

A Case Study on the Effects of Parent-Child Play on Children's Psychological Independence

Gaihua Shen

Department of Education Science, Hunan Normal University, Changsha Hunan
Email: 1307056318@qq.com

Received: Nov. 28th, 2019; accepted: Dec. 24th, 2019; published: Dec. 31st, 2019

Abstract

This study adopts A-B baseline design of experiment, questionnaire, interview, observation and insider report in a comprehensive way. With parent-child play as the independent variable and children's psychological independence, self control level as the dependent variable, the case study was divided into three stages: baseline, intervention and observation. During the intervention period, parents and children participated in parent-child games. Through using "children's psychological independence, self control observation table" to observe the number of target behavior, and the reports of insiders, the researchers evaluated changes in the subject's level of psychological independence, self control. Two weeks after the end of the parent-child play intervention, the children's psychological independence, self control level was evaluated through the questionnaire for children aged 3-6 years old, the observation table for children's psychological independence, self control, and the report of the insider. The results showed that the children's level of psychological independence, self control in the intervention and follow-up periods was significantly higher than that in the baseline period, and parent-child play could improve the children's level of psychological independence, self control.

Keywords

Parent-Child Play, Children, Psychological Independence

亲子游戏对幼儿心理自立养成的个案研究

申改华

湖南师范大学教育科学学院, 湖南 长沙
Email: 1307056318@qq.com

收稿日期: 2019年11月28日; 录用日期: 2019年12月24日; 发布日期: 2019年12月31日

摘要

采用A-B基线实验设计,综合问卷法、访谈法、观察法、知情人报告法,以亲子游戏为自变量,幼儿的心理自立-自我控制水平为因变量,分基线期、干预期和观察期三个阶段对幼儿进行个案研究,干预期内家长和幼儿参与亲子游戏活动,研究者通过《幼儿心理自立-自我控制观察表》观察到的目标行为次数、知情人报告,对研究对象心理自立-自我控制水平的改变进行综合评估。在亲子游戏干预结束的两周后,通过《3~6岁儿童心理自立-自我控制问卷》、《幼儿心理自立-自我控制观察表》、知情人报告对个案幼儿的心理自立-自我控制水平进行评估。研究结果表明个案幼儿在干预期和追踪期的心理自立-自我控制水平明显高于基线期,亲子游戏可以提高幼儿的心理自立-自我控制水平。

关键词

亲子游戏, 幼儿, 心理自立

Copyright © 2020 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

《3~6岁儿童学习与发展指南》将自尊、自信、自主品质的发展作为3~6岁幼儿教育的重要目标之一,明确提出成人在照顾3~6岁幼儿时“不宜过度保护和包办代替,以免剥夺幼儿自主学习的机会,养成过于依赖的不良习惯,影响其主动性、独立性的发展”。3~6岁幼儿处于学龄前期,其心理领域的自立对其未来能够成功地适应小学生活具有非常重要的意义,而亲子关系更是幼儿主要的社会人际关系,所以通过亲子游戏来提升幼儿的心理自立水平对其人格与社会性发展有非常重要的意义。本研究希望通过亲子游戏对心理自立-自我控制水平相对较低的幼儿进行干预,希望对学校和家长培养幼儿的自立行为提供参考。

2. 概念界定

2.1. 亲子游戏的概念界定

游戏是处于幼儿期的儿童主要活动之一,游戏有四个主要属性和特点:是幼儿自主控制的活动;伴随着愉悦的情绪体验;是在假想的情景中发展的;无强制的外在目的(李季涓, 1999)。

对亲子游戏的理解和界定有很多,比如李生兰提到亲子游戏是发生在父母和孩子之间的一种特殊活动,它通过父母亲昵地与孩子接触,让孩子主宰活动的进程,使孩子感到有趣、快乐、在轻松愉快的气氛中发展身心(李生兰, 2006)。刘利民认为亲子游戏是家庭内父母与孩子之间,以亲子感情为基础,以婴幼儿与家长互动游戏为核心内容全方位开发孩子的运动、语言、认知、情感、创造、社会交往等多种能力帮助孩子初步完成“自然人”向“社会人”过渡而进行的一种活动(刘立民, 2009)。

