喜歡遊戲，並在遊戲中自發的探索、操弄與發現；幼兒也在遊戲情境中，學習與人互動及探索素材的意義。高博銓（2024）提及 Vygotsky 同樣強調遊戲的重要性，認為遊戲即是想像遊戲，幼兒會創作想像情境，讓幼兒從現實約束中解放自己，同時想像遊戲的發展可與語言發展相互聯繫，之後也會邁向規則性遊戲。因此，幼兒遊戲是幼兒心智發展過程中的重要核心指標，可以用來協助幼兒獲得本質的推進，讓幼兒在參與社會文化活動的過程中，主動解讀情境中的訊息。

梁佳蓁（2016）亦同樣指出遊戲在教育上的意義是值得肯定的。幼兒會透過遊戲，學習思考、探索環境、情緒調節、汲取經驗找出解決問題的方法。綜合上述可知，幼兒經過遊戲過程的玩索、把玩、操作與探究，有助於幼兒想像創造、發展心智能力以及增加自我情緒調節策略能力，由此便可了解幼兒遊戲的重要性。本文旨在探討幼兒不同遊戲行為類型及其教學調整，先闡述幼兒遊戲理論，其次進行研究設計，探討幼兒在戶外學習區下進行社會性遊戲型態及認知性遊戲型態的表現，最後針對教保服務人員提出教學調整的具體建議。

二、幼兒遊戲相關理論

幼兒遊戲是幼兒身心發展的重要途徑，不同的理論學者從多角度解釋了遊戲的功能、發展階段及其對學習的影響。有關幼兒遊戲理論，學者派登（Parten）提出遊戲社會性階段，將幼兒遊戲分為六個社會互動階段，分別為無所事事、旁觀性遊戲、單獨遊戲、平行遊戲、聯合遊戲、合作性遊戲等六種，而在此理論的提出的理念則認為遊戲會隨著年齡發展會逐漸社會化（吳雅玲、許惠欣，2008）。

皮亞傑（Piaget）則認為遊戲是幼兒認知發展的一部分，並可分為三種主要類型，包含第一種遊戲類型練習性遊戲，亦即嬰兒期，反覆的動作如搖鈴。第二種遊戲類型為象徵性遊戲，其行為會出現角色扮演與模仿行為。第三種遊戲類型則為規則性遊戲，如年齡稍長後，能理解與遵守社會規則的遊戲（吳麗雲，2005）。

之後，學者史密蘭斯基（Smilansky）參考皮亞傑所提出的練習性、象徵性和規則性三種遊戲類型，將「認知性遊戲型態」區為功能性遊戲、建構性遊戲、

戲劇性遊戲和規則性遊戲等四類（潘慧玲，1992）。而幼兒在遊戲中會發展想像力與重新再思考運作方式，另外，幼兒也會在遊戲中進行角色扮演，遊戲中學習監控自己的行為。

派登提出的「社會性遊戲型態」與史密蘭斯基提出的「認知性遊戲型態」，一般來說在教學過程中會交織進行。就「社會－認知」兩種遊戲型態混合來看，將觀察所得填入格子式的表格中，其所觀察到的遊戲即稱為「蜂巢式遊戲型態」，例如「單獨－建構性遊戲」、「合作－規則性遊戲」等。從所觀察到的幼兒的遊戲行為型態而言，則可以看出幼兒的認知、社會能力發展的層次；層次越高，亦即表示幼兒的適應力較佳，解決問題的能力也較好。

三、研究設計

本研究旨在探討幼兒在戶外學習區下進行社會性遊戲型態及認知性遊戲型態的表現，觀察對象為嘉義縣某國小附設幼兒園大班 3 位幼兒。研究方法則採時間取樣法，每位幼兒進行 30 秒的觀察並記錄被觀察幼兒當下的遊戲行為表現，30 秒後換觀察下一位幼兒，依序觀察編號 A、B、C 三位幼兒。觀察時間為 1 小時，並記錄於記錄表格上。

四、發現與分析

依據派登的「社會性遊戲型態」與史密蘭斯基的「認知性遊戲型態」進行分類與分析依據。研究發現與分析說明如下：

（一）關鍵詞共同出現頻率與主題分群（以語意共現為基礎）

1. 感官與建構操作群（建構性與功能性遊戲）

依據幼兒遊戲行為表現記錄進行主題分群，其記錄關鍵詞為沙子、水、乾沙、濕沙、玩具、工具、挖、堆、倒、盛、容器、洞、沙丘，群組命名為「操作建構探索群」，本分群表示幼兒能獨立或同步進行沙堆、水沙分離、挖掘、工具操作等動作，以感官與動作經驗為主。

2. 身體動作與大肌肉活動群（功能性與規則性遊戲）

其分類關鍵詞為跑、爬、攀爬、跳、輪胎、木板、獨木橋、翹翹板。群組命名「動作與探索體能群」。說明大肌肉活動多為個體活動，顯示幼兒正透過空間與器材探索身體能力與控制。

