

兒童發展

(下冊)

ELIZABETH B. HURLOCK 原著



王鍾和 編譯

大洋出版社

版權所有
翻印必究

兒童發展（下冊）

定價：新台幣 225 元 正
編譯者：王 鍾 和
發行所：大 洋 出 版 社
發行人：游 增 林
社址：台北市景美區興德路 66 巷 3 號
電話：9326525・9326529
郵政劃撥帳戶一〇七七五二號
總經理：文 笙 書 局
台北市重慶南路一段 69 號
印刷所：吉 豐 印 製 有 限 公 司

本出版社經行政院新聞局核准登記，發給出版事業登記證局版台業字第1445號

目 錄

第十二章 遊戲的發展	371
遊戲的定義	372
遊戲的貢獻	374
兒童遊戲的特性	374
兒童期一般的遊戲	378
主動性遊戲	379
娛 樂	386
遊戲的危險性	400
本章摘要	407
第十三章 理解力的發展	413
理解力的重要性	413
理解力是如何發展的	414
「概念」在理解力中扮演之角色	416
概念是如何發展的	417
孩童們的一些普遍概念	422
理解力發展上的危機	443
錯誤的概念	444
本章摘要	449

第十四章 道德的發展	455
道德行為的意義	455
道德如何學習	456
道德發展的模式	461
訓誡的意義	464
訓誡的要素	468
訓誡的技術	477
訓誡的評價	482
道德發展上的危機	483
本章摘要	492
第十五章 一些兒童時期的共同興趣	497
興趣的重要性	498
發現兒童興趣的方法	498
興趣是如何發展的	500
對人體的興趣	503
對外貌的興趣	506
對服裝的興趣	507
對姓名之興趣	510
對身份地位表徵的興趣	513
對宗教的興趣	515
對性的興趣	521
對學校的興趣	523
對將來職業的興趣	530
興趣發展的危機	531
本章摘要	536

第十六章 性別角色的發展	541
性別角色的意義	541
性別角色形像的起源	542
性別角色形像改變的原因	545
性別角色的種類	547
學習性別角色形像的意義	548
學習扮演性別角色	554
性別角色分類在行為上的效果	560
性別角色發展的阻礙	564
本章摘要	570
第十七章 家庭關係	575
美國家庭模式的改變	575
父母的態度對家庭關係的影響	580
兒童訓練方法對家庭關係的影響	584
家庭大小對家庭關係的影響	584
兄弟姐妹關係對家庭關係的影響	586
家庭背景對家庭關係的影響	592
破碎家庭對家庭關係的影響	597
重新組合之家庭對家庭關係的影響	598
家庭角色的概念對家庭關係的影響	600
偏愛父母中之某一位對家庭關係的影響	603
家庭關係中的危機	606
本章摘要	611

第十八章 人格發展	617
人格的意義	617
人格的類型	618
個別性	622
人格的持久性	624
人格的改變	627
一些重要的人格決定因素	630
適應的水準	641
人格發展的危機	643
本章摘要	654
索 引	657

兒童發展

(下冊)

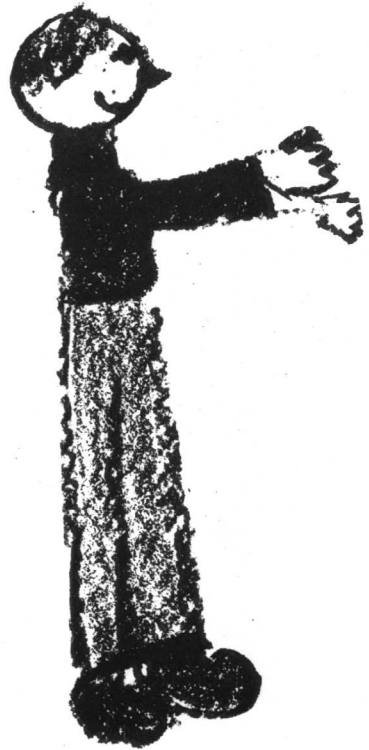
ELIZABETH B HURLOOK 原著

王鍾和 編譯

大洋出版社

1291994

CHAPTER 12



PLAY DEVELOPMENT



第十二章 遊戲的發展

不論是科學家與一般人，對“遊戲”的價值及其對兒童個人與社會適應重要性態度之改變，遠超越對發展的其他方面。

幾世紀以前，人們相信雖然遊戲是很有趣的，但實在是浪費時間，兒童大可利用那些時間做些其他有用的事。對年幼的兒童來說，既然他們不能做任何事，所以，玩耍是理所當然的。然而，當他們入學以後，因為被社會期望於學習一些對他們未來生活十分重要的事，所以，遊戲活動則被嚴格的限制於晚間或假日之中。

