

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、親密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

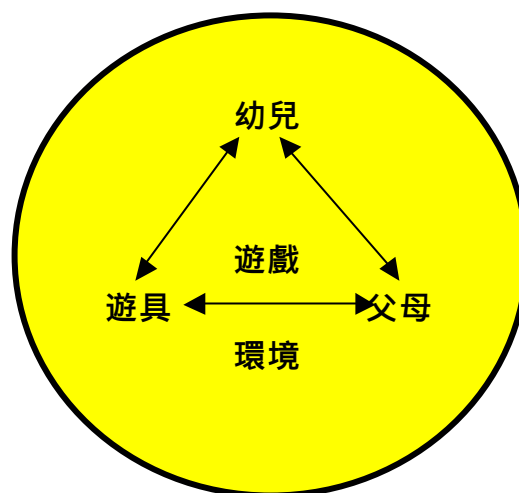


圖 1-2-1 親子、遊戲、遊具，三者環境中的互動關係

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

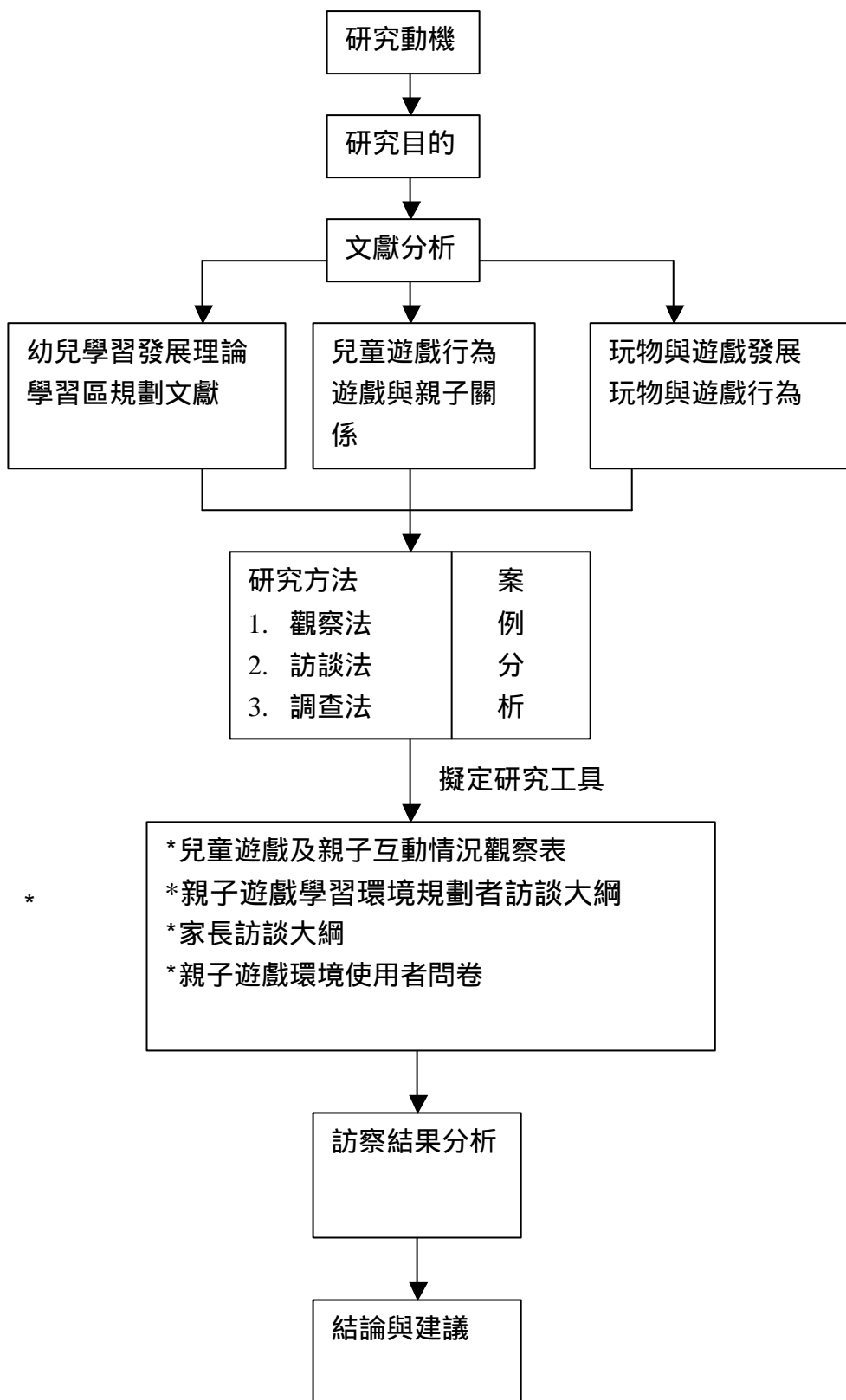
- (一) 自發性使用遊戲環境的幼兒。
- (二) 實際陪伴孩子參與遊戲的家長。
- (三) 建構環境形式的親子遊戲環境規劃者，包括親子遊戲環境中之管理者、空間設計師，如主題情境佈置人員、遊具設施設計及採購人員、美工人員、及現場館務人員等。

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。

第二章 文獻探討

本節主要是以遊戲理論相關文獻作為研究基礎，探討遊戲的義意、遊戲與兒童發展的關係；兒童透過玩物如何發展遊戲；遊戲對親子建立依附情感有何正向功能；一個具有教育功能的親子遊戲環境應具備那些規劃理念與基礎；最後再以近年來以親子參觀互動之相關研究作為親子互動之探討。

第一節 遊戲與兒童

壹、遊戲的意義

愛好遊戲活動是兒童的天性，遊戲之於兒童就像生命之於有機體一樣，是自然的事。遊戲是兒童的工作，是自動參與的，沒有成人的強迫與介入。

Johnson & Ershler(1982)稱「遊戲是一種出於內在動機、自由快樂、歷程導向和歡愉的行為」。「遊戲是人類純粹、最極致的精神活動。同時，在人與所有事物內在蘊含的生命中，就整體來說，遊戲是人類生活的翻版，所以，它提供了歡樂、自由、滿足、內外在此的憩息和世界的祥和。(曾錦煌譯 民71)。

何謂遊戲？溯自柏拉圖開始，理論家亦或是哲學家，近二百年的專業教育以及當代研究者的作品中，仍未能對遊戲創出一個普遍可被接受的科學定義，但遊戲包含了幾個基本特徵(Rubin,Fein,&Vandenberg,1983): 一、遊戲是內在動機，而非外在要求所引發。

二、遊戲是主動參與的活動，遊戲者可以自由選擇玩或不玩。

三、遊戲是過程導向，遊戲者只要做這件事情本身就可以得到滿足，而不是遊戲結果。

四、遊戲是好玩的 (pleasurable)。

五、遊戲包含了非真實和佯裝的成份

國內學者郭靜晃 (民 89) 提出綜合心理學文獻中有關遊戲的行為，說明遊戲包含以下幾個要點：

一、遊戲是一種不經言傳的行為，無固定模式，亦不能由外在行為或定義來區分。

二、遊戲出自內在動機，不受外在驅力如飢餓所控制，也不受目標如權力及財富所激發。

三、遊戲是重過程、方式而輕目的和結果。

四、遊戲是自由選擇的，而不是被分派或指定的。

五、遊戲具有正向的情感，遊戲通常被認為就是歡笑、愉悅和快樂的。

六、遊戲是主動的參與而且是動態的。

七、遊戲著重自我，旨在創造刺激，不同於探索行為旨在獲得訊息。

綜合上述心理學者對遊戲的定義，遊戲是強調內在動機、自發性、自由選擇、正向的情感、創造刺激、主動參與及人格特質的向度。

貳、遊戲與兒童發展

對兒童認知發展貢獻最大的，要算是瑞士心理學家皮亞傑 Jean Piaget (1896-1980) 了，皮亞傑將兒童的認知發展分為「感覺動作期」、「運思前期」、「具體運思期」、「形式運思期」四個階段，從認知發展的觀點解釋遊戲，他認為認知發展影響兒童的遊戲行為，並將兒童的遊戲行發展分為三個階段為「練習遊戲」、「象徵遊戲」、「規則遊戲」，摘要如表 2-1-1 (曾錦煌譯 民 71) 所示，並說明如下：

表 2-1-1 皮亞傑從兒童認知發展來區分兒童遊戲行為

認知發展階段	年齡	遊戲行為
感覺動作期 六階段		
1. 與生俱來的本能反射運動	初生至 1 月	練習的遊戲
2. 初步連環反應	1 - 4 月	
3. 次級的連環反應	4 - 8 月	
4. 機略的初步聯繫運用	8 - 12 月	
5. 第三級的連環反應	12 - 18 月	
6. 從由心活動創造新的機略	18 - 24 月	
運思前期	2 - 7 歲	象徵遊戲
		(結構遊戲)
具體運思期	7 - 12 歲	有規則的遊戲
形式運思期	12 - 15 歲	有規則的遊戲

一、感覺動作期的遊戲 (Sensorimotor Period) (0 - 2 歲)

依皮亞傑的分類，0 - 2 歲的幼兒，其認知發展處於感覺動作期階段，遊戲型態大部分屬於練習遊戲。皮亞傑認為感覺動作活動的發展是由三個漸次複雜型態的反應所組成，初級循環反應、次級循環反應及第三級循環反應，茲將感覺動作活動的發展和其各階段遊戲型態表列，(參閱表 2-1-2)。嬰兒期又稱為獨自玩樂的時期，以運動自己的身體，發音遊戲，播弄簡易玩物，使用感官為主的感覺動作遊戲為主要項目。練習遊戲並不涉及符號或任何特殊的技巧，但是包括為高興而重複的動作，當嬰兒重複他們的行為時，他們嘗試與早些所學的行為接合起來。這種自得其樂的遊戲，持續到兩歲以後就大為減少了。

表 2-1-2 感覺動作活動的發展和其各階段遊戲型態

發展階段	心智特徵	遊戲型態
0 - 1 個月	主要活動為簡單的反射動作	甚少學者對此階的遊戲作論述
1 - 4 個月	開始出現初級循環反應，如吸吮、抓握、注視等個別動作，並開始有所協調。	遊戲始於嬰兒重複做，為了高興而做的，一個自身肢體所導引的活動。
4 - 8 個月	次級循環反應出現，嬰兒重複著不局限在自身肢體所導引的活動。並對外在世界的反應極感興趣。	在遊戲中，嬰兒重複著動作，如敲打桌子，而從中得到滿足的效果。
8 - 12 個月	展現出有意圖的、目標導向的活動。如：孩童推開枕頭以取得置放於後的玩具。	通常目標導向的嬰兒會捨棄活動的目的，而只享受過程。例如，推開枕頭的動作變成了一個好玩的遊戲，而孩童似乎忘記了藏在枕後的玩具。
12 - 18 個月	第三級循環反應的開始不僅止於重複做有趣的動作，孩童在這個階段會讓這些動作有所變化以獲得更多的喜悅。	和感覺動作活動比較起來，這一階段會有極大的差異，亦即孩童會立即和有意地讓活動的經驗複雜化和更為有趣。
18 個月以上	出現表徵性的行為，幼兒有能力以某一件事物替代另一件事物。	自主感官活動逐漸地被表徵性的活動，也是入學前的主要活動所取代

資料來源：摘自於 Play, Dreams, and Imitation on Childhood, by. J. Piaget, 1962, New York: Norton.

二、運思前期的遊戲 (Preoperational Period) (2-7 歲)

此時期的幼兒以物為象徵是其最大特徵，但不同於嬰兒期那種單調反覆，百玩不厭的播弄，而是進入幻想性、模仿性、建設性與趣味性的操弄與創作，再發展至運動式的遊戲。三、四歲的幼兒尤其熱衷於模仿遊戲，透過角色的扮演以模仿成人的語言和行為，五歲時更具有社會化的戲劇性遊戲 - 由演戲的模仿至有意的模仿，幾乎佔了幼兒遊戲生活的大部份，六、七歲時

就進展至較具積極性、求知性的遊戲，例如，看故事書、看電視卡通、聽音樂或聽故事了。

三、具體運思期的遊戲 (Concrete Operational Period)(7 - 12 歲)

透過社交戲劇遊戲，兒童逐漸社會化，在這之前，兒童的環境觀念以“必須眼見真實的才相信”為限，形成自我中心的觀念，進而透過模仿和學習他人的角色，在遊戲中加上了規律的新方向，形成了有規則的遊戲(games with rules)。大家遵守規律，同時任何規則要改變必須獲得一致的同意，任何違反規則的行為都會被抗議。

四、形式運思期 (Formal Operational Period)(12 - 15 歲)

青少年對思想和事件的形式相當關心，其全神貫注於遊戲規則，並且沈醉於預想遊戲中種種的可能情況，以及整理出規則以應付可能發生情況。有規則的比賽表示高度遊戲發展的形成，由此兒童必須接受既定的規則並去適應，更重要的是，兒童學習在限度內控制自己的行為。

參、遊戲對兒童發展的功能

Lev Vygotsky (1896-1934) 認為遊戲可以促進兒童的認知發展。

(Vygotsky 1978) 強調，在遊戲中，幼兒能實現真實生活中所不能實現的慾望，遊戲即代表想像發展的開始。兒童的遊戲行為必須包含三個特徵：一、他創造了一個想像的情境，在這個情境中有「假裝」的行為出現。二、有角色的界定，每個人依照該角色所應有的行為去加以扮演。三、他能夠對角色加以命名，並且描述他所想像的情境。換句話說，遊戲中必定有語言的表達。他指出遊戲對兒童具有以下功能：

- 一、遊戲能讓兒童宣洩情緒和抒發感情。
- 二、透過想像的情境，有助於兒童抽象思考能力的發展。

遊戲有助於象徵思考能力的發展，使兒童能將思想和行動或實物分

離。(例如，以一條跳繩代替真正的火車，去代表「火車」的字義，此時「火車」這二個字已經從「火車」這個實物抽離)。

大體上來說，遊戲對兒童發展具有下列功能：

一、遊戲有助於兒童生理發展

體能遊戲包括練習遊戲、規則性的反覆和打鬧遊戲。兒童透過遊戲活動，發展肌肉協調和平衡能力，增進身體健康，有助於生理發展。

二、遊戲有助於兒童認知思考與創造能力發展

研究發現自由遊戲與創造思考間具有相關，參與自由遊戲越多，其在創思測驗之分數也越高 (Dansky & Silverman, 1975)。擴散性思考與創意的想像遊戲有關 (Hutt & Bhavnani, 1976)，有幾位研究者的結論是：遊戲者在團體中對物品有較不尋常的反應，而遊戲促進對物品新奇反應的能力。另外，辛格 (Singer) 與盧默 (Rummo) 二人 (1973) 也發現，具有高度創造力的男孩比較好奇、幽默、好玩以及善於溝通和表達。

三、遊戲有助於兒童情緒發展

研究顯示，經常進行想像遊戲的兒童比進行其他遊戲的兒童較有耐心等待，亦即控制衝動的能力較佳 (Rogers & Sawyers, 1988)。也就是說，象徵遊戲能提供幼兒適度表達情緒的機會，因而可以控制負面情緒對自己的影響。另一方面，兒童因參與遊戲活動，因自我表現而感到得意，因交到朋友而感到滿足，因不快情緒獲得舒解而感到開心，兒童在遊戲活動中，經驗到各種情緒，並學習如何處理情緒問題。

四、遊戲有助於兒童社會能力發展

社會能力是指個體有效地處理人際問題的能力。兒童的象徵遊戲、社會戲劇遊戲活動提供兒童充分的社會學習機會，例如，學習如何加入一個團體、如何與他人相處、如何分工合作、如何與他人協調、如何遵守遊戲規則、如何與人分享等。

另外，徐澄清（民 75）指出遊戲對兒童有下列幾項功能：（一）滿足兒童的好奇心與探險心。（二）建立彼此更親密、溫暖的親子關係。（三）訓練孩子解決問題的能力。（四）促進孩子的社會性發展。（五）藉由觀察、模仿，孩子能學習更多的事。（六）專家用來治療有情緒困擾、行為問題孩童的處方之一。

肆、兒童發展與遊戲行為

以兒童發展的角度來看遊戲行為，可將遊戲行為分為認知性遊戲行為和社會性遊戲行為，分述如下：

一、認知性遊戲行為

Piaget（1962）將認知性遊戲行為，分為練習遊戲、象徵性遊戲和規則遊戲，Smilansky（1968）採 Piaget 之分類架構，另修改為四類的認知性遊戲行為：

（一）功能遊戲（Functional play）

簡單的、重複的肌肉活動，包含使用或沒有使用遊具。

如，跳、跑、踢、搖晃玩具等。

（二）建構遊戲（Constructive play）

有目的的遊戲與使用玩具，例如，美術拼貼、釘木板、疊積木、堆沙堡等遊戲。

（三）戲劇遊戲（Dramatic play）

模仿角色的遊戲或關於行動和情境的偽裝，例如，扮家家酒遊戲、把木棍當馬騎的遊戲。

（四）規則遊戲（Games with rule）

訂好規則，互相遵守的遊戲，例如，籃球賽、下棋等。

二、社會性遊戲行為

社會性遊戲行為最早由巴頓（Parten1932）提出，巴頓觀察幼兒在遊戲中的社會參與情形，她發現幼兒在遊戲中的社會行為可以分為六類：

（一）無所事事的行為（unoccupied behavior）

沒有參與任何遊戲活動或社會互動，只是隨意觀望。是2 - 3歲兒童出現較多的行為。

（二）旁觀者的行為（onlooker behavior）

兒童大部分時間都在觀看他人遊戲，偶爾和他人交談，有時候會提出問題或提供建議。是2.5--3歲兒童出現較多的行為。

（三）單獨遊戲（solitary play）

兒童獨自遊戲，沒有和別人互動，附近也沒有其他幼兒玩相同的玩具。2—2.5歲兒童出現較多的行為。

（四）聯合遊戲（associative play）

兒童和其他幼兒玩在一起，進行相似但不一定相同的活動，遊戲中沒有分工和組織。3.5—4歲出現較多的行為。

（五）平行遊戲（parallel play）

兒童玩與鄰近幼兒相同的玩具，但彼此之間沒有互動。2-3歲兒童出現較多的行為。

（六）合作遊戲（cooperative play）

遊戲具有組織性，幼兒和其他幼兒合力完成某個作品或達成某個目的。4.5歲兒童出現較多的行為。

第二節 玩物與遊戲行為

賀慧玲民（81）指出幼兒的生活就是遊戲，也於遊戲中成長。福祿貝爾曾就此做了最佳的闡明：在兒童時期遊戲是最精緻的精神活動，同時也是典型的人類整體生活，蘊藏著許多人與事的自然生命，它給予兒童快樂、自由、滿足、內外的平靜，以及世界的和諧。在幼兒進行遊戲活動的過程中，另一個扮演積極催化劑角色的就是玩具；它吸引著幼兒的注意力與好奇心，豐富遊戲的內容並促進感覺、知覺、動作、肌肉、語言、社會能力等身體及心理的發展。

壹、玩物的意義

玩物，或稱玩具（plaything, play material, toy），因玩物的形式眾多且受地方風俗及文化的影響，玩物的定義也有所不同。Zimmerman & Galovini（1971）主張玩物是一種學習的工具，經由玩物的操作與使用，能刺激與發現外在世界與環境的相對關係。兒童遊戲、工作的材料，舉凡作為遊戲對象的材料皆可稱為玩具。綜合歸納玩物定義可分為二：

- 一、廣義的玩物：兒童遊戲所使用的物體。
- 二、狹義的玩物：由廠商製造市面販售的商品化精巧的遊戲物品。

貳、玩物的種類

- 一、依幼兒的年齡為標準來做區分

以年齡為標準來區分玩物是非常普遍的分類方法，可由嬰兒玩具到小學生玩具等做階段性的區分，區分範圍無一定標準。表 2-2-1 即以兒童各年齡發展階段來歸納玩物的種類：

表 2-2-1 兒童各年齡發展階段之玩物種類分析表

嬰兒期 (0 - 1 歲)		
兒童發展階段	身心特質	配合增進發展的玩物
發現期 (0 - 3 個月)	嬰兒大部份的時間都用來睡眠。 喜歡看會移動的東西，注意尋找 分辨聲音的來源，能觸摸、吸吮	父母是最適合的玩物 造型簡單、色彩鮮艷、能發 出聲音的玩物、鏡子
好奇期 (3 - 6 個月)	能移動身體、翻身、玩弄自己的 手、腳、透過抓、握、聽、看的 方式表現出對環境的好奇心。	填充玩具、布偶、抓握玩具 音樂、畫冊等
探索期 (6 - 1 2 個月)	開始學說話，聽懂簡單的句子和 指示。學站和坐，喜歡爬行觸摸， 也喜歡拿和丟的動作	除上述玩物外，增加可簡單 操作玩具、造形簡單同時能 發出聲音的推拉玩具、球等
幼兒期 (1 - 6 歲)		
1 - 2 歲期	幼兒已可到處走動，早期的思考 力已漸形成。 大小肌肉、語言能力都在增強中	推拉玩具、騎乘玩具、球、 積木、玩偶、音樂、圖畫書、 玩水玩具等
2 - 4 歲期	喜歡發問，喜歡用大人的東西來 玩，喜歡有玩伴和模仿遊戲 喜歡大肌肉方面的運動	三輪車、球、空紙箱、簡單 配對玩物、積木、拼圖、玩 沙、水和家家酒的玩物
4 - 6 歲期	喜歡合作式玩法，更能與他人協 調。玩具體的玩具。人生基本動 作大致完成	上個時期的玩物仍很適合 童話故事書、美勞用品、打 擊樂器、音樂、舞蹈

二、以兒童發展領域分類

幼兒各個發展領域可能包含的遊戲材料和設備可參見表 2-2-2

(黃瑞琴 民 81)

表 2-2-2 玩物設備與發展領域的關係

發展領域	材 料 和 設 備
身體發展	攀登架、帶輪玩具、積木、輪胎、球、鈕扣框架、梯子、穿鞋帶玩具、穿珠玩具、形狀卡、平衡木、剪刀、拼圖、木工工具、玩沙工具、能讓幼兒發展大肌肉或小肌肉的任何其他設備或材料
社會發展	有關幼兒經驗的材料，如：郵局或雜貨店的道具、扮家家酒材料和能讓兩個或更多幼兒一起工作的活動或經驗
智能發展	動物、植物、操作的材料、沙、水、木塊、積木、天平、放大鏡、配對遊戲、積木附件、圖書、錄音帶、圖畫、拼圖、烹飪活動、和能讓幼兒思考和運作的其他材料
創造力發展	各種顏料、各種不同大小、形狀和質料的紙、黏土、廢物利用、豆子、米、漿糊、布、線、編織框架、刀片、剪刀、印製的材料、積木、服裝、吸管、木塊、和幼兒能用來表達他們的世界的任何其他材料。
語言表達	圖書、錄音帶、語言經驗的材料、圖表、故事、手指遊戲、布偶、幼兒自製書、扮演的服裝、社會情境與其他幼兒和大人互動的機會
情緒發展	能讓幼兒獲得成功經驗的任何材料、給予幼兒挑戰但不使其挫敗、讓幼兒獲得成就感。

三、依 Piaget 遊戲理論針對玩物本身一般功能的目的來區分：

(一) 象徵遊戲玩物 (symbolic play materials)

如：布偶、娃娃、縮型玩具等。

(二) 流體性的建構遊戲玩具 (Fluid-construction play materials)

如：黏土、水彩、圖畫等。

(三)結構性的建構遊戲玩具(Structured-construction play material)

如：積木、樂高玩具、拼圖等。

(四)感覺動作遊戲玩具(Sensori-motor play materials)

如：滑梯、攀爬架等。

(五)數字與識字符號的學習玩具(Sign play-numbers and letters)

如：數字卡、字母卡等。

參、玩物對兒童發展的功能

高麗芷主張(民75)兒童六歲以前,孩子無法由抽象的概念來認識外界的事物,而必須以實際的感覺來認識與學習,所以他們必須不斷以身體及四肢的動作來增加感官及運動的經驗。因此教育幼兒通常需以具體的事物為教具,同時要提供大量的活動以增加他們肌肉關節的動作及對自己形體的認識。因此父母應多提供促進孩子發展的玩物,讓他們主動透過這些經驗所獲得的感覺刺激,來幫助他們的神經鞘生長及神經突分枝,使他們的腦功能提高。茲將玩物對兒童發展的功能分述如下:

一、玩物對兒童生理發展的功能

Piaget 認為先是玩物引導幼兒的動作發展,而後嬰兒才學會控制玩具,因為玩物提供了使用動作基模的機會,嬰兒會在重複這些玩物的動作基模中發展,並進而類推至其他玩物。在兩歲時,兒童根據過去的經驗加以重組以建構新的基模,而學會使用我們成人所預期的遊戲方式來使用玩物。

(Johson, Christie & Yawkey,1987)。

嬰兒的玩物遊戲隨著年紀增長而增加組合性遊戲,遊戲的型態由功能性或操弄式的使用玩物,逐漸到用一種較符合社會期望的應用玩物。也因著經驗的擴增與動作技巧的精熟,兒童可以運用時間及空間的變化而操控玩

物，因此其玩物遊戲也從簡單性進展到較複雜性的玩法。

二、玩具對兒童社會行為的功能

研究指出，玩東西是嬰兒時期在社會遊戲發展中主要因素之一，玩物被稱為是「社會奶油」(social butter)，是用來助長及潤滑同儕間的社會互動。兒童會利用玩具作為社會互動得以進行下去之轉機。開始時可能是各玩各的玩具，然後再進一步成為互動的遊戲，因此，玩具可視為調節社會互動的工具。此外，幼兒也同時因社會經驗的累積而增加其複雜的社會互動技巧，與別人一起玩玩具便是這種社會互動的副產品。最近嬰兒社會遊戲的研究中發現，嬰兒可以藉著與同伴玩玩具及彼此互動的過程中獲得更好的社會遊戲技巧（郭靜晃 民 81）。

三、玩具對兒童認知發展的功能

Wohlwill & Heft（1985）認為玩具之促進幼兒認知發展可從兩個觀點來看：一是幼兒經由與玩具互動過程，幼兒可以區別玩具的性質以及玩具究竟能以何種方式使用，因此玩具能當作是問題解決的工具和物體屬性的參考依據；一是從認知動機架構觀之，幼兒與玩具互動經由更進一步地探索過程以激發其解決眼前呈現的問題，當幼兒解決難題或有所突破進展時即可視之為獲得更高層次的認知功能。（轉引自林芳菁 民 81）

Bradley(1985)針對玩物對幼兒認知能力的影響提出了以下幾個結論：

- （一）嬰幼兒期的孩子喜歡和玩物一起玩。
- （二）幼兒期所提供的玩物對未來智力的發展具有中等程度的相關性。
- （三）玩物可提供刺激幼兒社會互動及動作發展之機會。
- （四）對較年長的幼兒而言，玩物是提供幼兒想像遊戲的一個刺激物。

在玩物類別對幼兒遊戲行為影響之相關研究方面 Vanderberg(1981)考驗學前幼兒在二個不同環境設備下，幼兒的社會遊戲行為。結果指出

在玩積木、體能等玩具的環境中幼兒有較多的聯合性遊戲出現，且遊戲的團體也較大。在玩紙、蠟筆等大肌肉玩具的環境中幼兒有較多的單獨及平行遊戲出現。

(Rubin & Seibel1981、Quay, Weaver & Nell1986)觀察幼兒在自由遊戲時的玩物選擇與社會互動情形，皆發現幼兒的社會性行為比非社會性行為多，在娃娃家、木工角、操作角等遊戲區域出現較多的社會性活動，而語言、畫畫、藝術、圖書等遊戲區域則引發較多的非社會性活動。

林芳菁(民82)在「玩物對大班幼兒社會遊戲與社會互動行影響之研究」中透過對32名大班幼兒做觀察研究，結果發現：

- (一) 幼兒的「單獨遊戲」、「平行遊戲」、「聯合遊戲」及「合作遊戲」的社會遊戲行為會因玩物類別的不同而有顯著差異。
- (二) 幼兒的「正向語言互動」、「中性語言互動」、「中性身體互動」及「中性非語言非身體」的社會互動行會因玩物類別的不同而有顯著差異
- (三) 在幼兒的遊戲中，幼兒會因玩物的不同特質而有不同的行為產生。

結語：

依據幼兒的生理及心理發展，每一發展階段都有其不同的遊戲內涵。在為0-6歲幼兒設計的遊戲環境裏，即針對幼兒每個發展階段的遊戲特徵，提供多樣且適性的遊具(玩物)，營造一個溫馨、愉快、活潑且富變化的遊戲情境，激發幼兒的玩興和學習興趣。

第三節 遊戲與親子關係

親子互動是生命中首次也是最重要的學習過程，親子在互動過程中傳遞親情與愛的訊息，本節將分別探討一、親子依附關係。二、親子遊戲。三、父母在遊戲中的角色。四、親子互動內涵相關研究探討。

壹、親子依附關係

英國精神病理學家 John Bowlby 最早提出依附理論，他認為「依附」(Attachment)是嬰兒與其主要照顧者間所建立起的強烈情感聯結，是人一生中最早接觸到的人際關係。安全的依附關係，是嬰兒安全感的主要來源，親子間密切互動，雙方感情的聯絡，促使嬰兒對母親以及對周遭的環境產生安全感與信任感。

