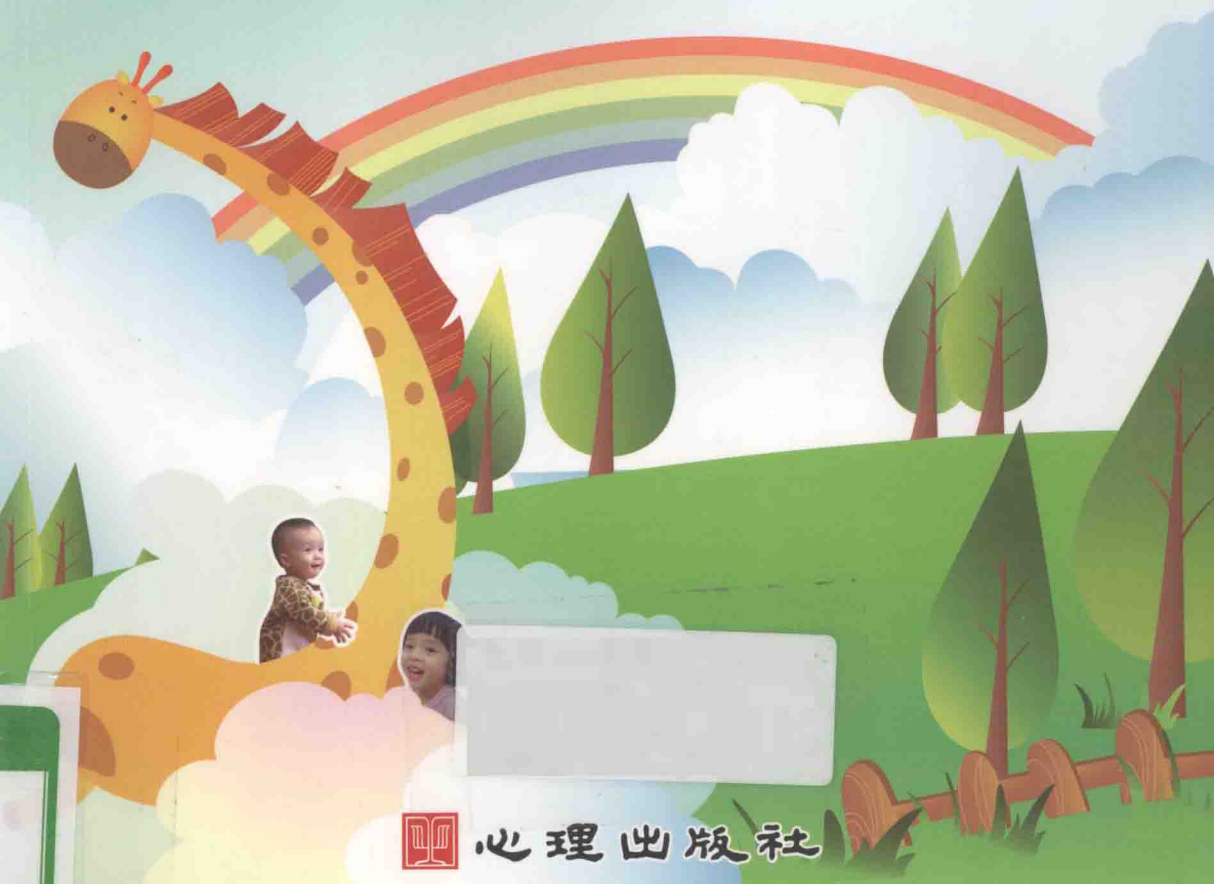


遊戲VS.課程

幼兒遊戲定位與實施

周淑惠 著



心理出版社



遊戲VS.課程

幼兒遊戲定位與實施

周淑惠 著



重要篇章

- 第壹篇 基礎概念篇
- 第貳篇 幼兒課程篇
- 第參篇 教師教學篇
- 第肆篇 具體落實篇



遊戲 VS.課程：幼兒遊戲定位與實施／

周淑惠著.--初版.--臺北市：心理，2013.03

面；公分.--（幼兒教育系列；51161）

ISBN 978-986-191-533-3（平裝）

1.幼兒遊戲 2.學前教育 3.兒童發展

523.13

102001445

幼兒教育系列 51161

遊戲VS.課程：幼兒遊戲定位與實施

作 者：周淑惠

執行編輯：高碧嶸

總 編 輯：林敬堯

發 行 人：洪有義

出 版 者：心理出版社股份有限公司

地 址：台北市大安區和平東路一段 180 號 7 樓

電 話：(02) 23671490

傳 真：(02) 23671457

郵撥帳號：19293172 心理出版社股份有限公司

網 址：<http://www.psy.com.tw>

電子信箱：psychoco@ms15.hinet.net

駐美代表：Lisa Wu (Tel: 973 546-5845)

