

99 年人文教育革新中綱計畫
子計畫三 人文領域人才培育國際交流計畫

【海外專題研究】

俄國文化歷史心理學派「遊戲及其心理基礎」

專題研習活動

期末成果報告

指導暨補助單位：教育部

指導單位：教育部顧問室人文領域人才培育國際交流計畫

辦公室

執行單位：天主教輔仁大學跨文化研究所

計畫主持人：洪振耀

執行日期：中華民國 99 年 7 月 1 日至 12 月 31 日

中華民國 100 年 1 月 31 日

目 次

- 一、計畫名稱 4
- 二、計畫目標 4
- 三、執行情形 4
- 四、經費運用情形 25
- 五、執行成果分析與檢討 26
- 六、結論與建議 26
- 七、附錄 27

一、專題研習活動計畫名稱：

俄國文化歷史心理學派「遊戲及其心理基礎」

二、計畫目標

至俄國莫斯科參加國立人文大學 Vygotsky 心理研究所和 Vygotsky 基金會所主辦之第三屆國際文化歷史夏令營，研習文化歷史心理學中「遊戲及其心理基礎」，隨後並至德國 Hannover 西邊近郊之 Maternus 神經復健中心研習「遊戲之臨床神經心理基礎」。

三、執行情形

(一)行程

1. The International Cultural-Historical Summer School 2010

program

07/05/10	Arrival. Dinner The Opening of the 3 rd International Cultural-Historical Summer School. Meeting with the participants. Introduction lecture. Late Dinner Evening events
07/06/10	Breakfast Psychological substance of the “play” concept Cross-cultural analysis of the “play” concept Dinner

	Presentations time Late Dinner Workshop: Play as a form of communication and acquaintance
07/07/10	Breakfast Psychological periodization of play activity Director's play: children and adults Dinner Presentations time Workshop: Different types of play Late Dinner Evening events
07/08/10	Breakfast Role play: children and adults Figurative play: children and adults Dinner Presentations time Late Dinner Evening events
07/09/10	Sightseeing tour to the Sergiev Posad town / free time
07/10/10	Breakfast Play with rules: children and adults Playing with rules and playing by rules Play process' various problems Dinner Presentations time Workshop: Play in various cultures Late Dinner Evening events
07/11/10	Breakfast The analysis of behavior and activity of person (child or adult) with play underdevelopment The analysis of behavior and activity of person with play over-development The presentation of play's various structural components Dinner Workshop: Various solutions of the problem situations in the play process Presentations time Late Dinner Evening events
07/12/10	Breakfast How to form an educational process with the help of play The presentation of the "Golden Key" educational program Visit to the "Golden Key" school: practical aspects of the play theory Dinner Workshop: How to present the same content in different types of play Presentations time

	Late Dinner Evening events
07/13/10	Breakfast Literature play: children and adults Playing with I-image: children and adults Dinner Presentations time Late Dinner Workshop: The transformation of everyday situation into the play situation and vice versa Evening events
07/14/10	Sightseeing tour to the Dmitrov town / free time
07/15/10	Breakfast Play as a mean of diagnostics and psychotherapy How to state the problem in play and how to solve it Dinner Presentations time Late Dinner Workshop: play as a form of psychological training Evening events
07/16/10	Breakfast The integrated analysis of children's and adults' play The needed conditions for the formation, development and correction of play Cultural-historical content of the "play" concept Dinner The Closure of the 3 rd International Cultural-Historical Summer School Banquet
07/17/10	Visit to the L.S. Vygotsky Institute of Psychology of Russian University for the Humanities Tour to the Museum in the name of L.S. Vygotsky Departure day.

2. 2010.07.18~~8.30 德國 Maternus 神經復健中心研習「遊戲及其

臨床神經心理基礎」

3. 2010.8.30 - 2010.9.12 在莫斯科參訪兒童遊戲治療中心蒐集相關

資料

(二)研習活動內容摘要(3rd International Cultural-Historical Summer School)

1. 遊戲的定義和標準

如何對遊戲下定義：

⊕所有孩子自發的行為是遊戲。

⊕Freud：第一個遊戲—是玩捉迷藏。

⊕Elkonin：遊戲是通過角色的概念，“你是誰？你在做什麼？”

答案可以是多種多樣的。“我在玩汽車” —不能說這是或者不是遊戲，孩子只是重複大人的話，“我是司機，我要去上班……” —這是遊戲，但孩子很少這麼回答。“這是我的工地……” —這時孩子沒

有說他是誰，如果繼續問孩子他是誰，那麼他的回答僅僅是為了應付大人。這種情況下角色在哪裡？孩子的回答，大多是概括性的，其實質是遊戲，但沒有角色。

Vygotsky 定義廣義的遊戲是：把想像變成行為，而想像是遊戲的前提和結果。家長不會和孩子一起做遊戲並創建遊戲條件。因此，要知道這是不是遊戲，需要加入到遊戲中去。

