

幼兒園教保活動課程

# 課程發展 參考實例

從學習區出發

從例行性活動出發



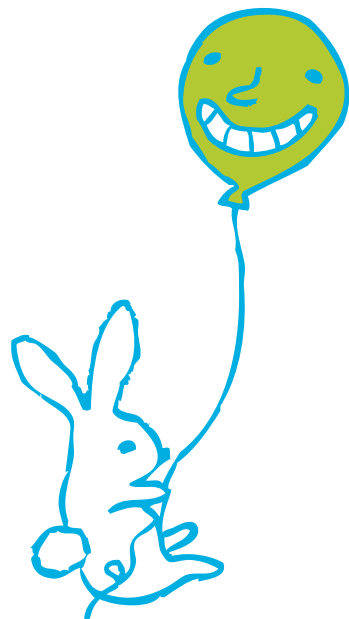


民國100年6月29日，總統頒布了「幼兒教育及照顧法」（以下簡稱幼照法），自此幼稚園和托兒所成為歷史名詞，從101年1月1日起改稱為幼兒園，開啟了我國學前教育的新頁。為促進幼兒身心健全發展，幼照法明定幼兒園實施教保服務，以及服務內容應與家庭及社區密切配合外，更清楚規範幼兒園教育的目標及方法，期能透過國家級的課程指引的訂定，保障幼兒接受適當教育及照顧的權利。

幼照法已初步說明了幼兒園教保服務的大方向，但是確切的內容及實施通則則須透過「幼兒園教保活動課程大綱」（以下簡稱課程大綱）及「幼兒園教保服務實施準則」來落實。課程大綱的制定，一方面說明了國家對於幼兒園品質的期待；另一方面也提供給家長，作為與幼兒園溝通的橋樑。而教保服務人員也可以透過課程大綱，協商與討論幼兒教育課程的內涵。希望在幼照法通過實施後，我國幼兒教育的品質更能邁向一個新的里程。

幼兒園是提供幼兒群體活動的場所，也是支持幼兒學習在文化情境中生活的地方。因此，在幼兒園中，幼兒不但要學習與人相處，也要學習關懷生活環境，培養對周遭人、事、物的熱情。課程大綱就此規劃了幼兒學習的六個領域，和在學習過程中要培養的六個帶得走的能力。以幼兒的學習來看，學習的內涵必須對其有意義，也因此教保服務人員需要根據幼兒的興趣，就地取材自編課程。而且，臺灣幼兒教育發展多年，在自由競爭下也有多元的課程取向，如何協助教保服務人員根據課程大綱所提供的藍圖規劃課程，顯得極為重要。

課程大綱於101年10月5日公布，為了協助教保服務人員規劃適宜的教保課程，教育部委託課程大綱的研編小組，依循課程大綱研編完成《幼兒園教保活動課程手冊》（以下簡稱課程手冊）。課程手冊分為上、下兩冊，上冊為基本概念篇和學習指標實例，目的在釐清教保服務人員的疑問；下冊為課程規劃篇、家長溝通篇和幼小銜接篇，目的在協助現場教學者解決實務上的問題。



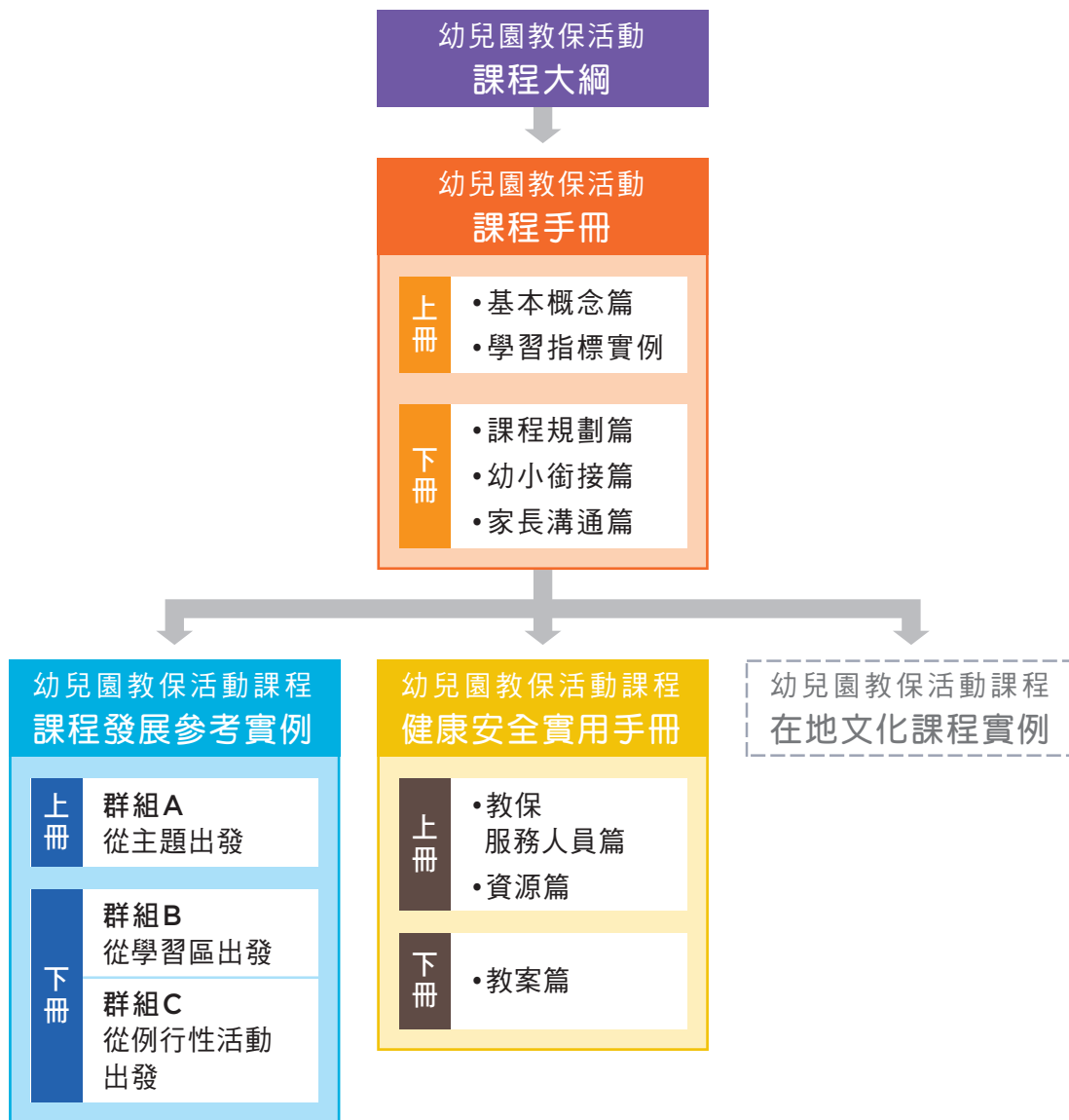


課程手冊雖然已提供了清楚明確的統整性的教保活動課程設計步驟，但對於部分教保服務人員而言，要在教學現場轉化成實際的課程仍是相當大的挑戰。因此，教育部委託國立臺南大學依循課程大綱及課程手冊，研編完成《幼兒園教保活動課程——課程發展參考實例》。以符合幼兒生活經驗的教案主題，呈現教保活動課程發展的流程及多元樣貌，協助教保服務人員更清楚課程發展的脈絡。

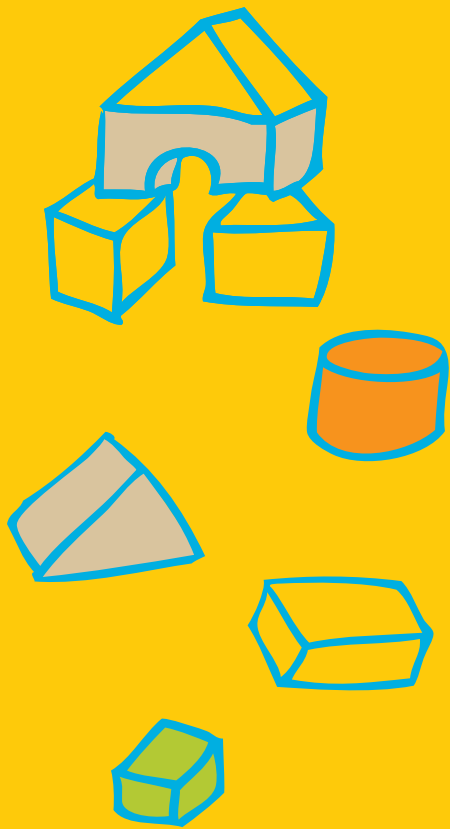
另外，維護幼兒身心健康與安全是幼兒園實施教保服務的首要目標，也是幼兒學習活動中不可或缺的基本內涵。為了協助教保服務人員由健康教學、健康服務及健康環境等各層面培養幼兒健康安全的知能，教育部委託國立臺北護理健康大學依循課程大綱研編完成《幼兒園教保活動課程——健康安全實用手冊》，提供教保服務人員實施健康安全教學的原則、建議及教案實例，以及相關的教學與參考書籍等資源，協助教保服務人員營造健康的學習環境。

幼兒教育是一切教育的基礎，幼兒教育的落實更是國家社會之福。而這些參考資料的編輯和出版，更是協助教保服務人員了解課程大綱的具體方式。希望教保服務人員能藉由合宜的教保活動課程，培養幼兒擁有覺知辨識、表達溝通、關懷合作、推理賞析、想像創造及自主管理等六大能力，進而成為重溝通、講道理、能思考、懂合作、有信心、會包容的未來社會公民。