3. 社交互動與聯合行為群（聯合遊戲、合作遊戲）

其分類關鍵詞則為聊天、對話、笑、分享、合作、追逐、說話、比身高、給予、要求，群組命名：「人際互動合作群」，其表示幼兒能與他人有言語與動作上的互動，如一起玩翹翹板、協調玩具使用等。

4. 想像與象徵遊戲群（戲劇性遊戲）

其出現的關鍵詞為寶石、排列石頭、畫人形、角色模擬、找珊瑚、尋寶，群組命名為「象徵角色扮演群」，說明幼兒使用物件象徵、創造故事情境，進行象徵與角色互動行為。

（二）依據遊戲理論進行分類

1. 依派登「社會性遊戲型態」分類

分析結果有四：

(1) 單獨遊戲 (Solitary) 的關鍵詞為「沙子、挖、輪胎、跑、爬」，其遊戲行為描述摘要主要為「多數幼兒在沙坑、輪胎操作中無互動，重在自我探索」。

(2) 平行遊戲 (Parallel) 的關鍵詞為「沙堆、翹翹板 (未互動)、堆沙時無語言互動」，其遊戲行為描述摘要主要為「雖與其他小朋友一起，但未發生對話與協作」。

(3) 聯合遊戲 (Associative) 的關鍵詞為「給石頭、簡單說話、輪流、一起坐翹翹板」，其遊戲行為描述摘要主要為「有初步的交流與共享材料，但未必有明確規則」。

(4) 合作遊戲 (Cooperative) 的關鍵詞為「協調翹翹板站姿、合作尋寶、規則創造」，其遊戲行為描述摘要主要為「在某些場景中觀察到高階互動與目的性行為」。

2. 依史密蘭斯基「認知性遊戲型態」分類

分析結果有四：

(1) 功能性遊戲 (Functional) 的關鍵詞為「跑、挖、倒沙、滑、跳」，其遊戲行為描述摘要主要為「重複動作為主，展現感覺動作期特徵」。

(2) 建構性遊戲 (Constructive) 的關鍵詞為「堆沙、塑形、倒入容器、搭橋、堆山」，其遊戲行為描述摘要主要為「建構出具體形狀，有明確目的」。

(3) 戲劇性遊戲 (Dramatic) 的關鍵詞為「寶石、角色模擬、畫人形、尋寶、找珊瑚」，其遊戲行為描述摘要主要為「象徵與創造性高，符合象徵思維能力」。

(4) 規則性遊戲 (Games with Rules) 的關鍵詞為「你去那邊玩、比身高、輪流、爭奪遊具等具規則限制」，其遊戲行為描述摘要主要為「形成簡單規則或有規則性社交行為」。

（三）觀察結果與綜合討論

在社會性遊戲型態之表現方式，研究發現幼兒 A 主要展現單獨遊戲（36%）、平行遊戲（36%）、聯合遊戲（18%）、合作遊戲（9%）。其中，以「單獨遊戲、平行遊戲」（36%）為主。幼兒 B 主要展現單獨遊戲（33%）、平行遊戲（33%）、聯合遊戲（33%）、合作遊戲（0%），表示幼兒各遊戲型態均等，其具語言遊戲的社交參與漸增，遊戲行為頻率穩定。幼兒 C 主要展現單獨遊戲（20%）、平行遊戲（30%）、聯合遊戲（40%）、合作遊戲（10%），以聯合遊戲最高，表示幼兒 C 具明顯的社會參與趨勢，展現協調與合作能力。

綜合以上發現，幼兒 A 多數時間自我進行遊戲，展現中度社交參與；幼兒 B 則呈現由平行逐步過渡至聯合的中間型態；幼兒 C 其社交成熟度較高，能進行協作與共同目標的活動。

在認知性遊戲型態之表現方式，研究發現幼兒 A 主要展現功能遊戲（62%）、建構性遊戲（13%）、戲劇性遊戲（25%），幼兒 A 遊戲方式以功能性主導，開始出現象徵性模擬。幼兒 B 主要展現功能遊戲（71%）、建構性遊戲（0%）、戲劇性遊戲（29%），表示幼兒 B 在功能性穩定，已有初步戲劇性嘗試。幼兒 C 主要展現功能遊戲（33%）、建構性遊戲（33%）、戲劇性遊戲（33%），表示幼兒 C 在認知層次最多元，功能、建構與戲劇性皆具成熟表現。

綜合以上發現，幼兒 A 與 B 都以基本動作操作為主，但已具備象徵性認知能力；幼兒 C 展現出三類遊戲的均衡發展，具備高階認知與創造力。

五、結論與建議

（一）結論

A、B、C 三位幼兒在社會互動程度、認知遊戲層次與特殊觀察等三方面：

1. 幼兒 A 在「社會互動程度」呈現中等社會互動、平行與個人遊戲、在「認知遊戲層次」則以功能性為主，少數戲劇性。而在特殊觀察方面發現幼兒 A「喜歡沙、水操作，安靜專注操作物件」。