研究發現，與母親安全型依附之幼兒，其認知發展較佳 (Main. 1983; Belsky. Gardugue. & Hrncir. 1984)；社會能力較佳；問題行為較少 (LaFreniere & Sroufe. 1985, Fagot & Kavanagh. 1990, Cohn. 1990)；與同儕、好朋友及手足之關係較好、較親密 (Park & Waters. 1989, Teti & Ablard. 1989, Cohn. 1990)；對分離的反應及對自我的看法較開放且正向 (Kaplan. 1987, Cassidy. 1988)；自我性較佳，自我控制亦適當 (Arend. Gove. & Sroufe. 1979) (轉引自黃凱倫民 80)。由此可見，早期與母親所建立的依附關係，影響日後個人認知發展、社會發展、與他人的關係及對自我的看法。安全的依附關係實是個人發展的重要基石。

幼兒的生活充滿著遊戲活動，與孩子一起遊戲，在互動中傳遞關懷與支持的訊息，由此建立安全的依附關係實為父母的不二法門。

貳、親子遊戲的功能

心理學者 Sibylle Escalona (1968) 對一百二十八位幼兒和他們的母

親進行遊戲行為的觀察，研究結果發現，幼兒單獨一個人玩，即使他擁有許多的玩具，和有大人陪伴的幼兒，他們的知覺動作遊戲時間和複雜度有顯著差異，單獨一個人玩的幼兒，其知覺動作遊戲較單純時間也較不持久。繼 Escalona 之後，有更多的學者提出支持的看法，他們認為，由於父母的參與，嬰幼兒遊戲會變得較容易受到鼓舞，且這些遊戲遠較沒有成人陪伴的遊戲來得有深度及具複雜性，成人顯然成了兒童有技巧社會遊戲的指導者和學習的教育者。(Hooshyar1986, Post 1992) 的研究皆發現母親的說話方式不同，孩子的語言能力也跟著有不同的表現。(郭靜晃譯民 89) 綜合學者觀點提出親子遊戲的重要性：

- 一、親子遊戲可使幼兒保持在最佳的警醒水準，使遊戲不會過於枯燥也不會過於興奮。
- 二、可使幼兒和其父母親處於密集的社會互動中，也因而提供了父母和孩童依戀的管道。
- 三、鼓勵孩童探索周遭的事物。
- 四、使幼兒更密切地參與社會層面的語言。

自六 0 年代開始將親子遊戲的觀念，運用於兒童治療，稱為親子遊戲治療 (Filial Therapy) 其目的是透過親子間的互動，和諧的關係，改善兒童情緒上的困擾。綜合言之，親子遊戲具有下列功能：

- 一、可增進對孩子的了解。
- 二、可增進對孩子的溫暖感及信任感。
- 三、幫助父母與孩子溝通。
- 四、幫助父母認識到遊戲及情緒在兒童生活裏的重要性。
- 五、減低父母教養的挫折感。
- 六、幫助發展多樣化的親職技巧。
- 七、幫助兒童發展自制力及責任感。

參、父母在幼兒遊戲裏的角色

Griffing 指出，成人在參與遊戲之前，必須預備好四個條件，即，空間、玩物、時間和預先經驗。如 圖 2-3-1（轉引自郭靜晃民 89）

- 一、時間：一般來說，學齡前幼兒，自由遊戲時間最少需要三十 四十分鐘，這樣幼兒才有足夠的時間去計劃及實現高層次的戲劇、建構遊戲的情節。
- 二、空間：空間是兒童遊戲的場域，應提供足夠大、多變的空間形式、例如，桌下、可鑽入的紙箱、或可躲藏的隔間等，讓孩子可以玩建構及戲劇遊戲。
- 三、玩物：對兒童而言，「玩」是他們建構童年天地的過程，而「玩物」則是不可或缺的工具。透過玩物的刺激可促進幼兒認知、語言、情緒、社會及身體動作發展。
- 四、先備經驗：幼兒根據過去的遊戲經驗及知能，來發展新的遊戲技巧，尤其扮演遊戲，更需要根據他們對角色的了解來表現出角色的特質。

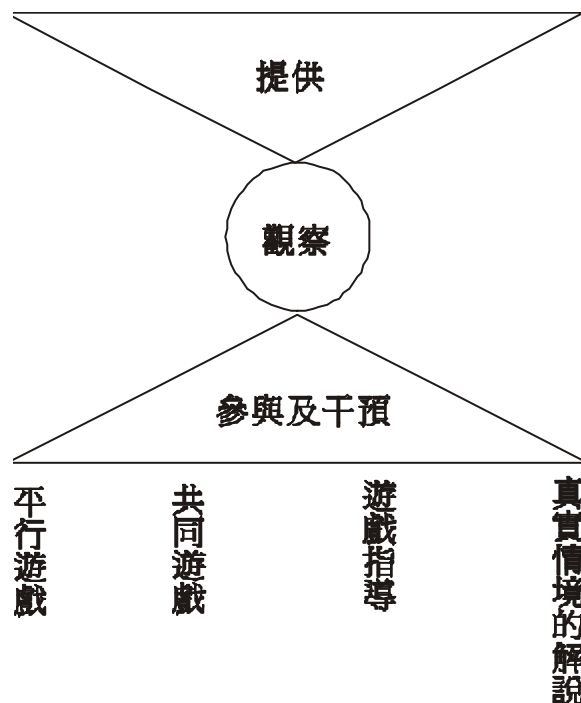


圖 2-3-1 加強遊戲：提供、觀察及參與

資料來源：郭靜晃（民 89）。兒童遊戲—兒童發展觀的詮釋。

陳淑敏（民 88）提出，父母在幼兒的遊戲中可以扮演的角色很多，包括時間的規劃者和掌控者、空間的規畫者與情境的佈置者、玩物的提供者、先備經驗的提供者、遊戲行為的觀察者、遊戲活動的參與者或引導者。

一、時間的規劃者和掌控者

幼兒需要充裕的時間遊戲，因為幼兒的遊戲都是從簡單的形態開始，經過不斷地嘗試和構思，才進入複雜的遊戲形態。如果時間不夠充裕，幼兒就不會去嘗試或思考比較複雜的遊戲，相反的，遊戲時間如果充裕，幼兒才可能出現較高層次的遊戲行為。

二、空間的規劃者與情境的佈置者

環境中的任何東西，對兒童而言都是一種潛在的刺激。空間的規劃與佈置可能影響幼兒的遊戲行為，情境佈置適當，可以引發幼兒較豐富的遊戲內容及較為複雜的遊戲行為。

三、玩物的提供者

依照幼兒的成長發展來看，四歲到六歲幼兒，喜歡從事建構性遊戲，例如，拼圖、積木、樂高玩具等。另外，象徵性遊戲也是非常受幼兒喜愛的，提供象徵性玩物，可引發幼兒從事較高層次的遊戲行為，由此可知，幼兒的成長過程中，適切的玩物的提供是必須而且重要的。

四、先備經驗的提供者

當幼兒的遊戲內容貧乏時，必須提供幼兒某些先備經驗或提升某些能力，幼兒才可能進行比較高層次的遊戲，例如透過故事講述或書籍閱讀可以豐富兒童的想像力。

五、遊戲活動的參與者

父母親參與幼兒遊戲，可提高幼兒遊戲的興致，刺激兒童的想像力、語言的應用能力、適時的糾正不好的行為，更可由親子緊密的互動中，建立融洽的親密關係。

六、遊戲活動的引導者

當幼兒在遊戲中遭遇困難或瓶頸時，父母的引導、提供建議或線索，可幫助幼兒解決困難與突破瓶頸。

父母是孩子生命中最重要的人，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。而與孩子建立融洽關係的最好方法，就是參與孩子的遊戲，透過遊戲的方式能了解幼兒的內心世界、孩子的想法與感受，並運用新的溝通模式於親子互動中，從而發展正向的親子關係。

節四節 兒童遊戲環境規劃

羅伯·索耳 (Robert Sommer) 說：「離開環境即無行為可言」(黃慧真譯，1992)，也就是說，人的一切行為表現和其所屬的生活環境是密不可分的，環境改變了，人的行為也跟著變了。Lewin (1931) 亦曾說過：「行為是個人與環境交互作用的函數， $B=f(P, E)=f(L)$ 」，也就是個人行為隨其生活空間而變化，即說明了環境對個人行為所造成的影響 (參閱圖 2-4-1) (轉引自湯志民 民 90)。維高斯基 (Vygotsky) 也認為「如果成人能夠提供豐富的互動環境和積極的活動引導，則孩子可獲得較高的學習成效」。由此可見，為兒童創造一個安全、舒適、有趣的遊戲學習環境讓他們能自由探索和體驗是多麼重要了。

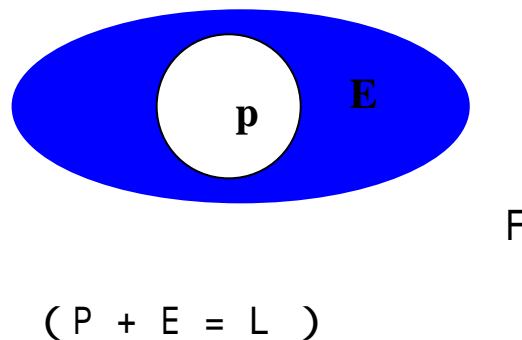


圖 2-4-1: Lewin 心理學觀簡化圖

資料來源：轉引自 (湯志民 民 90)

說明：每個人 (Person, P) 都生活在心理環境 (psychological environment, E) 中，共同形成生活空間 (the life space, L)，生活空間之外的外緣 (the foreign hull, F) 是世界的一部分，尚未經人的知覺或意識併入生活空間。

兒童遊戲學習空間有許多種形式，例如，家庭、遊戲場、幼稚園等，本研究係針對將學習區理念應用在兒童遊戲空間規劃上的親子遊戲館為對象。親子遊戲館是兒童自由探索學習的場所，不同於幼稚園的是它不是

一個教學機構，沒有老師的強制介入和主導。兒童完全依自己的興趣和能力選擇遊戲器材和遊戲方式，輔以家長的參與同樂，親子遊戲館是一個真正讓兒童「在遊戲中學習成長」又能給予父母學習與孩子互動的一個促進親子關係的遊戲學習場所。

對孩子來說，環境是會說話的。當他們進入環境裏，他們能分辨出這是否是為他們安排的地方，及他們應如何使用的方式。（轉引自李淑惠，民 84）有關兒童遊戲學習環境規劃的內涵，本節將針對遊戲學習區規劃、及其他物理環境（包含室內的聲音、光線、色彩、溫度和濕度等因素）逐一探討。

壹、遊戲學習區規劃

張翠娥（民 72）指出，在台灣，「學習區」的起源，是於民國 59 年，師範大學美籍客座教授 Broke，介紹一本改進英國幼兒學校教育的書籍 - 「英國初級學校的革命性改進」，內容談及，英國引進美國「開放教育」（open education）利用「發現學習」（discovery learning）「統整課程」（integrated curriculum）「自由日」（free day）及「不拘形式教育」（informal education）來改進幼兒學校教學法，效果很好。引進台灣後，先後在台北師專（現已改制為台北師範學院）附屬幼稚園、台北幼幼幼稚園、新竹師專（現今已改制為新竹師範學院）附小附屬幼稚園，學習區模式實驗發現學習教學法，並加以研究推廣。一直到今日，學習區模式已成了學前教育甚至初等教育廣為採用的學習環境規劃方式。

一、學習區的意義和功能

White 和 Coleman（2000）將「學習區」（classroom learning centers）定義為：設計來支持及整合學習活動內容（如科學、數學、美術、音樂）的空間，被妥當佈置，裡面並配置有適齡的教材及設備。

黃世鈺（民 89）分析，「學習區」是指經園、所規畫，供幼兒主動探索

與操作的地方，這些地方包括幼兒的活動室內，以及園區可以讓幼兒安全活動的地點。

戴文青（民 89）指出，學習區是指一個有規劃且多樣性的學習環境，幼兒能夠在這裏依照自己的能力、興趣及發展階段，有效的且有系統的完成某種學習活動，或達成某一學習目標。

蘇愛秋（民 89）認為學習區規劃目的是為尊重幼兒有選擇權利，培育幼兒自發性、啟發自我學習潛能，感受個人與環境之關係，促進同儕間積極互動，擴充人際關係，學習彼此尊重，遵守遊戲規則，並滿足求知慾與好奇心，從探索與操作的過程，養成簡易技能與處事能力，進而發展自助而能助人，對自己才會充滿信心。

周淑惠、陳志如（民 87）認為一個具有學習區規劃而且真正進行學習區活動的幼兒活動空間具有下列功能：

- （一）從自由選擇、完成活動與收拾中，發展幼兒的獨立自主性、責任感。
- （二）從同儕互動中發展幼兒的社會性能力，包括合作、輪流、等待等。
- （三）從同儕互動與遊戲扮演中發展幼兒的語言溝通能力。
- （四）提供真實、具體經驗，促進幼兒的學習成效。
- （五）提供自由選擇機會與遊戲化活動增進學習意願與動機。
- （六）符合個別差異的需求，幼兒可依自己能力、興趣選擇其所欲之區域與活動內容。
- （七）滿足內在個別差異的需要，幼兒可按其當時內在需求，選擇社會接觸方法、指導方式與學習方式。
- （八）可將各學科領域整合於各項具體活動之中，提供了均衡且統整的學習經驗。

遊戲學習區規劃本持著幼兒教育空間學習區的規劃理念，最大的差別

在於沒有預先的課程設計，沒有預定的教育學習目標，也少了「老師」這個強勢角色，取而代之的是更多自由揮灑、無拘束的空間。綜合學者論述，研究者認為遊戲學習區是指依兒童發展需要，在遊戲空間內劃分幾個學習區，提供豐富的圖書、玩具和遊戲器材，讓兒童能自由發覺、探索、觀察、想像和玩樂的遊戲空間。

二、遊戲學習區的規劃型態

遊戲學習區應依照不同成長階段兒童之個別需要來規劃，如，針對 0-2 歲嬰幼兒規劃的遊戲學習空間應該和為其他較大學齡前兒童學習空間有所區隔，另一方面，遊戲學習區應擺置多樣化、適齡、適性的遊戲器材，提供兒童豐富的感官刺激和操弄和探索的機會。李錦華（民 90）認為遊戲學習區至少要有下列幾種型態。

（一）適合 0 - 2 歲嬰幼兒的感官發展區

朱敬先（民 81）表示，感官知覺是兒童獲得知識及發展智慧的發端，由感官所得的片斷訊息進入腦神經系統後，彼此結合在一起，而形成概念、構成知識，這個過程叫統合。感官發展區應針對嬰幼兒的視覺、聽覺、觸覺、嗅覺能力發展進行規劃，大面鏡子、可敲打的簡單樂器、氣味箱、色彩鮮明的掛飾、不同觸感的抓握玩具等，都是很好的選擇。

（二）大肌肉發展區

屬功能感官遊戲區，嬰兒六個月以後大肌肉動作能力快速發展，應提供大的空間讓幼兒去活動，例如，可爬、可鑽、可推拉的遊具，木馬、球、小溜滑梯或大型的組合遊具也很適合。

（三）圖書視聽區

屬功能感官遊戲區，親子共讀，不僅能增加親子間的親密關係，更是協助兒童發展認知能力、語言能力和創造思考能力的有效方式，

視聽器材的輔助讓兒童接觸更多元、豐富的資訊。圖書視聽區可陳列各式圖畫書、布書、玩具書、錄音機、各式音樂及故事光碟還有電腦設備。

(四) 扮演遊戲區

扮演遊戲區，提供兒童一個自由想像和角色模仿的空間，這個空間可設置一個小小的家，家中成人常使用的衣物、用品不可少，另外洋娃娃、玩偶等也是孩子們的最愛。

(五) 美勞創意區

屬建構遊戲，美勞創意區最好安排在靠近水源，有水槽的地方，地板應採用磁磚或石材等易清洗的材質，好讓兒童可盡情地塗鴉、嚐試和創作。器材設備上應備有各式繪圖材料、各式紙材、布料、可供廢物利用的各式材料和勞作用具等。

(六) 沙水區

屬建構遊戲，沙和水是大自然的產物，藉著玩沙和水，可以增進兒童對自然環境的了解，因此沙水區最好能延伸至戶外，因為戶外有較大的空間，較能與自然結合，也較不會影響其他遊戲區的兒童。兒童藉著不同的器材和不同的方式玩沙戲水，更可增進兒童的手眼協調能力、創造思考和解決問題的能力。

三、遊戲學習區的規劃原則

在規劃遊戲學習區之前，首先要考慮各遊戲學習區的特性；屬於動態的空間，還是靜態的空間；是要離水近還是要離水遠，(參閱圖 2-4-2)

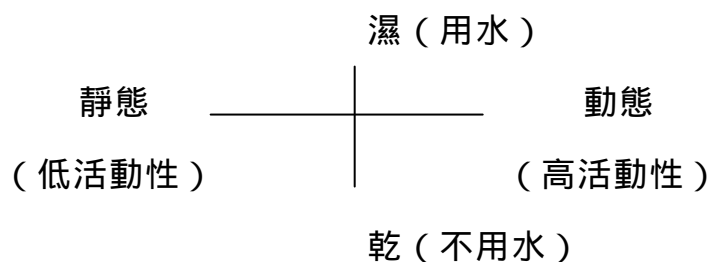


圖 2-4-2 遊戲活動性質的分析架構

資料來源：李錦華等著（民 90）

- （一）遊戲學習區規劃應該將活動性質相似的遊戲學習區安排在一起，增加空間使用彈性，並可減少對活動性質不同學習區的干擾。例如，可將大肌肉學習區和象徵扮演區安排在一起，使兒童有更大的活動空間。
- （二）遊戲學習區的性質應與空間位置屬性相配合，例如，視聽圖書區為靜態屬性，應該設置於離入口較遠的地方，才不會受到干擾。遊戲學習區規劃，應用開放式教育理念的學習區規劃模式，遊戲空間融合了教育理念，以個別化為前提，讓兒童自由探索、觀察、觸摸，使遊戲空間不只是遊戲空間，而是一個達成完整學習的遊戲空間。

貳、遊戲環境和動線規劃

Vergeront (1987) 強調，很難到達的學習區使用度會降低，通道切穿學習區會妨害幼兒的工作進展和分心，狹窄的通道則會造成擁塞。劉玉燕(民 82) 指出，遊戲環境要能滿足小孩在各遊戲學習區之間自由走動做選擇，小孩的動線要簡單明瞭，且能有機會瀏覽各項活動，而又不會干擾到進行中的活動。因此，遊戲環境的動線規劃，應從動線的流暢和安全，以及動線影響學習區配置著手。

一、自由流動的動線

採用開放空間配置（走道與活動空間之間採用最低限的區隔），並應開創空間多重使用的潛力，亦即一處開放的地板能提供許多不同活動使用。

二、動線影響學習區配置

Graves 等人 (1996) 引用 Shapiro 之見解，提出，儲藏櫃、書架、低

的分隔物可用以形成交通流動模式 (traffic flow patterns), 並決定學習區可能的數量。也就是說, 學習區的界定, 可使用地毯、不同的地面高度產生的層次感、平臺或矮櫃作為邊界。

蔡春美等 (民 81) 並指出, 幼兒學習空間規劃需考慮下列幾項原則:

- 一、動線的安排要讓幼兒能觀察各學習區的活動, 且很容易進入各學習區為原則。
- 二、環境中有流暢的動線及剩餘空間至少占全部面積二分之一以上。
- 三、通路要明顯以避免活動室交通混亂。
- 四、應有兩個基本出入口: 這是基於安全及活動的理由。

參、其他物理環境

室內的聲音、光線、色彩、溫度和濕度影響室內的情境, 也會影響幼兒的行為以及他們的學習效果, 因此幼兒遊戲環境應重視此四項物理環境設計。

一、室內聲音控制

開放性空間通常也意味著空間要具有彈性, 能具有多重使用功能, 但, 相對的也很容易造成各個學習區的相互干擾, 聲音控制就是一個很重要的問題了。Graves et al (1996) 指出減少室內噪音的方法如下:

- (一) 一般來說正方型的室內空間噪音較長方形的室內空間少。
- (二) 透過環境柔化, 可減少環境的噪音, 軟性家具、地毯、植物、枕頭、窗簾、吊飾、降低天花板高度等可吸收音波並將噪音減至最低。
- (三) 室內光線控制

就心理上而言, 良好照明環境可防止疲勞: 疲勞會減低遊戲的興趣和學習效果, 一個舒適、明暗適中的環境才能使兒童情緒得到舒展, 並能消除疲勞。就生理上而言, 不良的照明環境會造成視覺器官上的毛

病，如近視、散光，不良眩光照明還會引起身體不適、頭痛等現象。因此，如何安排室內照明，給兒童一個舒適、健康的遊戲環境就更形重要了。

自然光最有益兒童健康也最令兒童感到情緒舒適的。但在室內，自然光取得有限，尤其在台北都會地區混凝土建築叢林之中，想要在室內享受自然光更是不易。Graves et al (1996) 指出幼兒教育情境的採光，通常規定為無眩光照明(glare-free illumination)50-60 呎燭光(534-640 米燭光)

湯志民 (民 90) 認為室內光線控制上，應注意以下幾點：

- (一) 最有效的採光環境，是符合兒童活動的需求，例如，美勞創意區如設置在有自然採光的地方，較會有顯著佳績；視聽圖書區則不適宜太強烈的自然光，而需要個別的照明規劃，桌燈、立燈皆很適合。
- (二) 運用局部的投射燈採光，可增加遊戲學習區的明亮和吸引力，淺色的牆壁、及地板顏色也可增加室內的明亮度。
- (三) 如果室內太亮，則可重新安排屋頂上的採光，配置可移動的低瓦數燈泡，而彩色的窗簾不反光的構造和陰影，則可提供安逸的效果。

總之，兒童遊戲環境照明應以柔合，且明亮為原則，配合各遊戲學習情境需要做適當的調整規劃，以符合兒童的真正需求。

三、室內色彩計劃

研究顯示，兒童是色彩取向先於形式取向的，因此優良的室內遊戲環境色彩規劃不僅能引發兒童的遊戲學習興趣和好奇心更能給予舒適視覺，減少近視產生。

亞洲地區學校建築研究學會 (Asian Regional Institute for School Building Research) (1972) 指出色彩對兒童的重要性如下：

- (一) 兒童會以各種不同方式對色彩做情感性的反應。例如：興奮、安靜等。
- (二) 幫助兒童了解物體與空間之關係，此有助於知覺之發展。

(三) 增加室內照明度。

(四) 可降低因眩光所帶來的不舒適。

Faber Birren (1969) 指出色彩對行為的影響有兩個向度，一是離心的、一是向心的。(轉引自王慧敏 民 76)

(一) 離心的活動：當環境是溫暖、明亮的顏色，如黃、粉紅時，人的身體將傾向外部活動，在此種環境下則有助於肌肉活動及愉快的心情。如，活動、表演空間。

(二) 向心的活動：當環境是屬寒色系、低明度，如灰藍時，較不會使人分心，亦即心靈指向，在此種環境下較適合從事心智活動，如，閱讀、圖書視聽的空間。

遊戲環境內每個學習區內功能和情境不同，應依照其個別特色從事色彩計劃，基本上，室內色彩計劃有幾原則：

- (一) 遊戲環境室內應選擇適合兒童生活的色彩，調和色系對於學習最有益
- (二) 室內若為間接採光，天花板應用反射率較高的明色系色彩。
- (三) 若室內空間較大，用暖色色彩；若室內空間太小，則宜用寒色色彩。
- (四) 室內牆面不宜採用過多彩度太高的色彩，因為過多的視覺刺激容易使眼睛疲勞。

四、室內溫濕度控制

舒適的溫度和濕度影響幼兒合作和智能的發展。國內幼稚園室溫的規定，以 20°C - 25°C 為宜，濕度以 60 - 65% 為宜。(教育部國民教育司 民 78)。如果室內濕度不夠，可放置開放的水族箱或植物以增加濕度。但是，以台灣的地型與氣候來說，濕度往往太高，除濕設備也是很重要的。

良好的通風可使兒童頭腦清淅,提振精神,黎志濤(民85)指出幼兒活動室的換氣,每小時1.5次,因此在設計室內空調時,不能夠封閉空間或減少通風。

肆、兒童學習環境相關研究探討

Read、Sugawara & Brandt (1999)在「物質環境的空間和色彩對學前幼兒合作行為的影響」之研究中,針對四個半天制的幼稚園班級中的3-5歲的幼兒30名,男、女一半,進行(性別)×(年齡)×(情境)的多因子混合實驗,研究結果指出:

- 一、「情境」對兒童合作行為的分數的主要效果達顯著。
- 二、兒童在不同的天花板高度,或是不同的牆壁顏色之下的合作行為效果達顯著。但同時改變天花板高度和牆壁顏色卻出現低合作行為關係。
- 三、「年齡」與「性別」在合作行為分數主要效果達顯著,高齡組的兒童合作行為分數顯著地高於低齡組的兒童;男孩的合作行為分數顯著地高於女孩的合作行為分數。

張雅淳(民90)在「臺北市公立幼稚園學習區規畫及其運用之研究」中,針對臺北市6所幼稚園,進行教師規畫及運用學習區的現況探討。研究發現:

- 一、最常見的學習區類型為美勞區、益智區、積木區、圖書區及娃娃家;最容易佈置及管理維護的學習區為積木區;幼兒最喜歡的學習區為娃娃家。
- 二、男童最喜歡的學習區是積木區,女童最喜歡的學習區是娃娃家。
- 三、「空間限制」是影響教師規劃學習區的最重要因素,也是教師在規劃上的最大問題。

結語：

遊戲環境規劃的良窳與否，關係著幼兒遊戲的安全和品質。建構幼兒遊戲環境應該和建構幼兒學習環境一樣，遊戲環境規劃應兼顧幼兒心理及生理發展需要。遊戲環境中的情境佈置、玩物設備、等物理環境設置，都可能成為影響親子遊戲互動品質的重要因素。藉由本研究實地進入親子遊戲環境觀察，期盼能對遊戲環境與親子遊戲互動之相關性，作進一步的深入探討。

第五節 親子互動內涵相關研究探討

Brown(1995)在博物館互動式中心針對十二項互動式展示進行觀察，將家長反應行為分為八種類型：一、看管型 (caretaker) 二、維持秩序型 (supporter) 三、援助型 (helper) 四、帶頭型 (initiator) 五、副手型 (assistant) 六、搭檔型 (partner) 七、領導型 (leader) 八、示範型 (demonstrator) 並指出影響親子參觀互動的因素如下：

- 一、家長的反應：多數消極性反應家長僅保障其子女皆能獲得公平的機會嘗試式展示操作，他們本身並不參與活動，當孩子們正在操作展示或完成操作過程中也不會參與討論。而積極性反應群中，扮演副手的角色的家長佔大多數，他們的參與協助使得孩子們的參觀經驗得以擴展，他促使親子間進行建設性的交談討論。
- 二、家長性別因素：根據性別因素來分析家長反應時，可明顯看出男性較女性有較多的參與，在半數情況下，不論和男孩或女孩在一起，男性的態度均顯積極，而女性多僅是消極的旁觀者。
- 三、展示活動的本質：有些展示似乎有較多的家長參與其中，這些展示不但為孩子們，或為家長們提供了參與的機會和需求；相較於其他展示，這類展示更迅速地吸引家長們加入參與，其成功要素之一，在於展示本身必須二人合力才能完成操作。

許瓊心 (民 88) 進行「博物館家庭觀眾參觀行為與親子互動之研究」，針對 53 對親子作觀察研究，研究結果指出，展示性質會對家庭觀眾間的親子互動造成影響，按鍵展示裡所產生的親子互動較為頻繁 (45.6%) 其次是靜態展示 (27.4%) 互動展示較少引發親子間的互動行為 (17.9%)，推測其原因可能是因為家長與孩子在互動式展示中忙於操作展示，而較少針對

展示現象來討論。並將親子參觀互動的類型區分為「家長類型」及「孩子類型」二方面來探討：

一、家長類型：

- (一) 積極指導型：由家長掌控大部分的參觀行程，挑選該看展示，子女多數時間都跟隨在家長身旁，家長會主動為孩子解說展示內容，並回答子女的疑問。
- (二) 看管型：由家長掌控大部分的參觀行程，挑選該看展示，然後放手讓孩子自己去探索展示，所以親子間的互動並不多。
- (三) 援助型：家長任由孩子選擇自己想看的展示，而與孩子一同參觀的過程中，家長會留心展示的內容與說明，適時地給予孩子指導。
- (四) 放任型：家長任由孩子在展示間自由瀏覽觀賞，不會給予太多干涉行為，而家人間較不會去分享由展示中獲得的資訊。

二、孩子類型：

- (一) 自主性高、隨意瀏覽：容易受展品影響而主導家庭參觀行程，對於展示文字不曾細看內容，會受特別的展示所影響，比較偏好互動及按鍵式展品，玩玩按按就算了，不會對展示原理深入探討。
- (二) 自主性低、隨意瀏覽：大多數跟隨父母身邊一起觀看展示，但並不注意展示所傳達的訊息，大多是操作展示的行為，較少閱讀行為，親子間的討論也不多。
- (三) 自主性低、認真瀏覽：大多數跟隨父母身邊一起觀看展示，親子間會針對展示進行討論，較注意展示所傳達的訊息。
- (四) 自主性高、認真瀏覽：自己選定所欲觀察的展示，通常會主導家庭參觀行程，留心展示的內容及說明，比較偏好互動及按鍵式展品，有時親子間會有討論的行為產生。