教育部國民及學前教育署 署長



幼兒園教保活動課程大綱、課程手冊  
與參考教材關係圖



「**幼**兒園教保活動課程暫行大綱」(簡稱課程大綱)自民國 101 年開始上路，期望教保服務人員能參考其中的課程目標與學習指標，進行統整課程，以培養幼兒在個別發展領域上的基本能力。



為了提供具體的參考，教育部特別邀請研編小組進入現場進行實驗課程，並著手編製《幼兒園教保活動課程手冊》。雖然手冊中對於“統整課程之發展”有清楚明確的步驟，但在實際的教學現場，要如何從抽象的「知覺課程」轉化成實際的「運作課程」，仍是相當大的挑戰，需要更多具體的實例，提供教保服務人員參考。

再一次，教育部聽見現場的聲音與需要，委託學者專家及現場幼兒園組成南北研編團隊，包含 12 間幼兒園、教保服務人員及輔導教授，經歷 16 個月三個階段的共同努力，最後完成 37 個實例。研究中，首先依據個別園所的組群特性，配合統整課程發展的步驟，由輔導教授帶領現場教保服務人員發展並撰寫課程。透過定期的會議，討論課程的發展流程，並思考如何運用圖表、符號及文字，來幫助讀者理解課程發展中交錯複雜的歷程。從撰寫到修訂，每個實例都經過幼兒園現場實作記錄、研編團隊的討論編修及專家學者的檢核修訂，過程力求嚴謹詳實。

本次出版的《幼兒園教保活動課程——課程發展參考實例》就是前述研編計畫下的部分成品。初期先以二本實例手冊，透過 8 個實例，呈現參與計畫的幼兒園，如何配合其自身的背景和班級特色，對應統整課程的發展步驟及各領域的課程目標與學習指標，發展頗具特色的個別課程。

「序言」  
關於幼兒園教保活動課程  
課程發展參考實例

整體而言，  
每本手冊都包含 3 個部分

1. 定位導航篇

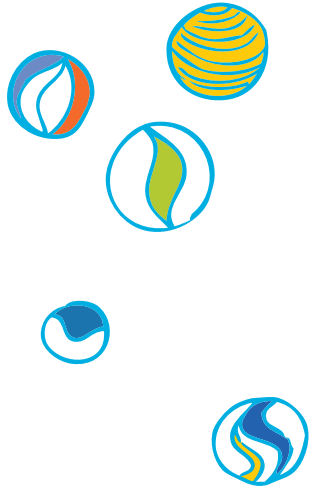
2. 實例上路篇

3. 障礙排除篇





第一部分是「定位導航篇」，會針對三種群組的課程取向做描述，接著依群組列出實例的名稱、教學對象、型態與領域連結，希望藉此協助閱讀者，依據個別幼兒園的背景及感興趣的課程，快速地找到想要參考的實例。除了群組的介紹，另外也針對實例中的圖表符號，進行解碼說明，引導認識實例中的特殊格式或符號。第二部分就進入「實例上路篇」，呈現個別課程實例的發展內容，包含背景介紹、課程規劃及課程實踐脈絡中的簡案、詳案。在每個實例中，盡量以各種符號、圖表圖解呈現內容，希望閱讀者很快就能掌握個別實例的重點。第三部分為「障礙排除篇」，嘗試將研編歷程中發現的常見問題逐點列出，以提供大家參考。



依據前述參與計畫的幼兒園，本次收集的實例將分為三個群組，出版上、下二本手冊。上冊為群組 A 的課程實例，以一般常見的單元或主題概念為主，從「團體」活動出發，再搭配學習區進行活動。下冊包括群組 B 與群組 C 的課程實例，其中群組 B 是從學習區出發，依各學習區特色，配合課程大綱的目標及幼兒的學習興趣，進行引導以深化學習；而群組 C 的課程實例，則是從日常生活出發，重視幼兒在平日幼兒園的生活中，所逐漸累積而培養的學習能力。

要特別提醒大家，這些參考實例是為協助大家了解課程大綱如何連結課程發展的「參考」，而不是唯一的「範本」。手冊中的實例是參與計畫的幼兒園、教保服務人員及研編團隊個別發展的歷程，有其不同的背景與特殊性。在參閱時，請不要把它當成發展課程的唯一標準，而是幼兒園發展課程的可能方向。透過這些實例，讓大家進一步了解如何透過計劃性的課程與多變性的師生互動，適時調整課程預設的目標與引導的方向。建議在選擇閱讀實例前，先思考自己的發展背景與課程取向，是否與所選的實例之幼兒園背景雷同，如此才能發揮實例真正的參考價值。更重要的是，每個幼兒園的教育理念、設備資源和師資等條件不同，而班級師生互動的關係也會因時因地而



變，希望我們的幼兒園能以本身的狀況為考量，參考符合自己需要的實例，進而發展屬於自己特色的課程。

出版在即，要特別感謝總綱與六大領域主持人—這些一起進行課程大綱研究編撰的學者專家，在實例編製後期，花費心血協助進行校閱的工作。當然，更要特別感謝南北研編小組及參與實例發展及撰寫的現場教保工作的夥伴們，因為有了你們的投入，才能產出這個系列的手冊，雖然此次無法將所有的實例全數印出，但你們在過程中默默付出的精神，將成為推動課程大綱的最佳典範。此外，最要肯定的，還是教育部國教署的長官與工作小組，因為有了你們的遠見與支持，我們國家學前教育的過去、現在和未來，才有可能永續發展。

國立臺南大學  
戲劇創作與應用學系教授

林文君



## 序

署長序

3

[序言]

關於幼兒園教保活動課程——  
課程發展參考實例

7

## 定位導航篇



 上冊 群組 A 從主題出發

 下冊 群組 B 從學習區出發

群組 C 從例行性活動  
出發

第1章

實例群組簡介

14

第2章

實例閱讀小撇步

18

## 實例上路篇

群組 B 為實例 4-6，是從學習區出發。依各學習區特色提供豐富的教具或材料，配合課程大綱的目標及幼兒的學習興趣，進行引導以深化學習。



#### 實例 4

扮演區／美容院、  
科學區／毛毛蟲

26

#### 實例 5

積木區、語文區／迷宮

56

#### 實例 6

益智區、美勞區／我是闖關高手

74

群組 C 為實例 7、8，是從例行性活動出發。  
包括幼兒園一般的日常作息及配合時令與  
節慶等全園性活動，都是屬於這類課程。

#### 實例 7

開學了

100

#### 實例 8

快樂上學去——戶外活動篇

112

## 障礙排除篇

實例編寫過程中，參與的現場教學者提出  
一些課程實作的問題，此部分綜合整理出  
使用課程大綱時可能面臨的問題與因應之  
道，提供參考。

#### 第 1 章

運用實例常見問題

124

#### 第 2 章

課程大綱問題解惑

126

## 研編團隊

134

序

1

導 航 篇  
定 位 篇

2

上 實 例 篇  
路 例 篇

3

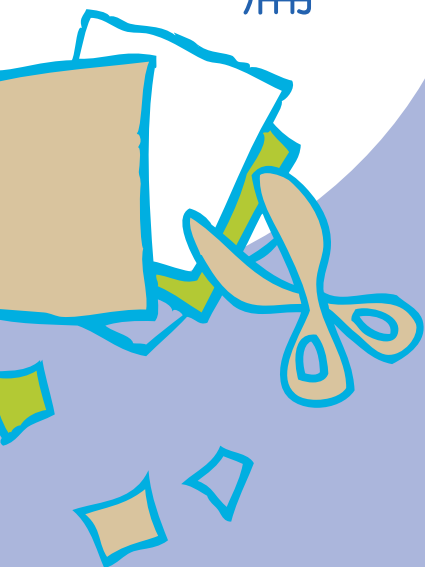
排 障 礙 篇  
除 礙 篇



# 1 導航篇 定位篇

第 1 章 實例群組簡介

第 2 章 實例閱讀小撇步





實例內容僅供參考，  
建議教學者依自己的  
班級或幼兒園的狀況  
調整唷！

## 第 1 章

# 實例群組簡介

為了讓讀者能夠依據自己幼兒園的背景與教學型態，快速地找到想要參考的實例，特別將 8 個實例分為三個群組（A-C），並列出個別實例的名稱、教學對象、教學型態與領域連結等，作為索引參考。建議先瞭解不同群組的課程取向或內容，再從個別群組中選出有興趣的實例參考。



## 群組 A

# 從主題出發

群組 A 的實例是從單元或主題出發，依據事先設定的課程內容到實施的活動，逐步完成。這類課程多以「團體（大組）」活動為主，另外也會搭配學習區進行各類不同的活動。

群組 A 希望能夠提供初步接觸課程大綱之教保服務人員參考，作為使用課程大綱的幼兒園一個漸進式的鷹架，從實例 1 這類變動不大的課程，漸漸進入實例 2 或實例 3 比較具有彈性的課程。

### 實例 1 生活中的交通工具

課程發展是以一般較常見的「團體（大組）」教學為主，並配合小組或學習區，逐步完成預設的活動。

### 實例 2 期待我長大

課程的發展較具彈性，教保服務人員不一定會依據預設的課程進行，反而依自己的教學經驗及師生互動的情況做調整。

### 實例 3 愛心城堡

來源是圖畫書的內容。教保服務人員從《阿羅有枝彩色筆》（上誼）開始發展相關主題，最後進入「愛心城堡」的建構發展。

實例名稱	對象	詳案型態	詳案領域	頁碼
1 生活中的交通工具	中		語 社	P26
2 期待我長大	大		認 語 社	P46
3 愛心城堡	中		認 語 社 美	P72