Platonov 把遊戲的標準劃分為「遊戲關係」和「現實關係」，但這些關係不僅僅出現在遊戲中。Vygotsky 以標準劃分了「想像的情境」，就是說同一時間在情境之內，又在情境之外。想像的特徵是孩子從自己的認知中獨立出來的。例如，5 歲的孩子看見站立的洋娃娃，他們不會說“洋娃娃站著”。意識變成行為，行為變成意識，意識和行為相混淆。學齡前期的孩子應該會從想像的情境中區分出現實情境。比如，孩子應該明白，不好的分數不是他，所以不意味著他不好。

*孩子開始在遊戲裡玩一些東西，而這些東西在現實生活中並沒有相互關係。（比如，孩子拿積木當電話玩。）

從真實的自己中區分出遊戲的自己是非常重要的！遊戲使最近發展區變成當前發展區。遊戲是生活的模型，也是生活的縮影。

2. 遊戲的發展

發展的原因：遊戲取決於過去的經歷和經驗。孩子通過遊戲看到自己的個性，遊戲也改變認知。比如，玩哥薩克騎兵時，在遊戲中孩子不是小小士兵，而是在扮演士兵。因此我們通過遊戲可以知道孩子需要什麼。

《遊戲決定發展》在遊戲中是想像的思維在玩東西（使用物品）。但必須區別遊戲和模仿。遊戲不等於模仿。模仿是消極的態度：如果你想把積木看做是狗，那麼就讓它是狗。想像是積極的態度。有時候模仿可以幫助想像，但經常是干擾想像。一方面，Vygotsky 認為，模仿是教學的基礎，但從另一方面，模仿比想像簡單的多。模仿來源於現實的關係，遊戲是想像的關係。如果不能明白某個行為的意思，那這是模仿。

人處於循序漸進的不間斷發展狀態。（Vygotsky 所謂的發展是自我發展），但是遊戲可以既是發展的工具，又是發展的障礙物。

在心理學中設計法 **Projective**（Vygotsky 稱之為實驗遺傳法）≠ 投影法。設計法來自未來！設計法是模擬發展過程，提倡研究過程，而不是結果。文化歷史學派借助於設計教育方案來預防可能發生的問題。在設計法中既有理論也有實踐。比如：滅火是普通方法，蓋

房子是設計法。所以現代心理學是設計的心理學。

遊戲是人個性的發展。Panov 認為可以建立教導目的並用心理學的方法達到該目的，也可以建立心理學的目的並通過教育以教導的方法達到目的。

3. 在遊戲中孩子的高級發展—引導者的位置

Vygotsky 認為，在遊戲中孩子產生兩種情境：想像假裝的情境和現實存在的情境。想像情境包含著遊戲的情節。Kravtsova 認為遊戲是雙重主觀性。在遊戲中孩子有 3 種位置：

- 1、 在現實情境的位置。
- 2、 想像情境下的位置。
- 3、 設計遊戲、規劃遊戲時的位置。

所有的位置都是同時存在的，不分先後。

遊戲是孩子開始以各種聲音演各種人物角色。大人往往更直觀的形成這種遊戲的發展。大人的作用是形成思想和從準備到遊戲的過度與媒介。

想像最開始出現在 2 歲時。之前沒有出現過的現實化的恐懼。幼兒和小孩子同樣有恐懼，只是性質是另一種—他們和感受到的情緒緊密相

關。

開始大人給出想像情境並且和孩子一起玩，孩子參與到遊戲中。小孩子沒有離開媽媽（母子一體化），不是孩子在遊戲，而是母子共同體在遊戲。

在 Fajans 的研究中：孩子 3-5 個月時，大人走過去逗孩子。孩子就刺激了興奮區（complex of animation），然後大人把玩具扔到孩子能看見的不遠處。孩子就不再對那個玩具有反應。但是，如果大人走近撿起玩具，孩子又刺激了興奮區。也就是孩子和大人是一個主體。孩子成為遊戲的主體是在 2 歲的時候，特徵是邊說邊玩。

4. 遊戲產生的條件：

想像、言語以及幫助理解、領會的大人在遊戲之初給出思維條理、思維順序。如果我們看到遊戲的開端，那麼言語就有發展。

5. 遊戲的種類

(1) 導演遊戲 (Director' s play)

孩子處於導演的位罝，他不是理解角色，而是分配角色。

通常導演遊戲的條件是一個小空間。孩子暫時還不能夠建立自己的私有空間，他們在已有的空間中遊戲。導演遊戲僅僅對非常熟悉的玩具，例如拆卸玩具是非常好的；“捏泥巴”也是很好的小玩具。不