李如菁（民 89）於「兒童觀眾和參與展品互動之探討」研究中，針對七十八位 4 - 8 歲兒童觀眾和伴隨而來的成人，進行其與參與式展品互動之觀察。研究結果發現：

- 一、觀眾不喜閱讀說明圖板：七十八例中，僅有 2 位成人閱讀了說明圖板，究其原因，可能因為觀眾個人之參觀興趣使然，也與圖版的位置有關。
- 二、兒童之參觀方式乃以操作為導向：操作過於簡單效果立即顯現的展品，兒童在操作幾次後即失去興趣離開。
- 三、成人以輔助兒童操作展品為導向：在觀察中發現大部分的成人以協助兒童操作展品為主要之行為模式，通常，在指導行為之外，他們多僅是監督兒童的參觀狀況，或是站在一旁等候、聊天，偶爾會維持一下參觀秩序。
- 四、成人之行為有性別差異：觀察中發現同行成人不僅以女性居多，當男女皆同行時，指導兒童的多是女性，男性則居於旁觀，這樣的結果符合社會中兩性角色扮演：女性仍是兒童的撫育者和照顧者。
- 五、能夠引發社會互動的展品有助於提昇參觀興趣與品質
- 六、操作效果鮮明有趣之展品較吸引觀眾

上述研究皆顯示，父母的反應和展示活動本身與親子互動的品質有直接相關。而互動式展示活動提供了親子「動手作」的機會，讓他們在愉快的氣氛下，自由探索，互相交流。而本研究藉由專為 1-6 歲幼兒及其伴隨而來的家長打造的親子遊戲環境，來探討親子遊戲互動的內涵，觀察成人和幼兒的遊戲互動行為、遊戲環境及遊戲設備對於親子互動產生的影響，並試圖找出影響親子遊戲互動的因子。

第三章 研究設計

本章旨在說明本研究的研究方法，包括，質性研究的概念及本研究採用質性研究作為研究工具的必要性，及本研究用以資料蒐集的方式、實施的研究工具及將蒐集到的資料編碼、譯碼的方式；並將個案作一概括性的介紹與說明，期望透過適當的研究方法、研究工具對研究場域進行實地探討，以達到研究目的。

第一節 資料蒐集的方法

「質性研究」(qualitative research) 運用在人類學和社會學已將近有一世紀之久，但此一名詞一直到 1960 年代晚期才正式被社會科學界所使用。黃政傑(民 85)指出「質性研究」是一個整合性的名詞，用來指稱所有具備相同特質的研究方法和策略，其所蒐集的資料通常為軟性的資料 (soft data)，其內容包括現場記錄、訪談記錄、文件、備忘錄、照片、圖表或錄影帶等，這些資料提供有關場所和人群現象的濃密的描述 (黃瑞琴 民 80)。

質性研究者接觸情境中日常生活的參與者以蒐集資料，關心情境參與者的參考架構來理解其行為。進行質性研究時，研究者通常並不操縱研究情境中的事物，而是維持情境和事物的自然完整性，以其原樣加以觀察、晤談、記錄、描述、分析、解釋和評估。

「詮釋」(interpretive) 是質性研究的特質之一，Eisner (1911) 對「詮釋」這兩個字的解釋有二：一是指質性研究者必須能夠解釋所提的問題。當研究者在情境中發現問題時，例如，在親子遊戲環境中親子間的互動為什麼這樣？為什麼幼兒會一會兒玩這個玩具，一會兒又玩那個玩具？親子間的對話和肢體互動傳達的訊息是什麼？質性研究者必須能夠試著從情境中去找問題的答案，亦即去「詮釋」情境中的事件。

本研究主要研究目的在於了解目前運用「學習區」理念規劃的親子遊戲環境中之親子遊戲互動時，空間運用的現況；並以個案研究的方式，選擇『信誼親子館』與『童年空間親子成長館』二個案例作為研究分析的對象，作深入的觀察，以瞭解情境中的親子是如何進行遊戲互動，並進一步探討影響親子遊戲互動的相關因素，及遊戲環境規劃對幼兒遊戲行為及親子互動關係所造成的影響。另一方面，透過與親子遊戲環境規劃者和遊戲情境中的家長的訪談，從他們的個別對話中，尋求他們對親子遊戲環境懷抱的理想與需求；最後試圖從研究發現中歸納出父母教養幼兒、參與幼兒遊戲該有的觀念和態度；並提出能促進幼兒學習發展，並適合親子共同遊戲，一起成長的遊戲學習環境的規劃與建議。

為了深入的瞭解親子遊戲環境中親子遊戲互動的情形，研究者選擇能夠體驗真實情境的參與觀察；為了探究規劃者對於親子遊戲環境所賦予的理想和設立宗旨，及在這個遊戲情境中親子的遊戲互動行為背後所具有的意義，研究者藉著訪談的方式以瞭解情境人們的觀點。因此，「參與觀察」及「訪談」是本研究資料蒐集的主要方法。另外，為了提高本研究的客觀性，將以問卷調查的方式，針對情境中的家長為調查對象，以家長的角度來對空間作一番檢視，以蒐集相關輔助資料。

壹、參與觀察法

參與觀察 (participant observation) 淵源於人類學家的現場田野工作。從參與觀察所獲得的初步資料，提供研究者發展訪談問題或其他特定研究工具的洞察力和線索，黃瑞琴 (民 80) 認為研究者可經由參與觀察描述在某個情境中什麼在進行、誰或什麼涉及其中、事情發生於何時何地、事情如何發生、事情為什麼發生等。

黃政傑 (民 87) 亦整理出幾個參與觀察的特徵，包括，對特定情境參與者觀點的重視；對情境中日常生活情境探究；探究的邏輯和過程是開放

的、彈性的；對問題不斷重新定義；採用深度的、質性的、和個案研究方法與設計；採用直接觀察及其他適合的方法蒐集資料等。

欲瞭解親子遊戲環境中親子遊戲互動進行的內涵，必須走入情境內參與真實情境中的事件活動，更進一步探究在遊戲情境中親子遊戲互動行為背後所具有的意義，而意義的建構來自於對問題不斷的詮釋、定義與說明，所以參與觀察是研究者資料蒐集的主要來源之一。

一、參與觀察的時間：

整個觀察期間自民國九十一年 4 月至 9 月，共 6 個月時間。因為觀察的個案有二個場域，進場觀察的時間稍有錯開：信誼親子館較集中在 4 月至 7 月觀察；童年空間親子館則集中在 7 月至 9 月進行觀察（詳細參與觀察時間表請參閱附錄一）。為了能發覺真實現象，二個個案的進場觀察時間都歷經幼稚園學期中及暑假期間。多次觀察經驗亦發現，在非假日的早上，來館的幼兒多為 3 歲以下，尚未就讀幼稚園的小朋友；下午三點以後讀幼稚園的小朋友放學了，便紛紛湧進親子館；假日時，館內人潮較平日為多。因此，研究者採取不固定時段的觀察取樣方式（假日、非假日、上午或下午），以避免因時間取樣的限制，而使研究結果偏離事實。另外，童年空間為尊重每一對親子接受觀察的意願，要求研究者擬定觀察研究說明，作為展示公告之用。館務人員會於研究者進場觀察期間展示告知每一位在場的家長，取得親子們同意之後，方可進行觀察記錄（詳細觀察公告內容請參閱附錄六）。

二、參與觀察的方法

研究者進入研究現場後，會先選擇親子數較多，遊戲互動現象較為頻繁的遊戲學習區進行觀察，並將觀察到的互動現象，用文字予以完整的描述在觀察日誌上，並於後設分析欄，寫下自己對遊戲互動現象的詮釋和感想。待遊戲學習區內沒有出現值得記錄的現象後，再轉換至下一個遊戲學習區。通常一次完整的觀察時間約 2 - 3 個小時。每一段觀察記錄，最後都註有觀

察記錄附註。附註方式為：研究工具、親子遊戲環境名稱、日期、第幾段記錄，例如（觀童 08205）即代表觀察記錄、童年空間、8月20日、第5段觀察內容記錄，以利於將來將概念範籌化時，可以由附註清楚知道資料來源（詳細觀察日誌範例請參閱附錄七）。

貳、訪談法

黃瑞琴（民 80）指出，在質的研究中，訪談可能有兩種運用的方式，一是作為蒐集資料的主要策略，二是配合參與觀察、文件分析或其他研究技巧，作為蒐集資料的輔助方式。本研究採正式訪談方式，並提出半結構式的問題，以蒐集有關特定問題。本研究的訪談對象為二，一為親子遊戲環境規劃者，其目的是藉以訪談的方式了解規劃者規劃此一環境的動機、信念、宗旨及設計概念；其二為陪伴幼兒遊戲的父母，透過父母的陳述，以了解親子遊戲環境規劃的期望是否得到家長的認同，親子在進行遊戲互動時，空間佈置是否能夠滿足需要，及家長對環境的要求、建議。

與親子遊戲環境規劃者的訪談方式，是事先約好訪談時間，再進行正式訪談。與親子遊戲情境中家長的訪談則採隨機的方式，研究者在進行觀察時，如看到家長空閒坐在休息區，或者親子間的互動很特別的，如情況許可，研究者會上前和家長聊聊天，自我介紹，並說明論文需要，在經過家長同意後，便作簡單的訪談，訪談時間以 30 分鐘為原則，因為家長需照顧幼兒無法撥太多的時間接受訪談。訪談過程皆以錄音的方式記錄訪談內容。在每次作訪談錄音後，當天即將訪談內容繕打成逐字稿，每一段訪談記錄，同樣在最後都註有訪談記錄附註。附註方式為：研究工具、親子遊戲環境名稱、訪談對象、日期、第幾段記錄，例如（訪信媽 04194）即代表訪談記錄、信誼、媽媽、4月19日、第四段訪談內容記錄（詳細訪談逐字稿範例請參閱附錄八）。

參、三角檢視法

三角檢視法並不是一種研究方法，而是當一項研究中融進一種以上的方法，也就是使用多元方法來蒐集資料時，稱為三角檢視法。黃政傑（民76）明白指出，在研究中運用三角檢視法的作用：一是確證，將採用多種方法蒐集到的資料互相比較，檢視其中的發現是否一致，研究者的發現因此可獲得確證，顯示其效度；二是精緻，運用各種方法，從多個角度分析探究同一現象，將使得研究結果更為詳細和精緻；三是創新，分析各種資料的分歧性，可以創新其結論和解釋，加深瞭解，引發新的研究層面和方向。

本研究主要以實地現場觀察和個別訪談的方式進行資料的蒐集，另外並輔以問卷調查表進行家長遊戲環境空間運用現況之調查，期望以多元方法進行交叉檢測，使得在資料蒐集和分析解釋的過程中得到更詳實、完整而精緻的研究資料。

第二節 案例分析

本研究之研對對象有二，一是信誼親子館；二是童年空間成長館。兩個個案皆座落於台北市。選擇這兩個場域作為本研究之研究對象的原因是：他們皆符合本研究之要求，他們皆肯定本研究之進行，並願意給予支持及配合。以下即將個案背景作一概略介紹。

A 案：信誼親子館

一、背景資料

信誼親子館成立於民國七十三年九月，為國內首創的親子活動中心。

二、親子館設立理念及宗旨

親子館是由幼教專家精心設計，依據 1-6 歲幼兒的發展所需，提供配合身心發展特質的學習環境、活動空間和玩具經驗，並為其父母提供親子互動的機會，鼓勵父母參與幼兒的遊戲，以提倡親子共玩的風氣。

三、遊戲學習區規劃類型

主題遊戲區

每一季依不同主題情境設計遊戲情境內容，讓幼兒受到情境佈置的吸引與情境產生共鳴與對話，在愉快的情境之下自由操作學習，並抒發情緒，發展社會行為，激發幼兒創造力，享受探索的過程和發現的喜悅。

感覺統合遊戲區

為三歲至學齡前幼兒，提供攀爬網、滑梯、輪胎、鞦韆、球池等經整體規劃的固定設施，協助其獲得爬、跑、跳、鑽、平衡等大肌肉活動，以促進感覺統合的發展。

寶寶遊戲區

專為一歲到三歲的嬰幼兒所設計規劃的遊戲學習空間，提供能促進嬰幼兒

觸覺、嗅覺、聽覺、視覺等感官知覺和大小肌肉發展的遊具與遊戲設施。

圖書區

精選一萬多冊國內外幼兒圖畫書、期刊、玩具書和兒童文學相關的專業書籍，不僅引導幼兒與父母一起進入親子共讀的好書世界，更是一座專為幼兒和家長量身打造的資源寶庫。

四、親子館空間配置平面圖（參閱圖 3-2-1）

信誼親子館給人一種極具親和力的感覺，主題童話式的環境佈置，不論在壁面、天花板和地面都有以布面材料為主，精心設計的可愛圖案和吊飾，讓人忍不住親近。活潑輕快的音樂伴著較多的人潮，整個情境氣氛顯得熱鬧、色彩豐富、有朝氣，置身在遊戲情境裏，整個人都輕快起來了。

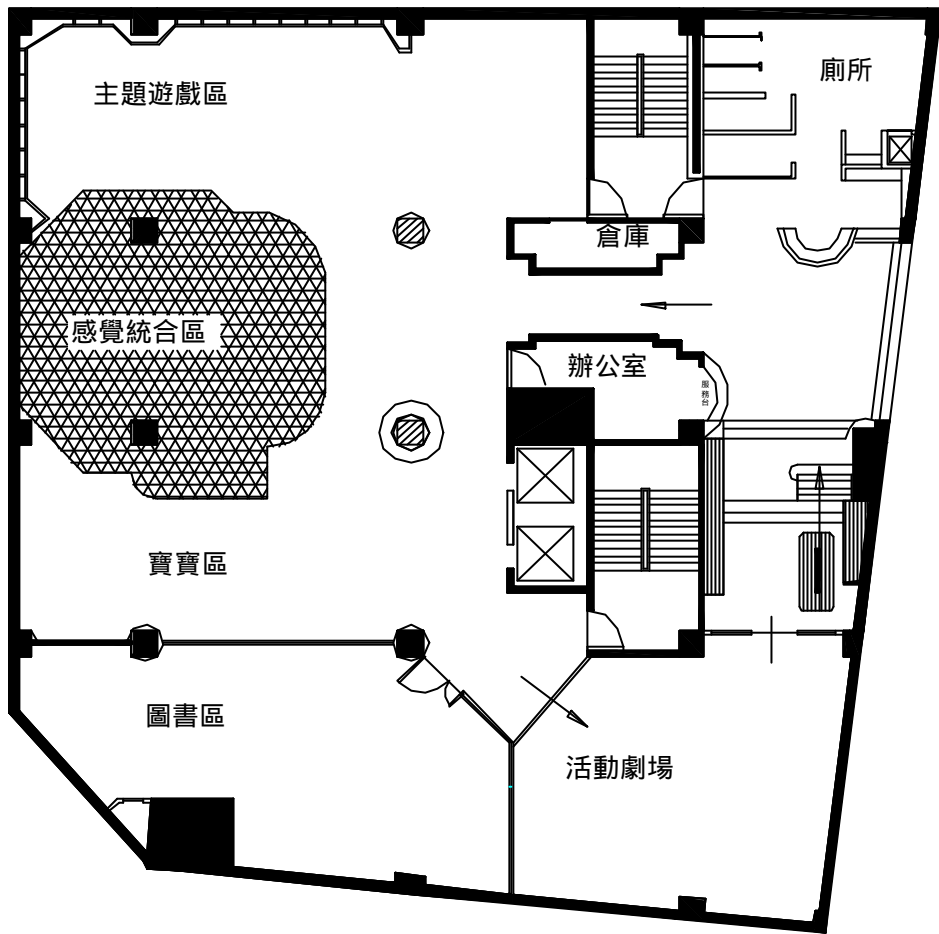


圖3-2-1信誼親子館平面配置圖

B 案：童年空間親子成長館

一、背景資料

「童年空間親子館」成立於民國 84 年，結合了教育、藝術與工學等各領域的專業人員。而後重新規劃「童年空間親子館」，於民國 90 年 10 月 27 日完成了「童年空間親子成長館」，期望走向更專業、更寬闊的社會服務之路。

二、童年空間親子成長館設立理念及宗旨

童年空間親子成長館的服務宗旨在提供安全空間、啟發性玩具、創意性活動及親職教育，使兒童擁有能夠健康、快樂與安全地成長的空間，並協助親子間產生良性的互動。因此，規劃出一個孩童喜愛，並能落實教育理念的空間，希望這樣的空間能夠做到：

- (一) 鼓勵孩童主動參與並親自動手做，使他們能夠充分發揮肢體與思考的能力，進而積極學習，並對學習抱有極大的樂趣。
- (二) 幫助孩童認識自己的身體、認識自己所生長的环境、與環境對話以及深刻地瞭解環境，進而體會環境，並付予真心的關懷。
- (三) 藉由帶領式的觀察讓孩童體驗自然的樂趣，引導他們平等看待與我們一起在一塊土地上所有的生物，進而愛護本身所處的自然環境。
- (四) 藉由親子遊戲互動，建立良好且親密的親子關係。

三、遊戲學習區規劃類型

- 肢體空間 讓孩子安心做健康肢體活動的場地。
- 想像空間 提供孩子想像、把玩、搭建的自然素材。

- 嬰幼空間 給予嬰幼兒探索、啟發智能的媒介。
- 戶外空間 是個有沙、有水、能攀爬的場地。
- 視聽空間 是圖畫書、音樂、偶劇和說故事的聚點。
- 創玩空間 讓孩子拼湊、剪貼、繪畫、創作的世界。
- 談天空間 提供親子休息、購用茶點的角落。

(摘自童年空間網頁 , 民 91)

四、童年空間親子成長館平面圖 (參閱附圖 3-2-2)

童年空間呈現一種寧靜優雅的感覺, 寬敞、沒有視覺阻隔的空間規劃, 輕快、活潑中不失安定性的色彩配置, 舒適、柔和的間接照明設計, 搭配悠柔、溫馨的古典輕音樂, 在在散發出其獨樹一格高貴卻又充滿了親和力的貴族氣質。

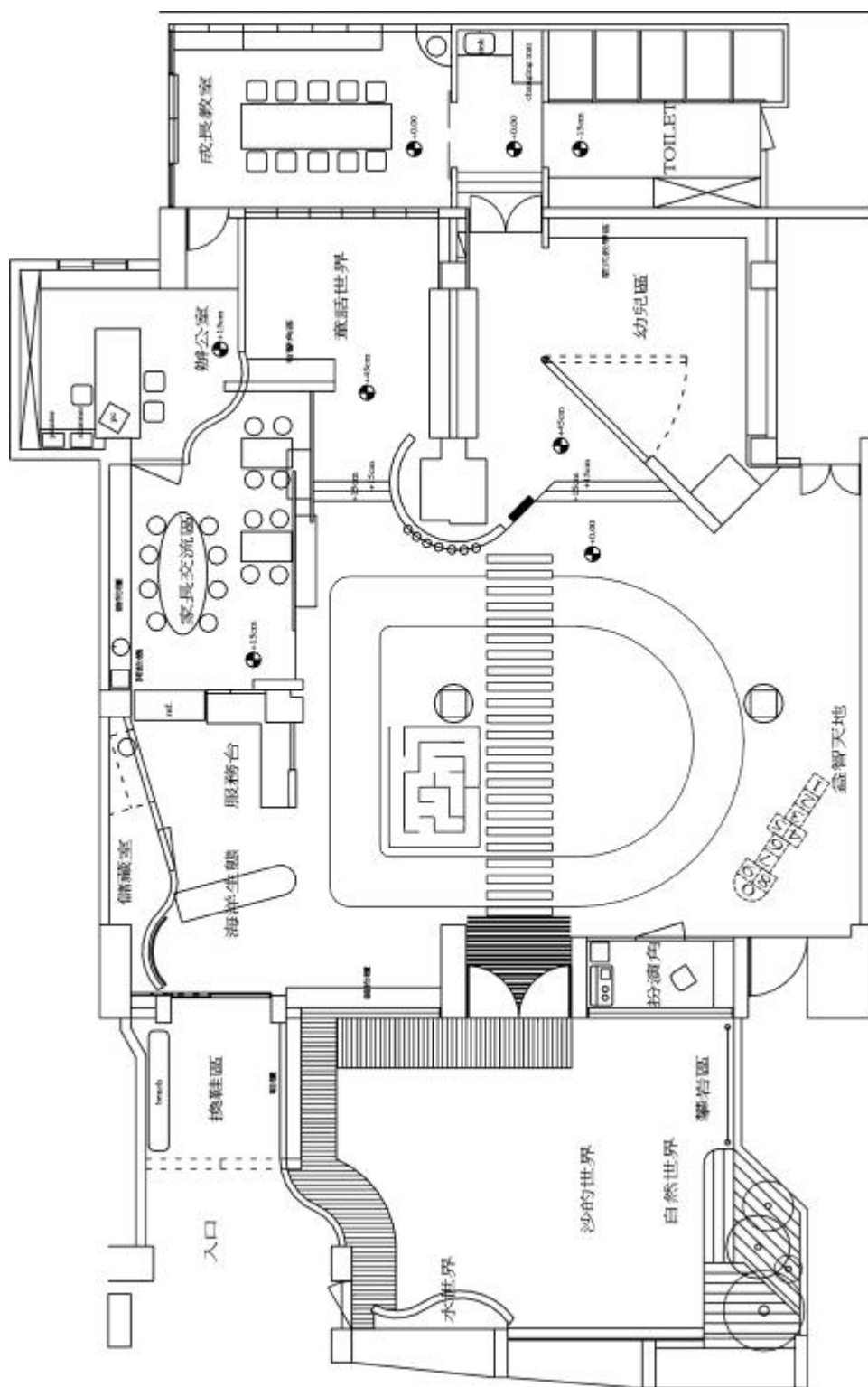


圖 3-2-2 童年空間親子成長館 平面配置圖

第三節 研究工具

本研究以質性研究為主軸，採用參與觀察的方式了解環境中的現象，配合訪談法呈現環境規劃者所賦予此一遊戲學習環境的原始意涵、理想與真實現況中的差距，及瞭解家長對環境空間實際運用上的感覺和建議；並以簡易的問卷調查表作為了解父母親在空間實際運用之現況的輔助工具，期望以各種角度蒐集可能影響研究結果的各種因素以達到研究目的。

為達成研究之目的，本研究規劃的研究工具共計四項：

第一項：幼兒遊戲暨親子互動情況觀察表。記錄幼兒於遊戲環境中之使用情形及觀察親子間之互動行為。

第二項：親子遊戲學習環境規劃者訪談大綱。

第三項：家長訪談大綱。二者皆以半結構的訪談方式，擬訂訪談大綱，透過與受訪者面對面的訪談，了解受訪者的內在觀點，並進行問題的探討。

第四項：親子遊戲環境使用者問卷。調查的對象為陪伴孩子一同遊戲的家長，以填答問卷的方式呈現他們對遊戲環境使用的狀況及意見。

除了以上四項研究工具外，由於許多家長的熱心協助，同意研究者以拍照的方式，記錄親子遊戲互動的畫面。研究者以紙、筆記錄、訪談錄音及照相機作為觀察和訪談的輔助工具。茲將四項研究工具簡要說明如下：

一、幼兒遊戲暨親子互動情況觀察表

此觀察表最主要是要記錄親子在遊戲學習環境中的活動現象，針對每個遊戲學習區內遊戲中親子的互動，包括肢體動作和對話，進行觀察記錄。以詳細呈現真實的環境使用情況及親子互動的內涵。觀察表記錄內容包含館名、觀察對象的相關資料簡介、觀察時間（入館及離館時間）、遊戲學習區名稱代碼、遊戲時間、遊戲內容、親子互動描述及研究者後設分析等（詳細

的觀察表內容請參照附錄二)。

二、親子遊戲環境規劃者訪談大綱

採用面對面的訪談方式，以事先擬訂之半結構式的訪談大綱，進行正式訪談，以期瞭解以下問題：(詳細的訪談表內容請參照附錄三)

- (一) 規劃者所要表達的設計構想及其賦予親子遊戲環境的理念內涵為何？
- (二) 遊戲學習區規劃的意義為何？其規劃的方式為何？
- (三) 主題式情境設計的意義為何？其設計的方式為何？
- (四) 對整體親子遊戲環境的設計理念？

三、親子遊戲環境家長訪談大綱

透過研究者與情境中家長的訪談，來瞭解家長對親子遊戲環境關於下列問題的看法。(詳細的訪談表內容請參照附錄四)

- (一) 對親子遊戲環境的需求？
- (二) 對親子遊戲環境規劃上的看法和建議？
- (三) 親子最常去、最喜歡去的遊戲學習區？
- (四) 認為最有助於親子互動和最無助於親子互動的遊戲學習區或遊具？

四、親子遊戲環境使用者問卷

此調查表針對於環境內陪伴幼兒遊戲之家長為填答對象，調查表的內容包含「基本資料」與「對親子遊戲環境的看法」二大部份(詳細的調查表內容請參照附錄五)。

第四節 研究實施程序

本研究擬訂之實施的程序說明如下：

一、準備階段

本研究自民國 9 0 年 6 月確定研究主題及研究目的後，即開始文獻的蒐集工作，草擬研究計畫綱要。在蒐集文獻的過程當中，一方面也開始尋找符合本研究條件的研究對象。

二、實施階段

研究計畫確定後，實施程序如下：

（一）進行文獻探討

民國 9 0 年 6 月至 9 1 年 4 月蒐集國內外相關文獻資料的工作結束，立即展開文獻資料的整理與分析，以作為研究理論、研究架構及編製觀察表、訪談表、調查表之基礎。

（二）選定研究個案

自確定研究目的後，開始走訪台北市各親子遊戲館，尋找符合研究主題並能達到本研究目的的研究對象。至民國 9 1 年 1 月確定二個符合本研究需求，並獲得同意作為研究對象的個案。

（三）擬訂研究工具

為確保資料蒐集的完備以達到本研究目的，自民國 9 1 年 2 月至 5 月，經過與指導教授討論後，擬出一份觀察表、二份訪談表和一份問卷。並於 6 月舉行「論文計畫發表會」。

（四）進入研究現場

民國 9 1 年 4 月至 9 月進入研究現場展開實地觀察、訪談及調查，收集個案資料。

（五）整理與分析資料

民國 9 1 年 1 0 月至 1 2 月，依據蒐集到之觀察記錄、訪談記錄及調查記錄，分別作資料整理、分析與討論，並作成的結論與環境規劃建議。

三、完成階段

民國 9 2 年五月研究論文初稿完成，然後舉行論文口試。

第四章 研究發現與討論

本研究自民國九十一年四月起，至九十一年九月止，共計六個月的時間，進入個案現場作實地的觀察記錄、與相關人員進行訪談及家長的「親子遊戲環境使用問卷」調查。歷經六個月的實地訪查，從一開始對環境的完全陌生不知如何接近場域中活動的人，在一連串的嘗試和修正而漸入佳境，逐漸地掌握到技巧和重點，是學習投入究的一大收穫。

本章將發現、蒐集到的各種資料，經過一次次的檢視、進行編碼、詮釋，而發展出來的，也是本研究的重點所在。茲將本章整理成四個主要脈絡分別為四個小節，第一節規劃者和家長的對話、第二節問卷調查結果與分析、第三節親子遊戲互動內涵分析、及第四節影響親子遊戲互動內涵的相關因素。

第一節 規劃者與家長的對話

本節是將研究者分別與兩案例遊戲環境中遊戲的家長，與遊戲環境之「規劃者」，所進行之訪談記錄，歸納整理出有系統的概念分析。本研究所稱「規劃者」包括親子遊戲環境之管理者、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。

經由在遊戲環境情境脈絡中的經營者與家長，所代表的供方與需方兩種相對角色，從他們與研究者的個別訪談內容，瞭解他們對親子遊戲環境的看法及要求，並試圖將他們的訪談內容穿插、連結成一篇感性的對話故事。規劃者在談論到親子遊戲環境規劃的理念時，無需思考即能侃侃而談，其用心，可見一般。對研究者而言，句句精彩，都值得記錄。不捨得割捨太多精彩篇幅，因此所擷錄的每一主題的對話，都原音呈現，雖佔篇幅較多，但，

那都是最真實可貴的寶藏。

壹、對親子遊戲環境共同的期望

一、讓孩子自由快樂的玩

家長的話:

來這裏可以讓小朋友自由的玩，很放心（訪信媽 04263）

因為家裏的玩具畢竟有限，而且在家裏只有一個人，來這裏有很多小朋友一起玩。（訪信媽 06075）

其實還是小孩子玩得高興啦，比如說有的時候我們也會帶到永康公園、大安森林公園去玩，我覺得至少要有他們可以玩的空間吧！（訪童媽 08064）

規劃者的話

『親子共玩』，親子共玩是我們一直想推動的一個理念。所以在玩具的設計上，就會考量這個玩具適不適合親子一起玩。不像教具，教具是要有人去教他才會，玩具是小朋友一來，一看到他就會自己動手起來，而不會說「你來教我，我不會」。就像小孩子看到懸吊的蛇，就會伸手去摸；看到箱子，就會自己打開看看裏頭有什麼東西。是很直接的，不需要轉彎的。對大人來講。他也能夠和孩子有這樣直接的互動，不一定要透過文字的閱讀，或者要教。我們希望提供一個比較開放式的環境，對孩子有一個遊戲性的開放，對家長在與孩子玩的過程也是一個開放，而不是限制，這個一定就是要這樣子玩，那樣玩就不對，而是一個比較多元開放的學習。（訪信規 09185）

基本上是一個親子的概念，我們希望提供親子一個溫馨的空間，讓親子可以體驗、可以探索的快樂的空間，這樣的一個基本概念。因為我們的執行長他就是希望孩子有地方可以去玩，這個「玩」，當然可以去公園玩、去郊外玩，他就是希望在城市裏面孩子有一個比較安全的地方可以去，也

