

第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

美國教育家 Bloom 認為自出生至四歲幼兒的經驗與環境，對以後智能發展具有關鍵性的影響，智力發展在四歲前達到百分之五十，八歲時達到百分之八十；幼兒教育學家 Maria Montessori (1870-1952) 亦強調早期學習與培育的重要性，她認為孩子有「吸收性心智」，因為孩子能夠輕鬆而不自覺地從週遭環境學習並予以消化吸收，包括：態度、語言、活動及行為，進而塑造出自己的人格特質；兒童心理學家 Jean Piaget (1896-1980) 說「智力在於適應」(intelligence is adaptation)，他認為兒童成長過程是與環境不斷交互學習與適應的過程。綜合以上論述佐證，環境刺激對幼兒身心發展有絕對重要性，透過實際體驗，兒童可以學習任何事物。

壹、研究動機

本研究之研究動機，主要可歸納為以下三個部份：

一、親蜜的親子互動可建立幼兒安全的依附關係

親子互動是生命中首次也是最重要的學習過程，親子間藉由緊密的互動，傳遞親情和愛，使孩子的情緒得到最正向的發展。研究指出，孩子獲得母親的愛，會有安全感及愉快的感覺，且會促進其消化系統及循環系統功能之正常進行，使其身心正常發展。更有研究顯示，與母親安全型依附之幼兒，社會能力較佳，問題行為較少；與同儕、好朋友及手足之關係較好、較親密 (Teti & Ablard, 1989; Fagot & Kavanagh, 1990)。由此可知，健康的親子關係是兒童能否順利、成功發展的基石。

二、親子共同休閒活動普遍受到重視

對學齡前的幼兒來說，遊戲是生活中的重要活動，是刺激其成長發展最主要來源，而父母能給孩子最寶貴的禮物就是，提供特殊且有意義的親子時間，並扮演著陪伴幼兒遊戲學習，協助其成長發展的角色。週休二日的實施，使得父母在工作之餘有較多的休閒時間陪伴孩子，帶著孩子接觸外在環境的人、事、物，增加其學習的機會。由此可見，提供父母一個陪孩子一起成長的安全、舒適、有趣的遊戲學習環境是何等重要了。

另一方面，兒童遊戲權受到重視的結果，使得兒童遊戲場所林立，諸如在居家環境中或社區公園內設有兒童遊戲場或綠地，甚至在醫院、速食餐廳、書局、百貨公司都設有兒童專屬的遊戲區。可惜的是，這些美其名專為兒童設計的遊戲場所，常受限於空間不足或缺乏整體規劃，充其量只是找個牆角或空地，塞幾件制式的遊戲器具充數，未能考慮幼兒的多方發展需要，更未能以親子共同遊戲的觀念來規劃設計，使得規劃美意盡失。遊戲場所不應該只是一個可讓幼兒跑、跳、爬、訓練大、小肌肉的地方，一個優良的遊戲環境規劃，應該包含提供幼兒各方面學習發展所需的遊具器材及設備，其空間佈置及動線安排更需要精心規劃；更重要的是，它必須是一個適合親子遊戲互動，傳遞「親情與愛」的樂園。

遊戲是孩童學習認識自我或環境的方法，遊戲環境不只是遊戲場，遊戲環境是和教育機構同等重要的一種學習環境，更是培養健康親子關係的最佳場所。遊戲對兒童的生活及成長發展是如此的基本而重要，我們規劃幼兒遊戲環境，應該像規劃幼兒學習教育環境一樣，依照兒童發展的需要，設置不同的遊戲學習區，提供兒童個別的需求，選擇自己有興趣的遊戲設備，並配合兒童的生理與心理各方面的需求、色彩豐富、空間高低與大小、開放與封閉、明亮與黑暗，考量各種不同的變化，才能規劃一個能讓兒童得到適性發展的親子遊戲學習空間。