2. 幼兒 B 在「社會互動程度」呈現中等偏高，有聯合行為、平行與個人遊戲、在「認知遊戲層次」則以功能性與戲劇性皆有。而在特殊觀察方面發現幼兒 B「有時主動與人互動，常見追逐與簡單合作」。

3. 幼兒 C 在「社會互動程度」呈現高度社會參與，善於聯合合作、在「認知遊戲層次」則以高度多元，建構與戲劇性明顯。而在特殊觀察方面發現幼兒 C「喜愛尋寶、象徵遊戲、分工合作，語言互動豐富」。

（二）建議

研究發現，三位幼兒（A、B、C）大多表現出「功能性遊戲」與「平行遊戲」為主，可見此年齡層仍處於自我探索與同場非互動階段。其中，部分幼兒具備初步「聯合/合作」與「建構/戲劇性遊戲」能力，尤以幼兒 C 在石頭象徵遊戲與社交互動中最為明顯。而在遊戲場中出現高度「感官操作」與「象徵轉化」的行為，如翹翹板當作平衡木、輪胎堆疊為遊戲情境，顯示幼兒已能從具體操作邁向象徵性學習。

以下針對 A、B、C 三位幼兒不同遊戲行為類型，提出具體教學調整的建議：

1. 幼兒 A 的遊戲行為類型及其教學調整建議

幼兒 A 在社會性遊戲型態主要以「平行遊戲」與「單獨遊戲」為主，偶有聯合與合作行為，顯示其仍處於從個體遊戲向群體互動過渡的階段。其認知性遊戲型態以功能性遊戲佔主導，伴隨初步戲劇性操作，顯示其仍以感官動作探索為主，開始出現象徵性理解。故針對教保服務人員的教學調整建議有三：(1) 為引導參與式遊戲，提供幼兒可多人共玩的沙桌、翹翹板等，鼓勵其觀察模仿並加入他人遊戲；(2) 為情境模擬增強，建議運用繪本、角色扮演等活動來引導幼兒進行語言與想像延伸，例如：我們一起來拯救小海龜等任務；(3) 為增進幼兒互動經驗，教保服務人員可成為媒介，協助其與同儕溝通、輪流、分享。

2. 幼兒 B 的遊戲行為類型及其教學調整建議

幼兒 B 的發展階段在社會性遊戲型態，主要在平行與聯合遊戲均衡，顯示其正逐漸邁向更多社交互動的階段。其認知性遊戲型態則為功能性操作穩定，並具備初步戲劇性遊戲行為，符理解他人觀點與象徵能力發展初期。針對教保服務人員的教學調整建議有三：(1) 為鼓勵幼兒進行團隊合作，教保人員可提供分工式的建構活動（如大家一起來蓋沙堡）或是小型的角色扮演活動（警察、消防員等）協助幼兒培養團體合作能力；(2) 為語言促進策略，可鼓勵幼兒能夠說出行動意圖，例如：使用「我來當…」、「你來幫幫我…」等句型來加強幼兒語言互動；(3) 可設計情境式遊戲，提供幼兒可扮演之戲劇性材料與情境（如

商店買賣等）以提升象徵性操作與社會角色理解。

3. 幼兒 C 的遊戲行為類型及其教學調整建議

幼兒 C 的發展階段在社會性遊戲型態，其社交能力成熟，能進行聯合、與合作，甚至創造簡單規則性的遊戲互動。在認知性遊戲型態，三類型均有涉獵，建構性與戲劇性遊戲豐富，代表具備高階象徵與創造性思維能力。對教保服務人員的教學建議有三：(1) 為提升領導與規則創造，可鼓勵幼兒自己設計遊戲規則或是主導活動，例如讓幼兒規劃「尋寶任務」；(2) 強化幼兒同儕合作，可指派特定幼兒帶領小組任務，透過合作完成搭建、故事演出等，加深協商與分工能力，例如：利用 KAPLA 卡普樂木片積木幼兒一起合作製作軌道等；(3) 為鼓勵創意表達，教保服務人員可提供開放性且低結構性的素材（布偶、自然物、寶石、沙、土、紙張等）啟發其創作故事、裝置作品。

參考文獻

- 吳清山、陳麗華（2021）。教育輔導與管教策略。臺北：心理。
- 吳雅玲、許惠欣（2008）。積木遊戲—幼兒單位積木的遊戲型態。幼兒教保研究，2，19-43。
- 吳麗雲（2005）。遊戲課程對幼兒運動能力影響之研究。幼兒保育論壇，1，189-210。
- 高博銓（2024）。J. Bruner 對於幼兒遊戲的觀點回顧及其教育意蘊展望。幼兒教保研究，17（1），1-22。
- 教育部（2017）。幼兒園教保活動課程大綱。臺北：編者。
- 梁佳蓁（2016）。遊戲不止是遊戲～從遊戲理論談幼兒認知發展與學習。臺灣教育，698，39-41。
- 潘慧玲（1992）。我國幼兒之遊戲行為。師大學報，37，111-131。