综合各位学者对亲子游戏概念的界定以及本研究中亲子游戏活动的具体展开方式,本研究将亲子游戏定义为:发生在父母与孩子之间,以情感联结为基础,以幼儿为主体,在家里或附近公园进行,每周开展2次,每次20~30分钟,通过亲子互动促进孩子身心发展的一种活动。

2.2. 心理自立的概念界定

自立一词最早见于中国古代文献《礼记》，在西方心理学中尚没有与之词义完全对应的词汇，因此自立是一个本土化的概念。但国外对与之有关的概念如自我决定、独立、自主等及与之相对的概念如依恋、依赖等的研究还是较多，而且相对比较成熟。黄希庭最早从心理学角度对自立进行界定，认为自立(self-supporting)是个体从自己过去依赖的事物那里独立出来，自己行动、自己作主、自己判断、对自己的承诺和行为负起责任的过程。并根据这个界定从自立发生、发展的领域维度来建构自立的结构：将自立划分为身体自立、行动自立、心理自立、经济自立和社会自立五种(黄希庭&李媛, 2001)。

心理自立是自立的核心方面，人们对心理自立的研究目前处于起步阶段。黄希庭将心理自立初步界定为：学会独立思考，形成健全的人格。夏凌翔根据文献综述和理论，将心理自立定义为：在心理层面上，个体从过去对权威、亲密的人的迷信与过分依赖、依恋和服从中摆脱出来，相信并依靠自己，自己掌握、管理、调节自己的心理资源、活动以及相应行为，对自己的言行负责，积极主动地接受外界事物及规划与发展自己的过程(夏凌翔, 2006)。凌辉在编制 3~6 岁儿童自立行为问卷的时候，虽没有直接提出心理自立的概念，但也有涉及对大中小班幼儿心理自立条目的分析，比如独立做事、不粘着父母、情绪控制和调节等等(凌辉, 张建人, 钟妮, 阳子光, & 易艳, 2014)。

3. 亲子游戏对幼儿心理自立培养的理论依据

1) 社会学习理论

Bandura 的社会学习理论将个体在观察学习时对社会情境中某个人或团体行为学习的历程，称为模仿，模仿是指已有的行为模式习得与之相类似模式的行为活动，巩固或改变原有的行为，使原来潜伏存在而未表现的行为得到表现。模仿的对象称为楷模，楷模可分为榜样和偶像，前者指教育者给学生树立的模仿对象，主要来自家长、教师、伙伴、大众传媒等；后者指学生自己主动寻求的模仿对象(班德拉, 2015)。家长就是孩子的第一任老师，也是孩子最常见到的榜样之一，对孩子的影响是潜移默化并且影响深远的。家长在亲子游戏的过程中通过言传身教，通过引导，帮助幼儿巩固自己好的行为习惯并且逐步建立新的行为方式，让幼儿在玩乐的过程中慢慢提高自己的行为控制与情绪控制能力。

2) 需要层次理论

心理学家马斯洛指出，每个人都存在一定的内在价值，这种内在价值就是人的一些潜能或基本需要，人的需要应该得到满足，潜能要求得到实现。一般来说，人类的需要主要有五种，由低级到高级依次为：生理的需要、安全的需要、归属和爱的需要、尊重的需要和自我实现的需要(马斯洛, 2010)。在一个家庭中，幼儿不仅需要父母能够及时满足他们的生理需要，更重要的是需要与父母的互动与交流，游戏是亲子交往的良好方式，而亲子游戏也可以很好的满足幼儿的各种高级需要。幼儿与父母在游戏过程中，以情感联系为基础，父母与孩子通过眼神、动作、表情等相互交流，平等地相互沟通并且最后获得成功的喜悦，给孩子一种爱和珍视的感觉，很好的满足了幼儿安全、尊重、归属和爱的需要，而幼儿也在与父母的游戏中获得影响与控制环境的能力，这种自主感能够有效的帮助幼儿提高心理自立 - 自我控制水平。