三、親子遊戲環境中親子遊戲互動因素之探討

截至目前，有關親子互動行為之研究尚很有限，綜觀國內外，只有在研究博物館議題中可找到家庭觀眾親子間的參觀互動關係探討，至於遊戲環境中的親子遊戲互動行為研究，目前仍待開發。因此，本研究試圖以親子遊戲環境為對象，親歷其境，探究遊戲環境中親子扮演的角色及其遊戲互動行為內涵。並以親子的角度來分析，一個可以讓親子們喜愛且信賴的遊戲環境應具備什麼樣的條件與特色。

貳、研究目的

如果我們確信環境和幼兒發展是息息相關的，幼兒會隨著外在環境的刺激，而調整或改變內在認知和外在行為。那麼，我們應該可以從幼兒行為的觀察，檢視幼兒所處的外在環境，進而建構一個適合幼兒成長發展的學習環境。本研究文獻探討部份是依據幼兒的學習發展，結合遊戲理論來探討下列議題：

- 一、遊戲與幼兒發展。
- 二、幼兒的遊戲行為發展。
- 三、玩物與遊戲行為。
- 四、親子在遊戲中的互動。
- 五、遊戲學習區的空間規劃。

另配合個案實地觀察，分析親子遊戲環境規劃，如，遊戲學習區規劃、主題情境佈置、空間安排、動線的流暢性、遊戲設備類型擺設的位置等，會影響幼兒遊戲行為及親子遊戲互動品質的因素，以期提供遊戲環境設計師為學齡前幼兒規劃一個適齡與適性的遊戲學習空間參考。使空間規劃也能達到「寓教於樂」的目的，讓孩子在快樂中學習成長。綜合以上所言，本研究之研究目的歸納如下：

- 一、探討親子遊戲空間規劃者對親子遊戲環境投注的理念是否符合家長的需求。
- 二、了解目前運用學習區理念規劃之親子遊戲環境中親子遊戲互動內涵。
- 三、探討影響親子遊戲互動品質的相關因素。
- 四、提供家長建立正向親子關係的建議。
- 五、提供親子遊戲環境規劃的建議事項。

第二節 研究範圍及對象

親子遊戲環境，範圍含蓋廣泛。舉凡家庭內的遊戲環境、遊樂區內的遊戲環境、公園內的遊戲環境、速食店內的遊戲環境，甚至，書店內、醫院內都設有親子遊戲區。每一種類型的遊戲環境設置型態不盡相同，也都各有它設置的義意和宗旨。本節主要是在說明，本研究所設定的研究範圍及符合本研究範圍之研究對象須具備那些要素。將研究所要探討的範圍作更一步的釐清和說明。

壹、研究範圍

近年來幼兒早期發展的觀念普遍受到重視，遊戲成為兒童學習的主要方式之一。因此，本研究以依據「學習區」幼兒教育理念規劃設計，以透過遊戲達到兒童學習目的的「親子遊戲學習環境」為例，探討不同年齡兒童依其學習發展特性所適切的遊具及提供有助於親子互動的遊戲環境規劃。簡言之，即以「環境」對「遊戲」、「親子」、「遊具」三者的互動關係影響因素為主要研究範圍。參閱圖 1-2-1