是物體，不是某個東西，而是材料，要有主題，這樣能讓孩子按自己的想法具體化。

導演遊戲原則是遊戲的個體形式。但大人可以從裡面引導、幫助孩子發展最近發展區。比如：用一些普通的積木，沒有圖畫和顏色。在積木上可以畫畫並把他們變成想要的。大人可以提示情節、人物角色的思想讓孩子去領會。人物角色不要超過 2-3 個，這樣孩子才能保持注意力。只有在連續發展的情節主題中，才可以出現更多的人物角色。沒有大人導演遊戲不能發展。在導演遊戲中反映著孩子知道的事物。人物角色間相互作用的結果而產生情節內容。隨著年齡的增長，導演遊戲不會消失，而是繼續發展。

通常孩子和父母從專家醫生那裡回來，他們很緊張，父母經常喝令孩子、罵孩子，打扮孩子（限制孩子），孩子呈現病態的整潔和守規矩這是 Freud 所講的肛欲期。他們像規章制度般在生活中很成功，但只是在特有的層次。這個層次引起高度精神緊張。“開始病”孩子提前預料到挫折，害怕任何事物的開始。他只會去做他完全賡務的。表現一厭惡的升級。“小狗”類型，喜歡組織安排所有的事，讓所有都按他說的那樣。（這樣的環境下孩子會發展成“開始病”或者“小狗”類型）。在身體器官的反應是便秘和過敏。當建立好的界限被破壞，就會產生急劇的反應—流淚或者挑釁。

導演遊戲的弊端：

家長說的太多，他們很緊張，孩子不斷地需要關注和交流。關鍵字：“我們要做什麼？”父母的敘述轉變成了對情境的述說、列舉。器官的反應：噁心，消化不良。他們完全不知道遊戲界限，但他們很無奈。孩子完全沒有成為遊戲的主體。他不能從現實情境中區別出想像情境，結果造成想像力發展的不足。改善弊端須借助於導演遊戲，建立事件層層展開的情節內容，從原因產生結果。比如，數學課上思考解決方法比解決問題更有效。

導演遊戲的發展需求：

- 1、情節內容的重複作為平靜和信心的保證。
- 2、與能夠說明找到新的情節內容的大人的關係（交流）。

心理學家不能改變現實條件。但是他可以反思情境和在導演遊戲中現實條件的根源。比起其他方法導演遊戲對思維的發展有效得多。在導演遊戲中各種聲音的教學法之所以有效，在於沒有把問題停在孩子的動機上。讓孩子有機會掌握更多的空間。在導演遊戲時所做的調整不僅僅是在外部空間，也是在內部空間。

遊戲主體發展的層次：

第一層次：“低級”。這個層次人對所有都是認真的，他只能贏。如果偶然間輸了，那這個人就會傷心並責備別人。

第二層次：這個層次人明白是在假想、想像的情境中。所有只是遊戲。所有都是假定的，可以隨心操縱。

第三層次：“成熟的遊戲主體”。這個層次人可以根據自己的興趣和目的從假想、想像的情境轉到現實情境。

(2). 形象遊戲

形象遊戲比導演遊戲出現得稍晚。3-5 歲是形象遊戲活躍的時期。形象在導演之前，但他的主體不是孩子，而是母子一體的意識。形成形象遊戲的主要條件是通過導演遊戲讓孩子成為遊戲的主體。在說出“我是誰”之前，先說“我”，而這只發生在3歲危機時。

形象是引導向角色的第一階段。角色是社會屬性的，而形象是自然屬性的，也就是說具有天然的人物特徵。沒有情節內容的發展，因為本來就沒有劇情，只有喜歡的行為。如果人物角色繼續出現在另一個情境中，這不是情節內容的發展，而是形象的深入。當形象遊戲是枯燥的、刻板的和膚淺的時候，他可能會阻礙發展。當假想的行為非常吸引人，是人物角色本身進入第二方案。

形象遊戲的變化後的形式：

一種變化是和鏡子有關。孩子把自己打扮成各種樣子。周圍觀眾的評價給孩子帶來滿足感。形象遊戲還有一個發展時期—青少年時期

的反射，孩子非常關注自己和自己的自然特徵。少年時期：孩子出現了想法，開始複製這些想法。此時這不是遊戲，這是嚴肅的。再大一點到 15-17 歲，又發展成遊戲狀態。這在自我意識的發展中是非常重要的。男孩子比女孩子出現的稍晚。如果有人沒有出現過這些，那麼就是發展出了問題。