許你不想在公園玩，你也許希望有別的地方可以去。（訪童規 09101）

讓孩子自由快樂的玩，是許多父母來親子遊戲環境，心中最大的期望。而親子共玩，也就是親子遊戲環境規劃者設置親子遊戲環境最主要的宗旨。規劃者提供了精心規劃的遊戲場地和具教育性的遊戲設施讓親子們跑、跳和玩樂，讓大台北市苦尋不著適合學齡前幼兒遊戲的安全場地的父母們，多了一個親子同歡的場所，這也是為什麼親子館這麼受歡迎的原因。

二、讓孩子學習人際互動

家長的話

為彌補小孩和同儕互動的不足，因此會常帶他們來親子館。（訪信媽 04261）

因為他還沒有上幼稚園，在這裏他可以學習小朋友間的人際關係。（訪信媽 06075）

不只是親子遊戲，是一個小朋友可以跟小朋友一起玩的空間，不需要大人參與，因為3、4歲以上的小孩可能比較需要小朋友的玩伴。（訪信爸 07303）

規劃者的話

我們希望提供一個安全的遊戲環境，我們強調，孩子來到這邊，除了人跟人之間的互動，還有人跟環境的互動。像這個年齡層的孩子，以他們的發展來講，這個階段其實是比較自由的。可是他們來到這個地方，透過跟玩具或者跟其他孩子的互動，他其實可以學習到很多社會性的一些東西。像車子是這邊最熱門的，孩子可以學習輪流和等待的一些觀念，當然還要看家長，家長的觀念也可以在這邊裏得到一些支持或者是修正。所以親子館不只可以帶給親子快樂時光，還可以學習到親子正確的教養觀念。（訪信規 09187）

0-6歲的小孩，除了他可能會去上幼稚園的會比較好一點，其實他們的生活大部份是在媽媽和家庭環境裏面。在我們現在的社會裏面，幼兒幾乎沒有辦法參加活動，尤其是台北這樣的社區環境，幼兒幾乎沒有辦法跟人家互動。所以親子成長館的空間設計基本上是起因於這樣一個概念，因為希望孩子可以有更多體驗跟人互動的機會。因為這已經不是一個農業社會，農業社會，你可以跟你的鄰居玩，可是現在的孩子與鄰居不相往來。我們發現，在這種0-3歲的小小孩，多半家庭都只有一個孩子。因此，親子館主要提供親子之間、孩子與孩子之間、家長與家長之間的一個活動體驗、交流的空間和機會。（訪童規09103）

現代家庭的孩子多半少有兄弟姊妹，與鄰居之間隔著圍牆也少有往來，在幼兒進學校之前，幾乎很少有和同儕遊戲互動的機會。所以親子遊戲環境提供了幼兒學習和同伴相處，及熟稔社會禮儀的一個很好的場所。

貳、選擇親子遊戲環境時的考慮因素：

每一位家長在選擇親子遊戲環境時，心裏都有一把衡量的指標。什麼樣的環境適合自己的孩子？衡量的因素早就在心裏依序排列好了。而這些家長重視的環境選擇因素，也是親子遊戲環境規劃者首要重視的條件因素。因為，越是符合家長心理需求的遊戲環境，必定會是越受歡迎及肯定的遊戲環境。以下就訪談結果，依序將家長在選擇親子遊戲環境時可能的考慮因素列出，並從研究者與規劃者訪談的內容中，找尋蛛絲馬跡，探究他們是如何看待這些問題。

一、安全

安全因素幾乎是每一位家長選擇親子遊戲環境最重視的因素，因

為這是嚴肅且重要的問題。

家長的話

這裏的玩具比較適合較小的小朋友玩，比較安全，來這裏可以讓小朋友自由的玩，很放心。(訪信媽 04263)

我是比較注重安全性，以安全性來講，基本上都還可以啦。就是一些角落的地方對一些更小的小孩來講，如果可以用一些軟性的東西會比較好，像桌子的角落啦、一些小地方。因為小朋友難免有一些小碰撞，安全性如果可以更注意會更好。(訪信爸 07303)

我覺得是安全啦，還有玩具是不是適合他玩的，他容易會跌倒或什麼的，好像不太好。所以，我覺得安全是最重要的。(訪童媽 08064)

這裏有統一的一個出入口，而且出去時有安全按鈕，小孩子按不到，無法隨意出入，我覺得很好。(訪童媽 08203)

規劃者的話

安全是我們最重視的問題，我們要求小孩進出一定要有家長陪同。人很多的時候就容易有疏失，所以家長還是要盡到看顧的責任，而不是靠親子館的人員。像有時候會碰到家長很放心，跑上去買東西，孩子找不到媽媽，就自己跑出去，媽媽急得連孩子穿什麼顏色的衣服都忘了，後來還好在一樓門市找到，之後我們在工作人員的工作手冊上就會有一些緊急事件處理原則。(訪信規 09189)

在玩具的設計上也會顧慮到安全性，在感覺統合區，今年我們把溜滑梯換掉，寶寶區的牆面有一層泡棉，保護孩子的安全。然後要靠服務人員，每天的工作就是要把玩具歸位，填檢核表，看玩具有沒有損毀，萬一孩子受傷了，服務人員就會立即處理。我們服務台會備有急救藥品，較嚴重的話，會帶家長去婦幼醫院掛號。我們也有保險。(訪信規 09189)

我們早上一來是事前準備工作，我們是 9:30 開館，半小時的時間必須把館內設施歸定位，將所有設施作最後的檢視。開館後的工作就是，我們要注意孩童的安全，有些媽媽來館可能會和其他媽媽聊天，可能沒有一直注意小孩子的狀況，小孩子難免有些碰撞，我們就要隨時注意他們的安全。（訪童規 080810）

維護幼兒安全一直是遊戲環境規劃者最謹慎處理，投以高度關切的問題。從遊具的選擇、場地佈置、材料的運用，在在都以幼兒安全為主要考量因素，以達到家長對遊戲環境的要求，進而產生信任感，讓親子可以安心的在遊戲環境裏遊玩。

二、衛生舒適

許多家長覺得，應該常帶孩子出門接觸外面的世界。但夏天天氣熱、冬天天氣又冷，如果有一處乾淨衛生又舒適的場所可以去玩耍，不必受風吹日曬之苦，也不必擔心病菌感染，是家長最期盼的。

家長的話

最主要還是這裏環境乾淨，因為我的小孩之前連著兩年得腸病毒，所以我會比較注重這個。（訪信媽 06072）

因為現在那麼熱，真的不知道要去那裏，戶外真的是太熱了，真的要室內，他舒服，我也涼快，比較不會那麼累。（訪信媽 07046）

爸爸：「小孩子喜歡玩沙，有時候我們會去大安森林公園，但怕沙裏頭有細菌，不太敢給孩子玩」（訪童爸 07185）

規劃者的話

事實上我們執行長一開始就認為安全衛生是我們的第一宗旨，絕對不是設計一個環境可以讓很多人來如此而已。畢竟我們的客人很多是小小孩，他們的抵抗力沒那麼強，他們真的需要安全衛生的環境。像

我們拒帶外食，因為這可能會有味道，會引來蟑螂螞蟻什麼的。（訪童規 09109）

我們球池的球固定每週都會清洗，每天都有阿姨會來清掃，我們對館內的清潔是很要求的。（訪信規 09188）

我們每天中午都會將肢體空間內的小型玩具消毒擦拭一遍，比如積木、球類、扮演遊具等等。（訪童規 08087）

為了維護遊戲環境的清潔衛生，親子館都會請專人清潔消毒遊戲場內的玩具，並規定遊戲館內禁止攜帶食物，及穿鞋，減少細菌滋生的可能。

三、有豐富的圖書

現代的家長都希望孩子能得到較早的閱讀啟發，而會選擇具教育性、創意性的童書說給孩子聽或鼓勵孩子自己閱讀。因此，親子遊戲環境內有豐富圖書，提供親子共讀的環境是非常重要的。

家長的話

它的圖書設備滿不錯的，小孩子除了可以來這邊玩，還可以借書，有些書可以先看一看，覺得不錯再來購買，這樣也不錯。（訪信爸 07303）

我覺得很好一點是，這裏的書可以借回家，我們家小朋友還滿愛看書的，覺得他有一個期待。他來這邊除了跑跑跳跳之外，媽媽還會借新書回家。雖然家裏有很多書，可是這裏書的種類很多，我們在家裏，幫他們選書時會有喜好，會覺得不要浪費那個錢，可是在這邊不會，他看到什麼喜歡的，我可以馬上幫他借回去。通常我會挑一些我認為他會喜歡的，然後問他說好不好？或者他發現什麼，拿來給我。（訪信媽 207313）

這裏的視聽空間陳列很多國內外優良童書，小朋友每次來都會自己

挑選喜歡的圖畫書要我講給他聽，我覺得滿好的，可以培養他愛書的習慣。(訪童媽 09127)

規劃者的話

信誼擁有一萬多冊的童書，這些童書對幼兒來說是非常好的資產，我們鼓勵孩子閱讀，更希望家長能陪著孩子一起閱讀。我們希望能推動親子共讀的風氣，所以我們開放會員圖書借閱，親子們可以將喜愛的圖書借回家慢慢分享，而不用被限制在有限的 1-2 個小時在親子館內才可閱讀。(訪信規 091817)

我們視聽空間內的童書目前是依出版社來排列的，我們挑選了適合 0-8 歲兒童看的各式童書，有像畫冊般大的大型童書，也有小如手掌般的 hand book。很多家長都覺得很特別也很喜歡。(訪童規 091011)

四、玩具設備

因為你常來可以看到不同的變化感覺比較新鮮，小孩子也會比較開心(訪信媽 08028)

我覺得應該要針對每一個階段小孩子學習的重點去設計玩具這樣比較好。到目前為止，我覺得這裏是最好的，又有學習性，又有創造性(訪童媽 08065)

這裏的設備固定時間都會更換，小孩子會比較有新鮮感。(訪信媽 06072)

幼兒的玩具應考慮到幼兒發展階段的身心特質來設置,除此之外，應提供幼兒更多自己動手做的機會，好的色彩計劃，多樣的材質及安全的設計，讓兒童從操作中探索學習。如同規劃者所說的：「現在的家庭已很有能力去購買現成的玩具，這些玩具已經量產了，我們應該提供孩子動手創做的機會。環境的資源是無所不在的，應該多體驗週遭環境所提供給我們的東西。」

(訪童規 091017)

五、遊戲學習區的設置

兩案例的遊戲學習區皆是以幼兒年齡、幼兒成長發展需要、遊戲性質等來區分。由以下的對話當中，可以清楚的感受到規劃者對親子遊戲空間賦予的教育理念。每一種型態的遊戲學習區都蘊涵著不同的教育啟發精神，讓在親子館遊戲的親子們，在歡樂的遊戲當中自然的學習成長。

家長的話

那時候孩子還小，剛來的時候會覺得說，這個地方很安全，因為那時候我老大才 11 個月，才剛要學習走路，覺得這邊還很安全，那時候和現在不一樣，幼兒區和大孩子區是分開的，所以幼兒區，大孩子進來看看可能會覺得滿無聊，他一下子可能就出去了，那幼兒區感覺上就很安全。(以前活動劇場是寶寶遊戲區)(訪信媽 207311)

我覺得需要分遊戲區，因為很多玩具的性質是不一樣的，有的是比較安靜的，有的需要跑跑跳跳，如果混在一起，小孩子會不安全，而且看起來會很亂。像看書的人就會被吵得沒辦法看書了。(訪童媽 08208)

像我們家那個 4 歲，都會去打擾到較小的小朋友，因為 4 歲的小孩子比較橫衝直撞，有時候 1、2 歲的過去，碰，一下就撞上去了。我以前帶他的時候不覺得，還會抱怨說，大孩子怎麼那麼粗魯，現在才發現說，原來大孩子就是這個樣子。幼稚園的小朋友就更可怕了。有朋友建議我帶去湯姆龍，我光是看電視那個樣子就覺得很可怕。我的小孩子比較敏感，害羞，他會覺得這個地方很熟悉，很安全，所以他會在裏面跑來跑去，不過他們要瞄瞄我在那裏，在這裏，一個看二個還好，帶去別的地方我就會緊張，因為給自己壓力太大。(訪信媽 07315)

規劃者的話

A 信誼

基本上我們會考慮這個區可以容納多少人，雖然我們分了三區，事實上，主題區裏包含了三個區。比如，這一區是扮演的、這一區比較操作性的。在空間上採開放式的，並沒有明顯的區隔，小朋友可以自由進出。依玩具的性質和動線方向做空間規劃管理，而不做視線區隔。（訪信規 09182）

規劃不同遊戲區是考量有關幼兒教育及幼兒成長所需要的要素，從中激發起更多不同的功能性。（訪信規 09189）

我想一個空間的多元性應該是很重要的，因為我們可以想像小孩子可以做的事情，在一個室內空間他們可以做的事情，在這範圍之內儘量提供對孩子有益的活動。（訪信規 09106）

B 童年空間

需要區域性的原因是我們覺得，人在做不同的事需要不同的空間。比如說在閱讀，孩子可能坐在沙發上，可能躺著，就是小孩子在這個空間可以感受到這個空間適合做的事，他會在沙區挖沙，可是他不會把沙帶到創玩空間，最主要是把功能性做一個區隔。在空間的設計上我們希望是比較開放式的，唯獨閱讀空間有一個門，最主要是隔音的問題，因為這個空間比較需要是安靜和專注，不要受其他聲音影響。其他的多半是開放性的空間，孩子可以自由選擇進出不同的空間活動。（訪童規 09106）

這可能要回歸整個空間的規劃，就是有不同的區塊分開不同的年齡層，經由年齡層再來界定空間。簡單舉例好了，比如說嬰幼空間，這是最明顯的，這個空間提供了小小孩所需要的探索，像觸覺、聽覺、嗅

覺的探索，還有鏡子等等，是一個很基本很簡單的為這樣的孩子所設計的。當然小小孩他們還可以做一些比較不同的肢體活動，像玩沙或者閱讀。事實上 0-8 歲都可以做同樣的事，可是我們有規劃特別的空間，因為像嬰幼空間，比較大的孩子他們玩的時間不會很多，也比較不吸引他們。事實上他們在那裏活動也會影響到小小孩，所以在空間規劃上，我們自然就把他們區隔開來了。在空間規劃上我們也把年齡的因素考慮進去，像共同空間，圖書區，嬰幼兒多半是媽媽抱著說故事，我們也設計了小桌子小椅子，小孩子可以自己坐著閱讀。（訪童規 09104）

在遊戲環境裏，家長最重視的是幼兒的安全問題，對於經營者所投注心血設置的遊戲學習區裏所蘊涵的幼兒發展學習理念，也許並不那麼清楚。但，徜徉在溫馨、舒適、遊戲功能明確的遊戲學習區裏的親子們，一定都能深刻感受到規劃者的用心和貼心。

六、主題情境佈置

兩個個案的空間情境佈置，都是以主題式的情境設計，依據主題的內容規劃各式的遊具設備。其中，信誼是依其出版的童書內的故事為主題設計架構，而童年空間是以各式富有教育內涵的議題為主題，各有特色，針對這個部分，親子遊戲環境規劃者有深度的見解和討論。另一方面，主題情境佈置對家長來說，在他們進入親子遊戲環境前是陌生的，不甚瞭解的。由下列的對話當中，我們可以知道，主題情境設計蘊含什麼樣的內涵，而家長又是怎麼看待它的。

規劃者的話

A 信誼

基本上，我們每四個月會更換一次主題情境佈置，裏頭的遊具也會配合更換，為的是鼓勵孩子能常到這裏遊玩，不同的情境設計和遊具會讓他們覺得新鮮有趣。（訪信規 05172）

在主題情境佈置上，第一考慮到版權的問題，所以基本上我們是以我們的版品去做發展。我們會有這個想法是想說：孩子看到熟悉的角色人物就像看到媽媽一樣，那樣感覺是不一樣的。小孩在熟悉的故事情境裏，他會知道有些什麼延伸的活動。比如，三隻小豬的故事，他們就會知道會有燒柴火、蓋房子等等活動，我的主題區的玩具就是這樣衍伸出來的。我們把故事結合起來，也是希望能把他帶回閱讀，讓他玩玩具之後也會去翻翻那本書。這樣他玩的深度和心理感覺都會不一樣，使遊戲和閱讀結合在一起。但是，雖然我們是挑了一個故事做主題，我們希望它不是那麼侷限，沒有看過這個故事就不會玩，所以我們的玩具是朝向他們一來就知道怎麼玩的來設計。小孩子在玩的時候，注意到布幕就會說，「哦！原來這是什麼」，所以我們在設計玩具的時候，第一會考慮它的安全性，再來就是好不好玩。玩具設計是以兒童發展為基礎，包括他的身高、這個年紀他會做什麼。像寶寶區是1-3歲的幼兒，大部份的玩具是刺激他們大肌肉的發展，像爬、鑽等等，主題區適合3-6歲的兒童，就會有較多的扮演、想像的遊戲。

故事書的本身就會有年齡的區分，像這次的寶寶區主題是『抱抱』它就是屬於嬰幼的。再來我們會看這個故事的延伸點多不多？符不符合孩子的生活經驗？或者在這個故事裏我們想提供他什麼經驗？還有是它的內容容不容易用玩具呈現？有的時候故事本身不錯，可是它可以做成玩具的題材卻不見得多。可是最主要還是要跟孩子的生活經驗結合，如果故事是純西方的，有些東西他可能不知道這是什麼，而不能

產生共鳴。也有可能提供他生活中比較不容易接觸到的。比如說木屐、扁擔等，但對父母來說卻是兒時的記憶，他自然就會帶著孩子一起來玩一起互動。這就是我們的感動。這樣對大人來說，他不會覺得只是陪孩子來玩，這樣互動的意義會更大。這個玩具讓大人多一分的心意，願意主動跟孩子去玩，這是我們想要放在遊戲場所裏的遊具設計的一個想法。（訪信規 09181）

整個環境裏，我們想提供的是多一點的學習和多一點的刺激，環境的刺激也可能是一種圖像式的閱讀。孩子回家閉上眼睛，他可能就會想到佈置的情境。所以我們想給孩子們的環境，除了豐富他的視覺，還會豐富他在玩玩具的想像力。經過整個情境佈置後，孩子不只是玩玩具，也會和受到整個情境的引導而更深度、更喜歡的去玩這個玩具。你剛講遊戲和閱讀結合的問題，其實我們一直努力的讓家長知道。比如，在入口的海報版。我們一換主題，海報版就會換，在入館的櫥窗我們也會跟著換。家長細心一點注意到，他就會去看，比較不會用強迫性的文字要家長接受。（訪信規 09182）

那我們怎樣讓孩子知道這次的主題是什麼，我們通常是用圖形、背景顏色、地板區塊來區分，透過整區的情境佈置，讓孩子知道我現在走到什麼區了，讓他在玩的時候，很自然的可以感受到區域的不同。我們在設計玩具的時候會考量一些收拾的元素及動作，讓收拾也可以成為玩的一部份（訪信規 09183）

我們希望藉由故事情境，吸引孩子接近，與裏頭的遊具產生互動。更希望家長能藉著情境故事和孩子形成一種交流。因為我們在圖書區，最醒目的架上會擺置主題情境的圖書（牙牙巫婆、國王的新衣、巫婆奶奶、虎克船長等）讓孩子在聽過故事後，可在主題區的情境佈置中得到故事的連結。這常常需要家長積極地引導（例如，你看，是牙牙巫婆耶、你看牙牙巫婆在做什麼），一方面讓孩子回憶故事情節，加

深理解及印象；另一方面更可製造遊戲環境的趣味性和親和力，讓遊戲區成為小朋友喜愛去的地方（因為裏頭有他熟悉的人物）。其實，最好的方式，是在配合主題的遊具旁就放置主題故事圖書。這樣，家長可隨手閱讀，或說給孩子聽，得到最快的連結效果。過去我們曾嘗試過這樣做，但發現，孩子的破壞力蠻強的，那些書，很少能保持完好如初。後來，我們將這些圖書擺置在圖書區的架上，供親子取閱。（訪信規 05172）

家長的話

你今天說我才注意到，不然我還沒有注意到，我覺得蠻必要的，小孩子在這個環境看久了，慢慢可以說出一些東西，就像聽音樂一樣，是潛移默化的。（訪信爸 07303）

這我倒不知道。我想既然這麼有心的話，他們可以有換主題時，在刊物上，或者寄一張 DM。如果經費再不夠，可以把 DM 展示在公布欄上，因為很多家長只知道進來玩，不會注意到這麼多。像我上次來，也沒注意到有這些斗笠。我只知道這裏是給小朋友玩的，我還不知道這裏還有個主題在這邊，我是覺得這種設計很不錯。可是，應該讓家長知道，要不然，家長不知道該如何教導孩子，這些玩具和佈置的關連性，或者應該怎麼去玩。我相信這在他們設計時思緒上有一個連貫性，可是在我們來講，我們並不知道，你們沒有跟我們宣導或提醒的話，我們沒有辦法去把它串起來。他們很用心做，做出來我們也不曉得好好利用，也滿可惜的。（訪信爸 07304）

每個人的個性不一樣，有的人是聽覺、有的人是視覺、有的人是動覺型的。有些人可能觀察力比較不好的，對佈置會視而不見，但是，我想它的設計一定有它的意思，如果說可以對家長作一些宣導，指引

我們一些遊戲時的參考。因為它們的設計一定花很多心思，而且有的是很有教育性的。我覺得是很好的機會可以讓孩子吸收一些東西，可是因為家長不懂，工作人員如果沒有機會跟我們講的話，可以用一些錄影帶播放，讓我們知道。譬如說，現在這個主題是赤腳國王，故事內容是怎麼樣、父母可以怎麼跟孩子互動、看到什麼東西可以去引導他的話，把他們的用心價值化。方式可以用：錄影帶，或者在門口，他們可以張貼指導的方法或程序。因為有些人會主動的去發覺去玩，但有些人是不知道，是要被指引的（訪信媽 07313）

B 童年空間

規劃者的話

最早開始，我們的主題是在配合活動，就是我們每一季會辦一次活動，然後設計一個主題，讓每一季都有一個重點。後來發現這個空間內也缺乏一個主題，這個主題是比較變換性的，可隨時改變的，所以我們就設計了大型玩具來配合，到最後大型玩具變得更為重要，變成我們的重點。我們這個空間的精神有四點，第一是提供幼兒一個人文藝術空間。第二是關懷自然環境。所以你說的也沒錯，我們有一些教育的意圖在裏面。第三個精神是親子共同成長。像這次的主題是臉，臉是屬於人文藝術方面，再上一次是環境，不過環境的主題太大，下次可能會更聚焦於更小的主題，讓他更有深度。本來主題的目的是要配合活動，可是後來發現它可以獨立存在。（訪童規 091016）

我們是主動讓他們知道這樣的安排，有時候我們會發現，親子關係或親子互動是很被動的，有些家長來到這個空間他們想要跟孩子玩，可是不曉得要怎麼跟小孩子玩。因為教育孩子是社會責任，不只是家庭責任，所以我們會試著使用不同的方式去呈現這個主題。包括課程

和活動，這次的主題「臉」，它的探索就從斑馬開始，在肢體空間的小遊具、佈置也會配合主題。我們儘可能在每個空間接獨到與主題有關的東西，當然有的孩子或家長不會去注意到，我覺得也無妨，不過在第一次來的，或主題改變的時候，館務人員會負責介紹親子館的形式，告訴大家我們在做什麼。我想，改變主題對我們來說很重要，因為要讓孩子有更多的好奇心去探索更不同的東西。親子館希望提供親子能夠透過主題或設備有更多動手創作的機會。像斑馬是由紙箱拼做出來的，環境的資源是無所不在的，只要你喜歡，你會發現生活週遭一個個不一樣的臉孔。我們會帶動一些想法，但不是強迫式的，有的家長會有反應，有的家長會選擇自己玩。（訪童規 091017）

我們希望營造比較溫馨的、讓人覺得舒適的氣氛。以顏色來講，我們希望提供好的顏色，看起來舒服的、愉快的顏色。我們希望創造一個溫馨、好的空間。可能我們沒有 Hello Kitty 的顏色，可是我們希望親子可以感受空間的顏色和氣氛。當然不是一每一個人人都喜歡這樣的顏色，不過沒關係，我們只是希望能提供一種不一樣的體驗和感受的機會。（訪童規 091018）

家長的話

像他們有一系列的主題，哇！就會覺他們都很用心。他們上一次的主題是一條生態隧道，這次就是一個大斑馬的臉，其實我覺得小朋友很喜歡有一個很不一樣的空間，我覺得那可以刺激他的想像力。（訪童媽 07158）。

一進入這裏就覺得裏面氣氛很好，不會太吵雜，很適合小朋友來。他們很重視小孩人文藝術的陶養，像這次的主題是「臉」，裏頭很多玩具就跟臉有關，小朋友還可以畫自己的臉，很有趣，我覺得滿好的。

如果小朋友只是在家，是看不到這些東西的，也少了很多刺激學習的機會，所以每隔一、二個禮拜我就會帶小朋友來玩玩。（訪童媽 08127）

從上述親子遊戲環境規劃者，與家長一連串穿插的對話符號中，我們不難發現規劃者和家長對於親子遊戲環境的認知上有許多共通之處。家長在教養孩子上最重視的地方，也是親子遊戲環境規劃者最用心，投注最多心力和理念的地方。也許家長心裏只設想到孩子，希望「孩子自由快樂的玩」。但，卻忘了自己，忘了自己可以和孩子自由快樂的玩，而非只是陪孩子玩而已。這一點，親子遊戲環境規劃者替父母考慮到了，因此「親子共玩」的概念延伸，讓親子共同遊戲快樂成長的地方便孕育而生了。這個親子共玩遊戲環境，必須是安全的、衛生舒適的、玩具設施是多樣且多變的、遊戲情境是色彩豐富、富有創意且結合教育的，最重要的是，這個遊戲環境，絕對要適合大人和小孩共同探索、發覺和遊戲。

第二節 問卷調查結果與分析

自九十一年七月起, 研究者以隨機取樣的方式, 懇請於親子館內陪伴孩子遊戲的家長填答「親子遊戲環境使用問卷」, 至九月間, 共回收問卷 40 分 (信誼親子館、童年空間親子成長館各 20 份)。

本問卷共分為「基本資料」與「對親子遊戲環境的看法」二大部份, 以下即列出與本研究有相關性之議題的選擇次數統計結果:

壹、問卷調查結果

一、基本資料

(一) 從何資訊得知親子遊戲環境所在:

來源 選擇次數	親友告知	媒體得知	網路上得知	恰巧路過	其他
信誼	4	8		5	3
童年空間	14	1	2	3	

(二) 父親教育程度

教育程度	國中	高中	大專	大學	碩士以上
選擇次數		1	10	16	13

(三) 母親教育程度

教育程度	國中	高中	大專	大學	碩士以上
選擇次數		1	10	19	10

二、對親子遊戲環境的看法

(一) 您認為專為學齡前幼兒設立一個親子共同遊戲場所的必要性如何？

家長看法	非常必要	必要	沒意見	不太必要	沒有必要
選擇次數	29	11			

(二) 據您所知，目前台北市內是否還有其他專為學齡前幼兒設立的親子遊戲環境？

親子遊戲環境	信誼親子館	健寶園	湯姆龍	青少年育樂中心	童年空間	不知道
填答次數	10	4	3	2	2	19

(三) 您認為台北市內設立的親子遊戲環境數是否足夠？

家長看法	非常足夠	足夠	沒意見	不太足夠	不足夠
選擇次數		2	3	19	16

(四) 您認為將親子遊戲環境內的設施，依其性質劃分成不同的遊戲學習區的必要性如何？

看法	非常必要	必要	沒意見	不太必要	沒有必要
選擇次數	21	13	6		

(五) 您覺得親子遊戲環境內的情境佈置一季更換一次，遊具每月更換足夠嗎？

看法	非常足夠	足夠	沒意見	不太足夠	不足夠
選擇次數		25	9	5	1

(六) 您的孩子進入親子遊戲環境內，通常最先到那一個遊學習區玩？

信誼

遊戲學習區	大型滑步車	感覺統合區	主題區	寶寶遊戲區	不一定
選擇次數	8	1	2	3	6

童年空間

遊戲學習區	戶外空間	肢體空間	嬰幼空間	創玩空間	不一定
選擇次數	7	5	2	1	5

其他: 各走一遍

(七) 您的孩子在親子遊戲環境內的那一個遊戲學習區停留時間最長？

信誼

遊戲學習區	大型滑步車	主題區	圖書區	感覺統合區	寶寶遊戲區	不一定
選擇次數	5	4	1	1	3	6

童年空間

遊戲學習區	肢體空間	戶外空間	創玩空間	不一定	
選擇次數	6	5	3	6	

(八) 您和孩子最喜歡在那一個遊戲學習區遊戲？

信誼

遊戲學習區	主題區	感覺統合區	寶寶遊戲區	不一定	
填答次數	5	2	3	10	

童年空間

遊戲學習區	戶外空間	想像空間	肢體空間	創玩空間	嬰幼空間	視聽空間
填答次數	6	1	7	4	1	1

--	--	--	--	--	--	--

九、您覺得親子遊戲環境內那一遊戲學習區最有助於親子間的互動？

信誼

遊戲學習區	主題區	活動劇場	寶寶遊戲區	不確定	
填答次數	9	1	3	7	

童年空間

遊戲學習區	視聽空間	想像空間	創玩空間	肢體空間	戶外
填答次數	4	3	5	6(鏡子、積木)	2

三角鏡裏，孩子看見自己的影像，雙手合抱 搖搖身體，覺得好有趣，笑得往後仰，翻倒了。

(十) 您覺得親子遊戲環境內那一項遊戲設施無助於親子互動？

信誼

遊戲學習區	大型滑步車	球池	沒有	不確定	
填答次數	6	4	2	8	

童年空間

遊戲學習區	戶外空間	沒有	不確定		
填答次數	3	13	4		

貳、調查結果分析

依據以上次數統計結果，研究者提出下述分析：

一、家長得知親子館所在地的方式一題，信誼親子館中家長選擇「由媒體得

知」的方式有 8 人，明顯較童年空間的 1 人多出許多，應該是因為信誼發行的『學前教育雜誌』廣受家長訂閱的助力。而童年空間的客源則由「親友告知」為多。

二、父母親教育程度方面，因兩個案沒有明顯差異，因此合併統計，統計結果發現，來親子館的父母大部分具有大專以上學歷。80 位父母人數，只有 2 位高中學歷，35 位具大學學歷，而具有碩士學歷的家長竟高達 23 位。這是不是意味著高學歷的父母有較好的經濟能力，願意陪孩子至付費的親子遊戲環境遊玩？或者較高學歷的父母有較敏銳的教育觀，選擇優良的遊戲環境，提供孩子較好的遊戲刺激？是值得思考的問題。

