

# 幼儿攻击性行为游戏矫正的倒返设计研究

叶平枝<sup>\*</sup>

(河南大学教育科学学院, 河南 开封 475001)

【摘要】 目的: 探讨幼儿集体游戏用于矫正幼儿攻击性行为的效果。方法: 采用倒返实验, 对三名被试进行了游戏矫正。结果: 三名被试在实验的基线阶段有明显的攻击性行为, 游戏介入后攻击性行为明显减少, 游戏取消后攻击性行为再度增加, 游戏再次介入后, 攻击性行为再度明显减少; 方差检验的结果表明, 被试在基线阶段的攻击性行为与游戏矫正后的攻击性行为差异极显著。结论: 运用自然的幼儿集体游戏可以矫正幼儿的攻击性行为。

【关键词】 幼儿; 攻击性行为; 游戏矫正; 倒返实验

中图分类号: R395.5

文献标识码: A

文章编号: 1005-3611(2003)01-0015-03

## A Return Experiment Research on Game Remedy of Infants' Attacking Behaviors

YE Ping-zhi

College of Education, Henan University, Kaifeng 475001, China

【Abstract】 **Objective** To research how to remedy the infants' attacking behaviors by using infants' collective games. **Methods** The collective games were introduced for modifying three infants' attacking behaviors by using return experiment research design. **Results** Three infants had obviously attacking behaviors in the first period of experiment, and their attacking behaviors decreased significantly after introducing the collective games, and increased again when the collective games were stopped. However, their attacking behaviors decreased obviously again when the collective games were reintroduced. **Conclusion** This study proved that infants' attacking behaviors could be remedied by using natural collective games.

【Key words】 Infant; Attacking behavior; Games remedy; Return experiment

攻击性行为就是使他人受到伤害, 感到痛苦的一种行为。它和幼儿的游戏性行为如嘻笑打闹是不同的。幼儿可能并不是故意伤害别人, 但如果这种行为成为习惯, 就会成为攻击型性格, 为其今后的社会适应和人际交往留下隐患。有人研究, 幼儿时期的攻击性行为与成人期犯罪有着密切的关系。攻击性强的幼儿不仅会影响自己的健康成长, 而且会不同程度地干扰正常的教育工作秩序, 破坏其他幼儿健康成长的环境, 引起其他幼儿的攻击性行为或退缩性行为, 使其他幼儿感到焦虑和恐惧。所以, 矫正攻击性行为很有必要。

矫正幼儿的攻击性行为一般有三种方法: 一是行为矫正<sup>[1]</sup>; 二是游戏治疗<sup>[2]</sup>; 三是经验性矫正。经验性矫正缺乏普遍性, 推广价值比较有限。行为矫正和游戏治疗的效果虽比较肯定, 但因专业性太强, 不易推广。本研究采用专业人员指导下, 由幼儿教师编制并实施的幼儿集体游戏, 通过非强制性、非专业化、高效而又便于推广的游戏方法矫正幼儿的攻击性行为。

## 1 研究方法

### 1.1 倒返实验设计

由于实验被试数量有限, 考虑攻击性行为的特点, 我们选择倒返实验设计进行了这项研究。

倒返实验设计又称为 ABAB 设计, 旨在研究某行为与实验处理的因果关系, 属于单一被试设计。其实验程序如下<sup>[3]</sup>: 首先, 在实验处理前(A)的一定时间内精确测量被试的某行为表现作为实验的基线水平; 然后, 引入实验处理(B), 测量被试某行为的表现; 再后, 取消实验处理, 返回到实验处理前的状态(A), 测量被试某行为的表现; 最后, 再次引进实验处理(B), 测量被试某行为的表现。A—B—A—B 模式包括了两种条件的反复安排, 观察处理条件这一自变量与问题行为这一因变量的因果关系, 可以推测、评判行为的变化情况。这是倒返实验设计的主要原理<sup>[4]</sup>。

### 1.2 幼儿攻击行为的操作性定义

即单位时间内主动攻击他人的次数。主动攻击包括推、打、踢、抓、咬、抢或冲撞别人等。

### 1.3 被试的选择

本实验采用教师经验判断、专家诊断和量表测量相结合的方式确定被试。测量所用的量表是 Achen-

【基金项目】 教育部“九五”社会科学规划项目“幼儿问题行为游戏矫正的实验研究”成果。项目批准号: 99J0880019

\* 北京师范大学高级访问学者

bach 儿童行为量表。忻仁娥等对本量表进行过中国标准化的研究<sup>[5]</sup>, 苏林雁等曾经制定该量表的湖南常模<sup>[9]</sup>。我们参考湖南常模、教师的经验判断和我们对幼儿录像和其在幼儿园的具体表现的分析确定了 3 名被试, 分别为被试一、被试二、被试三。

