

投稿類別：教育類

篇名

親子互動對幼兒情緒影響之探討

作者

張涵媚。私立樹德家商。三年 25 班

張育慈。私立樹德家商。三年 25 班

指導老師

杜淑美老師

壹●前言

一、研究動機

情緒有如一把神奇炫麗的彩色筆，彩色筆一揮，孩子的幼年發展、早期學習和人際關係，全都染上綺麗繽紛的色調。對於幼兒而言，情緒是學習來的，家庭是他們第一個學習的場所（學校），而家長是他們第一位老師，所以家人或家庭環境都會影響到幼兒的情緒發展。

因為深感情緒對幼兒發展具有重要的影響，並且了解父母親在幼兒情緒發展的過程中扮演的角色，因此我們構想設計一份親子互動的教具，藉由家長與孩子的遊戲互動，讓家長對於幼兒的情緒發展有更深入的了解，並且經由遊戲，讓爸爸、媽媽也有機會做適當的情緒反應示範。

二、研究目的

- (一)探討幼兒情緒的發展。
- (二)探討影響幼兒情緒發展的因素。
- (三)藉由操作親子互動式教具，探討親子互動對幼兒情緒的影響。

三、研究問題

- (一)幼兒情緒的發展歷程為何？
- (二)影響幼兒情緒發展的因素為何？
- (三)操作親子互動式教具，是否有助於幼兒情緒的發展？

四、名詞釋義

本研究所使用之重要名詞界定如下：

(一)幼兒：

幼兒期是指出生滿一個月至學齡前的兒童，兩歲至未滿六歲之階段，稱為學齡前期或兒童前期。而本研究所指之幼兒，乃是指年滿3~6歲之幼兒為研究對象。

(二)情緒：

情緒就是人對事物的感受，主要是指經由外在的刺激或內在的身體狀況所引起的喜、怒、哀、懼、愛、惡、欲等複雜的情感反應。

(三)教具：

廣義的教具，是指為達成特定教育目標或培養學習者特定能力所設計的玩具，廣意的教具幾乎囊括所有可以增進幼兒各方面發展的玩物（林佳慧，2000）。無論是教師或學生，凡是在教學過程中，一切有助於達成教學目標的任何媒介，均屬於教具。本研究所稱之教具，僅限定幼兒情緒發展之自製教具「親子同樂」。

(四)親子：

親子是指父母與子女之間的關係，除了親生父母、子女之外，本研

究也包括其他與幼兒相關的成人，例如：師生、祖父母與孫子女等關係。

貳●正文

一、幼兒情緒的發展

情緒的發展像其他複雜行為一樣，一定要通過成熟與學習兩種方式而發展，發展歷程主要由籠統到分化。加拿大心理學家布黎茲(K. M. Bridges)發現新生兒的情緒有兩種：興奮與恬靜，而第一個分化的情緒是「苦惱」，再來是「愉快」。苦惱發現較早，大約一個月以內，愉快約三個月開始。行為主義創始人華森(J. B. Watson, 1919)認為「出生的嬰兒有三種不同的基本情緒，即懼怕、憤怒和親愛。」幼兒期是情緒表現最強烈，也是人類情緒發展的主要時期。幼兒在2~3歲時，情緒控管能力會明顯變差，其實這多半是正常心理發展過程，孩子特別渴望尋求生理動作的獨立，儘管什麼都做不好，卻又想要自己嘗試，因此這時大人常覺得他們很難了解，造成親子關係緊張。

Harris (1993)指出人在嬰兒時期即不只有一種情緒。一歲的嬰兒可由照顧者臉部表情中，判別與回應他人的情緒；二至三歲的幼兒，開始探循自我心理目標，當現實不如預期時則產生負面情緒；至八歲左右，幼兒開始意識到社會道德標準，其情緒與情緒表達方式較為收斂。自呱呱落地的幼兒即有情緒的存在，情緒對幼兒的身心發展、認知及社會學習有重大的影響，且人的一生無法與情緒切割，因此，認識及學習情緒的表達、因應與調節等情緒知能，是每個人生命中之重要課題。

到三、四歲後，幼兒開始從自我察覺意識及社會價值規範體驗到情緒，此時他們便開始發展自我評價之情緒，例如，自尊、羞恥及罪惡感。此時幼兒可以評價自己的想法、計畫、慾望及行為，是否合乎社會的期望。