自近代以來，人們受“遊戲對兒童發展影響”之科學研究後果的影響，態度上有了很大的改變。科學家們不再認為遊戲是一種浪費時間的活動，而認為其為一種很有價值的學習經驗。

科學家們且強調在學習成為社會人的過程中，遊戲比其他任何活動都要合適。這是因為學習社會化必須要有機會與同伴們接觸，因為這種接觸主要是在遊戲活動中，所以，遊戲現在被視為社會化的一種重要工具。

事實上，並不是只有科學家們強調遊戲

對兒童個人及社會適應的重要。許多父母一直相信兒童必須是快樂與無憂無慮的，如此，將來才可成為一個適應良好的成人。所以，他們多半盡可能要他們的孩子持久的生活在遊戲之中。他們為孩子們準備了各種的遊戲設備，且使他們在家中不必擔負任何的責任與義務。此外，更由於近代一再強調遊戲可助孩子未來良好的社會適應，所以他們在選擇住家時，更喜好那些附近有玩伴的區域。

學校早已知道遊戲的教育價值，所以他們在娛樂活動與運動、戲劇、唱歌及藝術的課程設計中皆以遊戲作為教學活動。

今天比以前，有更多的玩具及遊戲設備的製造者強調他們成品的教育價值，許多的父母覺得如果價值昂貴的玩具同時具有教育及娛樂的價值，則犧牲其個人的需求，去購買是值得的。相似的，電視製作人為了抗拒他人對他們製作節目的批評，也積極的強調他們所製作之兒童電視節目的教育價值。

表 12~1 遊戲的種類

遊戲的定義

遊戲這個名詞被大眾廣泛的使用，致其原意漸漸泯失。現在，先讓我們對遊戲下個比較嚴謹的定義：遊戲意指能從其中獲得樂趣的任何一種活動，不計目的、結果；是主動參與，沒有外力的逼使。Piaget 解釋為：「為得到官能樂趣而做之重覆持續反應。」根據 Bettelheim 的解釋：「遊戲是由遊戲者自己訂定規則，並且不預期現實目的的活動。」

遊戲大略可以分為兩個種類：主動和被動的遊戲。這兩種遊戲的特性和表 12~1 所示：

所有年齡層的孩子都同時參與主動和被動的遊戲。決定其參與某種遊戲時間的比例因素不僅是年齡，健康狀況和所獲樂趣的多寡亦為決定因素。然而，一般而論，兒童期早期的孩子大多比較喜歡主動的遊戲，青春期的孩子則較喜歡被動性的遊戲。但這並非是絕對的。例如，有些年齡較小的兒童也喜歡被動的遊戲——如看電視，這是在於他尚未學會他同輩友伴所玩的遊戲，因此無法打入主動遊戲的圈子。結果，他會逐漸被排斥於同輩團體的圈子之外。

主動的遊戲：

主動遊戲的樂趣是從親身參與活動中得到的，如：賽跑、繪畫、玩泥巴等是。當從兒童期邁入青春時期，由於生理發展消耗很多能量，且因為家庭和學校賦與孩子的責任愈來愈多；在時間和體力兩不容許之下，主動遊戲減少了。

被動的遊戲：

被動的遊戲也稱為娛樂（amusement）。娛樂的樂趣得自於觀看他人的活動，遊戲者不必耗費很多的精力。兒童從看電視、看連環圖畫、閱讀書籍等被動遊戲中所得到的樂趣，並不亞於主動遊戲。