## 群組 B

# 從學習區出發

群組 B 的實例是從學習區的角度出發，依各學習區特色提供豐富的教具或材料，配合課程大綱的目標及幼兒的學習興趣，進行引導以深化學習。

此群組嘗試跳脫一般以「主題」開始進行課程的方式，彈性比群組 A 更大，挑戰也更多。一方面教保服務人員必須具備清楚的理念與豐富的經驗；另一方面，幼兒園本身的理念、課程與師資結構，加上時間及空間情境等配合條件，較可能施行這類的課程。

### 實例 4 扮演區／美容院、科學區／毛毛蟲

是從單一的學習區出發，轉而連結不同的學習區，發展新的主題。

### 實例 5 語文區、積木區／迷宮

本來幼兒們在語文區發展的平面迷宮圖，引發積木區幼兒進行立體迷宮的建構，最後甚至擴及其他學習區，成為全班性的迷宮活動。

### 實例 6 益智區、美勞區／我是闖關高手

以益智區和美勞區的發展為主，考量幼兒發展上需要強化的「基本」能力，透過闖關活動引發幼兒挑戰自我的樂趣。

實例名稱	對象	詳案型態	詳案領域	頁碼
4 扮演區／美容院、 科學區／毛毛蟲	中 小	●●	認 社 美	P26
5 語文區 積木區／迷宮	中	●●	身 認 語	P56
6 益智區 美勞區／我是闖關高手	中	●●	身 認 美	P74



## 群組 C

## 從例行性活動出發

群組 C 的實例是從日常生活出發，重視幼兒從平日的幼兒園生活中，逐漸累積養成的學習能力。

與群組 A、B 所謂的「正式課程」不同，這是一般人容易忽略的「例行性」活動。通常幼兒園一般日常作息中的入園時段、戶外活動、點心、如廁、吃飯、午休、家長接送、配合時令及節慶等全園性活動，都是屬於這類的活動，而這些活動也是幼兒整體學習的重要課程部分。

## 實例 7 開學了

以幼兒剛開學適應新環境為題材，透過每日流程及學習區常規來呈現與課程大綱的連結。

## 實例 8 快樂上學——戶外活動篇

以幼兒的戶外活動來呈現與課程大綱的連結。

實例名稱	對象	詳案型態	詳案領域	頁碼
7 開學了	中 小		認 語 社 情	P100
8 快樂上學／ 戶外活動篇	中		身 社 情 美	P112


## 第 2 章

# 實例閱讀小撇步

每個實例都包含三個部分：

**第一部分「背景介紹」**描述幼兒園、班級和作息時間，以幫助讀者瞭解課程實例的背景概況。**第二部分「課程規劃」**是教學前的課程設計，運用教育部《幼兒園教保活動課程手冊》中的統整性教保活動課程設計步驟進行規劃。實例 1-3 詳列 A-D 步驟細節，而實例 4-6 僅概要說明。實例 7-8 因課程取向之不同，在格式上另有規劃。**第三部分「課程實踐脈絡」**是實際教學的現場紀錄，並加註指標與活動連結說明，希望您能更瞭解課程大綱運用在教學上的一些小技巧。

一、下面分別針對三個部分中的格式、符號等加以介紹

	群組 A	群組 B	群組 C
第一部分 背景介紹	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、幼兒園</li> <li>班級概況</li> <li>二、作息時間</li> </ul>		背景介紹
第二部分 課程規劃	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、主題發展</li> <li>二、學習區規劃</li> </ul>	學習區規劃	×
第三部分 課程實踐脈絡	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、活動簡案</li> <li>二、活動詳案</li> <li>三、教學省思</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、活動簡案</li> <li>二、活動詳案</li> <li>三、教學省思</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一、每日作息說明</li> <li>二、活動詳案</li> <li>三、教學省思</li> </ul>
實例編號	1、2、3	4、5、6	7、8

## 二、實例表格解讀說明

### 第一部分 背景介紹

個別「學...」，因此，...討論後，...文領域）...穿著等生...族群的文...圍活動，...的循環歷

年齡	大	中	小
活動教學型態	團體	小組	學習區
詳案領域		身體	
	●	認知	
	●	語文	
	●	社會	
		情緒	
		美感	

#### 實例群組與詳案標示

標示班級幼兒年齡和第三部分「活動詳案」之教學型態及對應領域。

- 代表教學者預設的領域。
- 代表非原先預設，而是從師生互動中偶發事件所衍生出的指標與領域，這部分可參考實例 3、4、7、8 等。

### 第二部分 課程規劃

幼兒對交...摩托車上學...引入交通之...從幼兒生...街道上的人...的關連，最...加強乘坐交

1

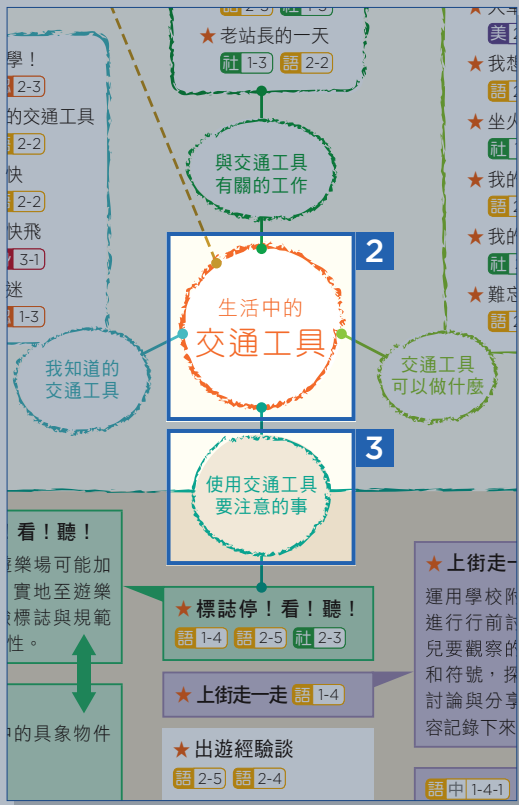
- 與社區資源相互結合
- 考量幼兒生活經驗與興趣
- 強化幼兒有待充實的能力與概念

#### 1 主題設定重點說明

欄位中的箭頭，是將左邊教案中的敘述，以「重點」的方式列出，方便教學者瞭解個別教案在選擇特定主題的原因。

##### \* 重要提醒：

在決定主題時，可以想想幼兒的經驗是什麼？社區的資源有哪些？幼兒園的特色為何？這些都可以作為參考。



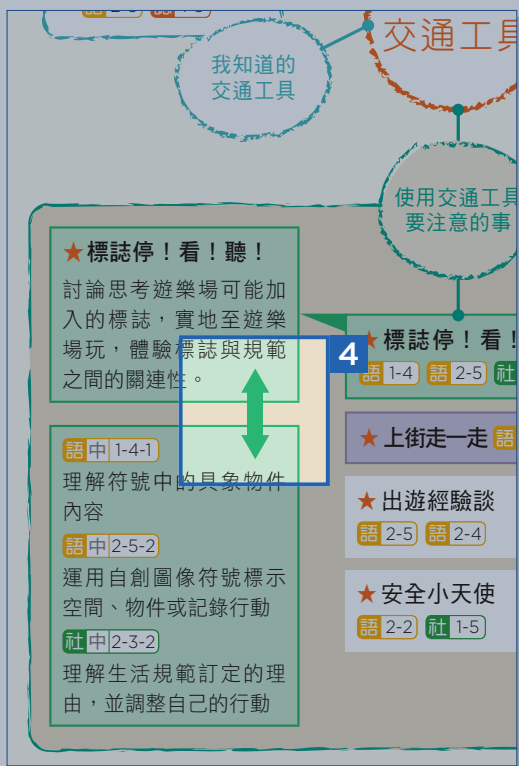
## 2 主題名稱

左邊的脈絡網，中間先以橘色手繪線條圈出「主題」，其下包含數個概念。

## 3 主題下的主要概念

以實線圈住的「主要概念」表示於課程中實際進行過，而虛線圈住的則未進行。

另外，實線圈中加底色的部分，例如：主要概念「使用交通工具要注意的事」，表示會於之後詳案呈現完整兩個活動歷程。



## 4 學習指標與活動的關係

活動與指標並非固定不變的單向關係，例如先想好活動再去對照指標，或是根據預設指標去設計活動。而應如圖中的雙向箭頭 $\longleftrightarrow$ 所示的「雙向」思考，亦即「學習指標」到「活動內容」之間，必須交互檢視，有時從「指標」思考可能的「活動」，有時也可以先有「活動」，再連到相應的「指標」。

### \*重要提醒：

活動與學習指標彼此間是「雙向」的。在設計活動的過程，必須要不斷地與課程目標或學習指標來回檢視，並選擇所要進行的活動及先後順序。

## 5 二、學習區個人或小組活動規劃

以下是配合主題在各學習區中所提供的素材與工具，同時也依據各學習區的特性，提供幼兒個別或小組可能的學習方向，及教學者的引導重點。以下僅供參考，希望教學者可以依據幼兒的興趣，彈性增、減學習區的素材與區域。