(一) 幼兒情緒發展歷程表：

表一、幼兒情緒發展歷程表

年齡	情緒發展
0~5 週	滿足、驚訝、厭惡
6~8 週	高興
3~4 個月	生氣
8~9 個月	害怕、悲傷
1~1 歲半	善感的、害羞
2 歲	驕傲
3~4 歲	忌妒、罪惡
5~6 歲	自信、謙虛、擔心

參考資料：玩遊戲，解情緒(2000)。陳質采、呂俐安 合著，第 10 頁

(二)情緒發展的原則：

- 1.由簡單而複雜。
- 2.由籠統而分化。
- 3.由直接而間接。
- 4.情緒表達的發展先於情緒辨識。

二、影響情緒發展的因素

(一)家庭因素

迪克斯曾敘述：「為人父母是一種情緒性的經驗。跟大多數的其他差事比起來，養育孩子有更多的愉悅、感性，也有更多的生氣和擔憂。」父母親個人的情緒表現不僅影響孩子當下的行為，更會影響孩子未來的長期發展。

曾有人探究成人的情緒的好與壞對幼兒造成的影響的後續效應，在好的方面來說，父母的正向情緒能夠吸引、延續孩子對玩具、書本和新鮮事物的興趣。在不好的方面來說，家庭失和對幼兒的傷害是很深的。孩子的生活環境若是經常發生成人吵架的事件，其遊戲行為往往比較鬆散，缺乏統整性。

(二)學習因素

情緒的表現與反應，許多是經由學習來的，影響情緒學習的因素，包括：

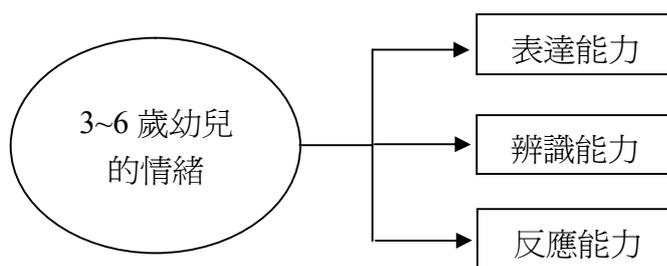
1. **刺激**：例如：正逢妹妹出生，若此時父母對子女的愛處理不當，將增強其哥哥姊姊妒忌心的發展。
2. **制約反應**：即一種原本不會引起幼兒恐懼的刺激，因常和另一種會引起恐懼的刺激同時出現，便會經由制約變成恐懼的刺激，稱制約反應。
3. **刺激類化**：恐懼、害怕一旦經由交替過程形成後，看到類似的刺激，亦能引發其懼怕的情緒反應。
4. **模仿與暗示**：幼兒可以從他人的姿勢和面部表情，學習到各種不同的情緒表現。若父母使用不當的管教方式，如常用恐嚇方法來嚇唬幼兒，將容易造成幼兒恐懼情緒。

(三)環境因素

當家中或生活環境中，存在令人感到壓力的氣氛時，有些孩子會反映出情緒或行為的問題，而尋找某些人、事、物來發洩情緒。

三、研究方法

(一)研究架構



圖一、本研究架構圖

(二)研究對象

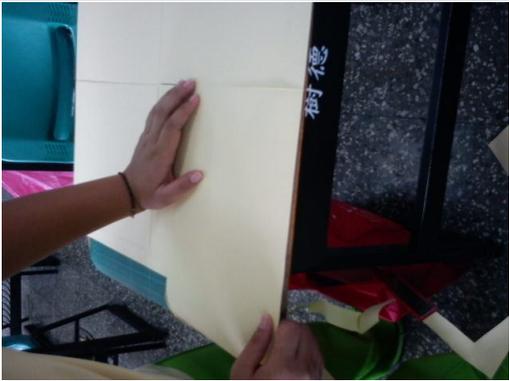
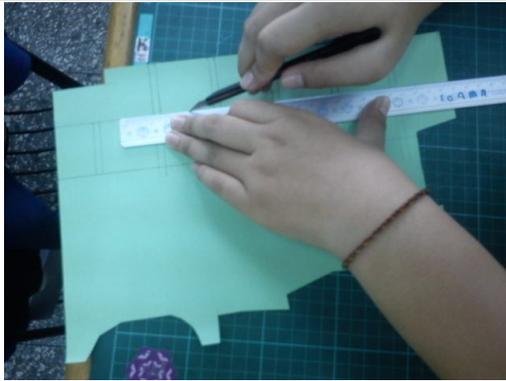
本研究製作的教具為親子互動形式，因此，我們選擇一所幼兒園，徵求園長同意之後，利用家長接送幼兒的時間，請家長與幼兒共同操作教具，所以，本研究的對象為 3~6 歲幼兒及其家長。

