

壹、緒論

長期以來，「遊戲」在幼兒課程與教學研究上均被定位為重要探討的議題（黃瑞琴，2009）。而自1987年版的幼教課程標準起，就已開始將遊戲列為一種課程領域（教育部，1987）。隨著《幼兒教育及照顧法》（以下簡稱為《幼照法》）於2012年1月1日起生效，幼托整合制度正式上路，臺灣幼兒教保服務邁入新的紀元。為因應學前幼托整合的教育政策變革，並符合教育部《幼照法》第12條對幼兒園教保服務內容的規定，特別制定幼兒園教保活動課程暫行大綱，做為幼兒園研訂教保活動課程的依據（教育部，2011a）。此課程大綱將遊戲視為媒介，特別於實施通則中區分「自由遊戲」和「遊戲中學習」（教育部，2011b）。

「遊戲」是幼兒學習的重要過程，社會遊戲更提供了幼兒與他人社會性互動的良好機會。許多研究指出，社會遊戲可讓幼兒有更多機會學習與人溝通，並適時調整與控制情緒，在與人相處的社會能力上有好的表現（高鵬家、陳渝苓，2011；Bergen & Fromberg, 2009；LaFreniere, 2011；Mathieson & Banerjee, 2010）；或是有助於幼兒建立與修正自我認知概念，在邏輯思考能力發展上有較佳的表現（巫怡美、黃英哲，2007；Kinney, 2009）；此外，社會遊戲亦有可能激發幼兒的創造力與創意思考，有益於幼兒的問題解決能力，能以更多元的方式去解決問題（Fiorelli & Russ, 2012）。

上述研究均反映社會遊戲對幼兒各項能力發展可能會有很重要的影響。不過，這些研究主要在彰顯「社會遊戲為因，能力發展為果」之關聯性，且已為許多研究所證實，但其反向因果關聯是否也可成立呢？這亦是一個重要的問題，若能對往後相關研究提出更合理、更具邏輯的理論模型，應有重要的參考價值。不過，目前卻沒有多少研究

可以解答此一問題，加上多數研究採用單一時間點的橫斷性調查資料（陳惠茹、簡淑真，2011；許錦雲、廖佩珊，2010），也無法準確地釐清變項間的因果順序，因此，這些研究對社會遊戲與幼兒能力發展間因果方向之釐清也就有所侷限。基於上述研究不足之處，本研究將運用兩波學前幼兒的追蹤調查資料，進行跨時間點的縱貫性分析，時間在前的第一波變項為因，時間發生在後的第二波變項為果，根據不同的時間分析，以探究社會遊戲與幼兒認知能力、社會能力及問題解決能力等眾多發展結果，可釐清因果方向性關係，期望能做為教育實務，以及後續相關教育研究的參考。

貳、文獻檢討

一、幼兒社會遊戲的意涵

社會遊戲可提供幼兒與人互動的機會，亦可經由社會遊戲的互動，讓幼兒交換彼此的訊息，而增進認知能力（Denham & Brown, 2010）。如Kinney（2009）的研究發現，在社會戲劇遊戲的過程中，幼兒經由討論與構想合作，共同演出戲劇的內容，同時也在交換著彼此的生活經驗，展示自己目前所具有的認知概念，而交流過程中，便增進了幼兒原本所具有的認知能力。社會遊戲是幼兒在遊戲時與同儕或周遭他人之間的社會互動關係。一般而言，隨著幼兒年齡的成長，幼兒在語言、社會、認知等能力的增長，以及遊戲環境的改變，幼兒在遊戲中與人互動的方式也會隨之變化，進而使遊戲的互動情形愈趨複雜，他們能夠有適當的社會行為，如輪流、接納、合作、分享等，並以合宜的語言進行溝通，使社會遊戲進步得更精緻（陳淑敏，2005）。