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
語文區	交通有關的圖畫書與圖片、幼兒園周邊路線圖、交通安全時事報導、旅遊小書、食譜、相片、火車站小書。	語 1-5 理解圖畫書的內容與功能	<div style="border: 1px solid blue; padding: 2px; display: inline-block;">                     6 閱讀圖畫書，引導幼兒留意圖像細節、創作風格及故事內容等。                 </div>
		語 2-3 敘說生活經驗	運用布偶或偶台，讓幼兒在角色投射的狀況下，敘說生活經驗。
		認 1-3 蒐集文化產物的訊息	透過觀察不同的圖片與圖畫書，引導幼兒認識或紀錄交通工具的特徵。
		身 2-2	提供各式積木的操作機

### 5 學習區個人或小組活動規劃

配合主題在各學習區中所提供的素材與工具，同時也依據各學習區的特性，提供幼兒個別或小組可能的學習方向，及教學者的引導重點。

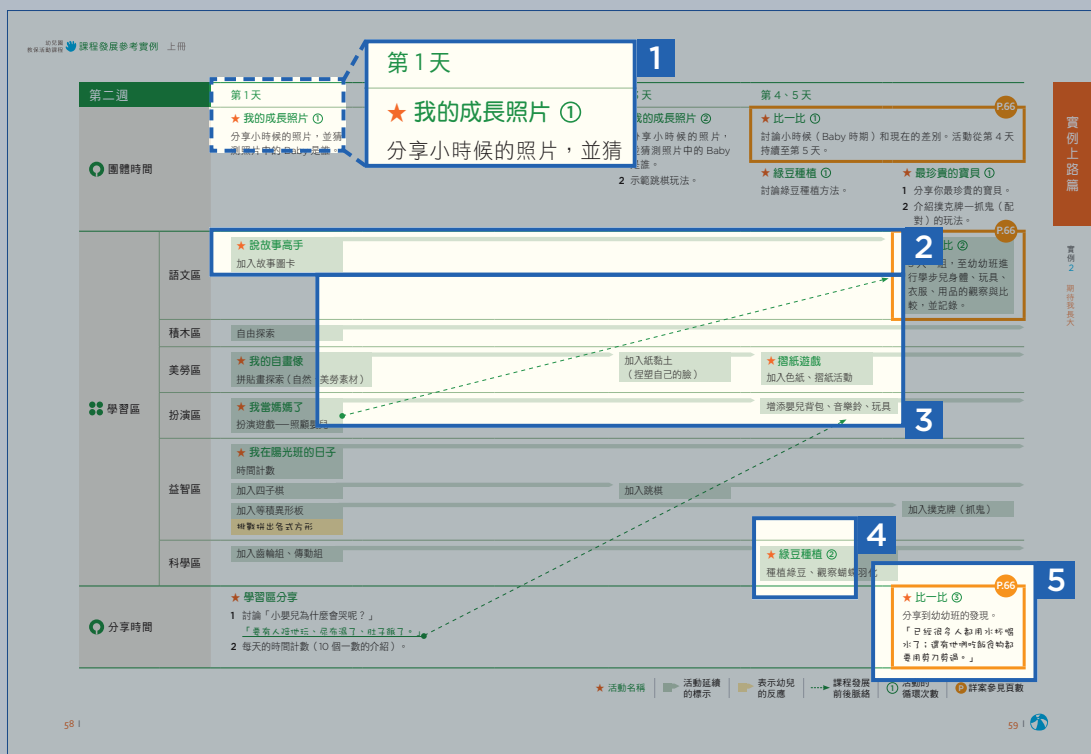
**\* 重要提醒：**

主題與學習區的連結關係要您去強化喔！

### 6 雙向箭頭

表示彼此間可以相互調整，是來回檢視的關係！



## 第三部分 課程實踐脈絡



### 1 活動名稱

標註★表示活動名稱。

### 2 活動延續的標示

表格中的綠色延伸箭號（長短不一），表示活動延續之意。黃色延伸箭號（長短不一），表示幼兒反應與活動延續之意。


### 3 課程發展前後脈絡

表格中的--->說明課程發展的前後脈絡與關係。

### 4 活動的循環次數

表格中的②說明活動的循環使用次數。

### 5 詳案說明標示

課程脈絡是以「週」為單位，以「簡案」的形式列出整週的活動，其中會有某些天的活動被黃色粗線框出，表示之後會有詳案說明。例如：上圖「第5天活動——比一比」，被粗線框出，表示詳案有師生互動的歷程敘述。右上角的P則為詳案說明的刊載頁數。

#### \* 重要提醒：

這些活動流程與內容，皆可參考應用，但若幼兒的經驗或班級時間與實例不同，建議將實例一天的活動分成數天完成或調整活動內容，以符合班級需求。

二、活動詳案 6

在第二週，進行「我的成長照片」之討論後，發現自己的 Baby 時期和現在非常不一樣，引發幼兒想要進入幼幼班比較「小弟弟／妹妹」和自己的生活差異。下面「比一比」的詳案，就是呈現這段探索的歷程，藉由實際的觀察、比較，了解自己 and 不同的族群（幼幼班）在外觀、用品、衣服等生活及文化的異同。

活動名稱 比一比①-⑦	
課程目標	學習指標
<p><b>社</b> 1-6 認識生活環境中文化的多元現象</p> <p><b>語</b> 2-5 運用圖像符號</p> <p><b>語</b> 1-7 理解文字的功能</p> <p><b>語</b> 2-2</p>	<p><b>社</b> 大 1-6-2 認識生活環境中不同族群的文化特色 1 2</p> <p><b>語</b> 大 2-5-2 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動</p> <p><b>語</b> 大 1-7-2 知道能使用文字記錄與說明</p> <p><b>語</b> 大 2-2-3</p>
以口語參與互動	在團體互動情境中參與討論
<p><b>流程／步驟</b></p> <p>弟妹妹和自己有什麼不一樣</p> <p>1 在第二週第 4、5 天，團體討論小時候和現在的差別。</p> <p>「想一想，你們還是小 Baby 時和現在有什麼不一樣？」</p> <p>「你覺得你的弟妹妹和你們哪裡不一樣？」</p> <p>2 幼兒分享就讀幼幼班的經驗，引發大家討論進入幼幼班觀察的想法。</p>	<p><b>指標運用說明</b></p> <p><b>語</b> 大 2-2-3</p> <p>在團體互動情境中參與討論</p> <p>以幼兒感興趣的話題「你們還是小 Baby 時現在有什麼不一樣？」來開啟討論，並進一步以「你覺得你的弟妹妹和你們哪裡不一樣？」挑戰幼兒思考小 Baby 和自己「不同的地方」。</p> <p>隨著討論，幼兒提到小時候的經驗，並提議到幼幼班觀察，依循興趣話題（至幼幼班觀察）提出再下一步動作的問題，例如：</p>

6 活動詳案

詳案包含簡介、課程目標與學習指標對應表、詳案內容。

7 詳案脈絡簡述

此為詳案前的課程脈絡簡述。

8 單項學習指標連結次數

此表列出詳案所使用的指標與課程目標。指標後的數字符號表示指標使用的次數。

\* 重要提醒：

指標中的能力並非於活動中使用過一次就能養成，而是需要不斷累積的過程！

9 詳案操作說明

詳案有兩欄說明。左欄是實際教案的流程、教學者的引導情形。右欄是指標運用說明，解釋教學者如何透過引導技巧來連結相關領域的學習指標。

10 教學者的引導語

教學者指的是，在實例施行中擔任教學的教保服務人員，手寫體表示教學者的引導語。



## 2 上實 路例 篇

群組 B 從學習區出發

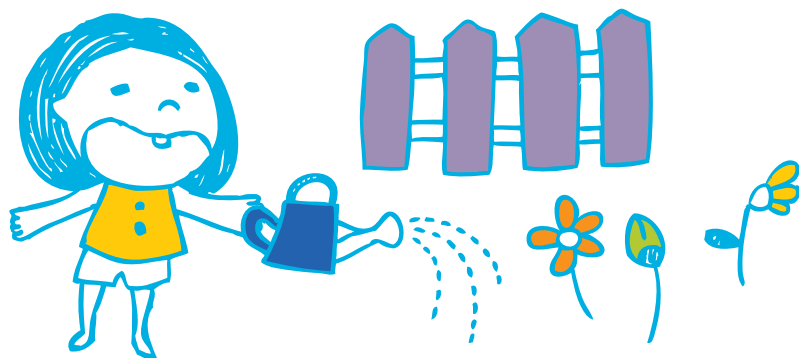
實例 4 扮演區／美容院、  
科學區／毛毛蟲

實例 5 語文區、積木區  
／迷宮

實例 6 益智區、美勞區  
／我是闖關高手



這一系列的參考實例是  
從學習區特色提供豐富的  
教具或材料，配合課程  
大綱的目標及幼兒的  
學習興趣，進行引導以  
深化學習。



## 實例 4 扮演區／美容院、 科學區／毛毛蟲

實例來源 | 嘉南藥理大學附設臺南市私立嘉藥幼兒園  
編修人員 | 黃慧齡、林玫君、林純華

### 參考重點

1. 本實例是從學習區出發，透過教學者在「扮演區」與「科學區」中的引導，連結到美感、認知與社會領域的學習指標。
2. 本班是中小混齡，因此，在進行個別的引導時，會參考兩個年齡層次的指標。
3. 第一個詳案描述在扮演區的美容院發展歷程，透過戲劇扮演的媒介，提供一連串的互動歷程來覺察他人和自己的想法之不同（社會領域），並累積幼兒在「表現與創作」中的美感經驗與能力（美感領域）。
4. 第二個詳案延續幼兒在科學區對毛毛蟲的探索與觀察，引導比較動物特徵與自然現象的變化（認知領域）。另外，從照顧、保護與放生的歷程，培養幼兒愛護自然及尊重生命的態度（社會領域）。