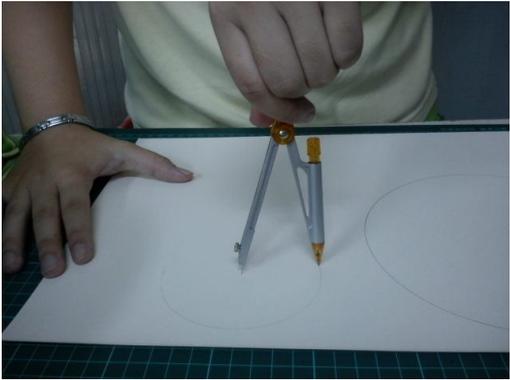
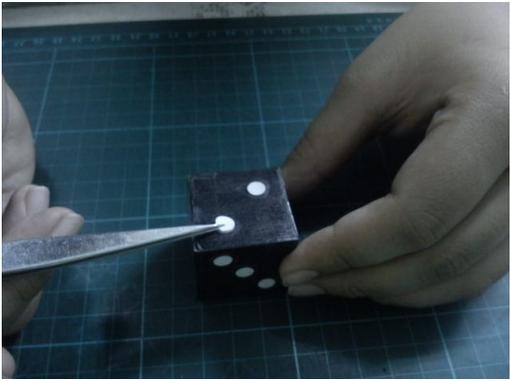
(三)研究工具

1. 親子互動式之自製教具－「親子同樂」

本研究所使用之工具為研究者自製之情緒理解與表達教具－「親子同樂」，藉以了解幼兒之情緒理解與表達能力。以下乃本研究工具「親子同樂」之製作流程：

表二、自製幼兒教具－「親子同樂」之製作流程

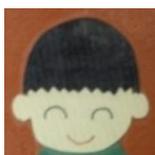
步驟編號	操作圖示	步驟編號	操作圖示
材料	 <p>膠帶.雙面膠.美工刀.剪刀.圓規.白膠. 白板紙.鉛筆.打洞機.原子筆.橡皮擦. 長尺.切割墊.美術用紙.</p>	步驟一	 <p>操作說明：白板紙畫線，裁切成塊。</p>
步驟二	 <p>操作說明：黏上底紙，封上膠帶。</p>	步驟三	 <p>操作說明：畫方格，裁切下來。</p>

<p>步驟四</p>	 <p>操作說明：黏接方格，貼於底盤。</p>	<p>步驟五</p>	 <p>操作說明：剪貼人偶</p>
<p>步驟六</p>	 <p>操作說明：黏上底盤</p>	<p>步驟七</p>	 <p>操作說明：裁切小卡，封上膠帶。</p>
<p>步驟八</p>	 <p>操作說明：繪製圓盤，黏上底紙。</p>	<p>步驟九</p>	 <p>操作說明：剪字、黏字，黏上圓盤。</p>
<p>步驟十</p>	 <p>操作說明：製作骰子。</p>	<p>步驟十一</p>	 <p>操作說明：製作人偶棋子。</p>

<p>步驟十二</p>	 <p>操作說明：組裝。</p>	<p>步驟十三</p>  <p>操作說明：實地操作。</p>
-------------	---	--

2. 教具操作方式

- (1)攤開教具，將圓盤黏至底盤中心。
- (2)每人各選一隻人偶當棋子。
- (3)以愛心為起點，左右皆可前進，擇一方向前進。
- (4)投擲兩顆骰子，依照點數前進。
- (5)棋子走到任何一個方格中依其指示卡片，如：