三、所有的家長都認為專為學齡前幼兒設立一個親子共同遊戲的場所是必要的，其中有高達 73% 的家長認為非常必要。由此可見，親子共樂的遊戲場所是現代擁有學齡前幼兒的父母極為重視的一個培養親情、建立良好親子互動的一個家庭延伸的場所。也因此，更確定本研究主題是值得探討的課題，具參考價值，也更堅定了研究者進行本研究的信念。

四、在家長的印象裏，對於相同性質的親子遊戲場所知道得也很有限。調查的結果，20 位童年空間的家長中，有 10 位知道信誼親子館；而 20 位至信誼親子館遊戲的家長中，只有 2 位知道童年空間親子館。其他只有少數家長填答「健寶園」、「湯姆龍」、「青少年育樂中心」，有 50% 以上的家長是不知道有其他相同性質的親子遊戲環境的，而經過研究者訪查的結果「健寶園」、「湯姆龍」、「青少年育樂中心」皆不符合本研究所指專為學齡前幼兒所設立，有遊戲學習區規劃的親子遊戲環境的條件限制，因此皆不在討論範圍之內。

由以上二點可推論出，台北市專為學齡前幼兒所設立，有遊戲學習區規劃的親子遊戲環境是非常缺乏的。事實上，調查的結果，的確有 48% 的家長認為台北市內設立的親子遊戲環境數是不太足夠的，甚至有 40%

的家長認為根本是不足夠的。

五、在學習區規劃的部分，有 83%的家長認為將親子遊戲環境內的設施，依其性質劃分成不同的遊戲學習區是有必要的，只有 16%的家長沒有表示意見。

六、在情境佈置和遊具設施的更換部分，目前二案例都是一季更換一次主題情境佈置。填答的家長中，有 63%的人認為更換的頻率已足夠，而有 15%的家長認為不太足夠。究其原因，是因為，這 15%的家長都與親子館住在同一社區裏，來館的頻率較高，如果一季才更換一次主題和遊具，孩子會覺得沒有新鮮感。他們認為，如果每季都能更換主題和遊具可給孩子更多新的刺激。

七、在幼兒與遊戲環境互動的部分：

1. 信誼親子館：20 位填答問卷的家長中，認為幼兒入館後通常最先去騎大型滑步車為最多，其次是寶寶遊戲區，這可能與幼兒的年齡有絕對關係。而孩子停留時間最長的也是大型滑步車，其次是主題遊戲區。可見，能夠移動的車子仍是孩子心中的最愛。
2. 童年空間親子成長館：20 位填答問卷的家長中，認為幼兒入館後通常最先到戶外空間玩沙的出現次數最高。幼兒偏好沙水區，也許是自然的產物最能吸引孩子的目光和接近的意願，其次是肢體空間；而孩子停留時間最長的是肢體空間，其次才是戶外空間，由此可知，戶外空間和肢體空間是孩子最喜歡的遊戲區。

八、由家長選擇，親子都最愛的遊戲區，家長考慮的時間最長，

1. 信誼親子館：20 位填答問卷的家長中，有 50 % 的家長無法明確指出孩子喜歡玩的遊戲區是否和他喜歡的一樣，而有 25 % 的家長認為親子間共同最喜歡在主題遊戲區玩，孩子較小的家長則選擇寶寶遊戲

區。

2. 童年空間親子成長館：20 位填答問卷的家長則都填選了答案，親子都最愛的遊戲空間仍然是肢體空間和戶外空間，其次是創玩空間。可能是因為童年空間的遊戲設施較為靜態，館內的人數較少，2 歲以內的嬰幼兒並不會被侷限在嬰幼空間，可以在別的空間遊戲也很安全，所以孩子較小的家長並不會選擇嬰幼空間為親子唯一喜愛的遊戲區。

九、在最有助於親子遊戲互動的遊戲學習區部分：

- (一) 信誼親子館 20 位填答的家長中，45%的家長認為主題遊戲區中的遊具設施最有助於親子互動，原因是，主題遊戲區內根據主題情境，各個角落和牆壁上都設置許多不同學習刺激的遊具，滿足大人和小孩的探索活動。其次是寶寶遊戲區，不過也有 35%的家長無法確定答案。
- (二) 童年空間親子成長館 20 位填答問卷的家長都填答了此一問題，統計的結果，各遊戲學習空間並沒有明顯差異。家長認為最有助於親子遊戲互動的遊戲學習區依序分別為：肢體空間、創玩空間、視聽空間、想像空間及戶外空間。

十、在最無助於親子遊戲互動的遊戲學習區部分，

- (一) 信誼親子館 20 位填答的家長中，有 50%的家長認為親子館中「沒有」或者「不確定」無助於親子遊戲互動的遊戲學習區。只有 30%的家長認為孩子騎大型滑步車時親子較無互動的機會，還有 20%的家長覺得孩子在球池玩時，因館方限制大人入池，所以也影響親子間共同遊戲的機會。
- (二) 童年空間親子成長館 20 位填答的家長中，有高達 85%的家長認為親子館中「沒有」或者「不確定」無助於親子遊戲互動的遊戲學習區。

只有 15%的家長認為孩子在沙區玩的時候，他們最幫不上忙，就讓孩子自己隨心所欲的玩。

根據「親子遊戲環境使用問卷」的調查結果分析，我們可以知道，現今年輕的父母，受教育的程度普遍提高，在生兒育女精緻化的觀念下，父母們都十分在意孩子的早期發展。一個良好的專為學齡前幼兒設計的親子遊戲環境是每一個家庭所迫切需要的，而目前台北市內已設立符合此條件的親子遊戲場所卻十分缺乏。

另一方面，在親子遊戲環境內，家長認為將遊戲空間依據學習目的規劃不同遊戲學習區是必要的。遊戲空間內的情境佈置和遊具設施也需要常常更換。而在親子與環境互動部分，幼兒最先去的遊戲區、停留最久的遊戲區或最喜歡的遊戲區，則因每個幼兒的年齡、性別、偏好有所不同。最後在有無助益親子互動的向度，家長認為大部分的遊戲學習區是有助於親子互動的。

此分「親子遊戲環境使用問卷」的調查結果，研究者僅作初步的分析和歸納，因為此分問卷調查結果分析最主要是作為以後章節根據觀察和訪談結果論述的補充和驗證。

第三節 親子遊戲互動內涵分析

親子遊戲互動內涵，是研究者經由觀察親子遊戲互動中出現的互動現象所做的記錄，再將這些現象作一詮釋與分析的結果。因為，本研究的觀察期間較長，信誼親子館較集中在 4 月到 7 月，童年空間觀察的時間則較集中在 7 月到 9 月。兩場域的觀察時間都歷經學期中和暑假期間。一般來說，在非假日的早上，來館的幼兒多為 3 歲以下，尚未就讀幼稚園的小朋友；下午三點以後讀幼稚園的小朋友放學了，便紛紛湧進親子館；假日時，館內人潮較平日為多。信誼親子館為因應人潮疏通的問題，在暑假有場次限制，一個場次為三小時，也就是每三小時清場一次，以疏通人潮。因此，研究者採取不固定時段的觀察取樣方式（假日、非假日、上午或下午），以避免因時間取樣的限制，而使研究結果偏離事實。

實地現場觀察結果發現，親子館中親子遊戲互動內涵，大約可分為七種互動形式，即「引導」、「指導」、「協助」、「互為玩伴」、「管教」、「跟隨看顧」、「等待」等七種形態。限於篇幅，每一種互動形式，僅舉三個例子作為說明。

一、引導

「引導」是指父母為積極引導者，帶領著幼兒認識親子館內的環境佈置和遊戲設備，幼兒為被引導者，被引導的原因可能是對遊戲環境不熟、對遊戲設備不熟悉或因年紀太小，總是跟隨在父母身旁等等。（參閱圖 4-3-1）



圖 4-3-1 媽媽引導兒子摸摸看這是什麼

【例一】信誼親子館的主題遊戲區內的「懸掛式彈跳椅」

媽媽和約二歲的兒子的對話：

媽媽：「弟弟，我們玩那個跳跳跳，好不好。」

「不要」孩子搖搖頭。

「試試看嘛！不會危險的」媽媽鼓勵地說。

「不要」孩子仍然搖搖頭，不敢嚐試

「試試看嘛！媽媽會扶住你，不會掉下來的」媽媽不放棄地一再鼓勵。「來嘛！」

孩子終於點點頭。

孩子坐上去，媽媽扶住他的身體上下搖動，使之彈跳，玩了一會，媽媽說「你看，不會危險吧！」

孩子點點頭。（觀信 07301）

【例二】信誼親子館主題區內的「觸覺健康步道」

媽媽在『觸覺健康步道』上踩踏，要求約 3 歲的兒子跟著踩踩看，感覺一下腳底下的觸覺

「弟弟，你踩踩看，嗯，這個毛毛的像草皮，這個一凸一凸的，不一樣哦。」

孩子也好奇地試著踩踩看，驚奇地說「媽媽，這個粗粗地耶」。媽媽帶著孩子一格一格踩著「觸覺健康步道」，慢慢向前走，仔細地體驗腳底下每一格健康步道不同的感覺。(觀信 06287)

【例三】童年空間肢體空間內媽媽和約 3 歲的幼兒玩熊熊拼圖

媽媽拿起熊熊拼板和圖塊，跟孩子說：「弟弟，我們來拼熊熊拼圖」

媽媽：「這是熊熊的頭，媽媽不知道要放那裏，你來放好不好」

弟弟拿起熊熊頭的圖塊放入拼板裏頭的位置

媽媽：「好棒哦！弟弟這麼會拼啊」

媽媽：「這個熊熊的手手咧，要放那裏」

弟弟依序將熊熊的手、身體、腳拼上了

媽媽：「哇！拼好了，真的是一隻熊熊」

弟弟得意的拍拍手。(觀童 08161)

對年紀較小，又對遊戲環境及遊具不熟悉的幼兒來說，常常需要透過父母的引導之下來發覺情境設計及遊具設備的樂趣，並藉以刺激幼兒對週遭環境及事物的察覺力和敏感度，因此，父母常扮演引導遊戲或帶頭遊戲的角色，以激發幼兒的玩興和探索學習興趣。

二、指導

「指導」是指遊戲中，父母主動以指導者的角色以口語及肢體示範或說明遊具的使用方法，或者在幼兒詢問下，指導幼兒如何使用玩具。幼兒為被指導者，學習如何操作遊具。另外，在圖書區，父母多半主動讀著圖畫書的內容指導孩子認識圖畫書的內容。參閱圖 4-3-2、圖 4-3-3)



圖 4-3-2 媽媽示範遊具的操作方式，女兒也學著自己操作



圖 4-3-3 媽媽說故事給孩子聽，讓孩子理解圖畫書的內容

【例一】信誼親子館寶寶遊戲區的「小球池」

4 歲小男孩將球拋向吊掛的布中（布的上頭有幾個洞，如球投入洞中，球就會落下）。

媽媽協助將球滾入洞中，然後掉下，球掉下來，媽媽和孩子都高興得拍手。媽媽會跟孩子說，丟黃色球球、丟紅色球球，順便教孩子分辨顏色的能力。（觀信 06054）

【例二】童年空間中的戶外空間的「攀爬牆」

爸爸試圖鼓勵小兒子學習攀爬，要孩子們到攀爬牆前。爸爸示範攀爬的方式，雙手、雙腳攀附著岩石，一步一步地往上爬。

爸爸和男孩的對話：

爸爸：「弟弟來爬爬看，爸爸教你，可以爬很高哦！」

男孩有點害怕說：「會掉下來嗎？」

爸爸：「不會掉下來，爸爸會保護你，很安全的放心！」

男孩走上前去，爸爸支撐著孩子的腰，教孩子如何用手攀爬，如何將腳踩穩。

爸爸：「手先向上抓好石頭，再移動腳踩好上面的石頭」

爸爸：「對，站穩了，再換另一隻手和另一隻腳」

爸爸鼓勵地說：「好，很好，你會爬了」

一旁觀望的媽媽和妹妹都拍拍手幫男孩加油。(觀童 08203)

【例三】童年空間戶外空間的「沙水區」

男孩想操作挖土機，爸爸在一旁指導。

男孩想用挖土機，把沙堆上的沙土挖起來，放到旁邊的空桶內。但挖土機的爪子總是無法順利地挖起滿滿的沙土，男孩向爸爸求救。

男孩：「爸爸，挖土機的沙土怎麼一直掉出來啊！教我挖好不好，我想用這個桶子來裝沙」

爸爸：「好啊，你先坐到挖土機上去」

孩子坐上座位，右手握著操作把手

爸爸：「來，先把挖土機的爪子放到沙堆上，再用左手把爪子往沙堆用力壓」

爸爸：「好，用右手向前推動操作把手，哇，你看，挖到好多沙」

孩子得意的笑了，照著爸爸的口令把爪子移到空桶上，再把把手往後推，沙就倒進桶子裏了。

爸爸：「好棒，你會開挖土機了，再試一次看看」(觀童 08205)

父母扮演指導者角色的原因大約為：幼兒年紀太小，手眼協調或大小肌肉運用尚不靈活、沒有玩過的遊具、遊具構造較複雜等等。當幼兒出現想玩卻不會玩的時候，父母通常會耐心地示範及教導孩子。通常年紀較小的幼兒不會把太多的注意力集中在靜態的玩具上，需要父母主動地示範玩具的玩法吸引幼兒的注意力，幼兒覺得有趣後才會在同一個遊具前停留較久的時間，否則幼兒可能摸個二下就走掉了。

三、協助

「協助」是指父母以協助者的角色，協助幼兒完成遊戲操作，協助的方式可能是主動的參與，也可能是應幼兒的要求被動參與，目的是希望幼兒能順利完成遊戲操作，進而尋得『工作』時的樂趣和完成工作時的成就感。（參閱圖 4-3-4）



圖 4-3-4 媽媽協助女兒完成操作

【例一】信誼親子館「大型滑步車的車道上」

有一位媽媽和一位爸爸各自在自己孩子駕駛的大型滑步車後面，推著車子協助車子順利往前移動，穿梭在遊戲區與遊戲區間的通道間。孩子則在車內賣力地操縱著方向盤，好像在開真的車似的。

（觀信 04261）

【例二】信誼親子館「主題遊戲區」

一位約三歲的男孩堆疊著積木，試圖堆成一個城堡，一旁的媽媽看孩子的積木因為疊得歪歪斜斜，使得城堡很容易垮下來，因此積極地從旁協助，希望幫孩子快點把積木排好，不料卻遭孩子拒絕，孩子說「媽媽不要弄，我要自己拼！」，媽媽只好停手，在一旁自己堆起積木，而形成母子各玩各的景象。

（觀信 06157）

【例三】童年空間肢體空間的「彈簧墊」

約二歲的幼兒爬上彈簧墊，作跳躍狀（他還無法雙腳離地跳躍）。

幼兒目光注視著媽媽，示意要媽媽過來帶他一起跳。

媽媽看見了，會意地跳上彈簧墊，牽著孩子的雙手，在彈簧墊上跳躍。

彈簧的彈力，讓孩子也上下跳了起來，孩子笑得好開心（觀童 07152）

在遊戲區裏，孩子獨自一個人玩時，父母總會在一旁觀察，以便在孩子需要時，適時予以協助。研究者發現，幼兒年紀越小父母主動協助的次數越多，反之幼兒年紀越大，父母希望孩子能獨立解決問題或者完成操作，施予援手的次數就越少，一旁觀看的时间也就越多。

有的時候，幼兒把完成遊戲操作視為極重要的工作或者挑戰，希望能夠獨立完成，而不希望成人予以干預，打擾其工作，這個時候，成人通常會配合孩子的意願，讓其獨自完成，自己則退居在後，默默觀察。

四、互為玩伴

「互為玩伴」是指在親子的遊戲互動行為中，成人和幼兒是立於平等的地位，共同遊戲。父母就像是大小孩一樣，扮演同儕者的角色和孩子共同編製遊戲內容，共同完成遊戲，並共同分享遊戲成果。（參閱圖 4-3-5）



圖 4-3-5 媽媽和女兒正玩著競賽的遊戲

【例一】信誼親子館主題遊戲區的「娃娃屋」

在娃娃屋前，約四歲的女孩握著男生布偶，模仿爸爸的角色。媽媽則手裏握著小女孩的布偶，佯裝是女兒，兩人在玩扮家家酒遊戲，並熱烈地對話：

女兒握著布偶坐在沙發上說：「玲玲，爸爸媽媽等一下要帶你去木柵動物園玩，你高不高興？」

媽媽說：「好棒哦！我要穿很漂亮的衣服」

女兒說：「要穿粉紅色，有小花花的那件哦！」

媽媽說：「不要，我要穿白色有蕾絲的那件」

女兒說：「不行，我喜歡粉紅色的」

媽媽說：「我才是玲玲，你又不是玲玲」

女兒不依的說：「我不管啦，你一定要穿粉紅色的，因為玲玲喜歡粉紅色的」(觀信 07215)

【例二】信誼親子館主題遊戲區的「套圈圈遊戲」

媽媽和約五歲的兒子比賽套圈圈，看誰套到的比較多。

母子每人手上都握有五個圈圈。

第一回合兒子套到一個，媽媽套到二個。

兒子不服氣，說：「再玩一遍」。

第二回合兒子套到二個，媽媽也套到二個。

兒子這才滿意的說：「我不玩了」，隨即掉頭走了。（觀信 08117）

【例三】童年空間親子成長館「想像空間」的海棉大積木區

媽媽和兒子一起玩積木，各自堆起一間房子

媽媽：「好漂亮，你堆的是誰的家」

兒子：「是食蟻獸的家」

媽媽：「這是什麼」媽媽指著食蟻獸家裏面的一個方形積木問。

兒子：「這個是冰箱，旁邊那個是電視」

媽媽：「我們來加一個門，一起來想辦法好不好」

兒子選了一個半圓形的藍色積木放上去

媽媽：「好主意，我們再加一個圍牆」

這時旁邊觀望的一個女孩也想加入，媽媽詢問兒子的意見，說：「妹妹想跟我們玩，可以嗎？」

兒子同意的回答「可以呀」女孩便加入遊戲當中了（觀童 08292）

依皮亞傑的說法，三、四歲的幼兒熱衷於模仿遊戲，透過角色的扮演以模仿成人的語言和行為，幼兒要到四歲以後才喜愛和同伴一起有合作性的遊戲，親子之間的平等角色遊戲互動似乎也是從這個時期開始。觀察中。約四歲的女孩認真地和母親玩社會化的戲劇性遊戲，由演戲的模仿至有意的模仿；約五歲的男孩已能由現實生活的圖象中，模仿堆砌出家的樣子，在遇到問題時也無需依賴成人而可以學習運用想像和創意來解決問題；而約五歲大的男孩已開始和成人玩競賽遊戲，並將成人視為競爭的對手了。

五、管教

「管教」指父母對子女生活常規及禮儀的要求及訓練，在孩子出現不守秩序、妨礙到別人的時候，立即提出糾正和教導的行為。目的是養成孩子良好的常規和人際互動，以培養其健全的人格發展。（參閱圖 4-3-6）



圖 4-3-6 孩子間的遊戲互動是教導人際禮儀的最佳時機

【例一】信誼親子館大型滑步車跑道上

在大型滑步車停放的地方，二位約三-四歲的小孩爭著想坐進駕駛座內，互相推擠，誰也不讓誰。在兩個孩子大打出手前，其中的一位媽媽趕緊跑過來，將自己的小孩拉開。

媽媽說「那邊不是還有一台，為什麼一定要搶這台」。

孩子哭訴著說「我要這台紅色的敞篷車，那台不漂亮」。

媽媽安慰他：「小朋友要好好相處，玩具要輪流玩，弟弟比較小，我們先讓那個弟弟玩這台，那台有喇叭比較好，我們先去玩那台，等弟弟玩好了，我們再回來騎」小孩才勉強點頭答應。

同時另一個小孩已坐上車，把車騎走了，但他的父母從頭到尾都沒有出現。（觀 04262）

【例二】信誼親子館中寶寶區的小球池

一位約四歲的女孩躺在球池裏，將球一顆一顆地往球池外拋，使得球池四週佈滿了許多球。

媽媽見狀，要求她說「妹妹，不可以這樣沒有禮貌，趕快起來，把球都撿回來」。

女兒聽話的起身撿球，但要求媽媽一起撿。

媽媽也立刻說「好，我們一起來比賽」，兩個人很愉快地一起合作將地面清乾淨了。（觀信 07105）

【例三】童年空間親子成長館的「視聽空間」

在圖書區，一位約四-五歲的幼兒，抱了好幾本圖畫書，坐在沙發上翻閱。很快地一本一本翻，看完畢後，將書本隨手一丟，就想離開視聽空間。媽媽立刻將他叫回來。

媽媽：「書看完怎麼沒有收就走了，趕快把書拿去放好才可以走」。小孩回答「書本來就在地上拿的啊」。

媽媽趕緊糾正他「是別的小朋友不乖，把書亂丟，你是乖小孩，書看好要拿回書架上啊」。

小孩無話可說，乖乖照做。（觀童 07242）

對幼兒來說，對事物的想法是非常地自我為中心的，對於喜歡的的東西就想佔有，因此必須經過不斷的學習和訓練，使其在學習與同儕和平相處的過程中來達到社會化的目的。生活常規的養成對幼兒來說是一件不容忽視的重要工作，守秩序、有禮貌的孩子通常是較受人歡迎，人際關係較正向的。

親子館是一個群體互動的公共場所，它提供幼兒們同儕互動和學習的機會，更提供家長們，彼此分享孩子教養經驗及學習他人好的教養方式的機會。

六、跟隨看顧

「跟隨看顧」是指父母為保護幼兒的安全，而在幼兒遊戲活動中，擔任一旁看護或在幼兒身後跟隨的角色。在幼兒需要協助或遇到特殊狀況時能適時給予回應和照顧。(參閱圖 4-3-7)



圖 4-3-7 不放心孩子的家長,總是在一旁守候著

【例一】信誼親子館「主題遊戲區」

約二歲的幼兒，自顧自在主題區的各個遊具間遊走，媽媽則緊隨在後。幼兒一會兒到積木區摸摸積木，當媽媽向前來想和她一起玩積木時，他已移身至旁邊的「巫婆的魔法屋了」。

他看了看魔法屋，稍作停留就走到「娃娃屋」，隨手拿起一個布偶，又轉身到別的地方去了。就這樣，辛苦的媽媽跟著孩子不停地在各遊具間奔波。(觀信 041910)

【例二】童年空間親子成長館戶外空間

媽媽和三位幼兒在沙水區。

小孩自行玩沙，媽媽坐在旁邊的木板上看護和等待，並未參與遊戲。

離開沙水區時，媽媽替 1 歲的孩子沖洗腳上的沙。(觀童 08012)

【例三】童年空間的「嬰幼空間」

約 1 歲半的幼兒和爸爸在嬰幼空間，孩子自行觸摸、探索嬰幼空間內的觸覺、嗅覺或聽覺玩物。玩夠了就轉換到肢體空間玩玩積木、騎騎車，又回到肢體空間。

爸爸讓幼兒隨意探索，只是跟隨孩子身邊，在孩子看到有興趣的玩具，產生互動時，即加入其中，分享孩子的遊戲。(觀童 09126)

研究者發現，在親子館裏，擔任照顧幼兒工作的大部份仍是母親。如果幼兒是父母一起陪伴來的，父親多半會坐在一旁觀看或休息，有時候會看到父親拿著相機或 V8 為遊戲中的孩子拍攝，而緊跟在子女身旁照顧的多半仍是母親。傳統中，女性大多擔負照養子女責任的觀念，似乎仍未見明顯改變。可喜的是，在每一次的觀察記錄中，館內遊戲的親子中，都會有一至三位的父親出現，在假日時，父母親一起陪伴孩子來的比率較平日高出許多。這表示有較多現代的父親，願意在空閒時，陪伴孩子共同參與親子活動。【例三】中的爸爸是所有觀察中的爸爸最特別的一位，他不僅扮演跟隨看顧的角色，更積極的參與孩子的遊戲，令人印象深刻。

七、等待

「等待」是指，父母無意參與幼兒的遊戲，只是被動的坐在一旁等待，或者在準備離館前，等待意猶未盡的幼兒結束遊戲。等待時的父母並沒有和幼兒有任何的遊戲互動，可能只是枯坐一旁、可能看自己的書，也可能和其他家長聊天。(參閱圖 4-3-8)



圖 4-3-8 回家時間到了,孩子還意猶未盡呢

【例一】信誼親子館球池旁的階梯

一位媽媽告訴正在騎大型滑步車的兒子說「小明,再繞二圈就要回家了哦,媽媽坐在階梯這裏等你啊」。

孩子討價還價地說「再五圈」。(觀信 051010)

【例二】信誼親子館圓柱旁的休息座位

二位媽媽坐在圓柱旁的休息座位上聊天著,他們倆的小孩一個在球池裏玩,另一個騎著大型滑步車四處繞。

二位媽媽自顧聊天,偶爾會注意孩子的狀況,騎大型滑步車的孩子有時候會騎到媽媽聊天的地方,和媽媽打招呼或說說話就再將車子騎走了。(觀信 08289)

【例三】童年空間親子成長館的「休息區」

一位媽媽座在休息區翻閱圖書,她的女兒在其他遊戲空間裏遊戲,媽媽告訴我說「小孩對親子館已經很熟了,自己會去玩,不需要她一直陪著。她常會到視聽空間翻閱兒童圖書,或者就坐在休息區看看雜誌,看一些育兒資訊,順便讓自己輕鬆輕鬆,藉機休息一下」。(訪童 09178)

當幼兒對親子館內部環境很熟悉,對館內的遊具設備都操弄過,能夠

自行完成遊戲。或者幼兒年紀稍大，有能力且有興趣獨自進行遊戲探索時，他們可能不願父母太多的參與或干預，而寧願獨自遊玩。此時的父母，只好選擇一旁等待，而不主動參與幼兒的遊戲活動。有時候是父母陪孩子玩累了，便在一旁休息，放手讓孩子自行去玩，等到遊戲時間差不多了，才催促孩子結束遊戲。

根據文獻，在 Brown (1995) 許瓊心 (民 88) 的研究文獻中，都依據親子參觀互動內涵，將家長分為幾種類型，Brown 分為：一、看管型。

(caretaker) 二、維持秩序型 (supporter)。三、援助型 (helper)。四、帶頭型 (initiator)。五、副手型 (assistant)。六、搭檔型 (partner)。七、領導型 (leader)。八、示範型 (demonstrator)；許瓊心將家長分為一、積極指導型。二、看管型。三、援助型。四、放任型。本次研究是以適合學齡前幼兒成長發展，並以親子共同遊戲培養親子關係為設立宗旨的親子遊戲環境為研究對象，和過去許多學者研究發現相同的，親子互動內涵可區分為許多種不同的互動形式。因為，本研究主要以 0 - 6 歲學齡嬰幼兒為對象，親子遊戲互動的方式較不同於過去的研究結果，根據將近六個月的觀察，親子間較常出現的互動方式，概略可區分為七種，即一、「引導」。二、「指導」。三、「協助」。四、「互為玩伴」。五、「管教」。六、「跟隨看顧」。七、「等待」。

研究結果，親子互動型態與過去研究無太大差異。只是，本研究的研究對象為親子遊戲環境，陪伴幼兒的家長都是準備好要和幼兒一起遊戲的，因此親子互動的機會和出現頻率較多。而且，親子館裏的幼兒為 0 - 6 歲的學齡前幼兒，相較先前的研究，親子館中的父母出現較多的「跟隨看顧」的遊戲互動行為。

每一對親子的遊戲互動過程中，都有可能出現這七種互動形式的任何一種，或者同時出現多種互動形式。至於那一種的互動形式出現的次數較

多，則受到許多相關因素的影響。影響親子遊戲互動內涵與品質的因素，將於第四節作深入探討。

第四節 影響親子遊戲互動內涵的因素

根據觀察研究的結果，親子間較常出現的遊戲互動，概略可區分為「引導」、「指導」、「協助」、「互為玩伴」、「管教」、「跟隨看顧」、「等待」等七種形式，已在上一節作過討論。接下來，研究者試著從觀察和訪談資料中，整理、分析對影響親子互動內涵及品質的可能因素提出討論：

