毕生发展

连续历程中的阶段现象

机械论：树苗成长为大树

个体发展是连续性的数量的改变

机体论：虫化蛹成蝶

个体发展有阶段性的特征，是一次次质变

关键期

某一阶段有该阶段恰好适合某种行为的发展，若失去了发展机会，则非常难以弥补。如初生的动物认识自己的母亲。

敏感期

在特定时期儿童对某一种知识和技巧非常感兴趣，如好奇自己的来源，意识到性别的差异。

皮亚杰的认知发展理论

感觉运动期 0～2岁

主要通过反射来活动

行动已经具有计划性

能够形成客体永久性

前运算期 2～7岁

形成基础思维能力，如过家家游戏

自我中心主义，认为别人的体会、感知、想法、需求均和自己相同，如母亲假装哭泣，孩子会把奶嘴给母亲。

凭借直觉作出判断

具体运算期 7～12岁

可逆思维，如7+2=9，9-2=7

守恒性，一杯水从大的杯子倒入小的杯子，水位上升，但水的总量不变

形式运算期 12岁之后

具有抽象思维

能够进行逻辑推理

形成图式：负责一类活动的心理过程

认知具有两种反应：同化和调试

理论缺陷

低估了孩童的认知能力

未能全部涵盖人类认知发展的所有阶段

维果斯基的认知发展理论

高级心理功能是社会文化历史发展的产物

最近发展区

在实际发展水平和潜在发展水平之间存在一个最近发展区，通过同伴、成人等角色的合作、协助和引导能够更快的取得发展

埃里克森的社会心理阶段论

该理论将心理的发展分为八个阶段，每个阶段都有其主要矛盾和需要解决的任务，顺利完成任务是健康心理发展的前提

第一阶段:婴儿期，基本信任对基本不信任(从出生到1岁)。

任务:满足生理需求，发展信任感，克服不信任感

有社会参照意识，如通过母亲的表情判断态度

自我意识，能意识到镜子里的图像是自己

第二阶段:儿童早期，自主对羞怯和疑虑(从2岁到3岁)。

任务:获得自主感并克服羞怯和疑虑，体验着意愿的实现

游戏类型发生变化：单独游戏、平行游戏、合作游戏

第三阶段:学前期，主动对内疚(从3岁到6岁)。游戏期

任务:获得主动感和克服内疚感，体验目的的实现

学会延迟满足，出现自控力

易激发攻击行为

第四阶段:学龄期，勤奋对自卑(从7岁到12岁)。

任务:获得勤奋感而克服自卑感，体验着能力的实现

培养移情能力，会帮助一个受了伤的孩子，会捐献物品给贫困的孩子

第五阶段:青年期，同一性对角色混乱(从12岁到18岁)。

任务:建立同一感和防止同一感混乱，体验着忠诚的实现

叛逆期，冒险行为增加，抵触和反叛增加，激发独立的自我意识

第六阶段:成年早期，亲密对孤独(从18岁到25岁)。

任务:获得亲密感以避免孤独感，体验着爱情的实现

第七阶段:成年中期，繁殖对停滞(从25岁至50岁)。

任务:获得繁殖感而避免停滞感，体验着关怀的实现

第八阶段:成年晚期，自我整合对失望(从50岁至死亡)。

任务:获得完善感并避免失望和厌倦感，体验着智慧的实现

依恋关系

成人后的依恋关系与婴儿时期和父母之间的依恋关系紧密关联

安全型 回避性 焦虑型 恐惧型

可以由对自己和对他人的评判高低来区分出四个象限