年齡 大 中 小

活動教學型態



團體



小組



學習區

詳案領域

身體

認知

語文

社會

情緒

美感



## 第一部分 背景介紹

### 一、幼兒園與班級概況

本園為私立科技大學附設幼兒園。全園共 5 班，招收 2-6 歲幼兒，全園總人數約計 120 人。

本班為 3-5 歲混齡班（中小混齡），有 2 位教學者、28 位幼兒，中小班幼兒各半，男生 19 人、女生 9 人，大多數幼兒已至少就讀 2 年，對於環境與課程進行方式都相當熟悉。2 位教學者，一為大學幼保系畢業，在本園服務已有 10 年，對學習區的運作經驗豐富；一為大學幼教系畢業，教學年資為 2 年。此課程故事發生於 2 位教學者第二年搭配帶班的下學期，兩人對於班級經營已有一定的默契與共識，中班幼兒也是第二年與教學者相處，因此，能充分掌握幼兒的能力與興趣所在。至於戶外活動，原來即為本園所重視，每班級戶外皆有自己所屬的種植區域，每天的戶外時間除了讓幼兒進行大肌肉活動之外，植物的種植與觀察也是重點，長期下來，提升了幼兒對於戶外一景一物的覺察力，並認識了許多大自然的朋友。

### 二、作息時間

時間	內容
08:30 - 09:30	戶外大肌肉活動
09:30 - 09:50	點心時間
09:50 - 10:15	利用團體討論，進行故事的閱讀、常規討論、學習區活動和教具操作引導等
10:15 - 11:30	依興趣選擇學習區
11:30 - 11:50	分享各學習區的工作內容
11:50 - 14:30	午餐、潔牙、故事時間、午休
14:30 - 16:30	活力點心、分組學習活動
16:30 -	放學、沙坑、球類或是溜滑梯等戶外活動

\* 此一作息時間為概要規劃，進行教學時會依幼兒興趣或學習情形彈性調整。

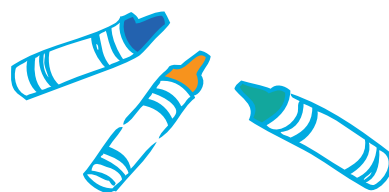




## 第二部分 課程規劃

以下是配合主題在各學習區中所提供的素材與工具，同時也依據各學習區的特性，提供幼兒個別或小組可能的學習方向，及教學者的引導重點。以下僅供參考，希望教學者可以依據幼兒的興趣，彈性增、減學習區的素材與區域。

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
語文區	紙、各種筆、圖畫書、故事圖卡、拼圖、手偶、生活遊戲—連續圖卡、三段圖卡、語音盒、嵌圖板、借書證*、借書證製作材料*、到期印章*。	<b>語 1-4</b> 理解生活環境中的圖像與符號	提供大量圖畫書、印刷品、報章雜誌等材料，幫助幼兒理解圖像符號具有記錄與說明的功能。
		<b>語 1-5</b> 理解圖畫書的內容與功能	閱讀過程中引導幼兒欣賞圖像細節、創作風格、故事情節等。
		<b>語 2-5</b> 運用圖像符號	提供各種書寫工具，鼓勵幼兒以圖像符號表達。
		<b>美 3-2</b> 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法	鼓勵幼兒體驗及描述圖畫書中圖像創作的特色，增進幼兒欣賞視覺藝術創作的經驗。
積木區	單位積木、相關配件（小房子、馬路、車子、人、動物等模型）、捲筒、木板、建築相關書籍、圖片或照片、美勞區的麵包作品*、尼龍繩*、柔麗磚、磚塊積木、空心積木、紙箱等大型建物材料。	<b>身 2-2</b> 熟悉各種用具的操作動作，建立生活自理技能	提供各類型大小積木，促進粗、精細動作的發展。
		<b>身 3-2</b> 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動	提供不同類型的積木、扮演道具及相關圖片、照片或幼兒建構作品照片，引發建構的動機並發展不同的建構模式。
		<b>美 2-1</b> 發揮想像並進行個人獨特的創作	鼓勵幼兒藉由不同的材料創造獨特的建構模式。



學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
美勞區	工具：黏土工具、膠帶台、訂書機、打洞機、水彩筆、刷子、工作圍裙、調色盤、水罐、海綿、小掃帚、摺紙工具書、立體物工具書、編織器。	<b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	提供多元素材，鼓勵幼兒進行塗、畫、捏、搓、剪、貼等創作活動。
	材料：水彩、油蠟筆、粉蠟筆、色鉛筆、圖畫紙、色紙、剪刀、白膠、膠水、膠帶、吸管、蘆葦、亮片、豆類、毛線、紙條、回收材料（紙盒、布丁杯等）、自然素材、油土、輕質土、保麗龍（板／球）、紙黏土、食物模型*、牙籤*、彈珠*、亮亮筆*。	<b>美 3-2</b> 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法	鼓勵幼兒分享自己對作品內容，例如：線條、色彩之感受。
		<b>社 3-1</b> 愛護自己，肯定自己	鼓勵幼兒欣賞及喜歡自己完成的作品，例如：對自己完成的作品感到高興。
扮演區	巧拼墊、圍裙、髮束、人偶、吹風機、梳子、髮捲*、橡皮筋、娃娃人頭*、髮飾*、毛巾*、髮型造型書／雜誌*、各式髮梳*、美容院宣傳單*、優惠券*、招待券*、玩具燙髮棒*、洗髮精*、噴水器*、椅子、毛線*、名片*、小禮物*、造型髮蠟*。	<b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	透過美容院的扮演遊戲，鼓勵幼兒使用簡單的動作或玩物，表現生活或故事中的人物及行動。
		<b>社 1-2</b> 覺察自己與他人內在想法的不同	在美容院的扮演遊戲中，鼓勵幼兒覺察互動角色的想法及需求，並能因應不同的想法及需求表現對應的行動。

\* 表示課程進行後，另行增加的材料

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
益智區	各種不同類型或材質的拼接與建構材料、方圓幾何釘板、骨牌、記憶轉轉盤、七巧板、眼明手快、立體拼圖、串珠組、形狀拼圖、跳棋、數量拼圖、數學超級市場、疊疊樂、接龍卡、珠子、筷子、湯匙、夾子、衣飾框、蛋頭先生、釣魚益智遊戲、百變迷宮。	<b>認 1-1</b> 蒐集生活環境中的數學訊息	利用接龍卡、數量拼圖、數學超級市場等教具之操作，引導瞭解數量和數字符號的意義。
		<b>認 2-1</b> 整理生活環境中的數學訊息	提供各種教具之操作，引導幼兒運用序列、關係間的形式複製、數量的合成分解等整理數學訊息。
		<b>身 2-2</b> 熟悉各種用具的操作動作，建立生活自理技能	提供衣飾框、夾彈珠等活動，增進精細動作及手眼協調能力之發展。
科學區	顯微鏡*、放大鏡、飼養箱*、供觀察的動植物。	<b>認 1-2</b> 蒐集自然現象的訊息	提供放大鏡和顯微鏡，鼓勵幼兒觀察、蒐集蝴蝶和蜜源植物的特徵，並加以紀錄。
		<b>認 2-2</b> 整理自然現象訊息間的關係	透過不同種類的蝴蝶幼蟲和蝴蝶飼養，覺察蝴蝶與植物間的關係，並運用分類、比較、找關係來整理不同蝴蝶種類的訊息。
		<b>社 3-4</b> 關懷生活環境，尊重生命	透過蝴蝶的飼養，培養幼兒對生命的重視與照顧的責任。

\* 表示課程進行後，另行增加的材料



## 第三部分 課程實踐脈絡

### 一、活動簡案

本實例除了呈現學習區的發展外，在「團體時間」和「分享時間」省略一般性的教學描述，聚焦呈現扮演區與科學區的引導。

第一週		第 1 天	第 2 天
團體時間			
學習區	語文區	示範三段圖卡的使用方法	
	積木區	加入小房子、馬路及車子等	開始出現社區建構——一整排的房子，包含商店等，小女生決定商店設定為麵包店
	美勞區	加入紙黏土、輕質土等各種材料，供自由探索捏塑	
	扮演區	加入巧拼墊、圍裙、髮束、吹風機、梳子等	小女生梳髮、吹髮、互相綁頭髮；小男生用巧拼墊組裝房子的造型
	益智區	示範數字與數量配對	
	科學區	自由探索	
分享時間		學習區成果分享。	學習區成果分享。





