



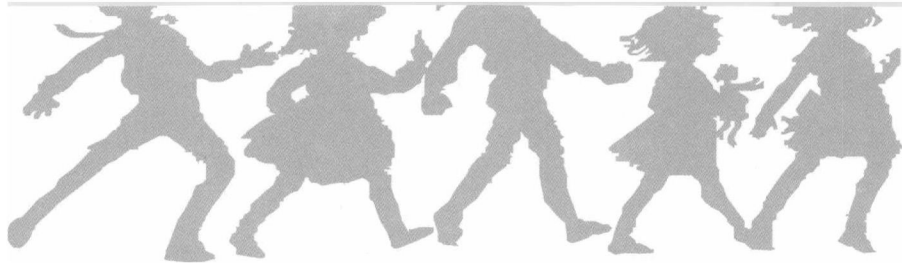
邱学青 著

南京师范大学出版社

# 学前儿童游戏治疗

10名边缘儿童的个案研究





邱学青 著

南京师范大学出版社

# 学前儿童游戏治疗

10名边缘儿童的个案研究



## 图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏治疗:10名边缘儿童的个案研究/邱学青著. —南京:南京师范大学出版社,2007  
ISBN 978-7-81101-707-6/G·1111

I. 学… II. 邱… III. 儿童—游戏—精神疗法  
IV. B844.1 R749.055

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第002378号

---

书 名 学前儿童游戏治疗:10名边缘儿童的个案研究  
作 者 邱学青  
策 划 温碧珠  
责任编辑 朱从梅 阮 程  
责任校对 洪礼繁  
出版发行 南京师范大学出版社  
地 址 江苏省南京市宁海路122号(邮编:210097)  
电 话 (025)86227729 86227739 83598289 86227759(传真)  
网 址 <http://press.njnu.edu.cn>  
E-mail [nspzbb@njnu.edu.cn](mailto:nspzbb@njnu.edu.cn)  
印 刷 淮阴新华印刷厂  
开 本 787×960 1/16 印 张 15.75 字 数 235.5千  
版 次 2007年12月第1版 2007年12月第1次印刷  
书 号 ISBN 978-7-81101-707-6/G·1111  
定 价 38.00元

出 版 人 闻玉银

---

南京师范大学版图书若有印装问题请与销售商调换  
版权所有 侵权必究  
反盗版举报电话:(025)86203550

## 前 言

在幼儿园正常教育机构中,存在着少数与集体格格不入、表现另类的孩子。从外表上看他们和其他儿童没有什么区别,但其言行举止却与其他儿童有着一定的差距。这类儿童在幼儿园所占的比例是很小的,但其出现的频率却比过去有所增加。他们表现出不同程度的情绪焦虑、行为偏差、交往不畅、游离群体等特征。由于对造成边缘儿童的原因不甚了解,幼儿园教师很难对他们实施有效的教育和干预。边缘儿童享受不到应有的受教育的权利,不仅影响到他们自身的发展,也给其周围的人们带来消极影响。

边缘儿童已经成为一个无法回避的现实问题,逐渐受到广大幼儿教育工作者和家长的关注。他们是一群什么样的儿童?是什么原因造成了这样的儿童?用什么样的办法可以帮助这些儿童?如何有效地改善这些儿童的生存环境?在学前教育机构中针对某一部分人群进行游戏治疗的干预,学术界的研究尚处于起步阶段,研究成果还十分少见,需要进行深入系统的研究。

本研究针对儿童语言表达能力不足的特点,试图通过游戏治疗,让儿童在安全的环境中宣泄焦虑和释放紧张的情绪,以揭示边缘儿童问题的成因,呈现游戏治疗中表达问题的过程,形成有效的干预策略,使更多有类似问题或处于类似情形之下的边缘儿童的教师和家长能从本研究的结果中得到一些解释或可借鉴的经验,为促进边缘儿童复归正常做出自己的一点努力。

## 二

游戏和游戏治疗是两个不同的概念,它们既有相似之处,又有各自独特的地方。

本研究中所提及的游戏,主要是指在幼儿园教育机构中,幼儿在一段时间里有权自主选择、支配的,以象征性游戏为主要内容的活动,如“娃娃家”、“医院”、“建构区”、“表演区”等,幼儿玩游戏并不需要达到一定的目的或完成一定的任务,每个人都能根据自己的经验和能力来驾驭游戏的过程,因在游戏中获得成功的体验而感到身心愉悦。