在形象遊戲中的人，根據自己的外表打扮自己。如果這個人不接受自己的外表，那麼形象遊戲就不存在。在形象遊戲中人認知自己不是自己。孩子認識到“怎麼變成另一個樣子”，而青少年則在想“我是誰，我將來要做什麼”。

形象遊戲的弊端：媽媽用人稱代詞他/她代替人名，孩子就會效仿母親。家長不重視孩子。孩子看到的是沒人照顧，髒。在和這種類型的孩子交往中，他們很快就融入並繼續交往，有些害怕媽媽。在更進一步的交往中孩子似乎是純潔和整潔的。

這在 5-6 歲的時候出現，有時早一些。這類孩子是交流被剝奪的犧牲品。這類大人沒有進取心，沒有自信，習慣性的對任何新的交往不按他們本來的意志去交往。他們不明白自己的權利、機會和經歷。

在媽媽面前，孩子看起來是個洋娃娃。在醫生面前他們很可愛很漂亮。父母常常和孩子交流，撫摸他們，孩子看上去就很幸福。他有好玩的玩具，但他誰都不給。他好好學習只是為了得到表揚。

3-5 歲：現實情境：喜歡的家長和他們的期待、願望，孩子自己滿意或者不滿意，孩子經歷的環境和現實，給他留下印象的一些東西。想像情境：取決於經驗、環境和家長的期待。最近發展區：孩子想要和最近發展區緊密聯繫的一切。孩子努力瞭解更多關於形象的事物，形象有利於自我鑒定並帶給自己新的經驗經歷。形象遊戲發展的條件：家長接受自己的孩子，孩子在經歷中有鮮明的，想確定自己和某個物體的印象。

9-12 歲：孩子僅僅從大人那裡得到最熟悉，而不是抽象的回饋。

14-21 歲：現實情境：2 個社會關係：在家的和朋友的。正常青少年的社會階段是角色的混淆，在不同的情境下孩子扮演不同的角色，當這些角色相衝突時孩子覺得難受。想像情境：取決於在同齡人中的位置和家長的願望。發展條件和大多數少年一樣，文化主體很重要。

25-40 歲：現實情境：所有角色是從一個角色到另一個角色的平穩的過渡。想像情境：此時人把自己想成具有某種品質的想成為的另一個人。想像情境和計畫合併在了一起！個性上是心理成熟的時候。這時生活上升到遊戲的高度，而遊戲變成生活，這裡重要的是不要失去現實情境。條件：個性的發展，沒有對從前水準的定位。

50-70 歲：現實情境：老齡化——人認識到自己的變化，必須承認

人生的高峰時期已經過去。多次迷失在現實情境。過去變得至關重要。年齡問題的發展—重新認識過去，接受自己過去的經驗，接受死亡。

老年化的 2 個類型：

正面積極的：想像情境和過去相聯繫，想像情境幫助人了解和接受“我的一生—我的財富”。

負面消極的：不接受年齡的老去。常處在自己是犧牲品的位置，要求更多的補償。想像情境：還沒有完全老去或者“已經老了”。這絕不是遊戲！！！！

「規劃」在這裡是特殊的含義—衰老和死亡。積極的形式—有意義的，陽光開朗的保養，輕輕的感受生命的最後時光。消極的形式—最好的方法就是早點死去，省得擔心。為了讓人積極的面對老去，需要更多的照顧和關注。但是經常發生的是，人孤獨的活在自己的感受中。他們自己可能還沒有意識到，他們是需要和人正面的談論生活和死亡。

(3) 有情節的角色扮演遊戲

第一種遊戲的形式是，孩子們參加到遊戲中，而不是旁觀。旁觀—是沒有互動的遊戲，而一起遊戲可以讓孩子們互相交流。角色扮演遊戲是在導演遊戲和形象遊戲的基礎上產生的。導演遊戲—情節內容，

形象遊戲—人物角色。在導演遊戲中，孩子按他們的願望和心情學著改變世界，在形象遊戲中，孩子學著改變自己和其他人。在角色扮演遊戲中孩子們要有更多的交流！在角色扮演遊戲中孩子們第一次開始學習在交流的情境中處理朋友之間的關係。想像情境以不同的分組制定了遊戲類型。在導演遊戲中是東西（物體）的互動；在形象遊戲中重點是行為和活動；在角色扮演遊戲中則是情節內容制定了人物角色的相互關係。情節內容在人物角色的相互關係下發展，而人物角色也在情節內容發展的過程中發展。人物角色是社會屬性的。遊戲模擬社會關係，通過角色扮演遊戲不能教會孩子們具體的技巧，但是可以教會他們如何處理事物之間的關係。