4. 研究方法

4.1. 研究对象

以《3~6 岁儿童心理自立 - 自我控制问卷》对某幼儿园某个大班进行施测，将问卷得分由高到低进行排列，将后 27%划为低分组，通过对教师的访谈以及研究者的观察确定个案对象。由于智力水平会影响幼儿对游戏的理解，本研究用《中国 - 韦氏幼儿智力测验》对个案进行筛查，排除智力因素的影响后，与家长进行一对一沟通访谈，确认家长确实有意愿、有时间参与我们的亲子游戏活动。具体见表 1。

Table 1. Psychological independence, self-control pre-test results of the case of infant**表 1.** 个案幼儿心理自立 - 自我控制前测结果

姓名	性别	年龄	智力得分	心理自立 - 自我控制得分	
				家长评定	教师评定
个案小 B	女	5 岁 9 个月	114	18	17

基本情况

个案 B, 女, 13 年 7 月出生, 从小和父母生活在一起, 家里有爸爸, 妈妈, 个案 B, 妹妹和姨外婆, 妹妹一岁多, 爸爸和妈妈文化程度都为大学以上, 爸爸职业是教师, 妈妈职业是金融业相关。

访谈和观察结果分析

第一, 和小朋友一起玩时, 比较霸道, 需要别人顺着她的意思来。会首先满足自己的意思, 不顾规则或他人的意愿, 对和自己关系亲近的小朋友有独占欲望。

第二, 需要不能得到满足时会发脾气, 生闷气。当自己不会做或做不好某件事时, 她的第一反应是不做, 而不是去主动寻求帮助, 当同学没有答应她或满足她的要求时, 也是不去做某件事等着她的朋友主动来满足她的需要。

第三, 不能主动遵守规则。上课时做操时做活动时, B 喜欢按照自己的喜好或者规则来, 如果外在规则和自己一致可以遵守, 如果不一致, 一般按照自己的规则来, 很少去主动尝试新的变化。

本研究中的因变量——心理自立 - 自我控制水平主要与自我控制有关, 如控制情绪、控制行为、遵守父母设置的时间规定等, 所以本研究中的心理自立都特指心理自立 - 自我控制。而且本研究采用的《3~6 岁儿童心理自立 - 自我控制问卷》中的项目主要针对幼儿的情绪控制与行为控制方面, 比如“情绪比较稳定, 不会动不动哭闹不止”、“和小朋友一起玩时, 不争抢、不独霸玩具”、“需要不能得到满足时能够接受解释, 不乱发脾气”等等。结合问卷、访谈和观察得到的个案 B 的结果分析可以看出 B 的心理自立水平较班级里的大部分幼儿会偏低一些, 处于班级心理自立分数中的低分组, 有比较大的发展提升空间。

4.2. 研究工具

1) 《3~6 岁儿童心理自立 - 自我控制问卷》

本研究采用凌辉编制的《3~6 岁儿童自立行为问卷》中的心理自立 - 自我控制分量表(凌辉等, 2016)。共 5 个项目, 5 级评分(1——完全相同, 5——完全不相同)。为他评量表, 由熟悉儿童的成人进行逐条评定。该分量表的内部一致性信度为 0.652, 重测信度为 0.890, 与其他分量表之间的相关系数在 0.313~0.521 之间, 具有良好的信效度。

2) 《大班幼儿心理自立 - 自我控制观察表》

采用自编的《大班幼儿心理自立 - 自我控制观察表》。在《3~6 岁儿童心理自立 - 自我控制问卷》的基础上初步编制出《幼儿心理自立 - 自我控制观察表》, 再请幼教经验丰富且带中班有一年经验以上的教师对观察表进行修订, 和研究自立课题的专家进行三次讨论最终确定观察表的内容。