一、遊戲和工作

工作和遊戲的差別，在於前者指向一特定目的；而對後者而言，目的是幾乎或完全不重要的。一個人之實踐工作並不是為了要從中獲取樂趣，而是為了達到某一特定的目標結果。

工作可能是出於自願而從事的，亦即工作者預期從工作中得到報酬，而指引自己導向目標。工作也可能是非自願的，因別人的驅使而做的。也就是一般人所謂的“抓公差”。

”(drudgery)。

雖然許多人希望將遊戲和工作作明確的劃分，但是事實上，絕對的劃分是不可能的。因為，決定一個活動該屬於遊戲或工作的關鍵，並不在於活動本身，而在於當事者對此活動所抱持的態度。例如，集郵對某些孩子和成人而言是一種嗜好娛樂，但對某些人却是牟利的工具。圖 12~1 顯示同一活動對孩子而言，可能代表三種不同的意義“遊戲”、“工作”、“公差”。

任何活動，只要涉及指向特定目的者，皆不能稱為遊戲。年齡較小的孩子參與各種運動競賽時，仍以獲得樂趣為主，志不在與對方爭勝負分高下。年齡較大的孩子參與運動競賽時，主要目的在於擊敗對手爭奪冠軍

，競爭性大於趣味性。故此時運動競賽已偏向工作性質，而不再屬於遊戲的領域。

二、工作和遊戲的時間分配

兒童的生活中，工作和遊戲時間的分配決定於兒童本身的年齡和個人的興趣。有的孩子從工作成就中得到滿足，有的則從遊戲中得到。當年紀漸長時，從工作中得到的滿足逐漸大過遊戲。

迄今尚無任何科學證據確切指出，究竟工作和遊戲時間應如何分配，才能增進個人最佳的社會適應。然而，有一個結論是足以令吾人採信的，即絕對的偏向工作或遊戲都不若兩者並重來得有益處。而分配孩子工作和遊戲的時間比例，全賴其年齡和需要而定。

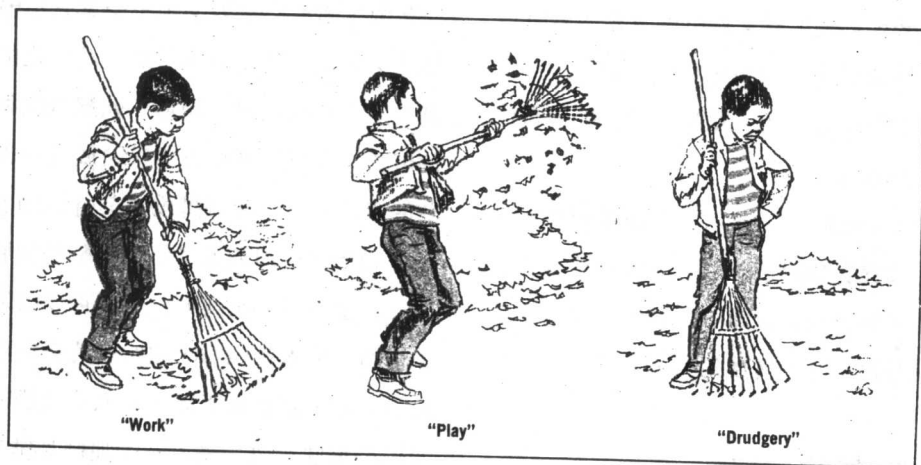


圖 12~1 相同的活動，對兒童來說，可能是“工作”，“遊戲”或“苦工”

至於評判時間分配比例的正確性，可用下述的標準：當孩子開始對遊戲厭煩，而問：「現在該做什麼？」時，即表示時間分配過於偏重遊戲。假如孩子開始厭煩家裏或學校的工作；或者成就表現遜於以往；此即顯示工作的時間太多了，孩子需要喘口氣歇歇，需要增多遊戲的時間比例了。

遊戲的貢獻

由於遊戲在孩子的生活中扮演著重要的角色，因此幾乎所有人都已意識到遊戲對孩子發展的影響。Sutton - Smith就曾說：「孩子的遊戲其實包含了現實世界中四個基本的模式——模仿、探索、試驗和建造。