第 3 天

第 4 天

第 5 天

- 1 進行戶外種植活動，發現小白菜上有毛毛蟲。
- 2 與幼兒討論毛毛蟲的來源與食物，例如：長大會變什麼？吃什麼？

加入與主題相關繪本

出現造型麵包，例如：  
兔子形狀、愛心麵包等

小男生想要入區扮演客人，小女生因為他們是男生，而阻止男生進區

加入積木

加入記憶轉轉盤

放入在菜園發現的毛毛蟲於飼養箱中，才不會被小鳥吃掉

學習區成果分享。

學習區成果分享。

- 1 學習區成果分享。
- 2 討論男生是否可以進入美容院的問題。

★ 活動名稱

▶ 活動延續的標示




▶ 表示幼兒的反應

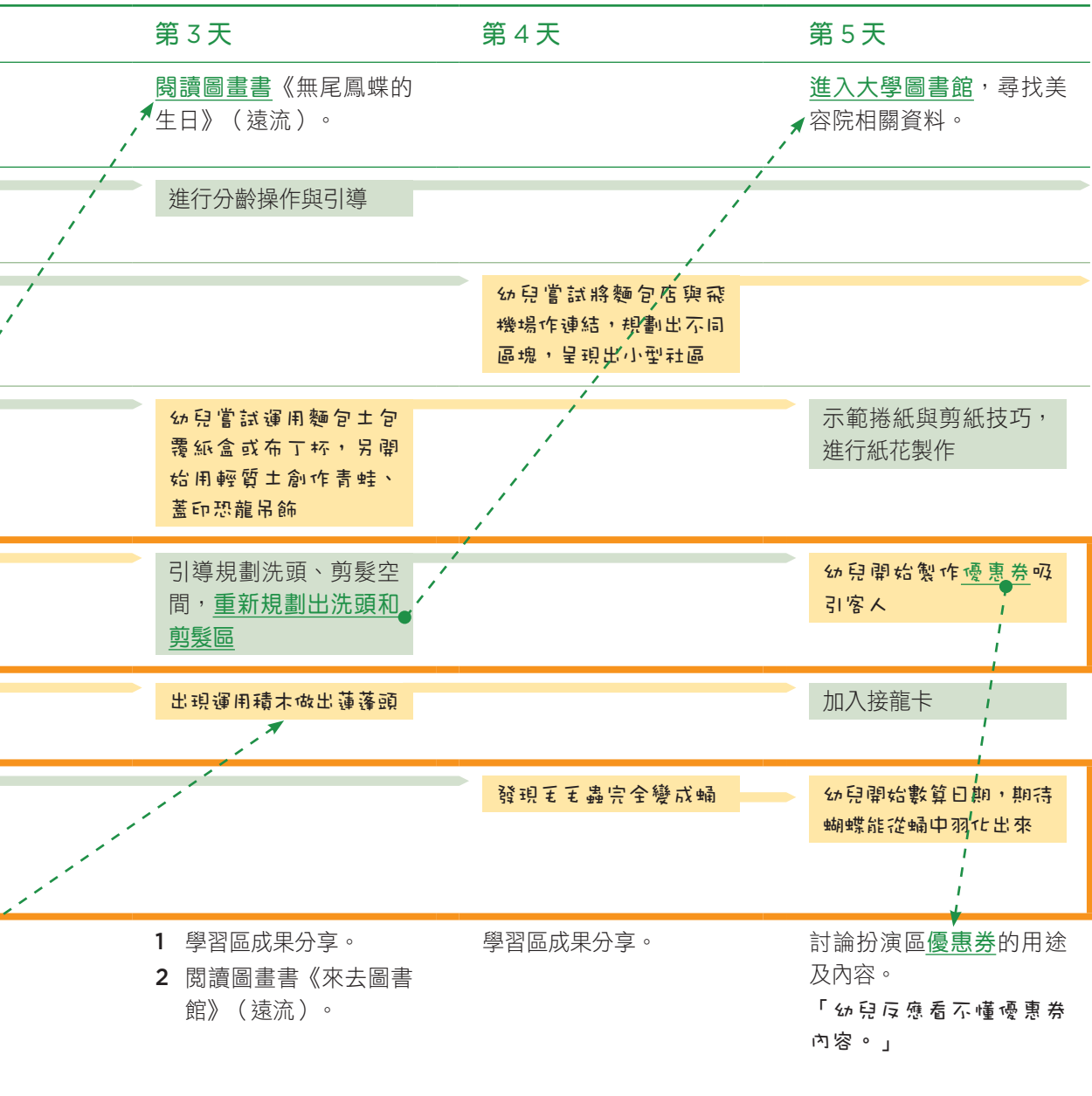
▶ 課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

P 詳案參見頁數

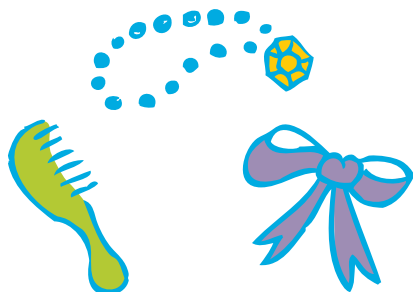


第二週		第1天	第2天
<p> 團體時間</p>			
<p> 學習區</p>	語文區	引導中班幼兒操作語音盒及單位名稱的蓋印	引導小班幼兒進行拼圖活動
	積木區	分組建構麵包店、飛機場及停車場等	
	美勞區	加入食物模型 幼兒嘗試運用模型製作各種造型麵包	
	<p>P.46</p> 扮演區	教學者入區扮演客人互動中，提出頭往後仰沖水會不舒服的感覺	幼兒嘗試請客人躺在地上洗頭
	益智區	用積木發展出機器人、車子等造型	
科學區	<p>P.52</p> 幼兒發現毛毛蟲吐了兩條絲將自己固定在葉子上，並猜測毛毛蟲是否生病？要死掉了？	引導幼兒觀察毛毛蟲的變化	
<p> 分享時間</p>		討論科學區的毛毛蟲吐絲現象，邀請幼兒翻閱書籍進行討論。 「幼兒問 <u>毛毛蟲怎麼了？</u> 並推論應該快結蛹。」	討論扮演區洗頭沖水問題，例如： <u>後仰沖水不舒服、用吹風機沖水很奇怪、洗頭的位置在地上</u> 等。



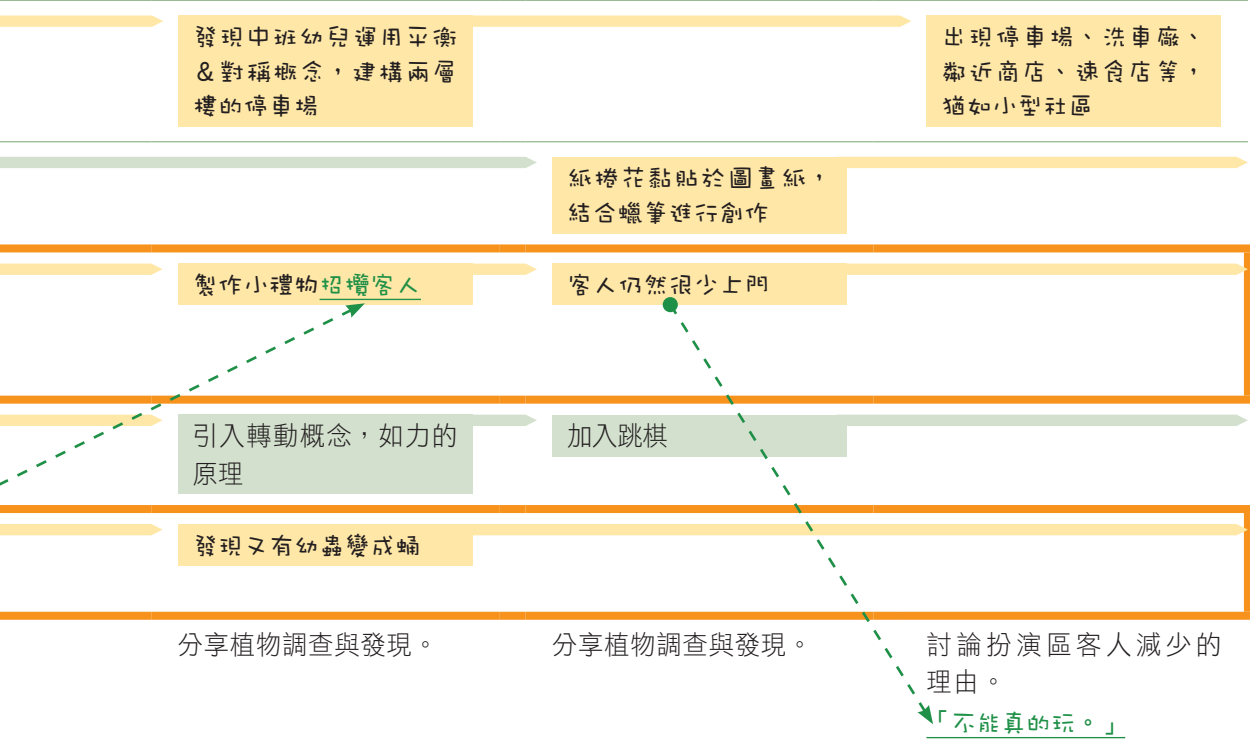
★ 活動名稱 | 
 ▶ 活動延續的標示 | 
 ▶ 表示幼兒的反應 | 
 -----▶ 課程發展前後脈絡 | 
 ① 活動的循環次數 | 
 Ⓟ 詳案參見頁數

第三週		第1天	第2天
團體時間			討論蝴蝶食物來源，思考校園中可能出現的 <u>植物</u> 。
學習區	語文區	放入圖書館借回的書籍供閱讀，例如：《神醫海立德來了》（格林文化）、《火車快飛繞家園》（秋雨文化）、《鄭成功降魔記》（華一）等	
	積木區	開始建構出停車場&車道	
	美勞區	製作紙捲花	
	扮演區	加入收集的美髮店名片與優惠券 幼兒開始仿做優惠券	開始發送優惠券，但卻沒有客人上門
	益智區	運用積木組合或改裝成槍枝、機器人等	
科學區	持續觀察與照顧紋白蝶幼蟲		
分享時間		討論科學區的幼蟲觀察，並進一步思考蝴蝶羽化後的食物來源。	討論扮演區客人擁有優惠券仍 <u>無人上門</u> 的現象。