3) 教师和家长访谈提纲

前期针对幼儿心理自立方面的问题对教师和家长进行访谈, 了解个案基本情况及心理自立行为表现。

4) 中国 - 韦氏幼儿智力测验

中国 - 韦氏幼儿智力测验(C-WYCSI)适用于 4 岁至 6.5 岁儿童。它包括言语和操作两个分量表, 前者由知识、图片词汇、算术、图片概括和领悟五个分测验组成; 后者由动物下蛋、填图、迷津、视觉分析、

木块图案和几何图形六个分测验组成(龚耀先&戴晓阳, 1992)。本研究选取其中的知识分测验和填图分测验进行测试, 这两个分测验构成一个简式组合。

4.3. 研究程序

研究采用 A-B 基线实验设计, 以亲子游戏为自变量, 大班幼儿心理自立 - 自我控制水平为因变量, 旨在探索行为与实验干预的因果关系。A 代表基线条件, B 代表实验处理条件。A-B 设计实验结果的解释基于这样的假设: 如果没有引入实验处理 B, 基线条件 A 下的观测结果就不会发生变化。通过 8 周亲子游戏干预, 使个案心理自立 - 自我控制得到发展是本研究的最终目标。研究中需要教师和家长与研究者紧密配合, 在这一过程中通过观察个案, 向教师和家长提供帮助提高个案心理自立 - 自我控制发展的建议和方法, 进而使干预效果达到生态化。

1) 基线期(1~4 周)

用以了解个案幼儿心理自立 - 自我控制的基线水平, 研究者通过为期四周的时间对被试自立行为表现特点进行观察, 通过《3~6 岁儿童心理自立 - 自我控制问卷》前测分数、《大班幼儿心理自立 - 自我控制观察表》观察到的目标行为次数, 并结合教师和家长访谈对基线期内个案幼儿自立行为进行测量, 收集资料及数据。

2) 干预期(5~12 周)

待被试儿童的行为基本稳定后, 引入亲子游戏干预方案, 干预期内通过《大班幼儿心理自立 - 自我控制观察表》观察到的目标行为次数、知情人报告以及研究者观察报告对研究对象自立行为水平的改变进行综合评估。干预结束后运用量表对研究对象进行实验后测。

3) 追踪期(13~14 周)

在游戏干预结束两周后, 通过《3~6 岁儿童心理自立 - 自我控制问卷》、《大班幼儿心理自立 - 自我控制观察表》、知情人报告以及研究者观察报告对研究对象的自立行为水平进行评估。将这一阶段的行为水平与干预期进行对比, 以了解研究对象在停止干预后自立行为水平的保持情况。

4.4. 个案 B 的干预方案的实施

我们的亲子游戏开展地点为幼儿家里或附近公园, 父亲或母亲或父母双方与幼儿共同参与游戏过程。因为游戏治疗一般在 8~10 周可以见到初步成效(Landreth, 2012), 所以本研究干预方案共 8 个培养目标不同的亲子游戏。在游戏开始之前, 研究者会指导家长本次的游戏内容、开展方式以及需要注意的地方等等, 保证家长可以成功与幼儿开展本次亲子游戏。家长通过视频方式向研究者反馈本次游戏过程。具体为家长可以通过讲故事、幼儿讨论等形式导入本次游戏培养的目标行为。然后亲子共同游戏, 家长对幼儿出现的目标行为进行表扬强化。游戏结束时, 家长以目标行为为主对游戏过程进行总结, 对游戏中表现出目标行为的幼儿给予贴贴纸、糖果等奖励。