隨著年齡的增長，遊戲的貢獻因著每一個發展期而不同。例如兒童期早期，孩子從遊戲中習得社會技巧；晚期，則從中學習性別角色的認同。

雖然，現時一般人只強調遊戲的社會化價值，其實遊戲對孩子個人發展和社會適應仍有其不容忽視的影響。表12~2列舉了幾種遊戲對孩子身心發展的貢獻。

兒童遊戲的特性

根據研究顯示，兒童期的遊戲與青春期

及成年期的遊戲，有其差異存在。雖然每個孩子所玩的遊戲特徵，會有個別差異存在；但是在主要的層面上却有其共通性。以下略述兒童遊戲的一般特性：

一、遊戲受傳統的影響

由於代代沿襲相傳，兒童遊戲具有固定的模式，年齡小的孩子模仿大孩子的玩法，大孩子則模仿前一輩。此外，遊戲也會受季節性傳統的影響。春暖花開時，跳繩、騎車、投球遊戲出籠了；嚴冬來臨時，孩子又巴望著能打雪戰、溜冰、滑雪、與坐雪橇。

二、遊戲追隨著可預測的發展模式

從早年嬰兒期以至成熟階段，有些遊戲受某個年齡層的歡迎，但不受其它年齡層的歡迎，反之亦然。這種情形是泛文化的，也就是不受居住環境、國籍、社經地位和性別的影響。人類兒童期的遊戲發展有一相同一致的發展階段，每個階段有其特定的名稱。在表12~3中即列述了四個遊戲的發展階段。

各種不同的玩具亦各有其可預測的模式。例如，積木遊戲有四個明顯的發展階段；最初，孩子僅是玩弄抓拿積木，或排列出不規則的形狀。第二階段時，他們是排列出行列和高塔的形狀。然後，建構的技術進步了，排列出的形體更複雜。第四階段時，孩子

表 12~2 遊戲對孩子身心發展的貢獻

身體發展

主動的遊戲可以鍛鍊身體，發洩過剩的體力，消除心理壓力及緊張暴躁的情緒。

鼓勵溝通

爲了能玩得盡興，孩子得學會表達自己的意念，並且要能接受及領悟別人的溝通型態。

鼓勵情緒的發洩

環境對行爲和心理壓力的約束，可藉由社會認可的遊戲發洩出來。

內在需要和驅力的抒發

實際生活中無法滿足的欲望和需要，可經由遊戲得到滿足。例如，孩子在實際生活中沒有機會得到領導權，可以在遊戲中帶領大隊人馬圍剿賊窩，暫時滿足了領導的慾望。

學習的資源

遊戲可以激發學習的興趣，增廣見識，補足在學校或家庭所喪失的學習機會。

激發創造力

透過遊戲中的試驗，孩子發現自己的創造

性思考可以獲得印證，於是逐漸將創造性思考從遊戲轉移到日常生活中。

自我領悟的發展

從遊戲中，孩子了解自己真正的能力，比較別人與自己的不同。可以發展出更確切更實際的自我概念。

社會化學習

從遊戲中，孩子學習與他人建立關係，並解決人際間的問題。

道德標準

雖然老師和父母會口授是非對錯的道德觀念，但是其對孩子道德發展的影響遠不如從遊戲中學來的嚴格和實際。

學習扮演適合的性別角色

在家庭和學校裏，師長樹立了“好男孩”、“好女孩”的型像；在遊戲中更強化了孩子的認同感。困難有如此才能被同伴所接受。

良好人格特質的發展

從與同伴接觸中，孩子學習到合作、寬大、信賴和良好的運動精神。

會用積木建造出日常生活的形體作爲演戲之用。

三、遊戲的量隨著年齡的增長而減少

隨著年齡的增長，孩子參與的遊戲種類

表 12 ~ 3 遊戲發展階段

探索階段

出生後三個月的嬰兒喜歡不斷注視出現在它眼前的人和物，並想抓住它們。六個月大時，漸能控制手部肌肉，故較能準確抓住眼前的物體。當成長到能到處爬、走時，就喜歡檢視探索他所接觸到的每一樣東西。

玩具階段

一歲以後開始喜歡玩玩具，五至六歲達到高峯。最初，孩子探索手上的各種玩具，二至三歲時，開始幻想玩具娃娃是一個有生命的個體，對它說話，與它玩家家酒。等到孩子的智力發展更高時，就不再作這種幻想。此外，孩子需要友伴，也是促使