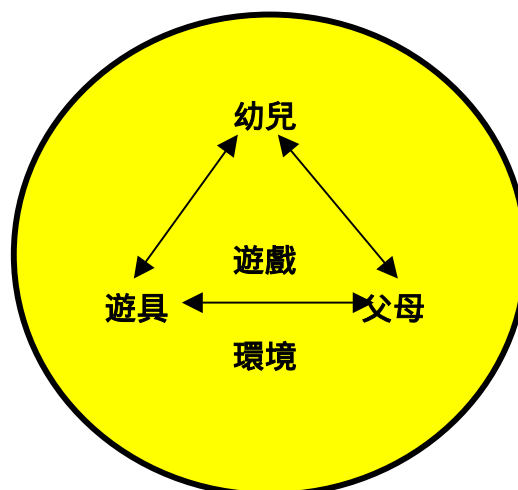


圖 1-2-1 親子、遊戲、遊具，三者環境中的互動關係

貳、研究對象

一、親子遊戲環境方面

為尋求符合本研究要求，以「學習區」理念作為環境規劃原則並以學齡前幼兒為主要服務對象的親子遊戲場所，走訪台北地區各遊戲場、遊戲館，最後選擇了二家符合本研究內涵的親子遊戲館為研究對象，其一為致力於幼兒成長教育，且有卓越貢獻的信誼文教基金會所設立的「信誼親子館」，其二為由一群對幼兒教育學有專長之幼教專家，和專精於幼兒學習環境規劃的空間設計師，共同精心策劃之「童年空間親子成長館」(詳細介紹請參閱第三章)。以期由個案之深入探討來達到研究目的。

親子遊戲環境中相關人員方面

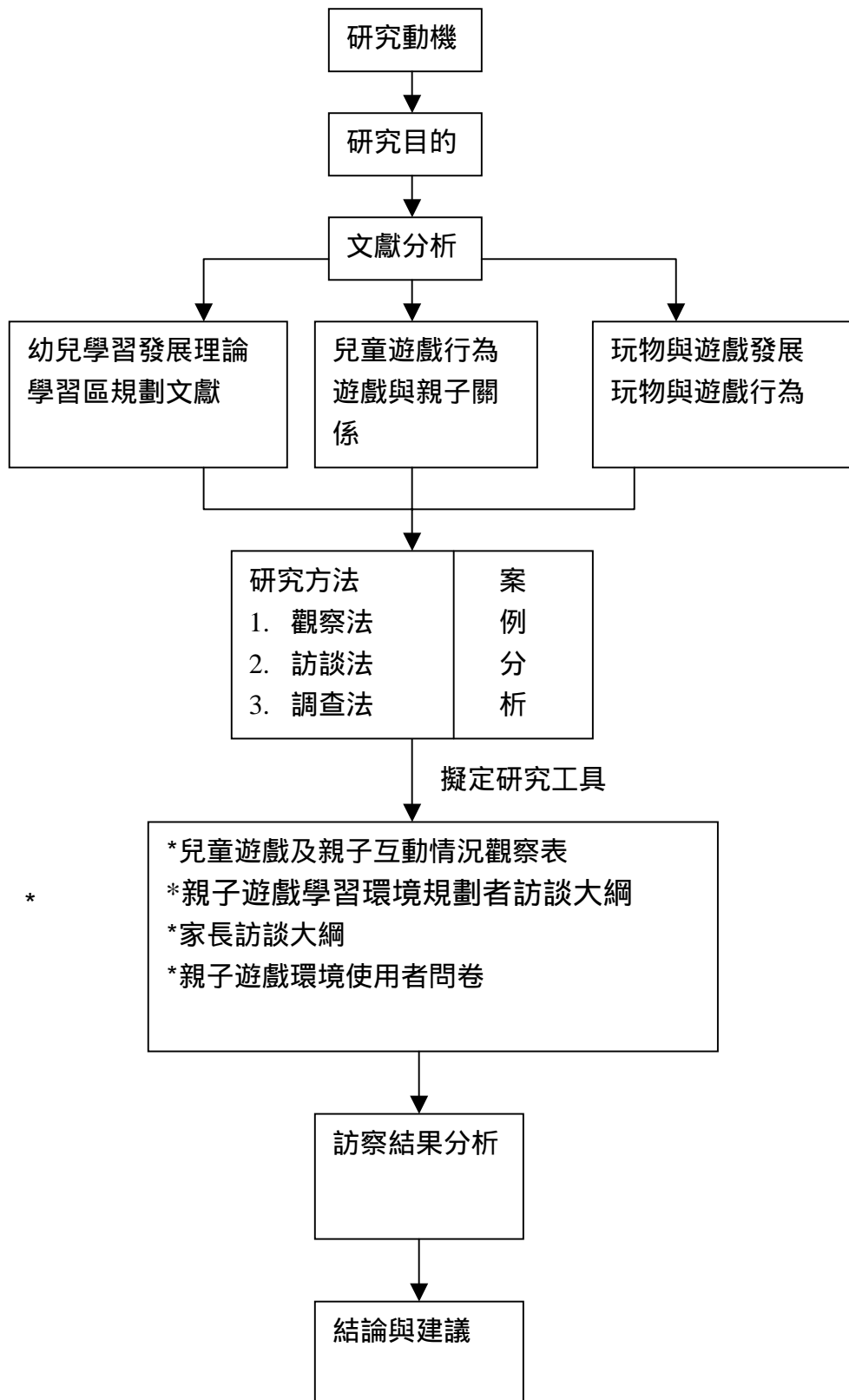
- (一) 自發性使用遊戲環境的幼兒。
- (二) 實際陪伴孩子參與遊戲的家長。
- (三) 建構環境形式的親子遊戲環境規劃者，包括親子遊戲環境中之管理者、空間設計師，如主題情境佈置人員、遊具設施設計及採購人員、美工人員、及現場館務人員等。