角色扮演遊戲出現在4-5歲，一般是幾個孩子為一組。孩子在大群體中還不能夠達成統一意見。開始角色扮演遊戲很簡單，就是按照情節內容發展的導演遊戲。一般在小組中孩子都是可以完成的。遊戲的缺點、發展的不足是遊戲變得單調和刻板。遊戲需要新鮮的有意義的元素。孩子們不會把在電視上看到的帶到遊戲中。為了角色扮演遊戲的發展，需要年齡稍大點的孩子或者父母的特殊幫助。大人應該打破刻板、創建話題（內容）。標準是，孩子們接到提示—孩子們開始自己質疑遊戲—情節環環相扣（Elkonin）（大人給出提示，孩子們在內容上補充延續）。另一個標準—時間上的延續，角色扮演遊戲可以

持續很長時間（好幾天）。口頭的遊戲—學前準備。孩子們聚在一起，手舞足蹈繪聲繪影的交談—他們明顯增加了情節內容，不使用外部的行為，這種情況下他們甚至有人物角色的劃分。

孩子的畫的評價：“鬼臉遊戲”。（遊戲規則，有很多畫著鬼臉的卡片，孩子們拿出一張並正確說出鬼臉的表情。或者讓孩子自己畫鬼臉表情）孩子們在鬼臉遊戲中反應著，眼睛一看，嘴巴一吃，就是說，孩子們畫的是在這個階段對他們很重要的東西。他們有長長的腿，腿直接連著腦袋，在腦袋和腿之間是一排鈕扣.....這意味著，孩子認識到了空間的距離。在畫上還有人，田野，房子，但所有的東西仿佛都漂浮在空中—還沒有情節內容，但這顯現出開始形成角色扮演遊戲。情節內容顯而易見，但孩子還沒有意識到。接著孩子在角落裡畫太陽，因為他知道，太陽是不可以直視的。最重要的是：他把自己畫得很大，因為人經常比房子大。

“遊戲是神秘水晶，透過他可以看到孩子的一切”—Elkonin

如果孩子玩得不開心，或者在遊戲中產生負面情緒，那麼不需要去干涉和破壞遊戲，因為對於孩子來說，這是自我心理矯正。

弊端：孩子可以常玩角色扮演遊戲，但從來都不是遊戲的發起人。人最終變得被動，他永遠不會改變情節內容，是情境的犧牲品。這種人當他在自己的位置時，他是平靜的，並在情境中無奈的接受決

策。這樣的人不能妥協，不會去討論。

學齡前兒童在角色扮演遊戲中成熟的表現是能夠自己組織遊戲並扮演大家都不想演的角色。對他們來說“我們玩過遊戲，比我們演過灰姑娘更重要。”

為了讓事情處理得更好，成年人應該做好面臨最困難時期的準備。而切忌行為改變著情節內容！角色扮演遊戲是遊戲在建立人與人關係上給人自由。

有些人在與別人發生衝突中獲得滿足，愛找人挑起爭端，這是有政治屬性的。這種權力（組織權）就是最終目的。這種人為了得到這種權力耗去一生的生命。

組織人物角色時，如果事物不是這樣發展的，你就會感覺到自己的責任和過失。

6. 金鑰匙（根據 Vygotsky 的教育和遊戲概念設計的學校）。

一切的中心是孩子，其次是家庭，在幼稚園中與大人的交流溝通。幼稚園都是受教育有文化的人，他們應該是有獨立思想的人。在這裡是將成人語言轉化成孩子語言的翻譯。

現在在家庭裡沒有固定的價值。

Kulysh 的研究：孩子怎麼看待家庭？

學齡前兒童一家庭是絕對的，完全的。孩子覺得任何一個家庭都

是一樣的。心理學家的任務—領悟家庭的標準和價值並展現自己的標準。

相應的教育學—一個保育員能夠組織相應的教育學—這是交流和其現實的展示。一個大人制定標準和規則，而孩子掌握、理解。(在俄羅斯文化中，爸爸制定教育計畫，媽媽幫助孩子掌握實現。)