排 版 者：辰皓國際出版製作有限公司

印 刷 者：辰皓國際出版製作有限公司

初版一刷：2013 年 3 月

I S B N：978-986-191-533-3

定 價：新台幣 350 元

■有著作權·侵害必究■



作者簡介

周淑惠

現任：國立新竹教育大學幼兒教育學系／所教授

學歷：美國麻州大學教育博士（主修幼兒教育）

美國麻州大學教育碩士

國立政治大學法學碩士（公共行政）

經歷：新加坡新躍大學兼任教授

徐州幼兒師範高等專科學校客座教授

澳門大學客座教授

美國北科羅拉多大學研究學者

美國內布拉斯加大學客座教授

美國麻州大學客座學者

國立新竹師範學院幼兒教育學系／所主任

國立新竹師範學院幼兒教育中心主任

行政院農業發展委員會薦任科員

考試：公務人員高等考試普通行政組及格



這本書《遊戲 VS. 課程：幼兒遊戲定位與實施》可以說是以筆者這 20 年來的研究為基礎，重新思索幼兒遊戲與課程間關係的新體認，也是筆者對 20 年來個人研究與教學的大統整，以及對師資培育的重要課程——幼兒遊戲課程的再定位。孩子玩的遊戲是快樂的，與老師的較有結構性課程相比，在一般人眼中通常是對立的，筆者以為其實這兩者是可以交融密織的。在廣閱文獻及累積多年教學與研究經驗後，本書所定位的遊戲為基於社會建構論，在師生共構下的成熟與統整的高品質遊戲，而非放任幼兒的自由遊戲（free play），它包括假扮遊戲、規則遊戲與角落遊戲，而且希望是以統整的課程面貌出現；職是之故，本書提出兩種遊戲課程取向：一是「均權的遊戲萌生課程」，另一是「均權的課程萌生遊戲」。

詳言之，均權的遊戲萌生課程，就好比更為重視教師搭架引導的「萌發式課程」，均權的課程萌生遊戲，就好比更為強調幼兒興趣與引領的坊間預設之「主題式課程」，其主要精神在於師生平權共構的概念，讓老師的經驗與孩子的創意能擦出火花，共同譜出精彩的課程內涵。亦即師生在這兩類課程中是平權的，有時由教師主導，有時由幼兒引領，有時共同引領，基本上是強調共構的；而幼兒在這兩類遊戲課程中，自然地伴隨探索行為與運用心智工具，均表現出心智上與行為上的靈活自主。

在另一方面，家長對遊戲通常持較為負面的態度。筆者以為，此一平權共構的遊戲／探究課程較能化解家長的迷思，因為它不僅強調教師的引導鷹架，著重提升孩子的發展與表現；而且幼兒在過程中也能運用語文心智靈活地探索著，其探索歷程與結果的語文能力表現，可舒緩家長對遊戲的負面態度。當然最重要的是，親師生共構的實質做法，讓家長在共構中得以體認遊戲之美。

基於上述論點與期盼遊戲能在實務上真正落實，因此本書篇章安排不僅著重遊戲的基礎概念，而且也重視理論與實務落實部分，希冀幼教現場能確實付諸實施，扭轉遊戲在幼兒教育中的邊緣角色。本書基本上分為四篇：第壹篇論述遊戲的意涵與其發展及作用，並探討孩子為何遊戲與遊戲的功用；第貳篇著眼遊戲與課程間的關係，揭示遊戲的成熟、統整品質與兩類遊戲與課程真正融合的課程，以及介紹坊間所呈現的遊戲課程；第參篇聚焦於居於鎖鑰地位的教師，論述如何與幼兒共構遊戲，也就是如何將各類遊戲與遊戲課程引導至高品質，包含最基礎的觀察記錄及各種遊戲情境中的角色與鷹架；最後一篇則針對高品質遊戲課程的落實，包括遊戲課程設計與實施的具體步驟，如何抗辯成人期望與迷思，以及親、師與幼兒間如何共構遊戲，最後則探討在教學上猶如第三位教師的室內、外遊戲「環境」的規劃與運用，如此軟、硬體兼備，以真正落實遊戲課程。