游戏治疗是对儿童实施心理治疗的方法。由于儿童的语言表达能力尚未发展成熟,限制了他们对自己的内心问题和需要的表达。游戏治疗是以游戏活动为媒介,为儿童创设一个充分自由的环境,借助游戏让儿童在自由的玩耍中把内心的问题和焦虑“玩”出来,让儿童在游戏活动中自然地表达自己的情感,暴露内心存在的问题,使问题得以缓解或消失,使其获得发展。游戏治疗依据不同的心理学理论而形成了不同的游戏治疗派别。

国外关于游戏治疗的研究非常普遍。在中国,对游戏治疗研究还处于起步阶段,中国期刊网<sup>①</sup>全文数据库关于“游戏治疗”的研究记录有45篇,其中有12篇发表在相关的医学杂志上,有7篇发表在心理学刊物上,只有4篇发表在教育刊物上。万方数据关于“游戏治疗”的文章有15篇,都是从理论和历史发展的角度来探讨游戏治疗。重庆维普收录的是本世纪以来的相关研究20篇,内容涉及对游戏治疗的理论及其贡献的探讨、对游戏治疗作历史的回顾与前景展望。其中,真正涉及对儿童实施游戏治疗的文章只有3篇。在不足百篇(并没有排除重复收录的文章,否则数量会更少)的游戏治疗的研究文献中,研究主要集中在心理学和医学领域,研究对象集中在个别有明显问题的儿童(尤其是学龄阶段儿童)身上。在教育领域游戏治疗的研究甚少,以生态学的视角整体系统地探讨学前儿童问题成因的研究尚为少见,通过游戏治疗调整儿童的生态系统的相关报道更是稀少。在研究方法上,尽管也采用质的研

---

① 搜索查询时间均为2006年12月。

究方法,对研究作结论性的表述,但却缺乏对儿童在游戏治疗过程中的具体行为的描述和分析。研究的内容主要涉及游戏治疗的过程本身,很少关注儿童的家庭和幼儿园背景对治疗的影响。

在我国学前教育领域,游戏治疗的研究还处于起步阶段,已有的文献在引进介绍国外资料的基础上,有了一些尝试性的探索研究。方观容(1990)翻译出版了美国V. M. 阿克瑟莱因著的《游戏治疗》一书,为学前教育研究领域引进了第一本关于游戏治疗的书籍;同时,她还将这种游戏治疗的理念尝试运用到幼儿园实践。刘晶波(1994)从儿童的同伴关系的角度对幼儿园不良同伴关系幼儿的成因及方法加以研究,并用游戏疗法加以干预,认为由于幼儿缺乏社交技能而导致他们处于被忽视的地位;而由于和同伴相处中不友好行为较多,导致他们处于被同伴拒绝的地位。叶平枝(2003,2006)对游离于集体之外的社交退缩幼儿进行了集体游戏矫治和干预。高岚(2003)将精神分析学派沙盘游戏的理论和操作实践运用到幼儿园常规教育策略难以奏效的儿童问题上,并从儿童发生的变化中证实了其效果。这些研究为游戏治疗理论和方法在我国学前教育领域的研究,起到了一定的推动作用。这些研究依据某一心理学派别的游戏治疗理论思想作为指导,关注儿童某一方面发展所存在的问题,但并没有把儿童放在他们成长和发展的历史背景下去考察问题形成的多种原因及其相互关系。

### 三

生态学是一个崭新的研究视角,其核心理念是相互联系和平衡发展,即用系统的、联系的和平衡发展的眼光来解释和看待儿童。运用生态学的理论对儿童教育进行研究,在我国起步较晚,20世纪80年代末期,国内学者纷纷开始在杂志和书籍中介绍有关生态学方面的知识和相关研究。生态学理论在我国传播的过程中,布朗芬布伦纳的人类发展生态学将生态环境分成不同的系统,强调系统之间的环境对个体发展的相互影响,以历史发展为线索,根据时间的变换,动态地研究人类发展的具体问题,在儿童教育界引起了较为广泛的关注,为国内儿童教育研究者提供了看待儿童的崭新视角。到了本世纪,生态学为儿童教育的研究提供了一个综合、全面、立体、动

