

## 壹、緒論

幼兒園對幼兒發展的影響日益顯著，尤其自二十世紀後期家庭結構的改變，婦女教育水準的提升、工作能力的增強、乃至離婚率的增加等，使得家庭對幼兒教育所發揮的傳統功能，日益轉移到幼兒園，期許幼兒園能提供幼兒完善的照顧和教育。因此，有關幼兒園效能和幼兒在幼兒園生活經驗之研究，也越來越受重視。

Belsky 與美國國立兒童健康及人類發展機構 (National Institute of Child Health and Human Development, NICHD) 之幼兒園研究組織 (Early Child Care Research Network) 已針對幼兒園品質進行一系列研究。該系列研究所使用的幼兒園品質指標，從著重結構面向 (例如，師資背景、師生比、團體大小等)，轉為著重過程取向 (Lamb, 1988; Belsky, 2001)。NICHD (2008) 更指出幼兒園對幼兒發展的效能，需從幼兒在幼兒園中的經驗本質去檢視，進一步區分經驗和發展結果的關連。

在現今少子化的社會，大部分幼兒是進入幼兒園後才有機會和同儕長時間相處；幼兒教育強調的是兒童從遊戲中的學習歷程，在多元、低結構的遊戲情境中，豐富的同儕互動成為幼兒學習經驗的媒介，並影響幼兒的行為和學習態度。因此，同儕是幼兒園生活中，幼兒最重要的伙伴，也是社會化經驗的來源。Campbell、Lamb 與 Hwang (2000) 及 NICHD (2001) 研究結果發現曾積極投入同儕互動的學步兒和學前兒童，在幼兒園的自由遊戲中展現較高的合作性和利社會行為。Sammons et al. (2003) 針對英國三到七歲兒童進行長期研究，發現具有幼兒園經驗的幼兒，比那些沒有經驗的幼兒，具有較高的社會性、合作及順從。NICHD (2008) 更進一步研究早期同儕經驗的長期影響，其研究發現在學前機構有正向同儕經驗的幼兒，在小學三年級擁有較佳的社會技巧和溝通能力；相對地，有負向同儕經驗的幼兒，其影響延伸至小學三年級，包括表現較差的社會技巧、較多的攻擊行為、及擁有較少的朋友。

有鑑於幼兒園是學前階段最重要的社會化機構之一，同儕互動經驗為形塑幼兒社會能力、合作和群性等發展的關鍵因素，因此本研究擬針對幼兒在幼兒園中同儕互動經驗之本質進行深入探究。

### 一、同儕遊戲經驗的重要性

自學步期開始，幼兒參與同儕遊戲比獨自活動更能產生正向情緒及互動經驗 (Howes, 1988)。先前研究皆指出和同一群同儕維持穩定關係的學前幼兒，較具同儕取向 (peer-oriented)，且當面對傷心難過的同儕時，會展現較多的利社會行為 (Galluzzo, Matheson, Moore, & Howes, 1990; Farver & Bransteter, 1994)。Volling 與 Feagans (1995) 則發現花越多時間和同儕互動的學前幼兒，較不會社會退縮，且和遊戲伙伴有較多正向的互動行為。相同地，Langlois 與 Liben (2003) 認為和同儕互動的時間越少，對幼兒社會發展越不利，且會展現退縮及被動傾向。

雖然同儕互動經驗對幼兒社會能力發展相當重要，然而在教保機構裡，同儕互動大多以團體形式進行，團體情境對幼兒而言是有壓力的 (Watamura, Donzella, Alwin, & Gunnar, 2003)，且會引發情緒和行為的失調 (Fabes, Hanish, & Martin, 2003a)，進而衍生

負向的同儕互動。當這些負向經驗逐漸強化與累積，並形成一種惡性循環時，就會造成一些攻擊性、干擾性、吸引注意的行為反應 (Belsky, 2001; Langlois & Liben, 2003)。團體教保形式會增強這種有壓力的、失調的同儕互動(Fabes et al., 2003a)。

儘管如此，幼兒園裡正向的同儕遊戲經驗，對團體教保形式所造成的壓力，具有緩衝功能(Howes & James, 2002; Watamura, et al., 2003)。Watamura et al. (2003)指出有較多遊戲經驗、且與同儕有較複雜遊戲活動的學步兒，比那些較少和同儕遊戲者，其壓力賀爾蒙(可體松)較低，情緒較為穩定，學習狀況較佳。正向同儕遊戲經驗對幼兒學習與發展是有貢獻的。

而同儕遊戲經驗相當多元，幼兒可與不同年齡、性別、能力、人數的同儕遊戲，這些經驗的異質性及其對幼兒發展的影響，是值得進一步探究的。在 NICHD(2008)長期追蹤研究中，探討幼兒參與大團體、小團體、兩人同儕遊戲之經驗多寡，與小學三年級社會能力的關係。結果發現常參與小團體遊戲之幼兒，在小學三年級其母親評量之社會能力較佳；而這些常參與小團體或兩人遊戲之幼兒，到小學三年級被教師評定其親近朋友較少；常參與大團體同儕遊戲者，到小學三年級並未出現調節能力欠佳的現象。

從上述的研究結果，可發現幼兒時期同儕遊戲經驗對兒童社會發展有長遠的影響，且瞭解早期同儕遊戲經驗的內涵，也就是同儕情境與同儕遊戲互動品質的關連性，是文獻亟待釐清的課題。

## 二、不同性別組合同儕遊戲之互動品質

Fabes 與 Martin 及其研究團隊曾進行一系列研究，深入探討幼兒在教保機構所經歷的不同同儕遊戲互動品質。首先，Fabes 與 Martin 等人將幼兒遊戲對象依性別區分為同性、異性、和混性；其中，混性是指幼兒遊戲對象同時有同性、異性的玩伴。此外，再依據同儕遊戲人數，將同儕遊戲區分為兩人及團體情境。因此，不同性別組合同儕遊戲情境可細分為：(1)同性兩人遊戲(same-sex dyadic play)，為幼兒和一位同性別的玩伴所組成的遊戲；(2)異性兩人遊戲(other-sex dyadic play)，為幼兒和一位異性別的玩伴組成的遊戲；(3)同性團體遊戲(same-sex group play)，為幼兒和兩個（含）以上的同性玩伴所組成的遊戲；(4)異性團體遊戲(other-sex group play)，為幼兒和兩個（含）以上的異性玩伴所組成的遊戲；(5)混性團體遊戲(mixed-sex group play)，為幼兒同時和一位（含）以上的同性、一位（含）以上的異性玩伴所組成的遊戲 (Fabes, Martin, & Hanish, 2003b; Fabes, Shepard, Guthrie, & Martin, 1997; Martin & Fabes, 2001)。茲針對不同性別組合同儕遊戲互動品質之相關研究結果，整理如下：

### (一) 性別隔離與男女孩同性遊戲之互動品質

Fabes et al. (1997)指出三歲以前的幼兒，會展現出對同性同儕的偏好，且此偏好會持續兒童前期。Maccoby 與 Jacklin (1987)指出學前幼兒和同性同儕遊戲的比例是和異性同儕遊戲的三倍，到六歲半時甚至增加到十一倍。Martin 與 Fabes (2001)則發現幼兒一半以上的同儕遊戲互動是發生同性兩人或是同性團體的同儕情境，與異性同儕團體遊戲互動的時間則低於百分之十五。幼兒頻繁且長時間與同性同儕的互動，形成所謂性別隔離(sex segregation)的現象。