一、幼兒的年齡因素

本研究是以 0 - 6 歲學齡前的幼兒為研究對象，研究發現，親子遊戲互動方式與幼兒的年齡有絕對關係，隨著幼兒成長發展的階段不同，幼兒的遊戲形態和遊戲行為可分為好幾個不同階段，親子間也會因為幼兒發展能力不同，而出現不同的遊戲互動內涵。

在嬰幼兒時期 0-2 歲階段，嬰幼兒對父母有絕對的依賴情感，透過父母的協助，嬰幼兒才能藉著一點一點地與外界接觸和探索來認識週遭環境。此時期的親子遊戲互動，較常出現「跟隨看顧」、「協助」、「指導」和「引導」的遊戲互動型態，主要是因為嬰幼兒，尚未具有自我照顧能力，遊戲中容易發生危險及對外界事物十分好奇，但專注力卻十分短暫的特質。也由於幼兒身心發展的有限，大、小肌肉發育的不夠成熟的特性，大部份的遊具需要成人代為操作、示範、或者協助其完成。（參閱圖 4-4-1、圖 4-4-2）



圖 4-4-1 二歲以下的嬰幼兒需要成人較多的協助和看護



圖 4-4-2 較大的幼兒已有能力和成人玩平行遊戲

一歲的孩子看到姐姐跳彈簧墊，覺得很有趣，也爬向彈簧墊，想要上去跳，媽媽雙手撐扶著孩子，一起在彈簧墊上跳躍，孩子笑得好開心。(觀童 08011)

孩子坐在大型滑步車裏，媽媽教小孩用腳踏走的方式，讓車子往前行(一邊用手示範)。(觀信 06054)

3 - 4 歲的幼兒，身心發展漸趨成熟，對於大小肌肉的控制較能隨心所欲。另一方面，此時期的幼兒開始喜歡和同儕遊戲，對於象徵性遊戲展現高度的興趣，也較能暫時離開父母身邊自行摸索和遊戲，幼兒對於自己能力所無法完成的遊戲能夠明確的要求父母協助或示範。因此，親子遊戲互動，較常出現「指導」、「管教」、「互為玩伴」、「協助」的互動型態。由於此時期的幼兒仍非常地自我中心，處於培養人際關係和社會化過程的初始階段，在親子館內，幼兒與同儕有較多的互動，因而提供許多生活常規和禮儀的學習機會。

媽媽和約 4 歲的女兒，都戴上農夫的斗笠，媽媽假裝手上拿著鋤頭，並做著用鋤頭挖土的動作，對著女兒說「以前農夫都是在大太陽底下，戴著斗笠，用鋤頭在田裏挖土的，像這樣一鏟一鏟的挖，很辛苦的。」孩子覺得很有趣，也跟著做用鋤頭挖土的動作。(觀信 07114)

一位約 3 歲的男孩，離開正在騎的大型滑步車，大型滑步車被另一位小女孩看上，要過去騎，男孩見狀要把小女孩推走，媽媽趕緊勸阻說「妹妹也可以坐啊！怎麼可以把妹妹推倒，走我們先去玩球，你看，那邊還有一台，我們去騎那一台」。男孩哭著說「不要」，媽媽便起身將他抱開，男孩大叫，後哭得很傷心，媽媽將他抱入懷裏輕拍地安撫他。(訪信媽 07045)

5-6 歲幼兒，因身心發展的成熟，對於遊戲類型已漸轉為合作遊戲、有

規則的遊戲、競賽性遊戲，親子互動中，較常出現「互為玩伴」、「等待」的互動形態。此時期的幼兒對遊具設備認識較多，根據先前的遊戲經驗，已有獨自操作、獨立思考和解決問題的能力，在遊戲的過程中，依賴父母的成份已很少了，而父母則扮演幼兒玩伴和維護其安全的角色了。

幼兒自己在肢體空間玩玩具，孩子會自己探尋各種遊具，找到覺得有趣的玩具會停留較長的時間，然後又一個遊具接著另一個遊具，不斷的在各個遊戲區轉換，等玩遍了，會回頭重覆玩已玩過的遊具。（觀童 08291）

兩個孩子自行遊戲，五歲的孩子已可帶弟弟自由在每個遊戲區遊玩，媽媽則在休息區看書報，對孩子的遊戲似乎插不上手，也無意插手，只是偶爾注意一下孩子的遊戲情形，看有無危險或打架的事發生。（觀童 09174）

另外，在觀察的過程中，研究者發現，進入親子館遊戲的幼兒中，以 2-5 歲的幼兒為絕大多數，很少看到 0-1 歲和 6 歲的幼兒。究其原因，可能是因為 0-1 歲的嬰兒年紀太小，身體抵抗力弱，加上台灣夏天流行腸病毒，一般家長不敢輕易將嬰兒暴露在公共場所中。而 6 歲的兒童在認知、語言、社會發展上都有大幅的進步，在遊戲中對成人的依賴已非常少，在遊戲類型的選擇上，他們喜好較激烈的遊戲和運動，親子館內的遊具類型已不足以吸引他們的興趣，因此較不會選擇親子館為他們的遊戲場所。

二、幼兒接觸親子遊戲環境時間長短的因素

幼兒接觸親子館時間長短也會影響親子遊戲的品質，觀察發現，幼兒接觸親子館的時間越長，對遊戲環境和遊具設備越熟悉，越能夠離開父母身邊獨自遊戲，親子間的遊戲互動較容易出現「等待」的形態。幼兒對遊戲環境熟悉了，對於新的遊具設備會較有勇氣主動地親近和嘗試，也較容易玩出信

心，父母也較放心讓孩子離開視線，獨自遊戲探索。相反的，如果親子是第一次進入館內，或者只來過幾次，幼兒面對陌生的環境和遊具設施，對父母會產生較高的依賴度，需要父母保持在視線範圍之內，也會需要較多的「引導」、「示範」和「陪伴」。(參閱圖 4-4-3、圖 4-4-4)



圖 4-4-3 幼兒對遊戲設施熟悉了,即使是小小孩也能自己找玩伴玩



圖 4-4-4 親子們正在研究彈簧椅的玩法

媽媽第一次帶約 2 歲的女孩來玩，媽媽鼓勵孩子鑽到斑馬的肚子裏看看，但女孩因為陌生有些害怕，不肯離開媽媽，要媽媽抱。(觀童 08129)

魔法鍋造型特別，按下開關氣體會從鍋內往上吹，使得氣球被吹得飄浮在半空中。一位媽媽示範，吸引很多小朋友圍觀，媽媽在按開關時，同時說「熱氣來了，熱氣來了」，孩子們既期待又有點害怕(觀信 060510)

三、家長的性別因素

觀察發現，陪伴幼兒至親子館遊戲的雙親出席率，在平時和假日有明顯差異。在平時非假日裏，母親獨自帶幼兒來遊戲的比率高達 90% 以上，父母同時前來的約 8%，而父親獨自攜子前來的，則只出現 5 例。在例假日裏父母同時出現的比率明顯增加，約佔 60%。由此現象看來，在現在講求

兩性平權的時代，照顧子女的責任和工作仍以女性為主，男性大部份仍然為家中主要的經濟來源，平日由於工作關係，對於子女的照養工作可能只是扮演輔助、分擔、配合的角色；男性扮演主要照顧者角色的仍然很少。可喜的是，由假日父母同時陪伴孩子至親子館遊戲的比率來看，現代父親已十分重視與孩子遊戲互動培養正向親子關係的權利與義務。在假日工作閒暇之餘願意積極參與教養孩子的責任，陪伴孩子接觸世界、學習和探索。

研究發現，親子遊戲互動形態會因為家長性別不同而出現不同的遊戲互動內涵。一般來說，女性會較積極地參與、指導、協助孩子的遊戲活動，與孩子遊戲互動的頻率較高。父親會選擇讓孩子自由探索，除非孩子主動要求或者孩子年齡太小需要全程協助、照顧，否則較少會給予干預。（參閱圖 4-4-5）



圖 4-4-5 母親積極地協助孩子的遊戲活動

大部份是媽媽陪著他活動，我覺得在孩子這個年齡，給他一個空間讓他自由地玩耍比較重要，在需要時再給他協助就可以了，不必太強調互動關係。（訪信爸 04264）

只要環境安全，沒有危險性，我會讓小孩自由去玩，不太管他」。
（訪信爸 05109）

雙親如果同時陪伴孩子前來親子館，母親扮演主要照顧者的角色，母親與幼兒的遊戲互動明顯較多，而父親多半扮演陪伴、等待和跟隨的角色。研究者還發現有爸爸倒頭躺在地板睡著了（觀信 06055）的情形發生呢。

四、遊具設備因素

遊具設備的特性會直接影響親子互動的型態，試分析如下：

- (一) 遊具本身構造和玩法較複雜者，會導引父母在遊戲中扮演較多「指導者」、「協助者」的角色，例如，積木區、感覺統合區的大型組合遊具、創玩空間的創作遊戲。(參閱圖 4-4-6)

創玩空間，媽媽拿出黏土和桿麵棍與孩子玩黏土，媽媽說「弟弟，我們來玩黏土，用這個把黏土壓平，再做東西」媽媽拿模型框印在壓平的黏土皮上，印出一隻蝴蝶，再把多餘的黏土剝掉。

媽媽「你看，這是什麼？」

兒子「是蝴蝶，我也要做」

兒子也拿了塊黏土，用麵棍，來回壓平，選了一個蘋果的模型框，壓製出一個蘋果。弟弟說「這個蘋果給爸爸吃」

媽媽也壓了一串葡萄，說「來，你愛吃的葡萄給你」(觀童 08162)

- (二) 功能較單一的遊具較少有親子互動的機會，例如：勺×勺×車、騎木馬、溜滑梯等。(參閱圖 4-4-7)

除非是玩別的東西，玩車的話就是我坐在這邊，大部份的時間他都玩車，四個小時有三個小時他都坐在車上。(訪信 07302)

- (三) 具有創意，造型特殊，非單一功能的遊具較能引發親子間的象徵遊戲，例如：扮演區的大型特殊造型的餐具和食物、面具、娃娃家、沙水區等。

一位約四歲的男孩拿著巫婆魔法餐廳裏，保麗龍做成的大叉子，男孩：「媽媽，巫婆用的叉子好大，可以用來打架，我們來玩打架」，說著就作勢要把叉子打向媽媽。

媽媽：「打架太粗魯，我不要玩，我們來當巫婆的掃把騎好了，像牙牙巫婆一樣騎掃把去撿小朋友的牙齒。」

兒子：「好啊！」便把大叉子放置雙胯下，說「媽媽再見，我要去撿小朋友的牙齒了。」（觀信 05102）

（四）如果遊具本身設計即須二人同力合作才能完成的，就大大提高了親子共玩的機會。另外，圖書本身即是一種增進親子關係的重要媒介。

媽媽和弟弟在紅豆餅的攤前假裝賣東西，媽媽教弟弟將紅豆餅皮先放入模型中，再放入紅豆餡，最後加上另一片紅豆餅皮。

媽媽：「老闆，我要二個紅豆餅，不要包奶油的」

弟弟：「好，請等一下」

弟弟將紅豆餅做好了後，將二個紅豆餅裝進袋中，拿給媽媽。

媽媽：「老闆，總共多少錢」

弟弟「100塊」

這時，有一個小朋友走過來，對著弟弟說「老闆，我要買二個」

媽媽對弟弟說「老闆，那個小朋友說要買二個紅豆餅，你趕快拿給他」。

弟弟趕緊裝了二個紅豆餅給小朋友。（觀信 08069）

一輛大型滑步車停在模擬的小加油站前，幼兒坐在駕駛座上等待，媽媽手裏拿著加油管子，佯裝在替車子加油。加完油，

媽媽對著幼兒說「油加好了，請問你要刷車子嗎？」

幼兒回答說「要」，於是媽媽又拿起刷子在車子上刷，不一會兒，

媽媽說「車子刷乾淨了」，車子裏的幼兒滿意的說「好，再見」

媽媽揮揮手說「謝謝光臨，下次再來，再見」。（觀信 060511）

在圖書區，一位約三歲的女孩抱著二、三本圖畫書，要求媽媽講故事給他聽，母女席地而坐，女兒坐在母親懷前，母親指著書本裏的圖畫表情誇張地說著故事給女兒聽。（觀信 041912）



圖 4-4-6 遊具玩法能較單一的遊具較少有
親子互動的機會



圖 4-4-7 玩法複雜的遊具較有利於親子遊戲互動

親子間的象徵性遊戲常需要簡單、隨手可得的玩物作為媒介，而日常生活中常見物品造型的遊具也是非常受孩子們喜愛的，他們手裏拿著大人們才有的物品，佯裝大人的模樣，社會性遊戲行為就此展開。依照遊具類型的不同，提供幼兒不同的學習訓練，也提供親子不同型態的互動方式。例如「球」這項玩物，可訓練幼兒丟、投、握、踢、拍和手眼協調的能力。父母更可透過「指導」、「示範」或互為玩伴的方式與幼兒遊戲互動，培養親子間的默契和情感交流。總之，父母是孩子最初的玩伴，玩物不僅具備遊戲功能更隱含著教育功能，親子遊戲，透過玩物增加玩興更能拉近彼此距離。

五、父母的教養態度

在本章第二節研究調查與分析，針對「親子遊戲環境使用問卷」，第九大題「您覺得親子遊戲環境內那一遊戲學習區最有助於親子間的互動」，調查結果有 2 位家長填答「戶外空間」；相反的，第十大題「您覺得親子遊戲環境內那一遊戲學習區最無助於親子間的互動」，調查結果有 3 位家長同樣填答「戶外空間」。這是很有趣的問題，為什麼同樣在戶外空間沙水區玩，有的家長覺得最有助於親子間的遊戲互動，而有些家長卻反而覺得，他們無法加入孩子的遊戲，無法產生互動呢？這似乎驗證了童年空間親子館設計師所說的「那是父母自己的態度」。於下列的觀察和訪談記錄中，我們可清楚

瞭解，父母的教養態度對親子關係建立有多大的影響力。（參閱圖 4-4-8、圖 4-4-9）



圖 4-4-8、圖 4-4-9 積極參與孩子遊戲的家長可讓孩子玩得更有興味

我覺得父母他們的態度，他們覺得什麼重要，什麼不重要，那才是真正影響親子互動的最大因素。有些家長喜歡一起動手做，有些家長怕髒；有些家長覺得孩子玩得好好的，好像插不上手，就在旁邊看（訪童規 091014）

媽媽和三位幼兒在沙水區，小孩自行玩沙，媽媽坐在旁邊的木板上看顧和等待，並未參與遊戲。離開沙水區時，媽媽替 1 歲的孩子沖洗腳上的沙。（觀童 08012）

媽媽和約 2 歲的兒子在沙水區，幼兒握著小鏟子，將沙挖起放置小桶裏。媽媽在一旁製作沙球，擺放在地上。孩子欲將裝滿沙的桶子翻倒，孩子力量不夠，媽媽幫忙翻倒，小桶子拿起後，形成一個圓錐形的沙堆。小孩將沙堆弄倒，覺得很有趣笑了起來。然後再次拿起鏟子挖沙放進小桶子，重覆玩著這個遊戲。後來瞧見沙地上媽媽做的小沙球，用鏟子將沙球挖起，拿向媽媽，說「冰淇淋」，媽媽張開嘴假裝吃冰淇淋，說「很好吃」。（觀童 08061）

約 4 歲的男孩在沙水區玩，爸爸站在木道上看，

男孩：「爸爸下來跟我一起玩」

爸爸猶豫了一會：「可是爸爸穿襪子，不方便」

男孩：「把襪子脫掉就好了啊！」

爸爸並未同意，說道「爸爸去看媽媽在那裏，等一下再過來」
留下男孩一個人玩沙。(觀童 09029)

下列二則觀察記錄，不僅讓人看了動容，更可作為父母積極參與孩子遊戲，
共享遊戲經驗是孩子歡樂來源的具體說明。

媽媽和五歲及三歲兒子在活動劇場內追逐，玩躲貓貓的遊戲。媽媽敞開雙
手抱住了大兒子，說「抓到了」。放開雙手又轉身想要抱住一旁的小兒子，小
兒子嚇了一跳，笑著跑開，媽媽追隨在後，做勢抓他，小兒子跑得更快了。母
子三人追來跑去，玩得好不開心。(觀信 08283)

戶外下起傾盆大雨，雨滴灑落在透明的遮雨篷上，發出急促的滴答聲。爸
爸抱起約 1 歲的孩子走到沙區入口，指著遮雨篷上傾瀉而下的雨說「你看下
雨了，好大的雨」。父子倆仰著頭欣賞著雨篷上跳舞的雨，和如灑落玉珠般
的聲音，渾然忘我。看著他們的背影，令人感動。(觀童 08083)

一個乾淨寬敞的場地，即使場地內空無一物，也可成為親子隨興跑、跳、翻滾
及遊戲的場所；一場普通的雨，在父親感性的帶領下，也可能為一場美麗的
音樂盛宴。能否建立良好親子互動，父母的觀念和態度是主要關鍵。值得天
下父母們深思。

六、環境規劃因素

親子遊戲館的設立宗旨，就是提供親子一個安全、舒適能夠共同遊戲、
進而達到情感交流的場所。因此，整個環境佈置是以有助於親子遊戲互動為
目的而設計規劃的。影響幼兒遊戲的一般室內物理環境因素，諸如，空間
大小、燈光、色彩、溫、濕度、噪音等，如第二章所述，在此不一一例舉說
明。本研究乃針對能夠增進親子遊戲互動的環境規劃因素提出說明與探討。

研究結果發現，親子館內除了一般物理環境會影響幼兒遊戲行為的因素外，還有幾項會影響親子遊戲互動行為的重要因子，例如：動線規劃、主題情境佈置、背景音樂、遊具說明牌和休息區的設置等。

（一）動線規劃

遊戲學習區的動線規劃應考慮動態遊戲與靜態遊戲的區隔、乾、溼屬性的區隔，各遊戲學習區間的動線應明確並且流暢，進出應該沒有太多阻隔的。

1. 動態遊戲與靜態遊戲的區隔

動態遊戲的功能在於訓練幼兒反應力、大小肌肉能力等，具有較易吸引幼兒的注意力，也最容易引發幼兒的遊戲興趣的特性，應設置在入口最明顯的位置並規劃較大的空間。例如肢體空間、感覺統合區等。相反的靜態遊戲功能在於穩定幼兒浮躁的情緒、培養幼兒專注力，需設置在安靜、沒有干擾的空間，例如圖書空間、視聽空間等。

騎大型滑步車的小孩，將車子騎到寶寶區的軟墊上，被在寶寶區玩耍的其他孩子的媽媽教導，「弟弟，車子不可以騎上軟墊，要在地板上騎哦！」並雙手將車子牽下軟墊。（觀信 07111）

不同性質的遊戲區可設計較高的地面高度差，以避免區隔不明顯的現象發生。而大型滑步車屬於移動性之遊具，應設立一專門之騎車區，一方面可避免車子來來往往造成動線上的干擾、降低場地視覺上的凌亂感，另一方面，也可提高管理上的便利性。

一位媽媽和女兒一起挑選圖畫書，挑選後即席地而坐說起故事來了，而不必走到旁邊的座椅上去。（觀信 041912）

圖書區除了有可隨地而坐而不會阻礙動線流暢的空間配置外，鋪木質地板讓人覺得親切溫暖。在視聽圖書區角落或牆沿放置造形可愛的沙發、軟墊、或小巧的桌椅，提供親子共同閱讀，整個空間佈置得溫馨、可愛讓人忍不住想靠近。

2. 乾溼屬性的區隔

親子遊戲館如設置有沙水區，應將沙水區設置於戶外，如限於空間限制，也應將沙水區與其他遊戲學習區做適當區隔，以避免幼兒將泥沙帶到其他遊戲學習區，影響遊戲環境的清潔。（參閱圖 4-4-10）

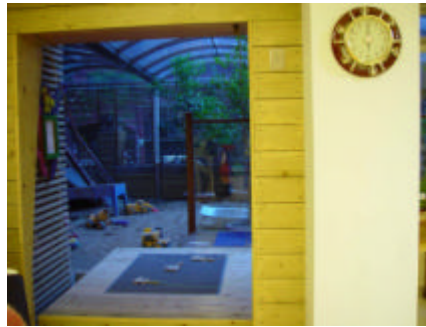


圖 4-4-10 沙水區與室內做了良好的區隔和銜接，使得室內、外都保持清潔和美觀

童年空間的戶外沙水區設置有「洗腳四步曲」的指示牌。1.沖沙 2.清洗 3.擦乾 4.走木道回館。

操作流程清晰，不但將乾、溼遊戲學習區做了良好的區隔和銜接，更能教育孩子遊戲完畢，保持自身清潔和維持室內地板清潔的好習慣。

（二）主題情境佈置

有關主題情境佈置的意義和內涵已於第四章第一節作過相關探討。主題情境設計富有創意，不但能創造親子遊戲互動的機會，更可提高親子遊戲互動的品質。

在主題區，有位媽媽模仿牆上牙牙巫婆左手插腰右手指著前方眼睛微閉嘟著嘴的神情，對著四歲的女兒說，「你看我是牙牙巫婆」，女兒覺得很有意思，也跟著學。（觀信 04196）

在遊戲環境的規劃中，情境佈置，是最能製造遊戲氣氛的，利用環境四週牆面、地面、天花板或展示架，配合主題架構，設計一些色彩活潑、造型特殊的圖案及擺飾，或者設計一些幼兒耳熟能詳能引發幼兒共鳴的故事圖案及裝飾，讓情境氣氛產生魔力，吸引幼兒前往駐足，與環境產生對話，進而提供親子一個共享話題和引導親子共享遊具和遊戲經驗的場所。

我覺得那是一種親切感（好像在對你招手說，快過來），以前這裏有一個母雞羅絲孵蛋，那本書他們很久以前就看過，所以他們看到熟悉的他們就會去翻一下他週邊的設備。像現在，他們頂多看一下，「哦」，就沒有反應了。我覺得還是小孩子熟不熟悉的問題，像以前有一個「拼拼湊湊變色龍，以前我們家老大看過那本書，他一看到就會去拿起來貼、貼、貼，像老二不知道，他就呆呆的看著哥哥。（訪信媽 207316）

另外，主題情境佈置的內容應考量幼兒心理發展，因親子館的遊戲對象是幼兒，其屬性應該是溫馨、愉快的，如能避免陰暗和怪異的佈置，較能為幼兒接受。

像牙牙巫婆，我的小孩就會怕，因為那燈光比較暗，而且有巫婆，可能小孩子觀念覺得巫婆是壞的，所以他比較少往那邊去，他會儘量往比較亮的地方去。可能我的小孩比較膽小吧！像他有設巫婆的湯鍋，有很大的餐具，我的小孩就會怕，不太敢玩。像我們家裏，屬於

小朋友的角落，顏色都是很鮮艷的，可是我倒是不會去建議他們換，因為我覺得今天你來玩，大家是互相配合，你的小孩會怕，說不定別的小孩很喜歡，多讓小孩體驗不一樣的佈置也是不錯的。不用那麼主觀，畢竟小孩子玩的地方，不用把它看得那麼嚴肅。（訪信媽 06075）

（三）播放音樂

兩個研究個案，在開館時間都有播放音樂，信誼親子館較常播放各國童謠、兒歌及輕音樂，讓人覺得輕鬆、熱鬧；童年空間則常播放古典音樂、輕音樂及童謠令人覺得舒暢、優雅。同樣是親子遊戲學習環境，在不同的音樂襯托之下，卻有著不同的情境氣氛。四十年代西方的生理學者做過科學性的音樂實驗美學研究，證實音樂不僅和人的情緒有直接的關係，音樂也能影響健康。在幼兒遊戲環境內播放悅耳、輕快的音樂或歌聲，不論是否真的能影響人的健康，但至少能讓遊戲中的親子覺得輕鬆、愉快，有親和力。

一位媽媽和約二歲的兒子在球池玩，媽媽聽到熟悉的 DOLAAMO 的音樂，對孩子說「你聽！這是什麼音樂」小孩遲疑了一會，媽媽跟著旋律哼唱給小孩提示，然後，小孩恍然大悟地說「DOLAAMO」，媽媽高興地笑說「答對了」。（觀信 04261）

它有時候有放「多多龍」，有時會放不同的語言，就是聽不懂的語言，其實也滿特別的，放一些比較兒童的感覺比較輕鬆，比較快樂（訪信媽 070410）

童年空間一直給我一種很舒服的感覺，抒情、好聽的古典輕音樂，讓我的孩子不會在館內大聲喧嘩、嘻鬧，我和女兒都很喜歡在這裏玩。（訪童媽 09105）

音樂是親子間很奇妙的溝通元素，即使不用語言，只要有彼此熟悉的

音樂聲流過，親子間即能產生共鳴，達到情感交流的作用。

(四) 指示說明牌的設置

信誼親子館在配合主題情境的遊戲設施旁設置有指示說明牌，指示說明牌的設置一方面提供親子遊戲方式的說明及其遊具設置的用意，一方面養成成人閱讀使用說明的習慣，讓親子在共同學習和遊戲操作的過程中培養親情，說明牌中的指導語有引導成人使用遊戲語彙參考的功能，增加遊戲的趣味性。並有指導語提供親子遊戲的參考。(參閱圖 4-4-11)

童年空間親子成長館則設計有造型別緻可愛，用來區別遊戲學區空間的指示牌，並無針對遊具玩法的說明牌。各遊戲區的識別標誌，或張貼或懸掛，個個造型特殊有趣，別出心裁，能夠吸引親子的目光，除了具有空間屬性區別的功外，同時亦為空間憑添了美感和趣味性(參閱圖 4-4-12)。從下列的訪談內容，可以知道經營者的用心和指示說明牌對親子遊戲互動的影響。

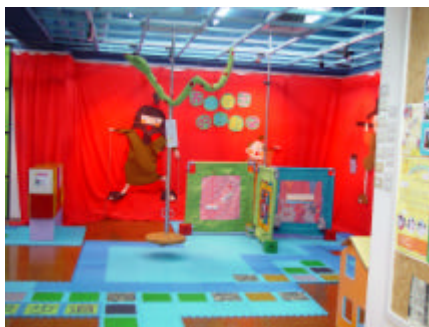


圖 4-4-11 主題區中彈簧椅旁蛇布偶上弦吊著說明牌



圖 4-4-12 用來區別遊戲空間的指示牌

上面寫著「用腳用力一蹬，咻，飛到月球上面去了」

像我們的雞蛋糕，我們放了照片和文字說明，照片是在孩子旁沒有大人陪的時候，他看了照片就會按著步驟做，學會了整個玩的流程，

然後知道說「哦！原來我平常吃的紅豆餅是這樣做」。下面的文字就是提供給大人陪孩子玩的時候，如果孩子沒有注意到，可以提供家長得到多一點和孩子玩這項遊戲的話語或者方法，因為常會看到家長在孩子旁，卻不知道該怎麼參與孩子的遊戲，這樣會很可惜。我們提供這些文字，發現家長就會多了一點話和孩子互動，也讓親子們在遊戲中相互學習。（訪信規 091813）

我們在設計玩具的說明版時，就分了三個部份，一個是針對玩具的功能、目的，可是我們不能這樣寫，太僵硬了。所以我們會用比較俏皮的、比較生活化的方式寫。比如，屬功能的，我們就用創意玩法代替，再加一個溫馨叮嚀、或者貼心小語。你剛說的那個就是創意玩法的部份，讓家長看到它的時候能增加一些玩法的延伸，比如，在堆積木，他看到了會說，你要不要再看看怎麼做，而不是，「哦你排好了」就結束了，這樣親子間會有比較多的互動。（訪信規 091815）

在主題區的懸掛式「彈簧椅」旁，一位媽媽將約三歲的兒子抱上彈簧椅上站立著，雙手緊抱懸掛著的柱子，媽媽先閱讀掛在柱子旁的說明牌，再學著說明牌上的指示語說「來，用腳用力一蹬，咻，飛到月球上面去了」。（觀信 07218）

我們並沒有針對玩具設計說明牌，因為我們沒有玩法太複雜的玩具，大部分的玩具在親子看第一眼的時候就知道怎麼玩了。比如，我們肢體空間的張開大嘴的斑馬的臉，孩子一看就知道那是可以爬進去的，他自然就會爬進大嘴探索了（參閱 4-4-13）。我們只有設計代表每個空間的指示牌，讓孩子在進入每一個遊戲空間前，會受到指示牌的吸引而走進去。（訪童規 09023）

我覺得很用心耶，我覺得是一種引導，也是一個視覺上的刺激。我覺得這跟一般只是標上「戶外空間」四個字，這樣的一個圖像感覺

非常不一樣。這可以看得出他們用心的地方，我覺得不管是從整個大的空間設計或者是小的地方，我覺得他們都做得滿好的。（訪童媽 08066）



圖 4-4-13 大部分的遊具，幼兒在看第一眼就知道怎麼玩了

如同信誼親子館設計師所說的，指示牌或者說明牌的設計，最主要是為了提供家長和孩子間多一點分享、多一點互動的機會。經營者的用心，家長都感受得到。研究者曾提出懷疑，說明牌的指導語會不會反而將家長的想像空間限制住了？設計師的回答是這樣的：

我覺得是兩種結果，對比較不足的家長，會說「好」，我就照著唸，也錯不到那裏去。那對一個想像力比較豐富，或者本來就比較愛講話的家長來說，想法可能會不一樣，也可以當一個參考。（訪信規 091818）