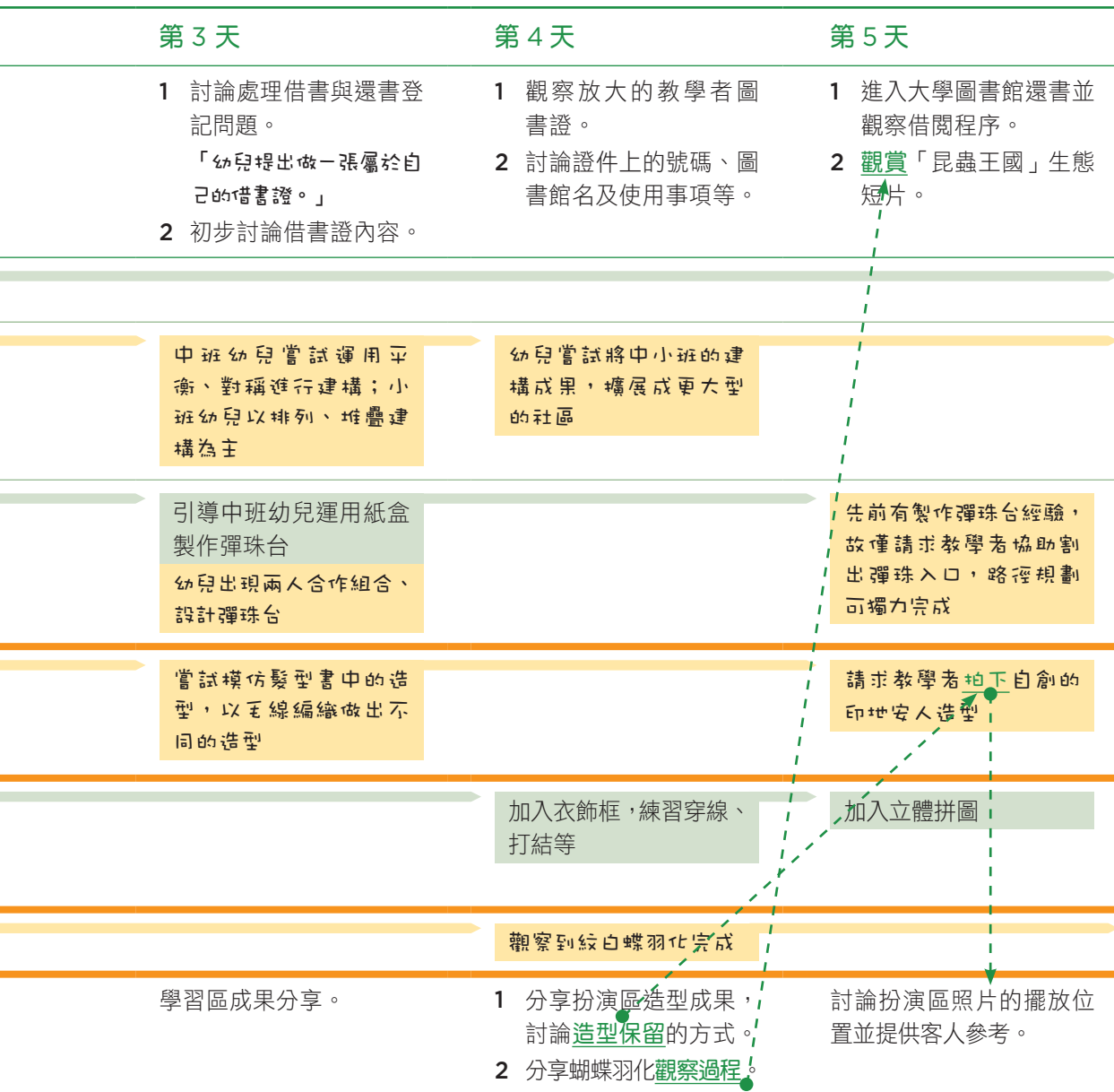
第 3-5 天

分組進行校園蜜源植物大搜查活動。



- ★ 活動名稱
- ▶ 活動延續的標示
- ▶ 表示幼兒的反應
- ➡ 課程發展前後脈絡
- ① 活動的循環次數
- P 詳案參見頁數

第四週		第1天	第2天
 團體時間		假日分享。 「幼兒提出想要將班級共讀書籍借回家。」	討論書籍管理問題。 「由幼兒自己擔任圖書管理員。」
 學習區		語文區 加入樹的嵌圖板	
		積木區 小班幼兒自成一區進行建構	
		美勞區 引導小班幼兒練習一刀剪	
		扮演區 加入髮型書、毛線、髮捲等 & 教學者入區示範毛線編辮子	P.46 開始練習用毛線編辮子
		益智區 加入益智遊戲「蛋頭先生」	加入益智遊戲「釣魚」，運用骰子尋找指定數量的魚
		科學區 持續觀察幼蟲	P.52
 分享時間		學習區成果分享。	學習區成果分享。 「幼兒提出蛹的顏色越變越深。」



★ 活動名稱

活動延續的標示

表示幼兒的反應

課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

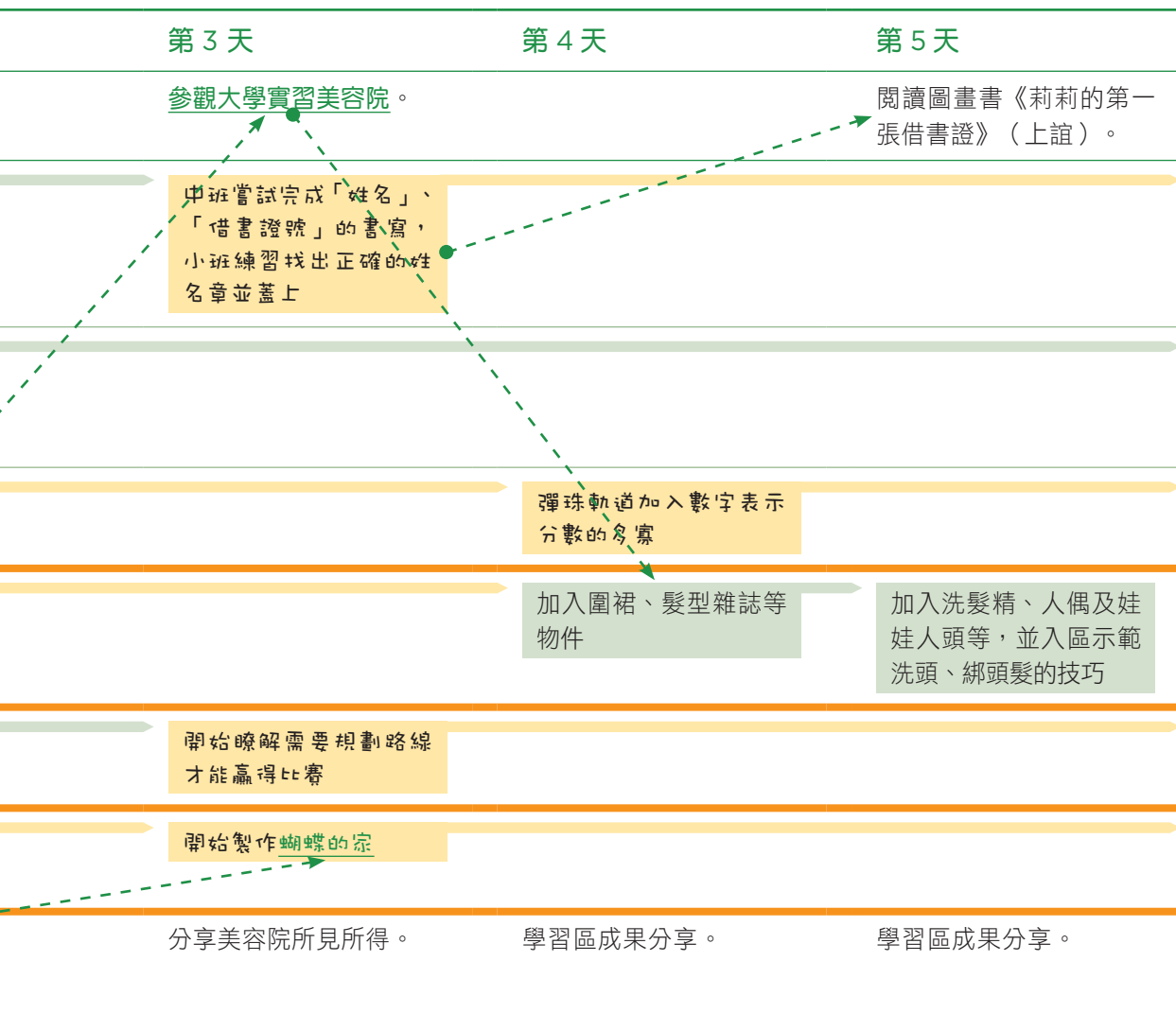
P 詳案參見頁數



第五週		第1天	第2天
團體時間			引導討論借閱規則。
學習區	語文區	討論借書證的設計 提出要有照片、姓名、借書證號碼和借閱規則等	
	積木區	加入尼龍繩等素材 幼兒嘗試用尼龍繩做為洗車廠的烘乾機	
	美勞區	幼兒利用牙籤、彈簧等發展出彈珠台的障礙	幼兒嘗試邊玩邊修改彈珠台的軌道位置
	扮演區	加入造型照片	開始用完成的毛線編織做不同的造型
	益智區	加入百變迷宮	教學者入區進行遊戲
	科學區	加入無尾鳳蝶、樺斑蝶幼蟲	觀察發現幼蟲越來越多
分享時間		討論扮演區美容院中客人、設計師和學徒的 <u>角色</u> 差異。	分享科學區蝴蝶幼蟲的觀察與討論 <u>幼蟲數量</u> 的問題。