个案 B 的亲子游戏开展方式是个案 B 的妈妈和 B 一起全程参与我们的亲子游戏过程, 爸爸没有参与, 每周两次, 每次 20~30 分钟, 地点有在家里也有在公园等场所。在游戏过程中, B 的妈妈是比较温柔的在和 B 玩亲子游戏, 没有催促或者批评的行为, 但是刚开始第一个亲子游戏时的节奏会有点快, 后面好了很多, 前两周的时候 B 在游戏过程中有点不太上心, 像在上课时的状态, 比如正在玩某个游戏, 她猜完一个谜语后喜欢跑一圈再回到妈妈身边猜下一个等, 虽然也在参与亲子游戏, 但是不太能够直率的讲出自己的感受, 后面看到 B 和妈妈的互动多了很多, 也表现出了自己的一些个人特色和能够很坦率的说出自己的想法, 比如在玩第五个游戏时就能够自然的模仿生气的表情, 开心的表情, 开心的表情在妈妈卖东西的时候会出现等等。

5. 研究结果

1) 个案小 B 干预结果的定量分析

由表 2 可知个案小 B 的心理自立 - 自我控制得分, 家长及教师后测评分均高于前测, 并且在追踪期也继续保持, 心理自立 - 自我控制水平有所提高。具体见表 2。

Table 2. Psychological independence, self control questionnaire scores of parent and teacher assessment case B
表 2. 家长和教师评定个案 B 心理自立 - 自我控制问卷得分

	前测	后测	追踪
家长评定	18	20	20
教师评定	17	18	19

由表 3 和图 1 可知, 个案 B 的心理自立 - 自我控制从基线期到干预期有一个上升的趋势, 在追踪期这个趋势也得到保持。基线期的平均观测频次为 6 次, 在干预期的平均观测频次为 9.6 次。具体见表 3 与图 1。

Table 3. Frequency table of psychological independence, self-control behavior observation of case B
表 3. 个案 B 心理自立 - 自我控制行为观测频次表

	基线期						干预期						追踪期	
时间	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
频次	4	6	7	7	8	10	4	9	10	14	11	11	12	13

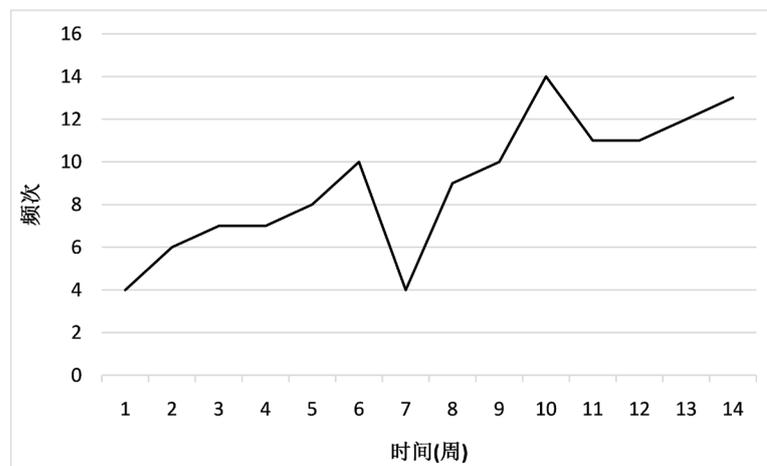


Figure 1. Variation of psychological independence, self control frequency in case B
图 1. 个案 B 心理自立 - 自我控制频次变化情况

2) 个案 B 干预结果的定性分析

由 B 的妈妈反馈得知 B 在这学期情绪稳定方面有了些改善, 但还是有进一步加强的地方, 老师反馈到 B 在和小朋友一起玩时变化比较明显, 发脾气不那么频繁了。研究者观察到 B 的一些积极变化, 比如干预期第四周时老师让小朋友们分组把名字写在彩纸上, 本来 B 想第二个写名字, 但是另一个女生先写了, B 很小声说了声“小气鬼”就让那个女生写了, 之后 B 也很顺利的写好了自己的名字, B 所在的组是全班最快完成的一个小组。尤其在第六周及以后变化是比较明显的, 在自主游戏区域时间, 她们玩的