（五）休息區的設置

信誼親子館的親子專屬休息區設置在遊戲場外，是一個提供親子補充水份及食物的場所，讓活動與休息的屬性做明確的功能區分。而在遊戲場內，巧思地在支撐樓板的圓柱旁設置了臨時的休息座位（參閱圖 4-4-14）。讓家長在玩累了，或者等待孩子時有休息的地方。童年空間則在遊戲館內規劃一區可供親子休息、補充水、點心和閱讀刊物的區域（參閱圖 4-4-15）休息區和遊戲空間之間不做視線區隔，只單純地以地板高度做區域性劃分，讓在休息區內的家長可清楚看見孩子的活動

情形。休息區的功能可讓遊戲和休息分隔開來，相對的也提供家長一處休憩的場所。休息區的設置會不會影響親子共同遊戲的機會呢？以下是家長的看法：



圖 4-4-14 在圓柱旁週圍設置了可供臨時休息的座位



圖 4-4-15 可供親子補充水和點心的休息區

需要，需要這樣子的 corner。其實我覺得除了一部分你要和小孩子玩以外，還有一部分你要讓他自己玩。玩一場的時間有 2-3 小時，如果全程參與那大人太累了，小孩子也會有自己的玩伴，他們會一起玩，常常是不需要大人的。（訪信爸 073017）

我覺得這樣很好啊，本來就不應該關一個休息區，因為是親子館，本來就是要親子一起活動。（訪信媽 07305）

我覺得設置一個休息區滿好的，有時候小孩子自己玩遊戲大人插不上手，可以有地方看看書，休息一下也滿好的，因為平常帶小孩其實真的滿累的。（訪童媽 07157）

這個我是沒有什麼意見，因為我從來到現在，我根本就沒有坐過。因為沒有辦法坐。可是對一些家長滿有意見的，因為有時候，他就坐在那裏和家長聊天，放任他的孩子去玩，甚至有的家長是，我的小孩已受到侵擾。譬如說，我已經說（妹妹我們家哥哥已經在玩，你可不可以等一下）因為我們家孩子很敏感，有時候，人家搶他的玩具，他就愣在那裏讓人家搶走了。（訪信媽 07318）

觀察記錄：

約 4、5 位媽媽坐在大球池的階梯上，很投緣地聊天，不知聊到什麼不約而同哄堂大笑，聲音很大（觀信 07116）。

媽媽坐在圓柱旁的座位上翻閱從圖書區拿出來的書，孩子在四週騎著大型滑步車，偶爾騎到媽媽身邊，跟媽媽打聲招呼，又騎走開了。（觀信 07188）

父母陪伴約 3 歲和 5 歲的孩子在館內玩了一個多小時，父母怕小孩太累了，便邀孩子到休息區喝喝水，吃餅乾，休息了一會兒，孩子們就到肢體空間玩，留下父母整理桌面。（觀童 08169）

休息區的設置會不會影響親子遊戲互動的品質和機會，家長的看法見仁見智，但從觀察中可發現，休息區的設置的確會增加父母休息獨處的機會，也就是說，親子共同遊戲互動的機會降低了。但是，這是不是代表，遊戲場所內不該設置休息區呢？我們必須如此嚴格地對待父母，非要他們陪孩子玩，而不容許他們休息嗎？關於這個問題，童年空間的規劃者提供了客觀的回答：

有些小孩比較大了，其實家長也不用一直盯著他，有些比較小的小孩當然要，可是我覺得小孩如果夠大夠獨立或者他對這個環境夠熟悉，他也可以有時候不用太照顧孩子。因為其實台灣的父母有時候太注意或太照顧孩子了，有時候其實也不是非常的好。有的時候父母覺得可短暫的離開孩子的時候，自己可以選擇坐在那裏看看書，我覺得這樣也是很好的。我覺得那是父母自己的態度，因為我們也看到有些父母真的很會跟他們的孩子互動。（訪童規 091013）

Brown（1995）指出影響親子參觀互動的因素有「家長的反應」、「家長性別因素」、「展示活動的本質」；李如菁（民 89）於「兒童觀眾和參與展品互動之探討」研究中指出：「兒童之參觀方式乃以操作為導向」、「成人以輔

助兒童操作展品為導向」、「成人之行為有性別差異」、「能夠引發社會互動的展品有助於提昇參觀興趣與品質」、「操作效果鮮明有趣之展品較吸引觀眾」。影響親子遊戲互動的可能因素很多，本節提出經由研究發現，較具體明確的六個影響親子遊戲互動內涵及品質的因素：一、幼兒年齡因素。二、幼兒接觸親子遊戲環境時間長短的因素。三、家長性別因素。四、父母教養態度因素。五、遊戲設備因素。六、環境規劃因素。

蒐集的文獻主要是研究親子的參觀互動行為，而本研究主要是以親子遊戲行為為探討主題，本質上有些許不同，因此所得結果也不完全相同。期望本研究探討的結果，能提供，每一位父母們與孩子遊戲，建立親子關係時的參考。而「環境規劃因素」即是遊戲環境設計師規劃親子遊戲環境時，除了一般物理環境硬體因素外，不可不考量的可以刺激親子遊戲互動、增進情感交流的質的因素。

結語：

依上述的討論，從「規劃者和家長的對話」中，我們可以清楚的看見規劃者創建親子遊戲環境的動機和其投注的遊戲學習教育理念和宗旨，正是現代父母最迫切尋求的一個可以和孩子一起快樂的玩，從遊戲中學習成長、安全舒適又富有創意的遊戲空間；從「親子遊戲互動內涵」的探討中我們知道，父母是如何和參與孩子的遊戲，又是如何和孩子遊戲互動的。最後探討的是「影響親子遊戲互動內涵及品質的因素」，父母可以從這些影響因素中尋求提高親子遊戲品質的方法，從而建立正向的親子關係。

第五章 結論與建議

本研究對象為目前台北市內服務對象為 0-6 歲學齡前幼兒，且依幼兒成長發展需要規劃遊戲學習區的親子遊戲環境，本研究主要探討一、親子遊戲環境規劃者和一般父母心中期望的親子遊戲環境各為何？是否有共通性？二、家長在親子遊戲環境中是如何和孩子進行遊戲互動的？三、影響親子遊戲互動內涵的因素為何？

在實地進場觀察、訪談的六個月的時間，看到了親子遊戲生活最自然、生動、真實的一面，親子間許多令人感動的對話和肢體互動至今仍歷歷在目；而親子遊戲環境及家長們的真摯話語也令人由衷感動。在本章，研究者將蒐集到的一串串脈絡資料，歸納為結論；並針對本研究結果提出建議和看法。最後，藉由研究者的感想與反思，提出研究者一路行來的心路歷程與對自我的反省與檢討，為本研究畫下句點。

第一節 結論

本研究之結論，可分為三大部份，一、親子遊戲環境規劃者與家長的共同理想。二、親子遊戲互動內涵。三、影響親子遊戲互動品質的因素。分述如下：

壹、親子遊戲環境規劃者與家長的共同理想

一、實現親子共玩的理想。

在遊戲空間裏，親子可以共同體驗、探索和分享快樂。讓親子除了家庭、公園之外，多一個可以共同遊戲的場所。如同親子遊戲環境規劃者所說的：「就是希望在城市裏面孩子有一個比較安全的地方可以去，也許你不想在公園玩，你也許希望有別的地方可以去；這裏不一定最好，可是這裏可以有不同的選擇」。

二、健全幼兒成長發展。

依遊戲學習區的規劃，幼兒透過與環境和遊具的互動，增進幼兒身體、語言、創造力、智能等成長發展的能力。

三、增加幼兒學習人際互動的機會。

透過和其他孩子的互動，學習社會化的行為，發展情緒管理、禮讓、守秩序等能力。

四、建立一個安全、舒適、衛生，讓親子可以安心的玩，沒有後顧之憂的親子遊戲環境。

五、圖書與主題情境的結合，讓幼兒從遊戲中與生活經驗產生共鳴，增加親切感和趣味性，並可刺激幼兒多元化的學習。

貳、親子遊戲互動內涵

一、研究結果、親子間的遊戲互動，約可歸納出「引導」、「指導」、「協助」、「互為玩伴」、「管教」、「跟隨看顧」及「等待」等七種互動形態。

二、陪伴幼兒到親子館遊戲的家長，仍以女性為主。

研究發現，女性仍負起主要的子女照養工作，男性和傳統的觀念一樣為家中主要的經濟來源。

三、在遊戲互動過程中，媽媽為主要的陪伴者、照顧者和玩伴。

在遊戲互動過程中，媽媽為主要的陪伴者、照顧者和玩伴。爸爸多半只是被動的陪伴和等待。究其原因，可能因為幼兒從出生起和母親的互動較多，依附感較重；爸爸因為要上班的緣故，與孩子相處的時間較少，較易形成距離。不過，研究者也發現一些主動積極參與孩子遊戲的「新好爸爸」，他們專注的看著孩子的每一個眼神和動作，適時的

加入孩子的遊戲情境。他們的用心可一點都不輸給女性哦。我相信隨著時代觀念的改變，所謂的「新好爸爸」，一定會越來越多。

四、幼兒與其他成人的互動關係

研究發現，陪伴幼兒來館的成人，除了雙親外，有一部份是隔代教養的祖父母，另一部份是外籍嫗姆。原因可能是，現代女性教育程度普遍提高，有較高的就業能力，雙薪家庭的結果，照養子女的工作只好託付給別人。有趣的是，幼兒和祖父母的遊戲互動較親子遊戲互動的品質明顯較差，祖父母與幼兒的互動，較少語言和肢體動作的互動，最常出現的是等待和跟隨的行為；而外籍嫗姆與幼兒的互動最常出現的行為也是「等待和跟隨」，彼此間的身體、肢體動作的接觸就更少了，加上語言不通，幼兒寧願自己玩也不會主動要求嫗姆參與。舉一例作為說明：爺爺帶著約 6 歲的孫女來館，爺爺坐在服務台旁休息，告訴孫女「妳盡量的玩，隨便玩什麼都可以，但是不要玩得太累哦！」說完，便隨手拿起期刊閱讀了。（觀童 08064）」

參、影響親子遊戲互動內涵的因素

一、親子遊戲互動內涵隨著幼兒年齡而不同

依幼兒年齡與成長發展的階段不同，父母應採取不同的方式參與孩子的遊戲，對於年紀較小的幼兒應多給予「引導」、「指導」、「協助」和「跟隨看顧」；而對於年紀較大的幼兒應給予較多自我探索、與同儕遊戲互動，學習建立人際關係的機會。

二、遊戲環境潛移默化的教育功能

根據家長訪談的結果發現，幼兒常至親子遊戲環境遊玩後，相較未至親子遊戲環境遊玩前，較為活潑、獨立、親子間有共同話題，依附情感

也較濃；而父母在親子遊戲環境裏學習到正向的親子教養觀念和態度，更知道如何和孩子相處。環境具有潛移默化的教育功能，可改變人的行為態度，在此獲得驗證。

四、遊具型態的設計，影響幼兒遊戲興趣

(一) 移動性的遊具，如大型滑步車，及與大自然最接近的沙水是幼兒們的最愛，遊戲持續的時間也最長；而成人最希望和孩子共同遊戲的區域是圖書區，原因是，成人希望孩子喜歡看書，也喜歡和孩子一起看書，分享書本裏的故事情境。閱讀也可培養幼兒的專注力和想像能力，這也是家長喜歡孩子去圖書區的原因。

(二) 幼兒進入遊戲環境內，通常會先玩動態遊具，因此，他們會先到肢體空間、主題遊戲區或沙水區。等到玩夠了才會進入靜態的圖書區。這和幼兒好動，喜好新奇好玩、有變化、色彩豐富的本質有關。

五、主題情境設計可延伸幼兒的生活經驗

大部份的家長都肯定親子遊戲環境中主題情境式的環境佈置，他們認為主題情境的延伸能夠引導親子間的遊戲互動、也較具親和力，幼兒容易與環境產生共鳴。另一方面，家長也希望，親子遊戲環境用心設計，和投注的學習理念，能透過宣導讓家長們知道，因為，家長們可能只知道陪孩子來玩，眼裏只注意孩子，而忽略了環境，白白辜負了規劃者的用心。

六、遊戲學習區規劃可區分遊戲功能

家長一致認為遊戲學習區規劃，將不同型態的遊戲區隔開來，有助於親子間的遊戲互動不受干擾；遊戲學習區的設置使得親子進入該遊戲學習區就知道該做什麼，不該做什麼，將環境功能作最多元的發揮。

七、父母對幼兒教養的觀念和態度是影響親子遊戲互動品質的主要關鍵因素。

研究發現，成人積極引導、參與幼兒遊戲，可提高幼兒遊戲的興趣、深度和品質，也可延長幼兒遊戲的時間。

第二節 建議

根據本研究結果，研究者將分別對親子遊戲環境的「規劃者」、在親子遊戲環境中遊玩的「家長」和對親子遊戲環境相關議題、研究有興趣者，提出下列幾點建議：

壹、給親子遊戲環境「規劃者」的建議

一個溫馨、舒適的環境氣氛，最容易吸引親子長時間沉浸在裏面，輕快悅耳的音樂給親子聽覺上的享受；活潑的環境色彩設計帶給親子視覺上的享受，在歡樂的氛圍裏，相信親子能放開懷的遊戲，在環境潛移默化的陶冶下更能提高親子們自我情緒管理能力。遊戲環境整體營造方面，除了一般物理條件外，還必須考慮以下要素：

一、在遊具設施設置方面：

- (一) 在空間許可的條件之下，遊具的設置，應符合多樣性，提供幼兒多重感官（觸覺、嗅覺、味覺、聽覺）的學習刺激、大小肌肉發展、認知發展、社會發展等的需要。
- (二) 遊具設施應做到清潔維護和定期更換的工作，環境常保清潔衛生和新奇趣味，自然就能吸引親子們前來利用，更期待下次再度光臨的喜悅。

二、在遊戲學習區設置方面：

- (一) 遊戲學習區的設置應考慮到空間的多樣性及豐富性，依據幼兒年齡大小及遊戲功能的特性來設置。
- (二) 在遊戲學習區空間區隔上應考慮各遊戲學習空間的屬性，是屬於動態、靜態、乾的、溼的型態，將遊戲學習空間作適當區隔與銜接，一方面能讓遊戲互相串連，也可避免幼兒遊戲互相干擾。
- (三) 遊戲學習區應增加自然元素，幼兒本性是偏好自然的，如在遊戲情境裏增加自然元素，如陽光、新鮮空氣等；在遊戲設施裏添加原始遊具，如木頭、石材、沙和水等等，必定更能喚起幼兒的玩興，讓孩子們流

連忘返了。記得有一位媽媽是這樣說的「我覺得那是一種奢望啦！如果還有一種...就是可以坐在大榕樹底下聽故事，看看這個花叫什麼名字，那是什麼蝴蝶.，那就是天堂了。(訪童媽 080617)」

三、主題情境的設計

- (一) 遊戲空間裏應採取主題式的遊戲情境設計，讓遊具與主題情境相結合，延伸幼兒的感官刺激。主題情境不論是人文的、藝術的、自然關懷的或者童話情境等等的設計，都能帶給幼兒新的視野與陶冶。
- (二) 規劃者可透過手冊、影片、看板設計或現場服務人員說明等方法來傳遞訊息。規劃者所賦予主題情境的理想和教育理念，應技巧性的傳遞給親子。許多家長都認為，自我對幼兒教育觀念和知識不足。如果，親子館能透過宣導讓家長能共同參與和學習，並發揮想像力帶孩子走入情境與情境內的環境和遊具產生對話，更進一步將主題情境與生活經驗結合，帶給孩子更多的啟發，真正達到寓教於樂的目的。

貳、給親子遊戲環境中「家長」的建議

- 一、父母應積極參與幼兒的遊戲互動，在陪伴幼兒遊戲時應多一點實質上的接觸（語言、眼神、肢體）與情感交流，而不應只是被動地在一旁看顧或跟隨，甚至做自己的事。
- 二、父母應學習適時的加入或離開幼兒的遊戲，3歲以後的幼兒大、小肌肉控制能力已發展的不錯了，有時孩子想證明自己已有辦法做某些事，他寧可努力重覆堆疊一再倒下來的積木，也不願一旁看了不忍的父母幫他完成工作。這時，父母應選擇靜靜地一旁觀察，為孩子打氣，在孩子投以要求的眼神時，再予以協助，這不僅能訓練幼兒獨立自主的能力，更能建立孩子的自信心。
- 三、應多鼓勵爸爸參與親子間的活動，在社會的刻板印象中，父親與孩子一

直是有距離的，事實上，雙薪家庭的普遍現象，現代的父母有相同的照養子女的機會，父親應主動參與親子間的活動，而別再只是站在母親背後那隻有影響力的手。

四、現代父母應該儘量擔負起照養孩子的工作，因為除了基本的日常生活照顧之外，還有更重要的親情、情感依附和教育是其他人（嫗姆、祖父母）無法取代的。現代工作忙錄，要全天候照養小孩是不容易也不太可能的事，但，在工作之餘和假日即是父母負起教養責任和培養親子情感的最佳時機，不應輕易放棄。

如何參與孩子的遊戲是現代父母必須學習的課題，觀察中常發現家長其實很想和孩子一起玩，有時是加入的方式不對，被幼兒拒絕；有時是根本不曉得如何加入而待在旁邊看著，其實這是很可惜的。親子遊戲環境提供難得的親子共玩時間，父母應該把握，別讓機會流失。其實成人和孩子遊戲是需要學習的、全心投入的、撇開無謂尊嚴和成見的，這樣，成人才有可能讓自己的心態變成小飛俠，「一個永遠長不大的孩子」。

參、對遊戲環境相關議題、研究有興趣者的建議

本研究是以針對 0-6 歲學齡前幼兒為服務對象，並且有學習遊戲區規劃的親子遊戲環境為研究對象。此一親子遊戲環境是因應時代潮流和社會需求而產生，目前處於起步階段，所以可以找到的符合條件的研究對象有限，但，相對的，也提供研究者較寬闊的研究空間和嚐試機會。研究者對於對遊戲環境相關議題、研究有興趣者提出以下建議

一、研究對象

未來研究，建議可擴大研究對象的範圍：

(一) 研究對象擴大為，服務對象為 12 歲以下兒童的親子遊戲環境，因為 12 歲是兒童和青少年分野的臨界，身心成長發展也趨成熟，遊戲的內涵更為豐富，而遊戲對他們的意義也不同於幼兒時期；因此，親子遊戲環境規劃的宗旨和方式將不同於本研究的結果，是一個值得探討的課題。

(二) 將親子遊戲環境的限制擴大為幼兒遊戲環境，因為，幼兒遊戲不只和父母遊戲互動，幼兒會和同伴互動、和環境互動，也會獨自遊戲。去除親子遊戲環境的限制，未來研究，可以以一般的幼兒遊戲場所或者戶外遊戲場為研究對象。

二、研究內容

未來研究，可針對遊戲環境中，幼兒間的遊戲行為及其與同儕的互動內涵為探討內容。皮亞傑 (Piaget) 依幼兒的認知發展階段將幼兒的遊戲區分為四種遊戲行為；巴頓 (Parten) 將幼兒社會性的遊戲行為分為六種形態，以上有關幼兒遊戲的研究理論，皆可作為未來研究的理論依據，所探討的研究結果可提供幼兒教育者和遊戲環境規劃者的參考。

三、研究方法

因符合本研究條件之案例有限，而一般量化研究又無法作深入探討，為達到研究目的，本研究主要以質性研究之個案分析為主要研究方法，研究者實地進入個案現場，進行觀察和訪談研究；再輔以問卷調查作為三角驗證檢測的方法，以提高研究的信度、效度。未來研究，如果研究場域允許的話，可採取錄影的方式，以彌補觀察記錄的缺漏。再則如果研究對象為數量較多，而研究內容是以遊戲偏好為主的話，可採取量化研究，以問卷調查統計分析為主要研究工具，如此可獲得客觀性的研究結果。

第三節 研究者的反思與感想

論文撰寫終於進入尾聲，在大功告成之前，一股莫名的感觸在心中翻湧。第一次學習作研究，從研究主題的確定，單槍匹馬尋找研究場域，聯絡相關事宜，到無數次的進出研究場域，絞盡腦汁的鋪陳研究架構和釐清脈絡，一路行來，雖非滄桑血淚史，也絕對是一段曲折離奇、耗時費力、嘔心瀝血的歷程。還好，整個研究過程得到指導教授的肯定與支持，給我最寬闊的研究空間，並適時的予以提醒和指正；還有「信誼親子館」和「童年空間」二研究個案對本研究的支持，不論是進場觀察或進行個別訪談，都給予最大的自由和熱心協助，使得論文得以順利完成，心中真是由衷感謝各方的鼓勵與協助。

記得質性研究老師曾把質性研究中將概念範籌化，再將各範籌資料重組合成主軸性譯碼，進一步發展成理論架構的過程，譬喻成一棵樹的生長。不過這棵樹是先生葉再生枝幹，倒著長的。樹上的葉子是研究過程中所蒐集到的各式點點滴滴的資料；當資料夠豐時再把雜亂的葉子歸屬到屬於它的範疇，於是生出小枝幹，當小枝幹夠健全了，再把每一根小枝幹歸屬到同一範疇的大枝幹，最後再把大枝幹建構在主要脈絡的主幹上，大樹長成了，論文也完成了。在作研究的路上走過一遭，直至今日，方覺得老師的譬喻真是精妙。論文的最後，將寫下研究結果的反思，和研究者一路行來的感想，為大樹鋪陳好最後一個枝幹。

壹、研究者的反思

研究初始即認為親子遊戲環境規劃一定要以有助於刺激親子遊戲互動原則；而成人一定要積極參與幼兒的遊戲為宗旨，並以積極的親子遊戲互動才能建立親子依附情感為中心思想，整個研究都以如何促進親子遊戲互動為

出發點。但，在實地觀察一段時間後，看到了一些意外的現象，卻開始對以上兩個信念產生懷疑，以下提出研究者的反思。

一、幼兒的遊戲真的需要成人積極參與嗎？

在兒童自行探索、遊戲的過程中，成人的參與，有利於親子建立情感，但有時會造成『干預正在進行的遊戲』的現象。也就是說，成人的熱心參與，有時對兒童來說，不是『分享』而是『干預』。

約 3 歲的男孩和媽媽在沙區玩沙，手上沾滿了沙，就跑去洗手，洗好手又回來玩沙，手上又都是沙，他再跑去洗手，一次、二次，三次，媽媽忍不住說「弟弟，你不玩了嗎？等玩好了再洗嘛！你一直洗，又一直玩，手一樣會弄髒的」。孩子沒聽勸，仍然跑去洗手。（觀童 08084）

其實，重覆地玩沙和洗手，對孩子來說，不也是一種正在進行的遊戲，孩子樂此不疲地不斷重覆這種動作，一點也不覺得麻煩。同樣的事，看在成人的眼裏，卻覺得一直重覆來回洗手的工作，好辛苦，沒有必要，因此好意提出更省力的辦法，卻不被幼兒接受。試想，如果，成人以自己的角度看待幼兒的遊戲，提供自以為是的意見，來要求幼兒改正，那不但干預了幼兒正在進行的遊戲，更大大地影響了幼兒的玩興。

因此，研究者認為，聰明的父母應視幼兒的需求，選擇適時的參與幼兒遊戲，而非一味的參與，產生適得其反的後果。

二、良好的親子遊戲環境規劃，就能產生良好的親子遊戲互動品質嗎？

一直以為建立良好的親子遊戲環境規劃，是提高親子遊戲互動品質的不二法門，親子遊戲空間內的遊具設施也是以親子可以互玩為原則。但，觀察發現，決定親子遊戲互動品質的關鍵因素不在於遊戲環境規劃，而在於，父母的觀念和態度，父母是抱著和幼兒一起玩的心態而來，或者父母是抱著陪

伴幼兒來玩的心態而來，其差異是很大的。在遊戲環境裏，可以看到放任孩子自由遊戲而不加以約束的父母；也可以看到親子合作遊戲，歡樂的畫面。

因此，我們除了要規劃一個有利於親子遊戲互動的親子遊戲環境外，更重要的是教育成人重視親子共玩的理念，和學習如何參與幼兒遊戲的方法。

三、研究裏的「我」真的可以做到客觀呈現嗎？

質性研究裏的「我」是一項重要的研究工具，其肩負著深入研究場域、發現真象、詮釋現象的重責大任。在撰寫研究內容時，常擔心我戴了有色眼鏡來看現象，詮釋裏加入了太多個人的主觀意識，而落得以偏概全之憾。因此，須常常提醒自己別自說自話，要將蒐集的資料相互檢視，找出最接近真實的現象。幸而，質性研究容許研究者加入主觀意識的詮釋，因為，質性研究本來就是以「我」的角度去觀察「我」所發現的現象，提出「我」的見解的。其價值在於，提供需要者一個研究者認為的研究結果的參考。也因此，研究者方可寬心的大膽分析並詮釋真實現象。

貳、研究者的感想

初次進入現場時，對於琳琅滿目，呈眼在眼前的畫面，真是毫無頭緒。預期看到的現象沒有出現；出現的現象看似無用，讓我沮喪許久，幸而在幾次和指導教授討論，修正觀察方式和觀察時間後漸漸掌握到技巧和重點，順利蒐集到有效資料，整個研究露出曙光，才稍稍建立起信心。

在每一次的進場觀察，研究者會將所觀察到的親子遊戲互動現象作成觀察日誌，並於後設分析一欄寫下當下對互動現象的解讀和感想；研究者同樣會將每一次的訪談錄音內容，於當日寫成逐字稿。由於勤快，在編寫研究發現，匯整情境架構時，可於一篇篇的觀察日誌和逐字稿中，清楚感受到蒐集資料時的每一個情境；也由於資料豐富，可以將研究發現作明確的歸納分

析，不致偏頗。

對研究者而言，完成本研究最大的收獲，不在於對於親子遊戲環境、親子遊戲互動內涵有了更進一步的認知，而是看到了形形色色家長對幼兒的教養觀念和態度。從每一對親子的遊戲互動和對話中，可以觀察到不同的教養子女的方法和技巧，從而學習較為正向的教養觀念，這是同樣身為媽媽角色的我，不可多得的經歷和收穫。

事實上，回顧整個研究內容，研究者充其量只做到有系統的呈現研究現象，並針對這些現象提出自我的看法，這只達到質性研究的初級階段。「學然後知不足」，質性研究的方法、技巧和寫作形式都仍尚待加強。要說達到針對現象發展並歸納式的導引出自成一格的紮根理論的境界，實在還有一段很長學習距離。

參考文獻

- 王文科譯(民 71)。 兒童的認知發展導論。台北：文景出版社。
- 王慧敏(民 78) 幼稚園色彩問題之探討。載於幼稚園園舍建築與學前教育。台北：台灣書店。
- 田育芬(民 76) 幼稚園活動室的空間安排與幼兒社互動關係的研究。國立政治大學教研究所碩士論文。
- 朱敬先(民 81) 幼兒教育。台北：五南圖書。
- 江麗莉(民 82) 幼兒玩具研究文獻探討。 幼兒教育學報， 2， 61-76。
- 江麗莉等譯(民 86) Joe L. Frost 原著。 兒童遊戲與遊戲環境。台北：五南出版社。
- 李如菁(民 89) 兒童觀眾和參與式展品互動之探討--家庭觀眾中的兒童成員。 科技博物， 4： 6， 46-60。
- 李淑惠(民 84) 幼稚園活動室互動行為之研究—角落與學習區之觀察。中國文化大學兒童福利研究所碩士論文。
- 李錦華、邱華慧、田育芬、黃倖玉編著(民 90) 嬰幼兒環境規畫與應用。台北：永大書局。
- 周淑惠 陳志如(民 87) 幼兒園室內學習環境簡介 - 學習區 國教世紀,179,15-20
- 林芳菁(民 81) 玩物對大班幼兒社會遊戲與社會互動行影響之研究。國立師範大學社會教育研究所未出版碩士論文。
- 段慧瑩、黃馨慧譯(民 89) 不只是遊戲。台北：心理出版社。
- 徐立言(民 82)。「幼兒遊戲學習功能與空間探討」， 中華民國建築學會,兒童遊戲空間規劃與安全研討會研討資料集第一冊 (頁 2-1 – 2-15)。
- 秦自強(民 81) 學前兒童玩具設計要素評斷研究。 明志工專學報， 24， 97-122。
- 高淑貞(民 85) 親子關係潤滑劑—親子遊戲治療簡介。 諮商與輔導， 132， 14-20。
- 高麗芷(民 75) 感覺統合。台北。信基金出版社。

- 許瓊心(民 88) 博物館家庭觀眾參觀行為與親子互動之研究。國立師範大學社會教育研究所未出版碩士論文。
- 黃政傑(民 85) 質的教育研究：方法與實例。台北：漢文書店。
- 黃瑞玲(民 81) 幼稚園的遊戲課程。台北：亞太圖書出版社。
- 黃瑞琴(民 80) 質的教育研究方法。台北：心理出版社。
- 黃凱倫(民 80) 幼兒與母親依附關係及其社會行為之研究。國立師範大學家政教育研究所未出版碩士論文。
- 童年空間網站(民 91) 網址：<http://www.playspace.com.tw/>。
- 游明國(民 82),「寓教於玩 - 從兒童的學習環境探討遊戲空間的功能與創造」, 中華民國建築學會, 兒童遊戲空間規劃與安全研討會研討資料集第一冊 (頁 5-1 - 5-11) (台北市)。
- 吳旭專(民 89) 臺北市國小兒童遊戲與優良遊戲場規畫之研究。國立政治大學教育研究所碩士論文。
- 郭靜晃 譯(民 81)。 兒童遊戲。台北：揚智。
- 郭靜晃(民 89) 兒童遊戲—兒童發展觀的詮釋。台北：洪葉文化。
- 曾錦煌(民 70) 兒童遊戲與遊戲場。台北：茂榮圖書有限公司。
- 陳淑敏(民 88) 幼兒遊戲。台北：心理出版社。
- 張雅淳(民 90) 臺北市公立幼稚園學習區規劃及其運用之研究。國立政治大學教育研究所碩士論文。
- 教育部國民教育司(民 78) 幼稚園設備標準。台北：中正書局。
- 湯志民(民 90) 幼兒學習環境設計。台北：五南圖書出版社。
- 賀慧玲, 簡淑真, 許勝雄(民 82) 幼兒玩具選擇偏好研究。 家政教育 12(3) 頁 76-86。
- 賀慧玲(民 79) 幼兒玩具選擇偏好研究。國立師範大學家政教育研究所碩士論文。
- 蔡春美, 張翠娥, 敖韻玲等著(民 81) 幼稚園與托兒所行政。台北：心理出版社。
- 戴文青(民 89) 學習環境的規畫與運用(第四版)。台北：心理出版社。

蘇愛秋 (民 89) 。 學習角與大學習區。 幼教課程模式。 台北：心理出版社。

英文文獻：

Aguilar, T. E. (1985) . Social and environmental barriers to playfulness. In J. L. Frost & S. Sunderlind (Eds,) , Children play: Proceedings of the international conference on play and play environments (pp.73-76) . Wheaton, MD: Association for Child.