1.4 变量控制

1.4.1 自变量的控制 本实验的自变量为幼儿系列集体游戏。根据被试的表现和幼儿攻击性行为的原因, 我们与实验教师共同编制了幼儿系列游戏。这些游戏由被试所在全班幼儿集体参加。在系列矫正游戏的编制中, 强调集体性、针对性和理论性, 针对幼儿的攻击性行为, 从知、情、意、行几个方面编制幼儿集体系列矫正游戏。编制的系列游戏注意在游戏主题、角色、难度和情节等方面的循序渐进。在实施矫正游戏时, 需按着科学的程序进行游戏。实施游戏矫正的时间一般在上午 10:00—11:00 或下午 4:00—5:00, 每次游戏矫正时间可以根据幼儿的兴趣和反应进行适当调整, 每天一次。在实验过程中, 每次游戏时间一般在 30 分钟左右。

1.4.2 因变量的控制 本实验的因变量为被试单位时间内主动攻击他人的次数, 通过教师的观察和记录获得。记录的方法为次数记录法。被试一的记录时间为上午 10:00—10:30 和下午 4:00—4:30, 攻击次数为两个时间攻击次数的总和。被试二和被试三的记录时间均在上午 10:30—12:30。本实验教师的观察信度分别为 96%、94% 和 93%。

1.4.3 无关变量的控制 实验中可能遇到的无关变量有教师的期待和注意、家长的干扰、其他教师和幼儿的干扰、环境的改变以及教师对实验结果的期待等。通过教师培训、单盲实验及保持环境稳定等方法控制无关变量。

1.4.4 实验程序 按 A1—B1—A2—B2 顺序进行实验。A1、A2 代表第一、二个基线阶段, 不进行游戏矫正, B1、B2 代表第一、二个游戏矫正阶段, 对幼儿进行游戏干预。各阶段时间不事先确定, 以被试攻击性行为相对稳定为准, 基线阶段不少于三天。

2 结 果

3 名被试在实验各阶段单位时间观察到的攻击行为次数列于表 1。Games—Howell 多重均值比较和方差检验表明, 与第一个基线阶段(A1)相比第一个矫正阶段(B1)和第二个矫正阶段(B2)的攻击性行为次数显著减少( $P<0.01$ )。

表 1 三名被试在不同阶段的攻击次数

	阶段	N	均值	标准差	最大值	最小值
被试一	A1	11	12.55	2.77	16.00	7.00
	B1	9	8.33	1.19	10.00	6.00
	A2	3	9.67	1.53	11.00	8.00
	B2	6	6.83	2.48	10.00	3.00
被试二	A1	8	6.25	1.28	8.00	4.00
	B1	16	4.31	.79	6.00	3.00
	A2	16	3.38	.72	5.00	2.00
	B2	21	1.95	1.43	4.00	.00
被试三	A1	10	6.20	.79	7.00	5.00
	B1	17	3.59	.62	5.00	3.00
	A2	10	3.50	.53	4.00	3.00
	B2	15	1.73	.80	3.00	1.00

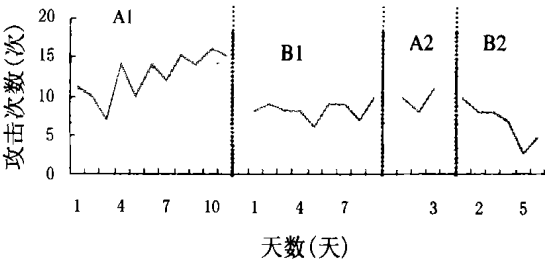


图 1 被试一攻击性行为倒退实验效果图

图 1 表明, 被试一在 A1 阶段, 攻击次数较多, 并有逐渐增多趋势, 最多可达 16 次。在 B1 阶段攻击次数明显下降, 并稳定于 7—9 次, A2 阶段有增多趋势, B2 阶段迅速下降, 稳定于 3—4 次之间。

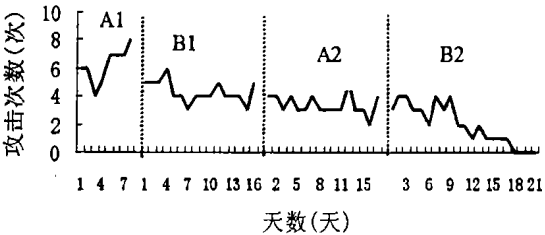


图 2 被试二攻击性行为倒退实验效果图

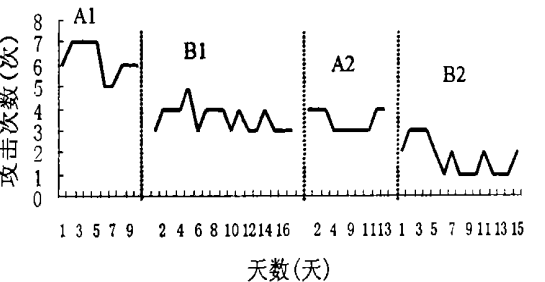


图 3 被试三攻击性行为倒退实验效果图

被试二在 A1 阶段攻击行为在观察时间内攻击次数在 4—8 次,有逐渐严重之势,在 B1 阶段攻击行为逐渐减轻,最后在 3—4 次之间波动,矫正游戏撤销后(A2),与 A1 并没有明显差别,矫正游戏再度接入(B2),其攻击行为再度明显下降,直至完全消失。