在情境中有兩方面的發展：孩子的發展和大人的發展。

(1)金鑰匙的任務—教養在發展中的大人。

重要的是，不要為了事情改變習慣。對於學齡前兒童，重要的是所有的事情都充滿感情。感情在哪裡？在節日裡。

在金鑰匙中有不同年齡段的小組。

節日—只有當我自己準備的時候，這才是節日。

現在家庭節日幾乎都消失了，節日經常簡化為吃飯和送貴重的禮物。

(2)任務—不要改變家長，而是展示出，大家都聽他的，並接納他，接納他的一切。

為節日做準備是非常有趣的。為了製造驚喜，我一定要明白，怎樣對我來說是驚喜，這樣別人才會驚喜。

應該告訴孩子這個節日的內涵。重要的是每個孩子都是主角。

發展的標準—孩子獨立的玩耍，取得學習成效。

遊戲一定不要是墨守成規的。

大人應當打破靜止和常規。不要流於機械化。

年幼的孩子在教養過程中感受到自己是主角。節日的情境和驚喜
緊緊相連。

幼稚園的模式—家庭的模式

1 歲—關係

2-3 歲—親近的大人

3 歲—與不同工具的行為活動。

4 歲—所有擁有的東西變成學習人，學習相互關係和學習語言的
工具。這些科學的方法不是目的，而是學習和比較文化的的方法。

Vygotsky 認為，科學的概念出現在 12-13 歲。

(3)金鑰匙的延續—“專家”計畫

什麼時候可以在金鑰匙中使用科學的概念？

3 個邏輯教學過程：

- 1、 當人在學習讀、寫的時候，是個人邏輯的教學，這改變著他的生活。
- 2、 個人邏輯有時和邏輯方法相吻合。
- 3、 科學的邏輯學。

如果我們準備教一個人，那麼需要明確邏輯。在金鑰匙中，教學

是建立在個人邏輯學的基礎上。

按 Davydov 的觀點，如果給孩子一個共同的原則，他就會吸取。

而按 Berezhkovsky 的觀點，是相反的！孩子會吸取只有在老師教了，才能學會的方法。

摺紙教學法：

要求孩子學會摺紙。（用紙摺成各種圖形、動物、植物等）

3 組孩子：

第一組：孩子從大人那裡拿紙，自己摺。

第二組：孩子按照大人規定的事物，自己摺紙。

第三組：和大人學習，有互動。

由此，按組確定反應層次：

第一組：無反應。

第二組：在最近發展區反應。

第三組：有高度發展的反應。

改良的方法：讓孩子描述自己喜歡的遊戲，並教會玩這個遊戲。

最後劃分為以下幾個層次：

- 1、 孩子在情境之中。
- 2、 在最近發展區。

3、 孩子側重於讀者—這與書寫水準的發展無關。

(三) 德國醫院病例觀察

在德國 Maternus 醫院病例觀察情形詳見附錄 Maternus 醫院新聞報導。另外本人在醫院和醫院同仁病患報告的簡報檔內容頁數太多，在本報告中從略。以下僅簡述幾位病例觀察情形：

Herr A 在驗尿的時候作弊，他可能煩或基於什麼原因，沒有上廁所就用自來水代替。當然馬上被拆穿了，病人像小孩子一樣天真，以為可以瞞過有經驗的護士。病人腦部受傷會有這樣天真的想法，（腦部受傷所以思考邏輯和平常不同？）

Frau B 早上在規劃今天作業的時候坐在桌子旁邊，桌上擺了樹皮和樹葉，他說是燻的鱒魚，看起來有點像，但是他卻拿來吃，這不是今天才出現的情形，視覺和味覺上都有混亂的情形。

下午在玩遊戲的時候，是四子棋不是五子棋，立體的 把橫的直得連起來，本來是三個在玩，三人之中有一位是電腦程式設計師能力很強，通常都是他贏。

Herr C 以前是麵包師沒有玩過這個遊戲，不過熟悉了以後情況就改變了，再加上後來改變遊戲規則： 先開始 贏的機會較均等了。但是不能有任何差錯 只有四個字連在一起 有一步走錯的時候 別人會馬上連起來。

Herr D 在玩這遊戲的時候，第一回第二回較清楚 第三回時他就有點... 甚至於沒辦法繼續玩下去，認為在家裡都是拿紅紙的先開始，認為贏的人也都是拿紅紙的，旁邊的人告訴他：看你策略如何 而不是拿的紙的顏色。他問骰子在哪裡？但是這個遊戲不需要骰子，對他來說遊戲沒有骰子好像沒辦法玩，後來用「剪刀石頭布」的方式來代替骰子開始遊戲。開始後他也沒有辦法集中精神 無法正確思考。目前 Fr. K 比較退步，東西混亂，東西認錯 遊戲規則不清楚，在家喜歡玩這個遊戲，現在不喜歡玩。

四、經費運用情形

經費使用項目明細說明

1. 機票費

時間	中華民國 99 年 7 月 4 日起至 9 月 12 日止共 71 天
----	-------------------------------------

三年計畫彼此是相輔相成的，預期透過研習豐富教學研究內涵，以達教學研究相輔相成之功效。以 Vygotsky 為首的俄國文化歷史心理學視野寬廣，內容豐富，同時涵蓋文學、戲劇、語言學、符號學、哲學、社會科學、心理學、幼教、特教、生物學、神經認知科學、醫學等多項領域，甚具學科承諾價值，對當代人文學科的多重領域也能有一定的指導和啟發潛能，近數十年來在國際上因緣際會，掀起一股研究的熱潮，但是或許由於原典語言的隔閡和社會文化思考意識型態的差異，台灣的學術界對 Vygotsky 的學術思想，一知半解，往往既不夠全面，也不夠深入。