在邁入教學第 21 個年頭，本書實具統整個人研究與教學之作用，將一個似是而非的主題再度深思與定位，此種基於社會建構論的師生共構遊戲課程，其實也反映當代幼兒教育趨勢，與時代理念接軌。本書得以完成必須感謝很多人，如曾與我一同做研究的夥伴們——及幼幼兒園與親仁幼兒園的夥伴們，以及與筆者相處 20 年的

同事們，由於你們的激盪與啟發，讓筆者能在寫作海裡仍然吁喘游著。當然最要感謝的是筆者先生之支持與不斷地幫忙修稿，還有小犬與小女的溫馨支持，讓筆者帶著微笑、永不疲累，才能完成這退休前送給自己的禮物。筆者才疏學淺、年老力衰，雖然很「用力地」想做一番統整與建樹，但難免有所疏漏，請先輩們不吝指教。

淑惠

誌於 2013 年元月清冷冬陽



第壹篇 基礎概念篇 001

第一章 遊戲知多少？ 003

第一節 初探遊戲 003

第二節 遊戲的種類與發展 022

第二章 遊戲理論與遊戲功用 035

第一節 孩子為何遊戲：遊戲理論 035

第二節 遊戲對幼兒之作用 046

第貳篇 幼兒課程篇 059

第三章 遊戲與課程之關係與品質 061

第一節 遊戲與課程之關係 061

第二節 遊戲與課程之品質：成熟與統整 077

第四章 坊間遊戲取向之幼兒課程 095

第一節 課程萌生遊戲取向 095

第二節 遊戲萌生課程取向 108

第參篇 教師教學篇 129

第五章 教師於遊戲課程中之角色（I）：理論與基礎 131

第一節 派典之轉移：社會建構論與鷹架互動 131

第二節 教學互動之基石：觀察與記錄 144

第六章 教師於遊戲課程中之角色（II）：鷹架與實務 161

第一節 教師在遊戲中之角色與鷹架 161

第二節 教師在特定遊戲情境中之角色與鷹架 174

第肆篇 具體落實篇 197

第七章 遊戲課程之具體實施 199

第一節 遊戲課程之統整實施：設計與施行 199

第二節 成人期望暨迷思 VS. 遊戲課程 217

第三節 遊戲課程之共構：親師生夥伴關係 226

第八章 遊戲課程之環境規劃與運用 241

第一節 遊戲環境之意涵與區域類別 241

第二節 遊戲環境之規劃與運用 259

參考文獻 277



第一章

- 表 1-1 Johnson、Christie 與 Wardle 之遊戲與探索區別 019

第二章

- 表 2-1 遊戲理論彙整表 036

第三章

- 表 3-1 遊戲課程啟動與主導的可能類型 073
- 表 3-2 成熟與非成熟遊戲之對照 081
- 表 3-3 成熟的象徵遊戲、規則遊戲與其他角落遊戲的特徵
083

第四章

- 表 4-1 Chard：方案與單元教學之相異處 109

第八章

- 表 8-1 室內外環境細部規劃原則 260



第二章

- 圖 2-1 遊戲對幼兒的作用 047

第三章

- 圖 3-1 Moyles 之遊戲螺旋概念 063
- 圖 3-2 Hoorn 等人之遊戲位於一個均衡課程之核心 064
- 圖 3-3 Hoorn 等人之遊戲連續體 065
- 圖 3-4 Wood 與 Attfield 之課程共構圖 066
- 圖 3-5 坊間遊戲與課程的實質關係 069
- 圖 3-6 「生病了！」主題概念網絡活動圖 088
- 圖 3-7 以主題加以統整為當代各幼兒課程之共通元素 091

第四章

- 圖 4-1 方案教學三階段五結構流程 111
- 圖 4-2 瑞吉歐教育系統之特徵 115
- 圖 4-3 以幼兒興趣為探究取向之主題課程特徵 122

第五章

- 圖 5-1 社會建構論示意圖 140
- 圖 5-2a 檔案紀錄夾：評量紀錄與活動紀錄 154

- 圖 5-2b 檔案紀錄夾：小組檔案與個別檔案 154
- 圖 5-3a 文檔紀錄面版 155
- 圖 5-3b 文檔紀錄面版 155
- 圖 5-3c 文檔紀錄面版（變通為檔案夾） 155
- 圖 5-3d 文檔紀錄面版（變通為小冊） 155
- 圖 5-4a 具詮釋性之文檔紀錄面版 157
- 圖 5-4b 具詮釋性之文檔紀錄面版 157
- 圖 5-5 具共構性之文檔紀錄面版 158