他拋開玩具到人群中尋找樂趣的原因之一。尤其，當孩子上學後，視玩玩具為小孩子的行為，他們會不屑再玩這種稚氣的遊戲。

遊戲階段

這個階段開始於上學後。最初仍喜歡獨自玩玩具，漸漸地，活動範圍擴展了，各式各樣的運動競賽吸引了他們的注意力，並開始培養自己的嗜好。

白日夢階段

當孩子到達青春時期，對各種遊戲的興趣消失了，轉而喜歡上白日夢。他們自比為可憐的殉道者，幻想自己是被眾人誤解的弱者。

相對的減少了。據統計，八歲的孩子每週約玩 40.11 種不同的遊戲，十二歲時減少至 17.71 種。與友伴一齊玩的次數亦隨著年齡而漸減，七歲半時約有 27 次，十一歲半有 21 次，十二歲時減至 16 次。造成遊戲量減少的原因，不外下列數端：

(1) 因為年齡漸長，學校和家庭賦與的責任愈多，於是遊戲的時間減少了。

(2) 由於生活層面的擴展，不斷學會新的遊戲，但因時間有限，只能專注有限的時間

在少數幾樣遊戲上，無法再像蜻蜓點水般，每種遊戲都要玩上一招。

(3) 孩子往往會捨棄一些已玩厭的遊戲，所以遊戲量就減少了。

(4) 缺少友伴也會使遊戲的量和種類減少。不被友伴接受的孩子所玩的遊戲只能侷限於獨腳戲，如玩積木或洋娃娃，他無法與友伴玩警察捉強盜、跳圈圈。

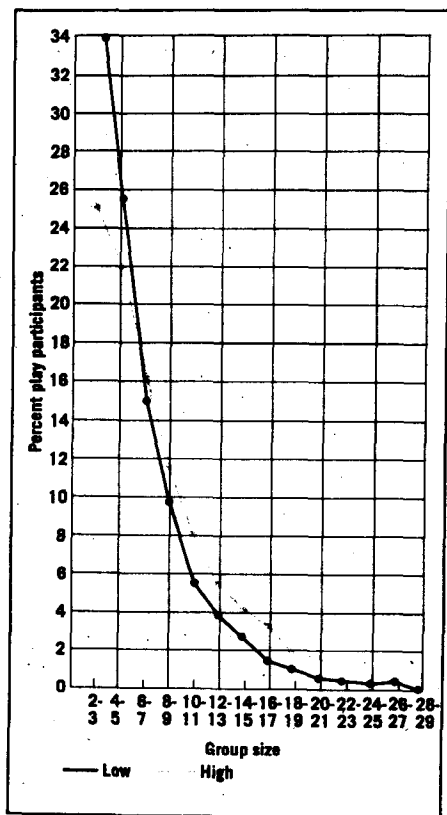


圖12-2 高社經階層及低社經階層之學校在不同大小的團體中，遊戲參與者之百分比

四、隨著年齡的增加，遊戲的方式變得社會化

年紀小的孩子以自我為中心，遊玩時各玩各的，尚無合作玩耍的現象產生。除非是兩人為了玩具而爭奪，才發生了所謂的互動現象。

上了學校，為了能被玩伴所接受，遊玩時必須保持合作的態度，社會化行為於是開始發展。

五、隨著年齡增加，玩伴逐漸減少

年紀小的孩子不會刻意選擇玩伴，只要對某個孩子所玩的感興趣，他隨時可以拋開原來的玩伴，加入新的遊戲團體。因此鄰居的任何一個孩子都可能是他的朋友他的玩伴。

當孩子發展到死黨階段時，他的玩伴就固定在所隸屬的團體了，而且不輕易作改變。在死黨內，每個人的興趣看法一致，玩得較能盡興。

六、隨著年齡增長，兩性的遊戲界限劃分得愈清楚

幼兒和學齡前的孩子，並不區分所玩的遊戲或玩具是屬於男孩子或女孩子的。只要是自己喜歡的玩具或遊戲，不論是男孩或女孩所玩的，並不影響他們的玩興。直到上小學後，男孩子清楚察覺到有些玩具或遊戲不能玩，否則會被譏為“娘娘腔”；因此從此開始，男孩子不再和女孩子玩在一起了。而女孩子也和男孩子一樣，受到社會的壓力，必須要選擇適合自己性別的玩具或遊戲，兩性間的界限也劃分得非常清楚。結果，兩性間的性別角色從此逐漸的分化。