态地看待儿童发展的全新的研究视角,扩展了研究者的视野,逐渐受到了人们的关注,从生态学的视角去研究儿童更是成为幼教研究领域的重要立场。

从生态学的视角来研究儿童的游戏治疗在目前尚处于空白。本研究借用生态学的视角来研究边缘儿童的游戏治疗问题,从了解边缘儿童的成因入手,自下而上地动态地探询边缘儿童生存的生态环境,从解决边缘儿童的实际问题出发,通过教育干预来调节生态环境系统中对边缘儿童产生重要影响的几个主要的生态因子,以帮助边缘儿童复归正常。与前面的研究相比,本研究关注问题的范围更广、时间跨度更长,涉及的各种关系也更为复杂;将研究的范围扩展到超越了家庭或幼儿园等单一的环境,去研究边缘儿童生存的环境之间的相互关系;把边缘儿童的问题放在一个宏观的、多层次的生态系统中加以考察,通过整合和发挥各种环境的综合力量,以实际解决边缘儿童的问题为宗旨,促进边缘儿童的发展。

生态学视角游戏治疗关注的是正常人群中偏离常态的群体——边缘儿童,以游戏作为一种综合的方法,来关注正常群体中的偏差、偏离儿童。注重环境系统中各个子系统和生态因子之间的相互联系和平衡发展。在关注的内容上,不仅关心发生了什么、怎么发生的,而且更关心的是怎样改变和预防的问题,以达到“有病治病,无病强身”的效果。

本研究中游戏治疗的目标是通过游戏了解儿童的问题和形成问题的各种可能因素,通过各种形式的游戏性活动,缓解或减少边缘儿童问题的现状,促进边缘儿童获得积极的对人、对环境的态度和方法。同时,从边缘儿童生存和发展的外部环境入手,去寻找影响边缘儿童的各种因素,以及各种因素之间的相互关系,并以有效的方法来对其生态环境加以弥补和修复,使那些造成边缘儿童出现问题的生态环境(主要是微观系统和中间系统)发生相应的改变,使他们重新回归到一个逐渐趋于平衡的生态环境系统。

生态学视角的儿童游戏治疗观,就是从儿童成长的生态环境系统的角度去考察和分析儿童的问题,主张儿童问题产生的根源在于儿童成长的环境而不在于儿童本身,相信儿童之所以有问题,并不是儿童自身的问题,而是儿童成长的环境出了问题。这种成长的环境既包括他早年的生活环境,也包括他现实生活的环境;包括儿童心理

生活的内部环境,也包括儿童实际生活的外部环境。游戏是儿童最主要的存在方式,通过游戏儿童可以积极主动地与环境发生互动,改善人际关系,从而达到对环境掌控的目的。对任何儿童来说,游戏都可能起到缓解来自环境方面的各种压力、维护心理健康发展的效果。因此,游戏治疗的目的就是通过游戏来修复和调整儿童的心理环境和外部生活环境,帮助儿童发泄情绪,唤醒儿童自我发展的能动性,使儿童能够在正常的环境中健康成长。

本研究的游戏治疗是一个教育生态取向的具有教育学意义的概念,以“了解儿童,发现问题”、“调整或修复环境,缓解或减少问题”、“促进儿童向着积极的方向发展”作为游戏治疗研究的目标。其含义主要是给边缘儿童创设一个表达情感、发泄焦虑的支持性环境,让边缘儿童把被掩盖的各种问题“玩”出来,通过介入、干预,修复或改善边缘儿童的生态环境系统,改善边缘儿童的生存状态,使边缘儿童的问题得以缓解或消除,帮助边缘儿童走出困境,复归到正常的集体生活的一种方法。正如法国思想家埃德加·莫兰所说的那样,游戏治疗是一个儿童自我生态重组的过程。本研究中的游戏治疗是让边缘儿童在游戏中自由地将被掩盖的问题呈现出来,以帮助成人了解边缘儿童的问题;并通过对影响边缘儿童发展的生态环境各因素及其相互关系的利用、改善与修复,以促使边缘儿童回归正常发展的一种方法。

