

# 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	
<b>Cognitive spontaneity 認知自發性</b>						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：
22. The child sings and talks while playing. 幼兒在玩耍時會唱歌和說話。	1	2	3	4	5	
23. The child shows enthusiasm during play. 幼兒在玩耍時表現出熱情。	1	2	3	4	5	
24. The child expresses enjoyment during play. 幼兒在玩耍時表達出享受。	1	2	3	4	5	
25. The child demonstrates exuberance during play. 幼兒在玩耍時表現出活力。	1	2	3	4	5	
26. The child is restrained in expressing emotion during play. 幼兒在玩耍時較克制地表達情感。	1	2	3	4	5	

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：
<p>幼兒的玩耍的行為或想法是否被視為不常見和不一般？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>不常見(Uncommon)：指幼兒的遊戲行為或想法不常見於大多數的孩子。隨機或不適當的行為並非遊戲</li> <li>不一般(Remote)：遊戲行為或想法與日常活動及物件的常見用法不同，非顯而易見</li> </ul>	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：
<p>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？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>機智性 (Clever)：遊戲行為或想法讓人感到有洞察力、諷刺、幽默、貼切。可以把一個常見的遊戲主題以巧妙方式呈現</li> <li>精緻 (Elaborate)：指幼兒遊戲表現或設計融合多種的想法、概念，設計超越單一想法，例如有聲音、故事情節或道具</li> <li>組織性 (Organized)：指幼兒遊戲表現或遊戲設計具有連貫性</li> </ul>	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	