Asian Regional Institute for School Building Research (1972) . School Building Design Asia. SRI LANKA: KULARATNE.

Bradley, R. H. (1985) . Play materials and intellectual development. In C. C. Brown & A. W. Gottfried (Eds.) , Play Interactions: The role of toy and parental involvement in children' s development. Skillman. NJ: Johnson & Johnson.

Brierley, J. (1987) . Give Me a Child Until He is Seven. Lewes: Falmer Press.

Brown, C. A. (1995) . Making the Most of Family Visits: Some Observations of Parents With Children in a Museum Science Centre. Museum Management and Curatorship, Vol.14, No.1, 65~71.

Dansky, J. L., & Silverman, i. W. (1973) . Effects of play on associative fluency in preschool-aged children. Developmental Psychology, 9, 38-43.

Eagot, B. I., & Kavanagh, K. (1990) . The prediction of antisocial behavior from avoidant attachment classifications. Child Development, 61, 864-873.

Faber Birren (1969) . Light Color and Environment. New York: VNE.

Graves, S. B., Gargiulo, R. M., & Sluder, L. C (1996) Young children: An introduction to early childhood education. New York: West Publishing Company.

Hutt, C., & Bhavanani, R. (1976) . Predictions from play. In J. S. Bruner,

- A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), Play. New York: Penguin.
- Johnson, J. E., Ershler, J., (1982). Intellective correlates of Children. Washington, D. C.:National Association for the Education of Young Children.
- Johnson, J.E., Christie, J.F. & Yawkey, T.D.(1987). Play and Early Childhood Development. Glenview, Ill : Scott, Foresman and Company.
- Jones. Elizabeth. (1977) . Dimensions of Teaching learning Enviroments: Handbook for Teachers. Pasadena, Cal.: Pacific Oaks.
- Parten, M. B. (1932). Social Participation among preschool children. Journal of Abnormal and Social Psychology, 27, 243-269.
- Prescott, E. (1984) . The physical setting in day care In Greenman, J., & Fuqua, R. (eds.) , Making day care better : Training, evaluation, and the process of change. New York : Teachers College Press.
- Quay, L. C., Weaver, J. H., & Neel, J. H. (1986) . Teffects of plya materials on postition and negative Social behaviors in preschool boys and girls. Child Study journal,16, 67-76.
- Read, M. A., Sugawara, A. I., & Brandt, J. A. (1999) . Impact of space and color in the physical environment on preschool children's cooperative behavior. Environment and behavior. 31, (3) , 413-428.
- Rubin, K. H, Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983) . Play. In P. H. Mussen (Ed.), Handbook of child psychology (pp.693-759) .New York: John Wiley & Son.
- Rogers, C. S., & Sawyers, J. K. (1988) . Play: In the Life of Young Simon, Jacques and Rouard, Mavgurite 「Children's Play Space-From Sandbox to. Advanture Playground」 P.11, The Overlook Press, Woodstock, N. Y., 1997.

- Singer, D. G., & Rummo, J. (1973). Ideational creativity and Behavioral Style in kindergarten aged children. Developmental Psychology, 8, 154-161.
- Smilansky, S. (1968). The effects of sociodramatic play disad-vantaged preschool children. New York: John Wiley & Sons.
- Teti, D.M., & Ablard, K.E.(1989). Security of attachment and infant-sibling relationships: A laboratory study. Child Development, 60, 1519-1528.
- Vandenberg, B. (1981). Environmental and cognitive factors in social play. Journal of Experimental Child Psychology, 31, 169-175.
- Vergeront, J. (1987). Places and spaces for preschool and primary (Indoors). Washington DC: National Association for the education of young children.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher mental processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- White, C. S., & Coleman, M.(2000). Early childhood education: Building a philosophy for teaching. Upper Saddle River, New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
- Wohlwill, J., & Heft, H(1985). The physical environment and the development of the child. InD. Stokels & I. Altman (Eds.) , Handbook of environment psychology. New York: Yiley.
- Zimmerman, L. D., & Galovini, G. (1971). Toys as learning materials for preschool children. Exceptional children , 5, 642-645.

附錄一

現場觀察及訪談時間表

一、 信誼親子館

觀察時間表

觀察日期	進場時間	離場時間	觀察時間
4月19日	10:30	15:30	5小時
4月26日	15:00	17:00	2小時
5月10日	14:00	17:00	3小時
5月28日	10:30	12:30	2小時
6月05日	15:00	17:00	2小時
6月07日	11:30	13:30	2小時
6月15日	12:20	16:00	3小時40分
6月28日	10:10	13:00	2小時50分
7月04日	10:00	13:30	3小時30分
7月10日	13:00	15:00	2小時
7月11日	13:00	15:00	2小時
7月21日	14:00	17:00	3小時
7月30日	11:00	14:00	3小時
8月08日	10:00	12:30	2時30分
8月28日	14:00	17:00	3小時

觀察總次數: 15 次

觀察總時數:41 小時 30 分

訪談時間表

訪談日期	訪談對象	訪談時間
4月26日	媽媽 2 人, 爸爸 1 人	15:30—17:00
5月10日	媽媽 2 人, 爸爸 1 人	14:30—16:30
6月07日	媽媽 2 人	11:50—12:30
7月04日	媽媽 1 人, 爸爸 1 人	11:00—13:10
7月30日	媽媽 2 人, 爸爸 1 人	11:30—13:30
7月31日	媽媽 3 人	11:00—13:30
8月28日	媽媽 2 人	14:30—15:50
9月18日	規劃者(活動組、玩具組、主任、 美工組、館務人員共 5 人)	14:00—16:30

訪問人數: 家長 18 人 (媽媽 14 人, 爸爸 4 人)

規劃者 5 人

現場觀察及訪談時間表

二、童年空間親子成長館

觀察時間表

觀察日期	進場時間	離場時間	觀察時間
7月6日	11:00	15:00	4小時
7月15日	13:30	16:30	3小時
7月18日	14:00	17:30	3小時30分
7月24日	15:00	18:00	3小時
8月01日	13:00	17:30	4小時30分
8月06日	10:00	14:00	4小時
8月08日	14:00	17:00	3小時
8月12日	11:00	14:00	3小時
8月16日	13:00	19:00	6小時
8月20日	12:30	16:00	3小時30分
8月29日	10:00	13:30	3小時30分
9月02日	14:00	17:30	3小時30分
9月12日	15:00	19:00	4小時
9月17日	14:30	18:00	3小時30分

觀察總次數: 14次

觀察總時數: 52小時

訪談時間表

訪談日期	訪談對象	訪談時間
7月15日	媽媽2人	14:00—15:30
7月18日	媽媽2人	15:00—16:20
8月06日	媽媽1人, 爸爸1人	11:30—13:00
8月8日	規劃者(館務人員)2人	17:00-18:30
8月12日	媽媽1人	13:00—13:30
8月16日	媽媽2人, 爸爸1人	13:30—15:30
8月20日	媽媽2人	13:00—14:30
8月29日	爸爸1人	11:30—12:10
9月2日	媽媽1人	15:00—15:40
9月10日	規劃者(空間佈置者及活動設計者)3人	14:00—16:00
9月17日	媽媽2人	15:00—17:00

訪問人數: 家長16人(媽媽13人, 爸爸3人), 規劃者5人

附錄二

幼兒遊戲暨親子互動情況觀察表

親子館名稱：_____		觀察日期：_____	
觀察對象資料：_____			

觀察時間：_____			
學習區代碼：肢體空間：A		想像空間：B	
戶外空間：D		視聽空間：E	
		嬰幼空間：C	
		創玩空間：F	
觀察記錄		後設分析	

附錄三

親子遊戲學習環境規劃者訪談大綱

訪談對象基本資料： _____

- 一、親子遊戲環境的設立宗旨是什麼？
- 二、親子館希望帶給親子們一個什麼樣的環境？
- 三、親子遊戲空間規劃為何要採取遊戲學習區的方式佈置？
- 四、遊戲學習區的規劃依據是什麼？
- 五、親子遊戲空間佈置為何選擇主題情境式的佈置方式？
- 六、主題情境佈置的依據是什麼？
- 七、現場館務管理的內容為何？是否遇到困難？
- 八、親子遊戲環境的規劃理念是否得到落實？是否有其他需要改進的地方？

附錄四

親子遊戲學習環境家長訪談大綱

訪談對象基本資料： _____

- 一、您選擇親子遊戲環境最主要的考量因素是什麼？
- 二、您持續和孩子一起來親子館的原因是什麼？
- 三、您對親子館在整體設計的感覺是什麼？
- 四、您覺得以遊戲學習區的概念來區隔不同屬性的遊戲空間適當嗎？
- 五、您對主題式的情境空間佈置方式看法如何？
- 六、您覺得主題式的情境佈置,是否會影響您與孩子的遊戲互動？
- 七、您覺得那一類的遊戲或遊戲最適合親子共同參與？
- 八、您對親子館的整體規劃是否有任何建議？

附錄五

親子遊戲環境使用者問卷（信誼）

填答日期： 年 月 日

親愛的家長您好！

本問卷主要目的在瞭解您對親子遊戲環境實際使用上的看法與感受，以提供親子遊戲空間規劃設計之參考。您的意見對於本研究極為寶貴，敬請撥冗協助填答。謝謝您！

問卷填答完畢後，將致贈精美小禮物乙份，以作為答謝。

祝福您閤家平安、喜樂！

國立臺灣師範大學工業教育研究所

指導教授：林 勇

研究生：阮慧貞 敬啟

TEL: (02) 29349500

親子遊戲環境釋譯

本問卷所稱親子遊戲環境，是指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。

壹、基本資料

填答說明：

請在每題之後，依單選或複選性質，選擇最適合的選項，並在其「」中打「✓」，每題請都記得填答，需要填寫文字時，請填在_____上，謝謝。

一、從何資訊得知親子遊戲環境所在：

- 1.親友告知 2.由媒體上得知 3.從網路上得知 4.恰巧路過

二、您與來親子遊戲環境幼兒的關係：

- 1.母子 2.母女 3.父子 4.父女 5.其他

三、幼兒年齡:

1. 0-1 歲 2. 1-2 歲 3. 2-3 歲 4. 3-4 歲 5. 4-5 歲 6. 5-6 歲

四、幼兒是否為親子遊戲環境會員：

- 1.是 2.否

五、入會時間：(非會員不需填)

- 1.未滿一年 2.二年 3.三年 4.四年以上

六、多久會帶孩子來親子遊戲環境一次：

- 1.一星期 2.二星期 3.三星期 4.四星期 5.不一定

七、父親教育程度:

- 1.國中 2.高中 3.大專 4.大學 5.碩士以上

八、父親職業:

- 1.資訊 2.服務 3.教育 4.勞工 5.商業 6.其他

九、母親教育程度:

- 1.國中 2.高中 3.大專 4.大學 5.碩士以上

十、母親職業:

- 1.家管 2.服務 3.教育 4.勞工 5.商業 6.其他
-

貳、對親子遊戲環境的看法

一、您認為專為學齡前幼兒設立一個親子共同遊戲場所的必要性如何？

- 1.極必要 2.必要 3.普通 4.不太必要 5.沒有必要

二、據您所知，目前台北市內專為學齡前幼兒設立的親子遊戲環境，除了信誼親子館外，是否還有其他地方？

三、您認為台北市內設立的親子遊戲環境數是否足夠？

- 1.太多了 2.足夠 3.尚可 4.不太足夠 5.太少了

四、您認為將親子遊戲環境內的設施，依其性質劃分成不同的遊戲學習區（例如，主題遊戲區、感覺統合區、圖書區、寶寶學習區等）的必要性如何？

- 1.極必要 2.必要 3.普通 4.不太必要 5.沒有必要

五、您和您的孩子通常在親子遊戲環境內遊戲或停留的時間多長？

- 1.一個小時 2.二個小時 3.三個小時 4.四個小時 5.五個小時以上

六、您的孩子進入親子遊戲環境內，通常最先去那一個遊戲學習區？

- 1.主題遊戲區 2.感覺統合區 3.圖書區 4.寶寶學習區 5.不一定

七、您的孩子在親子遊戲環境內的那一個遊戲學習區停留時間最長？

- 1.主題遊戲區 2.感覺統合區 3.圖書區 4.寶寶學習區 5.不一定

八、您和孩子最喜歡在那一個遊戲學習區遊戲？

- 1.主題遊戲區 2.感覺統合區 3.圖書區 4.寶寶學習區 5.不一定

九、您覺得親子遊戲環境內那一項遊戲設施最有助於親子間的互動？

十、您覺得親子遊戲環境內那一項遊戲設施最少產生親子互動？

再次感謝您的填答！

為不打擾您和孩子寶貴的遊戲時間，若您願意協助本研究，成為本研究之訪談對象，請留下您的姓名和聯絡電話，研究者將會與您聯絡，進行訪談。謝謝。

姓名:

電話:

親子遊戲環境使用者問卷（童年空間）

填答日期： 年 月 日

親愛的家長您好！

本問卷主要目的在瞭解您對親子遊戲環境實際使用上的看法與感受，以提供親子遊戲空間規劃設計之參考。您的意見對於本研究極為寶貴，敬請撥冗協助填答。謝謝您！

祝福您閤家平安、喜樂！

國立臺灣師範大學工業教育研究所

指導教授：林 勇

研究生：阮慧貞 敬啟

TEL：（02）29349500

親子遊戲環境釋譯

本問卷所稱親子遊戲環境，是指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，依據學齡前兒童的發展需要，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。

壹、基本資料

填答說明：

請在每題之後，依單選或複選性質，選擇最適合的選項，並在其「」中打「✓」，每題請都記得填答，需要填寫文字時，請填在_____上，謝謝。

十一、 從何資訊得知親子遊戲環境所在：

- 1.親友告知 2.由媒體上得知 3.從網路上得知 4.恰巧路過

十二、 您與來親子遊戲環境幼兒的關係：

- 1.母子 2.母女 3.父子 4.父女 5.其他
- _____

十三、 幼兒年齡:

1. 0-1 歲 2. 1-2 歲 3. 2-3 歲 4. 3-4 歲 5. 4-5 歲 6. 5-6 歲

十四、 您是否辦理親子遊戲環境優待辦法？

- 1.是 2.否

十五、 辦理優待時間：(未辦理優待不需填)

- 1.未滿一年 2.二年 3.三年 4.四年以上

十六、 多久會帶孩子來親子遊戲環境一次：

- 1.2 至 3 天 1.一星期 2.二星期 3.三星期 5.不一定

十七、 父親教育程度:

- 1.國中 2.高中 3.大專 4.大學 5 碩士以上

十八、 父親職業:

- 1.資訊 2.服務 3.教育 4.勞工 5.商業 6.其他

十九、 母親教育程度:

- 1.國中 2.高中 3.大專 4.大學 5 碩士以上

二十、 母親職業:

- 1.家管 2.服務 3.教育 4.勞工 5.商業 6.其他

貳、對親子遊戲環境的看法

十一、 您認為專為學齡前幼兒設立一個親子共同遊戲場所的必要性如何？

- 1.非常必要 2.必要 3.普通 4.不太必要 5.沒有必要

十二、 據您所知，目前台北市內專為學齡前幼兒設立的親子遊戲環境，除了童年空間親子成長館外，是否還有其他地方？

十三、 您認為台北市內設立的親子遊戲環境數是否足夠？

- 1.非常足夠 2.足夠 3.尚可 4.不太足夠 5.不足夠

十四、 您認為將親子遊戲環境內的設施，依其性質劃分成不同的遊戲學習區(例

如, 肢體空間、視聽空間、創玩空間、嬰幼空間等) 的必要性如何?

- 1.非常必要 2.必要 3.普通 4.不太必要 5.沒有必要

十五、 您覺得親子遊戲環境內的情境佈置一季更換一次, 遊具每月更換足夠嗎?

- 1.非常足夠 2.足夠 3.尚可 4.不太足夠 5.不足夠

十六、 您和您的孩子通常在親子遊戲環境內遊戲或停留的時間多長?

1. 一個小時 2.二個小時 3.三個小時 4.四個小時 5.五個小時以上

十七、 您的孩子進入親子遊戲環境內, 通常最先去那一個遊戲學習區?

- 1.肢體空間 2.想像空間 3.視聽空間 4.嬰幼空間 5.戶外空間 6.創玩空間

7.不一定

十八、 您的孩子在親子遊戲環境內的那一個遊戲學習區停留時間最長?

- 1.肢體空間 2.想像空間 3.視聽空間 4.嬰幼空間 5.戶外空間 6.創玩空間

7.不一定

十九、 您和孩子最喜歡在那一個遊戲學習區遊戲?

- 1.肢體空間 2.想像空間 3.視聽空間 4.嬰幼空間 5.戶外空間 6.創玩空間

二十、 您覺得親子遊戲環境內那一項遊戲設施最有助於親子間的互動?

二十一、 您覺得親子遊戲環境內那一項遊戲設施欠缺親子互動?

再次感謝您的填答!

為不打擾您和孩子寶貴的遊戲時間, 若您願意協助本研究, 成為本研究之訪談對象, 請留下您的姓名和聯絡電話, 研究者將會與您聯絡, 約定時間, 進行訪談。謝謝您的合作。

姓名:

電話:

附錄六

童年空間親子成長館公告內文



親愛的家長，您好：

台灣師範大學工業教育研究所學生，阮慧貞，目前正在館內進行一項有關親子遊戲互動的論文研究，論文名稱暫訂為「遊戲環境中親子遊戲互動的相關因素探討」。

其研究之研究目的在：

1. 探究運用學習區理念規劃之親子遊戲環境中之親子遊戲互動行為。
2. 探討影響親子遊戲行為品質的環境及相關因素。
3. 提出遊戲環境規劃的建議事項，以作為學齡前兒童遊戲空間或親子遊戲空間相關研究與實際規劃之參考。

該研究擬以本館及本館使用者作為研究對象，計畫於八、九月間實地進場觀察親子遊戲情形，並將以不干預的方式於一旁作親子遊戲互動之觀察記錄。

本館支持阮小姐的研究，但如您不希望被觀察，請於入館時告知館員。觀察期間，倘若造成您的不便，敬請原諒。

您的支持與協助，將對其研究之進行有莫大的助益。僅此，

祝您 闔家平安、喜樂。

童年空間親子成長館敬上

附錄七

觀察日誌範例

幼兒遊戲暨親子互動情況觀察表

<p>親子館名稱：信誼親子館</p> <p>觀察日期：2002/6/5</p> <p>觀察時間：3:15 ~ 4:30</p> <p>學習區代碼：寶寶學習區：<u>A</u> 主題區：<u>B</u> 感覺統合區：<u>C</u></p>	
觀察記錄	後設分析
<p>學習區：A</p> <p>小球池</p> <p>媽媽將球灑向寶寶身上，寶寶很舒服地躺在球池裏。</p> <p>4 歲女孩躺平在球池裏，將球一個一個地往外拋，一個接著一個（看起來非常地享受）</p> <p>【觀 06051】</p> <p>4 歲小男孩將球拋向吊掛的布中，（布的上頭有幾個洞，如球投入洞中，球就會落下），媽媽協助將球滾入洞中，然後掉下，球掉下來，媽媽和孩子都高興得拍手。【觀 06052】</p> <p>媽媽會跟孩子說，丟黃色球球、丟紅色球球，（順便教孩子分辨顏色的能力）【觀 06053】</p> <p>勺×勺×車</p> <p>1. 媽媽教小孩用腳踏走的方式，讓車子往前行（一邊用手示範）</p> <p>「**，用腳腳走啊」。</p> <p>2. 媽媽推著車子，輔助孩子讓車子</p>	<p>媽媽多為照顧者的角色，擦汗、脫衣、整理衣服、</p> <p>簡單的球池，卻提供孩子更多的想像空間和各種玩法。</p> <p>並且有助於親子互動（語言和肢體），和同儕間的遊戲</p> <p>媽媽為協助者和教育者的角色</p> <p>由於成人的協助，增加孩子的信心和成就感</p> <p>遊具的設計應從可增加親子間互動的機會的角度著手。</p> <p>媽媽協助者和教育者的角色</p>

往前行。

B 區

神秘箱

媽媽鼓勵女兒（3 歲）將手伸進神秘箱，並半推半就地將女兒手伸進去，女兒一摸，就趕緊將手縮回來，媽媽將門打開，兩人開懷大笑。

彈簧椅

媽媽將女兒抱上「彈簧椅」，並教她用雙腳蹬。

有位媽媽照著說明牌上的用語說「用腳用力蹬，咻，飛到月球上面去了」

C 區

統合區滑梯下面，「有一位孩子哭了」原因是他鑽到滑梯下玩，站起來時，頭撞到滑梯下緣「木頭製的」

積木區

1. 媽媽排積木給小孩看，希望孩子可以跟著一起做
小孩在旁邊看，有時會動動積木，不久後就跑掉了
2. 有一對母子在玩積木，後來被魔法鍋的聲音吸引走了。

魔法鍋

造型特別，按下開關氣體會從鍋內往上吹，使得氣球被吹得飄浮在半空中。

一位媽媽示範，吸引很多小朋友圍觀
媽媽在按開關時，同時說「熱氣來了，熱氣來了」 孩子們既期待又有點害怕

媽媽為鼓勵者和陪伴者的角色
「說明牌」

在配合主題故事的遊具旁，會有一張遊戲說明牌，供親子閱讀
如果遊具是很容易玩的（一看就懂的）家長不太會注意說明牌，如果家長看不出遊具的玩法，就會去看說明牌的內容。

彈簧椅的設計，比較不容易讓人一看就知道怎麼玩，因此，大部份的家長會先看說明牌。

說明牌有教育和示範的作用

安全性的顧慮，可用膠塑或其他軟性材質包裹，或者將滑梯下方隔離，避免孩子鑽進去

加入：入館的描述
離館的描述

也許是孩子年紀太小，積木較引不起他們的興趣。

積木遊戲較少有口語互動，大都是大人排小孩看。

積木如能在造形上和顏色上多變化，可能會較吸引幼兒，若能加上聲音，效果可能更好。

如果家長在玩魔法鍋的同時，能加入故事劇情，小朋友一定印象深刻，也會增加趣味性。

附錄八

訪談記錄逐字稿範例

訪童媽 0806

日期: 2002. 08.06

時間: PM2:30

地點: 戶外沙水區

訪談對象: 媽媽和 1.3 歲兒子 (好寶寶)

訪談方式: 非正式訪談

1. 研: 剛聽爸爸說, 好寶寶 6 個月時您們就來這裏了, 可是我印象中這裏剛整修過沒有多久啊.

媽: 對, 剛開始的時候我常去誠品, 因為誠品有一個很大的兒童玩具館, 那時候娃娃還太小才 6 個月不能去信誼, 然後聽一位媽媽告訴我有這樣一個地方, 叫我上網路查, 我一查就覺得說他們的觀念真的都很棒. 然後就開始過來了.

2. 研: 您對這裏的第一個印象怎麼樣?

媽: 我們來的時候新館已經做好了. 第一個印象是覺得這邊的人都很 NICE. 裏面的空間也滿好玩的, 很乾淨、很舒服、小孩子在裏面很有安全感, 父母也有一個休息的空間, 當然我們現在還沒有辦法坐下來看那些書啦, 不過可以想像, 將來孩子大一點, 有一個地方可以讓父母吸收資訊的, 我覺得很棒.

3. 研: 常常可以看到父母陪孩子來玩, 好比小孩子玩一個多小時累了, 他們就會帶到休息區去吃點點心什麼的, 然後再繼續玩.

媽: 我是有一陣子小朋友累了, 我就把他帶到視聽空間去餵他奶, 他會自己睡在階梯那邊, 那我就可以看一點書. 它沒有餵奶室, 這是我唯一覺得有一點缺憾的地方. 我是覺得餵奶的地方也不多啦, 真的僻一個餵奶室好像有一點浪費.

4. 研: 您在選擇親子遊戲場的時候, 心裏最 CARE 的是什麼?

媽: 其實還是小孩子玩得高興啦, 比如說有的時候我們也會帶到永康公園、大安森林公園去玩, 我覺得至少要有他們可以玩的空間吧, 我現在比較起來, 還是師大路那個小公園最適合他玩, 因為他那個滑梯不會太高, 永康公園的就很高, 而大安森林公園人太多, 很多大小孩會從他旁邊衝過去, 這樣說起來, 我覺得是安全啦, 還有玩具是不太適合他玩的, 他容易會跌倒或什麼的. 好像不太好, 所以 我覺得安全是最重要的.

5. 研: 其次呢?

媽: 我覺得應該要針對每一個階段小孩子學習的重點去設計玩具這樣比較好. 到目前為止, 我覺得這裏是最好的, 又有學習性, 又有創造性.

6. 研: 信誼那邊有感覺統合區, 有大球池, 您覺得這樣設計好嗎?

媽: 至少在這個階段我還沒有這個必要中, 不過他再大一點的時候, 他需要一些大動作的東西., 我上次問他說這邊為什麼不弄個溜滑梯什麼的, 後來想想, 就是考量到整體, 考量到安全性, 我覺得不同的玩具有不同的....., 這可能也是這裏為什麼人沒有這麼多, 其實他是比較安靜的一個玩遊戲的方式. 然後你有一個大的球池, 有溜滑梯, 我覺得小孩子可能會變得很野. 就會開始衝撞, 就是會變得很興奮.

7. 研: 像這邊, 其實他的服務對象是到八歲, 可是我們很少會看到 5、6 歲以上的小朋友, 可能因為這個地方對他們來說不太夠吸引力.

媽: 對, 除了這個攀岩 (聽不清楚) 可以讓他們發洩一下體力, 這個沙子我都不確定是不是能吸引他們, 我是覺得說, 他們大概會覺得這裏的東西太靜態了.

8. 媽: 其實這也有一個好處, 如果沒有混齡的話, 像這樣小的小朋友在這個空間會覺得比較安全. 因為, 有一次我們星期六來, 這裏好像有一個植物的課, 就有很多大朋友, 就覺得場面很混亂,

9. 研: 所以我覺得這裏有貴族氣息, 好像不適合很吵雜的聲音.

媽: 有一點. 我覺得這邊是小而美. 在這邊碰到的也比較多是知識份子的父母.

10. 研: 我發現他們在每一個遊戲空間都掛有一個標示牌, 您覺得如何?

媽: 我覺得很用心耶, 我覺得是一種引導, 也是一個視覺上的刺激. 我覺得這跟一般只是標上「戶外空間」四個字, 這個的一個圖像感覺非常不一樣. 這可以看得出他們用心的地方, 我覺得不管是從整個大的空間設計或者是小的地方, 我覺得他們都做得滿好的.

11. 研: 這裏有沒有什麼設計讓你覺得很不一樣?

媽: 有很多啊, 甚至他們那個廁所的水池我都覺得做得很不一樣, 然後有換尿布的地方也很舒服. 像他們有一系列的主題, 哇, 就會覺得他們都很用心. 他們上一次的主題是一條生態隧道, 這次就是一個大斑馬的臉, 其實我覺得小朋友很喜歡有一個很不一樣的空間. 我覺得那可以刺激他的想像力.

12. 研: 您怎麼得知那是他們的主題呢?

媽: 他們自己說的啊. 他們說他們每一季都會換主題.

13. 研: 您覺得這邊如果還要有改進的地方, 應該是那邊?

媽: 我覺得那是一種奢望啦, 其實我很喜歡帶好寶寶到大安森林公園去玩, 我覺得小朋友需要接近大自然, 他喜歡去一個戶外空間我覺得不是沒有道理, 沒有人喜歡被限制在一個小空間裏. 我覺得在都市裏面還有一個這樣的空間我們已經很感激了, 可是如果他還有一塊那種....就是可以坐在大榕樹底下聽故事, 看看這個花叫什麼名子, 那是什麼蝴蝶., 那就是天堂了. 他們其實也有這樣的做法, 比如說認識一些植物啊, 生態的. 就把小孩子帶出去. 可是在他們這個階段, 還沒有辦法做這個學習的時候, 如果他就能在那樣的環境的話, 我覺得對他來說會是一種很大的享受.