第三節 研究方法與流程

壹、研究方法

本研究擬以文獻分析法，蒐集有關「兒童遊戲」、「學習區」、「玩物」、「親子關係」之相關文獻，作為理論基礎。為求研究之完整性及適切性，將採用觀察法、訪談法，實地進入田野進行觀察及訪談相關人員，再輔以「親子遊戲環境使用問卷」作為環境使用狀況調查，進行三角檢測，再針對遊戲環境中親子遊戲互動之相關因素歸納分析具體結論，並進一步提出對幼兒遊戲學習環境之規劃建議。

貳、研究流程



註：「*」代表研究工具名稱

第四節 研究限制

本研究擬針對以「學習區」理念規劃遊戲環境中之親子遊戲環境為研究對象，其他類型式之遊戲環境不在本研究範圍之內。本研究之研究限制如下：

- 一． 擬針對以 0-6 歲之學齡前幼兒和陪伴他的家長為主要服務對象的親子遊戲環境為研究範圍。
- 二． 因人力、物力、時間上的限制，僅針對台北市地區已設立，較具規模之親子遊戲環境為研究對象。
- 三． 因親子遊戲空間為一公共遊戲場域，親子流動頻率快速。為尊重於該環境內親子的活動，觀察過程無法獲得錄影的方式作為輔助資料的蒐集。研究者僅以紙筆記錄，並以取得親子同意後拍照所得到的影像記錄作為輔助。

第五節 名詞釋義

一、環境

Aguilar (1985) 指出，環境 (environment) 重要成分概括所有的空間 (space)、設施 (facilities) 和設備 (equipment)。

本研究所稱環境，是指遊戲學習環境之空間、設施和設備等物理環境，包含學習區規劃、空間動線、區隔、佈置、大小等，影響兒童學習發展和親子遊戲互動品質的空間。

二、親子遊戲環境

本研究所稱之親子遊戲環境，是由幼教專家精心設計，採用「學習區」教育理念，將兒童的遊戲空間劃分為幾個遊戲學習區域，例如感覺統合學習區、圖書區、創意遊戲區等等，依據 0 - 6 歲兒童的發展需要，所規劃出遊戲化的學習環境。提供各種開發潛能的遊戲設施，讓孩子在父母的陪伴下，從遊戲中自由操作學習，享受探索過程的喜悅，和發現新事物的滿足感，進而促進親子互動，增加親子關係的遊戲學習場所。

三、親子遊戲互動

親子遊戲互動，是指父母與孩子遊戲時，彼此傳遞訊息的交流活動。遊戲互動包含語言的互動與非語言的互動，舉凡聲調、眼神、手勢等肢體動作，都涵蓋在內。