比较好的朋友在玩积木，因为只有两套，B 就在那里边等边看其他小朋友玩，也会问几句。在追踪期时有一次 B 拿着她的画去找画笔时，另外一个玩泥塑的小朋友不小心把泥巴蹭到 B 袖子上了，B 也没有发脾气而是自己去拿纸巾擦了，也会很开心的欣赏其他人的成果，也不是只关心自己的画画了。

6. 讨论

1) 妈妈的参与和陪伴满足了 B 对“爱”需要

一项追踪研究表明，持久的亲子亲密、友好互动关系有利于儿童自我控制能力的发展(Pettit & Bates, 1989)。母亲是儿童的孕育者和喂养者，这一特殊角色决定了母亲的生理优势，同时，这一优势又促使母亲与孩子的情感上有了更深入和紧密的联系。如果母亲忽视孩子、不关心孩子，只是扮演一个“路人甲”的角色，对孩子不加以细心的呵护与培养，会使孩子缺乏被关爱的情感体验，不关心他人，并且性格孤僻(王思萌，阎昊，&汪芸，2007)。

因为 B 的妈妈平时是非常忙的，也经常出差和加班，接送 B、陪 B 写作业等也多是 B 的爸爸在做，妈妈平时没有太多时间陪 B，之前在幼儿园时也问过 B 其他小朋友都在画去过的有意思的地方为什么她不画呢，B 表示放假时爸爸妈妈也没有带她去有趣的地方玩，不喜欢爸爸妈妈。妈妈的参与和陪伴本身对 B 来说就在一定程度上满足 B 对于妈妈的爱需要。之前在幼儿园时也问过 B 其他小朋友都在画去过的有意思的地方为什么她不画呢，B 表示放假时爸爸妈妈也没有带她去有趣的地方玩，不喜欢爸爸妈妈。B 的妈妈很愿意参加这个亲子游戏活动来多陪陪 B，也意识到自己对 B 的陪伴确实有点少，所以妈妈的陪伴本身可能就满足了 B 对于妈妈的爱需要，和妈妈每周在游戏过程中的相处时光、接触眼神交流、言语交流等等都会给 B 一种安全感和信任感，需要层次理论中归属和爱的需要的满足，让 B 能够成长，有勇气去主动和其他幼儿交流，B 的性格能够朝向温和主动的方向发展，进而提高其心理自立水平。

2) 妈妈在游戏过程中的示范和引导

根据社会学习理论，幼儿的行为表现会出现和家长类似的模式，家长就是孩子的第一任老师。鲍姆林德也认为亲子交往是一个互动的过程，即父母行为影响着儿童的发展(Baumrind, 1991)。在亲子游戏情境中，妈妈与个案 B 通过语言、表情、身体姿势等与幼儿进行游戏互动，B 通过观察妈妈在游戏过程中的良性行为可以学习到正确的解决策略，因为 B 生气的形式也主要是通过生闷气，她不知道或者没有意识到可以用一个有效的策略去解决她遇到的困扰，所以 B 通过对妈妈行为的观察学习可以习得良好的社交技能以及正确处理问题的方式。妈妈在游戏过程中对于 B 的正确引导，以及及时的正强化，比如夸奖鼓励 B 等等一些积极关注也能及时把 B 的一些好的行为方式稳定下来并进一步发展，让 B 有自信心能够主动表达自己，学会正确的解决策略去面对问题，把良好的行为方式内化，进而提高自己的心理自立水平。