对儿童成长的生态环境系统各因子之间的整体关注,是最终解决问题的关键所在。而影响儿童的因素纷繁复杂,我们不可能穷尽构成儿童发展生态的全部,而只能选取其中对边缘儿童可能产生直接影响的因素进行探讨。因此,在研究的过程中,主要围绕着儿童的家庭、幼儿园展开讨论,同时也涉及一些与家庭幼儿园相关的社区环境。正如汉森曾经说过:生态领域里有许多可变的因素,无人能够研究一切,集中力量研究一些特定的生态因素,便可有效地说明这些因素与不同层次教育之间的相互联系。

边缘儿童是一个人们还没有来得及关注的人群,他们有着与常人不同的特殊需要,教师怎样才能提供适合他们需要的环境、如何发现他们的特殊需要呢?通过游戏可以观察和走进边缘儿童,但如果光是在游戏室里进行游戏治疗,边缘儿童还是无法顺利地适应游戏室以外的环境。因此,要调节边缘儿童生活的所有的环境,让他生活



的环境系统达到平衡,只有环境平衡了,儿童才能表现出正常。

研究采用质的研究方法,通过“目的性抽样”的抽样方法,共抽取了10名儿童作为研究对象,其中8名男孩子、2名女孩子,他们分别来自幼儿园(9名)和小学(1名)。

研究者在不同的时间段内,分别对他们作了每周一次、每次40分钟的游戏治疗。其中,最多的一个边缘儿童进行了13次游戏治疗,最少的一个边缘儿童做了3次。这些游戏治疗的次数并不是人为制订的,除了一个儿童(名叫田野)以外,其他的儿童并不是因为他们不愿意来游戏室而停止,而是由于各种环境因素的影响和制约而被迫中止。这也从一个侧面充分说明了儿童的成长和发展是生态环境系统相互作用的结果。

研究收集资料的方法主要为参与型临床观察法、半开放式的访谈法和实物分析法。10个孩子分别在不同的时间段里进行研究。因此,在每个个案研究的过程中,研究者都是遵循着“发现并观察边缘儿童在幼儿园(或学校)的基本状况”——“访谈边缘儿童所在班级的教师及同伴,获取边缘儿童在教育环境中的各种信息”——“征得家长同意,通过家访了解儿童早期的家庭生活情况”——“访谈家长,进一步了解边缘儿童在家庭生活中的基本情况”——“观察了解边缘儿童在集体中的各种行为表现,以及与教师同伴互动的情况”——“争取教师和家长的支持与配合”——“游戏室的游戏及家庭、幼儿园的干预”等流程开展研究的。

在整个研究过程中,研究前期对每个边缘儿童的家长都有至少一次的正式访谈,访谈的时间一般在一小时以内,也有的超过两小时。向家长介绍游戏治疗的做法,消除家长对游戏治疗的神秘感或轻视的心理,明白自己在游戏治疗中所扮演的角色和所起的作用。

通过参与型临床观察法在游戏室里的进行观察,并在自然的情景下对边缘儿童及其家长进行观察。研究者不仅要以“局内人”的身份参与到边缘儿童的游戏,给予适当的反馈和回应,又要以“局外人”的立场去观察和记录边缘儿童在游戏中的种种行为表现。为了准确地获得每一次游戏治疗的整个过程,研究尽可能地采用全程录像的方法来记录观察资料,临时用数码相机抓拍或用纸笔记录,也成为经常使用的

观察记录方法。

研究运用了实物分析的方法,对边缘儿童的绘画作品、建构作品、家长的日记、教师观察笔记、游戏治疗的录像、边缘儿童的病历及诊断书等资料进行分析,收集到了非常丰富的原始资料。

在整个研究过程中,研究者尽可能地去收集各种资料,将这些资料分类、编号、归档。在无数次观看录像和观察笔记的过程中,把那些儿童在游戏中反复出现的言行、以及一些独特的话语、动作都提取出来,从中发现了原始材料中的重要概念。边缘儿童所生长的环境,尤其是环境中与他们联系密切的人,对边缘儿童的发展产生了十分重要的影响,而这些环境的改变又直接影响到游戏治疗的效果。于是,借助生态学的理论,在原始材料的基础上形成了两个“扎根理论”:第一个是生态系统的失衡是导致边缘儿童产生的根本原因,第二个是生态学取向的游戏干预具有改善边缘儿童现状的功能。