被试三在 A1 阶段的攻击次数为 6 次左右,在 B1 阶段下降为 4 次左右,游戏暂停后(A2)基本没有变化,矫正游戏再次介入时(B2),攻击行为减少,最后稳定于 1—2 次。

定性的研究表明,三名被试在第一个基线阶段,经常与别人争夺玩具,自我约束力较差,经常出现推、打、踢等攻击性行为,随着矫正游戏的介入,被试的攻击性行为逐渐下降,自控力逐渐增强,合作行为逐渐增多,在第二个矫正阶段的后期,被试攻击性行为基本消失,并能以较正确的方式处理小朋友之间的争端。

### 3 讨 论

#### 3.1 倒返实验的效果

综合考察倒返实验的结果、显著性检验和定性研究,可以认为矫正游戏能够矫正幼儿的攻击性行为。幼儿系列矫正游戏矫正幼儿的攻击性行为可能有这样几方面的原因。

第一,游戏的切入点比较科学适当。弗洛伊德认为,爱和攻击是人的二种本能。攻击性本能在童年时期如果得不到适当的约束或发泄,就会造成攻击性性格,影响人的行为<sup>[7]</sup>。根据这一学说,我们决定让幼儿玩一些“助人为乐”“见义勇为”的游戏,如《公共汽车》《救护灾民》等,将幼儿破坏性的能量释放于爱心和同情心上。效果较好。

第二,游戏营造了良好的环境。社会学习理论认为,儿童攻击性行为源于社会观察和学习<sup>[8]</sup>。根据这一理论,我们设计了系列合作游戏如《小动物过桥》《双人拼图》等。让幼儿逐渐增强自我控制能力,逐渐习得正确的交往态度、情感和技能。

第三,游戏改变了被试对攻击性行为的认知。由于父母的娇惯纵容,攻击性行为成为许多独生子女适应环境的重要手段。他们在家以攻击性行为要挟父母,在幼儿园以攻击性达到目的。这些孩子全然不知他人遭到攻击的感觉。因此,我们设计了系列游戏《森林里的小动物》,首先,玩《森林小霸王》,让被试扮演大老虎,表现他的问题行为,使他对

攻击行为产生的不良后果感到忧虑不安。然后,玩《有爱心的大恐龙》,让被试扮演受惩罚的大老虎,使其体验被欺负和被攻击的感觉,认识自己的错误,懂得以爱心待人。

第四,注意幼儿体能的宣泄。攻击性行为与过剩的体能具有一定的关系。游戏提供了体能宣泄的良好途径。

#### 3.2 倒返实验中存在的问题

本实验还有两个问题值得注意和进一步研究:第一,三名幼儿在 A2 虽然有下降的趋势,但没有达到 A1 的水平,这与实验前的预期不十分吻合。其原因可归于两个方面:一方面,由于 A2 时间较短,幼儿攻击性行为尚未稳定就进入 B2 而造成误差。如果能在被试行为基本稳定后再进入 B2 可能效果更好;另一方面,被试可能受学习效应的影响,行为不能完全恢复到 A1。这种影响可以用多项基线设计加以抵销。第二,实验教师虽对自己对幼儿的期望和关注等变量进行了一定的控制,但仍不十分理想,这可能是影响实验效果的一个不可忽视的外在因素,在今后的实验中要特别注意这些变量的控制。(郑州幼儿师范学校的张希清老师、河南省濮阳市市直幼儿园和河南省政府幼儿园的部分老师参与了本实验,特此致谢)

#### 参 考 文 献

- 1 吕静主编. 儿童行为矫正. 杭州:浙江教育出版社, 1992: 3—21
- 2 邱学青. 孤独症儿童游戏治疗的个案研究. 学前教育研究, 2001(1): 36—37
- 3 阴国恩. 心理与教育科学研究方法. 天津:南开大学出版社, 1996: 280
- 4 吕 静主编. 儿童行为矫正. 杭州:浙江教育出版社, 1992: 279
- 5 忻仁娥, 唐慧琴等. 全国 22 个省市 26 个单位 24013 名城市在校儿童行为问题调查—独生子女精神卫生问题的调查、防治和 Achenbach 儿童行为量表中国标准化. 上海精神医学, 1992, 3(2): 47—55
- 6 苏林雁, 李雪荣等. Achenbach 儿童行为量表的湖南常模. 中国临床心理学杂志, 1996, 4(1): 24—28
- 7 Robert D. Nye 著. 石 林、袁坤译. 三种心理学(M). 北京:中国轻工业出版社, 2000: 10—14
- 8 陈 琦、刘儒德主编. 当代教育心理学(M). 北京:北京师范大学出版社, 1997: 126—127

(收稿日期: 2002—04—24)