3) 亲子游戏设计本身对 B 心理自立水平的影响

亲子游戏本身的游戏内容对幼儿心理自立有促进作用，亲子游戏本身有通过心理自立的两个方面情绪控制和行为控制进行设计，一个个小的阶段目标循序渐进，以提高幼儿的心理自立 - 自我控制水平为总目标，幼儿在和父母参与游戏的过程中，其自身对于游戏的理解和感悟，能够让幼儿从内部发生观念的转变，意识到自己过去的一些不合理想法和行为，建立新的符合当代幼儿的一般行为特点，进而在行为上表现出来，在情绪控制和行为控制方面有一个明显的改善。B 在和妈妈玩游戏的过程中，B 对于游戏本身的理解和感受让 B 内心对正确处理自己的需求、脾气等有一个正确的方式，从内心认同好的行为习惯等。B 在玩第六个游戏的时候自己有明确意识到乱发脾气是不招人喜欢的等等。

除此之外，还有其他因素的影响。教师的影响，教师平时的一些谈话和策略会对 B 产生影响，比如干预期第五周某天研究者观察到 B 上课在认真听课没有走神之类的，问了老师后才发现是因为老师把另一个和 B 关系特别好的小朋友座位调开了，她俩上课喜欢讲话或做些小动作之类的，在那天我发现 B 的

表现都挺好的，除了话想对少点。平时老师对幼儿们的教导也是很优秀的，也会促进个案的成长；家庭的影响，虽然爷爷奶奶没有和 B 住在一起，但是 B 表示很喜欢爷爷奶奶，平时爸爸妈妈比较忙的时候 B 也会去爷爷奶奶家，爷爷奶奶会带着 B 去玩，所以 B 的爷爷奶奶对 B 的关心和爱护也是 B 越来越好的原因之一。

7. 不足与展望

第一，本研究为个案研究。有个案本身的特殊性体现在我们的研究过程中，无法推论到一般个体，也不能得出一般结论，虽然能非常细致的观察个案的变化过程，但是后续也可以扩大被试数量，选取有代表性的样本进行进一步研究。

本研究亲子游戏过程中没有幼儿父亲的参与。亲子游戏可以母亲参与、父亲参与和父母都参与，本研究中因父亲工作比较忙，没有参与我们的亲子游戏活动，所以父亲在游戏过程中的作用无法观察到，也得不到数据，后续也可以对家长多种参与方式进行研究。

参考文献

- 班德拉(2015). *社会学习理论*. 北京: 中国人民大学出版社.
- 龚耀先, 戴晓阳(1992). *中国 - 韦氏幼儿智力量表(C-WYCSI)手册*. 长沙: 湖南地图出版社.
- 黄希庭, 李媛(2001). 大学生自立意识的探索性研究. *心理科学*, (4), 389-392.
- 李季湄(1999). *幼儿教育学基础*. 北京: 北京师范大学出版社.
- 李生兰(2006). *学前儿童家庭教育*. 上海: 华东师范大学出版社.
- 凌辉, 张建人, 钟妮, 阳子光, 易艳(2014). 3-6 岁儿童自立行为结构的初步研究. *中国临床心理学杂志*, 22(6), 1037-1041.
- 凌辉, 朱阿敏, 张建人, 郭鹤阳, 王洪晶(2016). 3-6 岁儿童自立行为问卷的编制. *中国临床心理学杂志*, (4), 667-670.
- 刘立民(2009). 倡导亲子游戏的意义与策略. *鞍山师范学院学报*, 11(1), 99-102.
- 王思萌, 阎昊, 汪芸(2007). 母亲在子女性格形成中的角色分析. *科技信息(学术研究)*, (4), 262.
- 夏凌翔(2006). *青少年学生自立人格的理论及实证研究*. 博士论文, 重庆: 西南大学.
- 亚伯拉罕·哈罗德·马斯洛(2010). *动机与人格*. 西安: 陕西师范大学出版社.
- Baumrind, D. (1991). The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. *Journal of Early Adolescence*, 11, 56-95. <https://doi.org/10.1177/0272431691111004>
- Landreth, G. L. (2012). *Play Therapy: The Art of the Relationship*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203835159>
- Pettit, G. S., & Bates, J. E. (1989). Family-Interaction Patterns and Childrens Behavior Problems from Infancy to 4 Years. *Developmental Psychology*, 25, 413-420. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.25.3.413>