研習返國後之後，已經立即將本次研習活動的心得實際應用於教學上，至於研究方面，長期而言，對俄國歷史文化心理學的研究，本次研習活動在將來必能發揮其效用。

六、結論與建議

閱讀俄國文化歷史心理學的文獻，不能閉門造車，終究紙本所說有限，由於語言和文化的隔閡，閱讀理解未必深入，實務操作層面，還必須有實地觀察，才能確實理解。俄國文化歷史心理學的遊戲概念就是一個很好的例子。Vygotsky 談有關遊戲的文章只有一兩篇，有翻譯的只有一篇，而且 Vygotsky 的同事門生對其概念都還持續深入擴充，終究俄國文化歷史心理學是一個活的學派，還在持續發展當中，沒有實質的接觸，光靠閱讀，是不行的。好比閱讀太極拳譜，還得有人指點，親自拆架演練，才能約略領會其新法要訣。

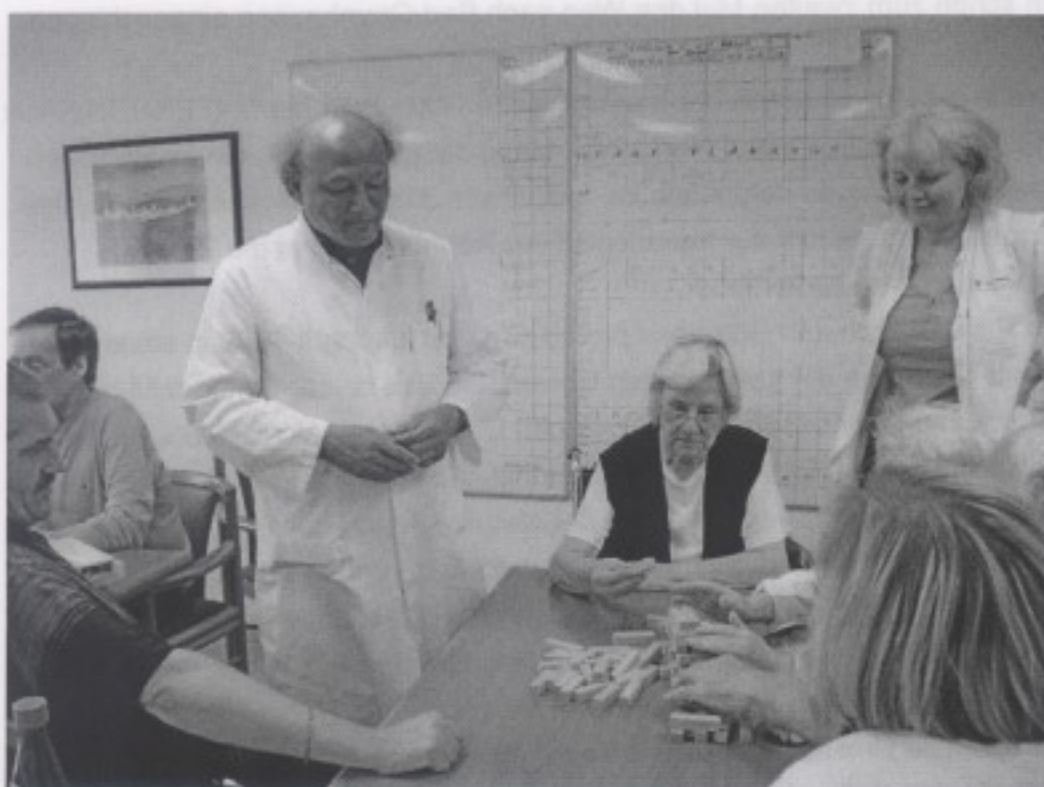
非常感謝教育部給予這麼難得的機會，讓本人能增廣加深學識見聞，對於教學研究，裨益良多。他山之石可以攻錯利用暑假較長的時間到國外充電，和專門研究相同領域的專家學者切磋、交換意見和收集資料，可以擴展視野，確定研究方向和豐富研究內容，對研究的進行是

必要且重要的！但是未來卻關閉這扇門，對於研究者來說是很大的損失，.....

七、附錄

附錄一、德國 Maternus 醫院報導台灣輔仁大學洪振耀教授受教育部

補助到醫院和同仁病患探討將遊戲概念應用於神經復健的可行性



在德國神經復健中心主導並觀察病患之遊戲治療



PRESSEMITTEILUNG

Professor aus Taiwan erneuter Gast in der MATERNUS-Klinik Internationaler Austausch auf dem Gebiet der Neurologie

Bereits im vergangenen Jahr konnte die MATERNUS-Klinik in Bad Oeynhausen den Gast aus Taiwan – Herrn Prof. Gabriel Hong - begrüßen, der nun schon zum zweiten Mal den Weg nach Bad Oeynhausen eingeschlagen hat.

