

學校實驗自由遊戲指引

Free Play Implementation Experiment Guidelines

活動概述

學校安排在室內或室外構建自由遊戲環境。科學化地觀察幼兒在遊戲過程中的表徵，分析遊戲環境與幼兒成長的關係。

目標

- 觀察並比較不同幼兒與遊戲環境互動的差異。
- 探討幼兒在遊戲中各種能力的產生與變化（例如：解決問題、創造力、想像力、社交互動）。
- 探討成人在自由遊戲階段的角色。

1. 自由遊戲環節

建議進行三節以上，根據學校實際情況與可行性適當調整。每節不少於 20 分鐘，老師也可以互相觀察。

觀察對象：根據能力水平選出高 (H)、中 (M)、低 (L) 三名幼兒。

2. 場地設置參考

2.1 你設計的遊戲環境有沒有以下特徵：

- 規則更少
- 能提供開放性物件 (Loose Parts)
- 去除物品的固有用途 (Transforming Conventional Use)
- 創造非結構化的環境設定 (Flexible Learning Spaces)

2.2 遊戲環境能否讓幼兒：

- 幼兒有自主選擇(Child Agency) 及自願參與的機會(Voluntary Participation)
- 幼兒內在動機驅動 (Intrinsically Motivated) 投入活動本身的樂趣，不是源於外在誘因
- 幼兒的表現具創意 (Playful and Imaginative)：如進行假裝遊戲、誇張和創造力的特質
- 由內想法建構(Structured by Internal Rules): 玩的過程中由幼兒理解的心理或社交規則去引導遊戲
- 積極的情緒狀態 (Positive Emotional Well-being)：玩得開心投入

能發展幼兒的：

- 創造力 (Creativity)
- 解決問題能力 (Problem-solving Skills)
- 愉悅感 (Sense of Joy)
- 社交互動 (Social Interaction)
- 發展 (幼兒的需求)

2.3 若在戶外場景下，有否運用以下原則：

- 善用室外大空間
- 允許弄髒的自由
- 加入自然感官元素
- 運用鬆散素材

3. 記錄

- 錄影每節遊戲的影片
- 拍下活動及遊戲互動的照片
- 詳細記錄行為變化的觀察筆記

4. 觀察量表

見附件一

5. 反思及解決辦法

- 1) 你設計的遊戲場地如何讓幼兒主導？
- 2) 你設計的場地如何讓幼兒展示各種能力？
- 3) 你有遇到什麼特別情況增強/挑戰你的老師角色嗎？
- 4) 能力不一的幼兒有什麼不同？為什麼？
- 5) 實驗後你有什麼新的學習？
- 6) 你遇到哪些困難？

附件一：

學校名稱：_____

觀察日期：_____年_____月_____日

觀察時間：_____至_____ (共_____分鐘)

觀察幼兒能力水平：□高 □中 □低

年級：□K1 □K2 □K3 (年齡：_____歲)

觀察環境/場地：_____

觀察者：_____

(一) 幼兒遊戲性量表 (Children's Playfulness Scale, CPS)

採用 5 點李克特量表進行評分：1 = 完全不像這個幼兒；5 = 完全像這個幼兒

Social spontaneity 社交自發性						備註：
1. The child assumes a leadership role when playing with others. 幼兒在與他人玩耍時會主動擔任領導角色。	1	2	3	4	5	
2. The child initiates play with others. 幼兒主動和其他人玩耍。	1	2	3	4	5	
3. The child is willing to share playthings. 幼兒願意分享玩具。	1	2	3	4	5	
4. The child responds easily to others' approaches during play. 幼兒在玩耍時能輕易回應他人的接近。	1	2	3	4	5	
5. The child plays cooperatively with other children. 幼兒能與其他小朋友合作玩耍。	1	2	3	4	5	

6. The child resolves conflicts independently during free play. 幼兒在自由遊戲時獨立解決衝突。	1	2	3	4	5	
Cognitive spontaneity 認知自發性						備註：
7. The child invents his/her own games to play. 幼兒創作遊戲玩。	1	2	3	4	5	
8. The child stays with one activity rather than changes activity during play. 玩的時候，幼兒會停留在一個活動，而不經常更換活動。	1	2	3	4	5	
9. The child assumes different character roles in play. 幼兒在玩耍時會扮演不同的角色。	1	2	3	4	5	
10. The child uses unconventional objects in play. 幼兒使用非一般的物品進行遊戲。	1	2	3	4	5	
11. The child sustains attention or persistence during free play. 幼兒在自由遊戲時能保持集中或專注。	1	2	3	4	5	
12. The child actively tries different strategies to solve problems when faced with challenges or difficulties during play. 幼兒玩耍時遇到挑戰或困難，他們會主動嘗試不同的方法來解決問題。	1	2	3	4	5	

Physical spontaneity 身體自發性						備註：
13. The child runs (skips, hops, jumps) a lot in play. 幼兒在遊戲中經常奔跑（如蹦跳、單腳跳、雙腳跳）。	1	2	3	4	5	
14. The child prefers to be active rather than quiet in play. 玩的時候幼兒喜歡動多於靜而不是安靜地玩。	1	2	3	4	5	
15. The child is physically active during play. 幼兒在玩耍時身體很活躍。	1	2	3	4	5	
16. The child's movements are generally well-coordinated during play activities. 幼兒在玩耍時的動作通常能良好地協調。	1	2	3	4	5	
Sense of humor 幽默感						備註：
17. The child enjoys joking with other children. 幼兒喜歡和其他小朋友開玩笑。	1	2	3	4	5	
18. The child tells funny stories. 幼兒會講有趣的故事。	1	2	3	4	5	
19. The child gently teases others while at play. 幼兒在玩耍時會稍微地捉弄他人。	1	2	3	4	5	
20. The child laughs at humorous stories. 幼兒會對幽默故事大笑。	1	2	3	4	5	
21. The child likes to clown around in play. 幼兒喜歡在玩耍時嬉鬧搞笑。	1	2	3	4	5	

Manifest joy 表達喜悅						備註：
	1	2	3	4	5	
22. The child sings and talks while playing. 幼兒在玩耍時會唱歌和說話。						
23. The child shows enthusiasm during play. 幼兒在玩耍時表現出熱情。						
24. The child expresses enjoyment during play. 幼兒在玩耍時表達出享受。						
25. The child demonstrates exuberance during play. 幼兒在玩耍時表現出活力。						
26. The child is restrained in expressing emotion during play. 幼兒在玩耍時較克制地表達情感。						

就下列創意維度分析幼兒表現的遊戲

(二) 遊戲創意量表 (Creativity in Play Scale)

第一部分 : Uniqueness 獨特性						備註 :
幼兒的玩耍的行為或想法是否被視為不常見和不一般？	1 完全不具獨特性：極其常見，與其他遊戲主題完全一樣	2. 稍微具獨特性	3 有些獨特性： 具有中等創造性，混合常見遊戲主題與新穎元素	4 具獨特性	5 非常具獨特性：非常聰明、獨特及罕有	
第二部分 : High Quality 高品質						備註 :
幼兒的玩耍的行為或想法是否表現出機智性、精緻與有組織性？	1 完全沒有品質：沒有精緻度、沒有真正的情節，事件間無關聯、斷裂，沒有因果關係	2 稍微有品質	3 有些品質： 略有精緻度、部分細節、聲音表現、主題、角色、想法或概念，有時會擴展遊戲劇本	4 高品質	5 非常高品質： 大量細節、高度複雜且整合的情節，運用多種聲音表現、主題、角色、想法與概念，持續延伸遊戲劇本	