第六章

- 圖 6-1 Gronlund 之「臻抵高層次遊戲教師可做之事」網絡圖 166
- 圖 6-2a 基於社會建構論之「教師於遊戲中之角色與鷹架模式」（均權的遊戲萌生課程取向） 169
- 圖 6-2b 基於社會建構論之「教師於遊戲中之角色與鷹架模式」（均權的課程萌生遊戲取向） 171
- 圖 6-3 教師於各類遊戲中之明顯角色 175

第七章

- 圖 7-1 「均權的遊戲萌生課程」之設計與實施 201
- 圖 7-2a 與幼兒討論網絡圖 203
- 圖 7-2b 與幼兒討論網絡圖 204
- 圖 7-2c 與幼兒討論網絡圖 204
- 圖 7-3 記錄實作的主題概念網絡活動圖 206
- 圖 7-4 「滾動與轉動」主題概念網絡活動圖 209
- 圖 7-5 「均權的課程萌生遊戲」之設計與實施 210

- 圖 7-6 統整性課程主題概念網絡活動圖 214
- 圖 7-7 多學科課程網絡圖 216
- 圖 7-8 遊戲無法落實之緣由 222
- 圖 7-9 家長為課程豐富者實例 232
- 圖 7-10a 語文心智工具實例：繪製貢丸製作步驟圖 234
- 圖 7-10b 語文心智工具實例：孩子製作貢丸時參照步驟圖 234
- 圖 7-11a 多元方式之主題成果展：家長玩孩子設計的遊戲 235
- 圖 7-11b 多元方式之主題成果展：孩子自編戲劇演出 235
- 圖 7-11c 多元方式之主題成果展：食物製作與販賣 236
- 圖 7-11d 多元方式之主題成果展：食物製作與販賣 236
- 圖 7-12a 幼兒自製遊戲／探索主題檔案：封面 237
- 圖 7-12b 幼兒自製遊戲／探索主題檔案：目錄 237
- 圖 7-12c 幼兒自製遊戲／探索主題檔案：內文 237
- 圖 7-12d 幼兒自製遊戲／探索主題檔案：內文 237

第八章

- 圖 8-1a 積木區：各式積木 244
- 圖 8-1b 積木區：各式積木 244
- 圖 8-1c 積木區：各式積木、軌道、書籍 245
- 圖 8-1d 積木區：各式積木、軌道、書籍 245
- 圖 8-2a 圖書角：開架陳列與舒適環境 247
- 圖 8-2b 圖書角：開架陳列與舒適環境 247
- 圖 8-3a 藝術區：多元材料與工具 248
- 圖 8-3b 藝術區：多元材料與工具 248

- 圖 8-4 隱密區：小閣樓下 249
- 圖 8-5a 組合遊戲結構：多類遊戲與多層平台 255
- 圖 8-5b 組合遊戲結構：多類遊戲與多層平台 255
- 圖 8-5c 組合遊戲結構：不同挑戰的遊戲 255
- 圖 8-5d 組合遊戲結構：不同挑戰的遊戲 255
- 圖 8-6a 串連的硬表層多功能區 256
- 圖 8-6b 串連的硬表層多功能區 256
- 圖 8-7a 幼兒自行轉換角落空間 271
- 圖 8-7b 幼兒自行轉換角落空間 271



第壹篇

基礎概念篇



重要章節內涵



遊戲知多少？

初探遊戲

遊戲的種類與發展

遊戲理論與遊戲功用

孩子為何遊戲：遊戲理論

遊戲對幼兒之作用



第壹篇「基礎概念篇」顧名思義是介紹遊戲的一些基本概念，為全書揭開序幕，含括對遊戲的基本認識（第一章），以及孩子為何遊戲與其對幼兒有何作用（第二章）。首先，吾人回歸基本，在第一章先試圖定位遊戲，從而探討遊戲的基本本質與意涵各是什麼？接著探究遊戲有哪些種類以及幼兒遊戲是如何發展的，以為後續課程與教學篇章鋪墊。

第一節 初探遊戲

「好好玩喔！我還要玩！」這出自一位剛玩過【球兒滾滾滾】團體遊戲的五歲幼兒之口；不僅幼兒，其實老老少少都遊戲（Else, 2009）。雖然大家對遊戲十分耳熟與喜愛，卻也有某種程度的陌生，無法正確表述遊戲到底是什麼，其實學界對遊戲的定義也眾說紛紜。本節初探遊戲，由幾個遊戲情節楔子企圖定位本書所推崇的遊戲，從中也論述遊戲的本質、意涵，以及一窺它與「探究」行為間的異同關係。