Gerade die Hospitation in der neurologischen Abteilung der MATERNUS-Klinik in Bad Oeynhausen bietet Herrn Prof. Hong die Möglichkeit, die im Rahmen seines Forschungsaufenthaltes im Juni dieses Jahres in Moskau erworbenen theoretischen Ansätze zur neurologischen Rehabilitation in die Praxis umzusetzen und zu vertiefen.

Herr Prof. Hong hat in Göttingen promoviert und lehrt seit 1989 in seiner Heimat Taipeh an der katholischen Universität. Seit seiner Studienzeit in Deutschland ist er mit dem Ltd. Ärztlichen Direktor der MATERNUS-Kliniken AG, Herrn Prof. Dr. Dr. Paul Walter Schönle, in stetem Kontakt zum Austausch aktueller Forschungsergebnisse in der Neurologie.

Der diesjährige Forschungsauftrag wird gefördert vom Erziehungsministerium in Taiwan und richtet sich an neurologische Reha-Patienten mit der Fragestellung **„Können Spiele der Kinderentwicklung für die Neuro-Rehabilitation Erwachsener eingesetzt werden?“**

Eine optimale Umsetzung der Therapieansätze kann Prof. Hong bei den Patienten und Patientinnen in der neuro-kognitiven Station der MATERNUS-Klinik

beobachten. Hier werden die Patienten unter Einsatz von z.B. traditionellen Gesellschaftsspielen wie „Mensch ärgere Dich nicht“ und „Vier gewinnt“ oder dem Turmspiel „Yenga“ geschult, um sich in eine Rolle versetzen zu können, die außerhalb ihres bisherigen Tätigkeitsfeldes liegt.

Schon ein Zitat Schillers aus dem Jahr 1794 bekräftigt Hong's Theorie mit den

Worten „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“. Nach Schiller ist das Spiel eine menschliche Leistung, die allein in der Lage ist, die Ganzheitlichkeit der menschlichen Fähigkeiten hervorzubringen. Diese Aussage bezieht sich explizit auf das Theaterspielen. So werden innerhalb des Forschungsauftrages neben den unterschiedlichsten Spielvarianten auch die Rehabilitationsprozesse unter kulturellen, biologischen, psychologischen und kulturhistorischen Aspekten betrachtet. Prof. Hong hat sich für die MATERNUS-Klinik in Bad Oeynhausen mit ihrer neurologischen Abteilung entschieden, denn hier findet er eine für ihn optimale fachliche Situation, in der er seine wissenschaftlichen Interessen und Fragestellungen am besten klinisch vertiefen kann. In der neuro-kognitiven Station der MATERNUS-Klinik werden Patienten betreut, die kognitive und psychische Störungen aufweisen als Folge nach z.B. Hirnblutungen, Schädelhirntraumen oder Herzinfarkten. Auf dieser geschützten Station erhält jeder Patient seine individuelle, alltags-orientierte Neuro-Rehabilitation, um seine Identität zurück zu gewinnen, angemessenes soziales Verhalten wieder zu erlernen und um die Handlungsfähigkeit im Alltag wieder aufzubauen. In diese klinische Praxis bringt Prof. Hong sich und seine Forschungsansätze und Therapiemodelle mit ein. Herr Prof. Hong ist sich sicher, dass er Ende August nach seinem Aufenthalt in der MATERNUS-Klinik eine Reihe von neuen Denkanstößen mit nach Taiwan nehmen wird und ihm diese in seiner zukünftigen wissenschaftlichen Arbeit eine hilfreiche Basis sein werden. Die internationale Zusammenarbeit ist natürlich für beide Seiten von Vorteil, so dass Prof. Hong plant, auch im nächsten Jahr nach einer Sommerakademie die theoretischen Ansätze in Bad Oeynhausen in der MATERNUS-Klinik in der Praxis zu vertiefen. Das Kollegenteam der Klinik freut sich auf den Austausch und wird sicherlich einige Ansätze von Prof. Hong in die Therapieabläufe mit aufnehmen.

Bad Oeynhausen, 23. August 2010

Daten zur MATERNUS-Klinik

Ansprechpartner:

Johannes Assfalg

Generalbevollmächtigter der

MATERNUS-Kliniken AG

Am Brinkkamp 16

32545 Bad Oeynhausen

Tel.: 0 57 31/85 83 04

E-Mail: johannes.assfalg@maternus.de