## 五

全书由九章组成,第一章为游戏治疗及其研究概况。以游戏治疗的产生和发展作为线索,介绍了游戏治疗的主要流派和观点,阐述了研究者对不同游戏治疗的做法及效果的基本看法。对研究对象“边缘儿童”以及研究视角的选取作了梳理和界定。首先,研究者分析了边缘儿童的生存现状和潜在的危机,明确提出边缘儿童是有特殊需要的正常儿童。其次,论述了本研究领域的前沿动态及研究目的,使本研究在学前教育领域的独特价值得以突显。即:借助生态学整体地、联系地看待儿童发展的崭新视角、通过游戏治疗这种在学前教育研究领域刚刚起步的方法,有效地调节了边缘儿童失衡的生态环境,使那些人们还没有来得及关注的边缘儿童复归正常。第二章描述了研究的过程,主要包括研究问题的提出、质化取向研究方法的选择、个案样本的抽样、收集资料及分析整理资料和形成论文的主要过程。第三章通过对一个案例的分析,从纵向的角度详细呈现了游戏治疗方案的形成以及游戏治疗的具体实施过程,在此基础上阐述了生态学取向游戏治疗的形成过程和主要观点,重点阐释了生态学视角游戏干预的实施及其对边缘儿童复归的效果。

第四至第八章陈述了研究的结果,是本研究最为核心的部分。第四章综合考察了家庭和班级这两个主要生态环境对边缘儿童的影响,提出了生态环境的失衡是导致儿童边缘化的原因。研究者认为:儿童成长的环境是一个有机联系的整体,各个环境之间构成了一个相互联系、相互影响的网络,每一个局部环境都会对儿童的发展产生不同程度的影响,仅仅通过游戏室里的治疗并不能真正改善边缘儿童的生存现状,只有系统地调节边缘儿童所有的生态环境系统,通过游戏干预综合调整边缘儿童主要的成长环境,构建以游戏室、游戏室以外的家庭、班级环境以及与游戏治疗相一致的游戏文化氛围为一体的相互支持、相互合作的环境系统,才能有效改善边缘儿童因环境失衡而产生的问题。研究者在案例分析的基础上提出了“家庭生态环境的失衡是边缘儿童形成的诱因”、“同伴关系的欠缺加剧了儿童边缘化的倾向”、“教师对儿童的忽视加深了儿童边缘化的程度”的观点。第五章至第八章通过穿插大量的案例,直观形象地重点论述了三个重要的主题,即通过游戏干预对边缘儿童主要的生活环境进行干预和调节的过程以及边缘儿童所发生的变化。第五章和第六章详细描述了边缘儿童在游戏室里主要的行为表现,分析讨论了边缘儿童通过游戏重复性地表达情感和问题,以及在游戏中不断发生变化的过程。第七章阐释了通过改变家长的教育观念、转变家长的态度和行为,使家庭生态环境成为边缘儿童复归正常的支持性环境系统的策略。第八章描述了运用“同伴介入”、“教师关注”策略对促进边缘儿童班级生态位的改变的过程;研究者还特别提出了教师与家长相互关系对促进良好生态环境形成的作用。

在第九章里研究者形成了这样的结论:游戏治疗是改善边缘儿童状况的有效途径,但是由于边缘儿童的多样性,采用游戏治疗要考虑其适应性。研究者对游戏治疗以及本研究存在的问题进行了思考,从教育的角度论述了研究者的思考及相应的建议。