- A. 「想想看」拿一張卡片，請家長唸出問題，例如：當我一個人的時候是怎樣的心情?讓幼兒或家長回答。



- B. 「我覺得」請家長唸出問題，例如：被責罵時我覺得...，讓幼兒或家長回答。



- C. 「做做看」請家長唸出問題，例如：做一個安慰人的動作。讓幼兒或家長動作。



- D. 「怎麼辦」請家長唸出問題，例如：當身體不舒服時我會怎麼辦?讓幼兒或家長回答。



- E. 「欣賞」投擲骰子在圓盤上找相同的圖案，請幼兒或家長說出欣賞的人。



- F. 「經驗分享」投擲骰子在圓盤上找相同的圖案，請幼兒或家長說出自己相關的經驗。

(6)若是停止於紅心與白雲的方格中，需投擲圖形方塊。

(7)在圓盤上找到相同圖形的方格，回答問題。

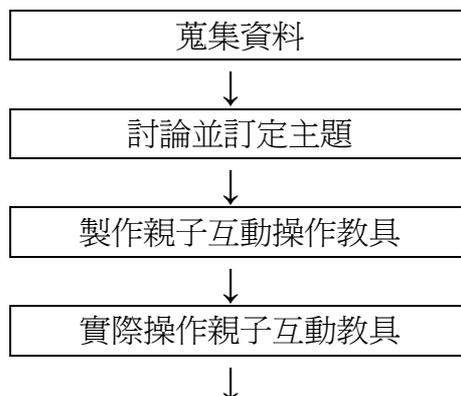
3. 教具檢核表

教具檢核表乃在探討幼兒情緒理解與表達能力，藉由親子實際操作教具，了解幼兒的情緒表達能力與情緒辨識能力。經由操作過程，我們想要觀察幼兒的情緒表達與辨識情況如下表所示：

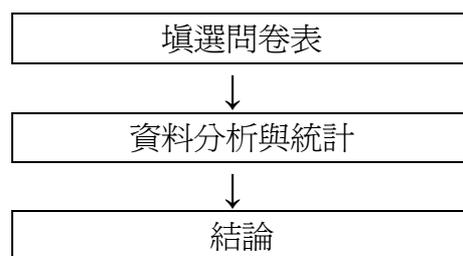
表三、教具檢核表

性別：男 <input type="checkbox"/> 女 <input type="checkbox"/>	年齡：()歲
(1) 幼兒是否能表達自我的情緒？ 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	
(2) 幼兒是否能辨識情緒反應？ 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	
(3) 幼兒是否能做出適當情緒反應？ 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	
(4) 幼兒是否喜歡參與這項親子遊戲？ 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	
(5) 家長的情緒示範是否能教導幼兒有正確的情緒反應？ 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	

(1)實施程序



親子互動對幼兒情緒影響之探討



圖二、實施程序圖

參●結論

因研究時間有限，教具完成後，沒有足夠的時間進行實驗和檢核，只能先找部分幼兒施行操作，當我們將這份教具與幼兒共同操作時，發現幼兒有以下的表現：

- 一、幼兒能針對卡片上的問題，說出他（她）的情緒，在遊戲過程中自然表達曾經經歷的情緒。
- 二、幼兒能針對卡片上的問題，辨識基本的情緒反應，例如：快樂、生氣、悲傷、害怕。
- 三、幼兒能針對卡片上的問題，做出適當的情緒反應，例如：快樂的表情、悲傷的表情或安慰別人的動作。

在整個研究過程中，我們希望這份教具能具有增進幼兒表達與辨識情緒的功能，並可藉此增進幼兒與成人（尤其是父母）的「互動」機能，藉由親子互動，共同參與遊戲，讓成人更加瞭解幼兒的情緒反應。

在此次研究中，本教具只探究幼兒是否能完整表達自我的情緒、正確辨識情緒反應、適當處理情緒，對於男、女性幼兒情緒表達是否有差異並無特別研究，未來做相關研究時可加入「性別」之變項，藉由操作此份教具以探討不同性別之幼兒情緒表達是否有所差異。

此外，因幼兒識字能力有限，操作教具時，須成人協助讀出卡片上的文字，因此，操作此份教具需要有成人參與，無法只有幼兒參加，雖然有些限制，但此種設計正好讓幼兒有與父母或其他成人互動的機會，這也是我們設計「親子互動」式教具的原意。

肆●引註資料

1. 陳質采、呂俐安(2000)。玩遊戲，解情緒。台北：上誼。
2. 經佩芝、杜淑美(2000)。嬰幼兒發展與保育。台北：龍騰。
3. 莊素芬譯(1999)。情緒發展與EQ教育。台北：桂冠。
4. 林佳慧(2000)。教師必備的行頭－教具設計與應用。幼教資訊，P.121，24-27。