# 目 录

前 言 / 1

**第一章 游戏治疗及其研究概况** ..... 1

    游戏治疗及其发展 / 3

        游戏治疗的含义 / 3

        游戏治疗的发展过程 / 4

        我国学前教育领域的游戏治疗研究 / 13

    边缘儿童及其特征 / 16

        处境尴尬的“特殊”儿童 / 16

        边缘儿童的特征 / 21

    研究视角的转换 / 28

        人类生存的环境是一个系统 / 29

        生态系统的自我调节功能 / 30

        生态学视角的儿童教育研究 / 31

**第二章 研究过程** ..... 35

    研究问题的提出 / 37

    研究方法 / 39

    抽样的方法 / 39

    收集资料的方法 / 41

        访谈 / 42

        参与式临床观察 / 43

        非正式交谈 / 43

        实物分析法 / 44

    整理和分析资料 / 44

<b>第三章 游戏治疗的过程</b> .....	47
筛选边缘儿童 / 49	
教师提供线索 / 49	
研究者实地观察 / 49	
医院的诊断参考 / 50	
家长意见 / 52	
创设游戏环境 / 55	
创设开放性的游戏治疗室 / 55	
创设支持性的心理环境 / 56	
争取参与者的配合 / 60	
对边缘儿童实施游戏治疗 / 62	
游戏治疗目标与方案 / 62	
游戏治疗的过程分析 / 63	
生态学视角的游戏治疗 / 81	
生态学游戏治疗的形成 / 81	
生态学视角的游戏治疗概述 / 88	
<b>第四章 边缘儿童的成因分析</b> .....	91
家庭生态失衡是儿童边缘化的诱因 / 94	
对父母安全依恋感的欠缺 / 95	
隔代抚养的娇纵 / 102	
“走马灯”式的保姆看护 / 105	
同伴缺失加深了儿童的边缘化倾向 / 109	
缺:边缘儿童在家庭中缺乏同伴 / 110	
失:边缘儿童在班级中生态位的偏移 / 113	
教师的忽视加剧了儿童的边缘化程度 / 116	
忽视的类型分析 / 116	
忽视的原因分析 / 120	
<b>第五章 探视与彷徨:典型的行为表现</b> .....	127
探视环境,窥试安全感 / 129	

---

以破坏行为作探视 / 129	
以不理睬或拒绝行为作探视 / 131	
以支配和控制行为作探视 / 132	
以攻击行为作探视 / 133	
以躲藏行为作探视 / 134	
无所事事, 彷徨退缩 / 135	
在游戏与现实之间徘徊 / 135	
在过去与当下之间彷徨 / 138	
<b>第六章 重复与消逝: 游戏主题的变化</b> .....	141
边缘儿童的绘画分析: “爸爸在北京照相” / 145	
绘画主题的重复 / 145	
画面细节的变化 / 147	
边缘儿童的游戏分析: “打电话” / 152	
游戏主题的重复 / 152	
情节内容的变化 / 152	
<b>第七章 关爱与满足: 家庭生态的调和</b> .....	161
家长教育观念的矫正 / 163	
帮助家长消除顾虑 / 164	
认识和理解游戏治疗 / 168	
家长教育态度的转变 / 169	
关注孩子的问题 / 170	
愿意配合游戏治疗 / 171	
家庭生态调和的主要策略 / 172	
满足边缘儿童爱和安全感的需要 / 172	
提供各种机会, 满足孩子对新体验的需要 / 175	
为孩子创设与同伴交往的机会 / 177	
<b>第八章 关注与接纳: 班级生态的调整</b> .....	181
班级生态位的改变 / 183	
同伴反馈边缘儿童的行为 / 184	

同伴介入游戏的方式 / 186	
教师教育行为的转变 / 192	
教师对边缘儿童的关注 / 192	
教师与家长关系的改善 / 195	
边缘儿童的复归 / 196	
透过观察工具显示的变化 / 196	
消极行为的减少或消失 / 198	
同伴交往策略的改变 / 200	
<b>第九章 讨论与反思:游戏治疗的思考</b> .....	<b>201</b>
游戏治疗是帮助边缘儿童表达问题的主要方法 / 203	
游戏是儿童的沟通媒介 / 205	
游戏使边缘儿童获得补偿 / 209	
生态学视角的游戏治疗能改善边缘儿童现状 / 213	
游戏再造了适宜儿童发展的生态 / 213	
边缘儿童的多样性与游戏治疗的适应性 / 215	
对研究的反思 / 217	
有待解决的问题及原因分析 / 217	
研究的时间跨度问题 / 219	
研究者本人的发展与演变 / 219	
研究中的伦理道德问题 / 221	
给幼儿园的建议 / 222	
成立特别辅导小组 / 223	
设置多元化的课程 / 223	
提供充分游戏的机会 / 224	
发挥家长学校的作用 / 227	
<b>主要参考文献</b> .....	<b>228</b>

# 第一章

## 游戏治疗及其研究概况