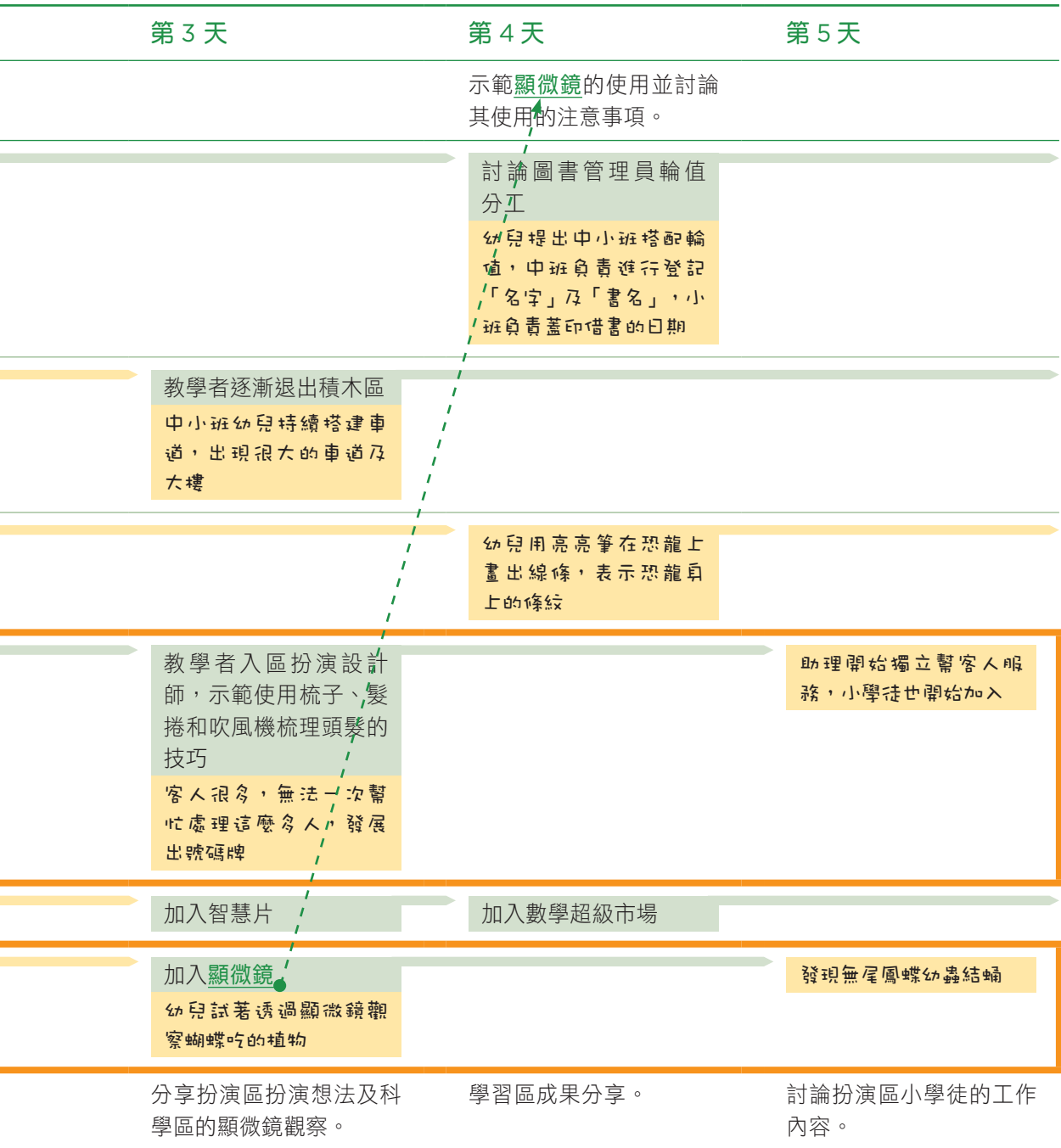




★ 活動名稱 | ➡ 活動延續的標示 | ➡ 表示幼兒的反應 | ➡ 課程發展前後脈絡 | ① 活動的循環次數 | P 詳案參見頁數



第六週		第1天	第2天
 團體時間			討論吹風機使用注意事項。
 學習區	語文區	討論到期單的文字設計 幼兒提議仿做圖畫書《莉莉的第一張借書證》中到期單的設計	討論圖書館員的工作 中班看著描寫書名，小班寫號碼，蓋日期印章
	積木區	教學者入區搭建車道 小班幼兒被吸引，中班幼兒建議教學者可設計斜坡	車道中斜坡出現
	美勞區	加入油土	幼兒嘗試利用油土捏塑恐龍
	扮演區		加入吹風機、噴水器等 
	益智區	越來越喜歡挑戰百變迷宮	
	科學區	持續觀察&照顧蝴蝶幼蟲	
 分享時間		學習區成果分享。	分享對不同種類蝴蝶的觀察。



★ 活動名稱

▶ 活動延續的標示

▶ 表示幼兒的反應

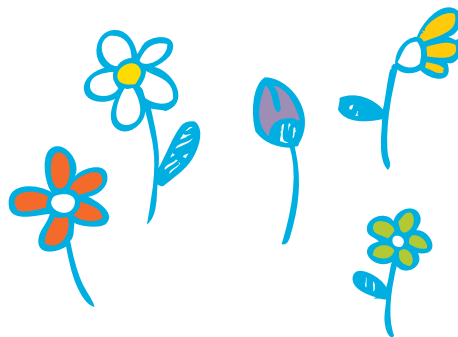
⋯▶ 課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

P 詳案參見頁數



第七週		第1天	第2天
團體時間		帶領幼兒一起尋找小糞團。	
學習區	語文區	至語文區的圖書館借閱喜歡的書	幼兒拿著借書證借閱，中班負責書寫名字，小班負責找書給人
	積木區	小班幼兒嘗試建構自己的家、停車場、游泳池、學校等	
	美勞區	加入摺紙製作手槍	依照摺紙書中的步驟製作各式手槍
	扮演區	教學者入區示範燙髮棒及髮捲的使用	扮演助理的幼兒升級成為設計師
	益智區	自由探索	
	科學區	持續觀察與照顧幼蟲	發現樺斑蝶幼蟲結蛹
分享時間		學習區成果分享。	學習區成果分享。



第 3 天

第 4 天

第 5 天

嘗試運用車子模型在積木間移動，出現以長積木圍堵的建構型式

很多手槍製作完畢後，被放在櫃子上

發展出放置手槍的袋子

教學者進入示範助理工作，例如：招呼客人

小男生進入表示想要上捲子被拒

加入造型髮蠟  
 小男生客人很高興被用髮蠟作造型

分享學習區成果，例如：手槍放置的位置。或觀察不同形狀的蛹。  
 「幼兒提及可以放在手槍袋中。」

引導討論美容院可以提供小男生什麼樣的服務。

討論牛仔的槍袋創作方式。

★ 活動名稱

活動延續的標示

表示幼兒的反應

課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

P 詳案參見頁數



## 二、活動詳案

為了拓展幼兒更多元的扮演經驗，跳出一般「煮菜」與「買賣」的情境，扮演區陸續加入巧拼墊、圍裙、髮束、吹風機和梳子等材料，卻引發幼兒持續進行三個月的「美容院」探索。

下面「美容院」的詳案，即呈現出中小班幼兒透過反覆的探索、討論、扮演、實地參觀等，來表現更深刻的角色與情節。其中，也不乏出現小男生較難以融入的情形，此處，也以偶發事件的方式，呈現出教學者如何運用指標來引導幼兒尊重小男生進美容院的意願。

活動類型	課程目標	學習指標
扮演區 美容院	<b>美 1-1</b> 體驗生活環境中愉悅的美感經驗	<b>美小中 1-1-1</b> 探索生活環境中事物的美，體驗各種美感經驗
	<b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	<b>美小 2-2-5</b> 運用簡單的動作或玩物，進行生活片段經驗的扮演 1 2 3 4 5 <b>美中 2-2-5</b> 運用動作、玩物或口語，進行扮演 1 2 3 4 5
	<b>社 1-2</b> 覺察自己與他人內在想法的不同	<b>社小 1-2-1</b> 覺察他人的想法 1 2 3 <b>社中 1-2-1</b> 覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求 1 2 3
偶發事件	<b>社 3-2</b> 關懷與尊重生活環境中的他人	<b>社小中 3-2-3</b> 尊重與自己不同性別、年齡、身心狀態的人 1 2



流程／步驟	指標運用說明
<p>1 第一週第1天，扮演區加入美髮相關物件，小女生用來梳髮、吹髮、互相綁頭髮；小男生用巧拼墊來組裝房子做造型，表示「這是投票的地方，進來這裡要投票。」</p>	
<p><b>偶發事件 1：性別刻板印象的衝突</b></p> <p>2 第一週第5天，發現小男生扮演客人進入美容院遭到反對。</p> <p>「為什麼他不能進去啊？」</p> <p>「小男生如果需要洗頭或是剪頭髮怎麼辦？」</p>	<p><b>社小中 3-2-3</b></p> <p>尊重與自己不同性別、年齡、身心狀態的人 ①</p> <p>小女生認為小男生不能進入美容院玩家家酒，教學者藉此引導討論性別刻板印象的問題。</p>
<p><b>空間、玩物的轉換</b></p> <p>3 第二週第1天，教學者受邀進入扮演區，幼兒不斷重複「躺在地上」洗頭沖水的動作。</p> <p>4 第二週第2天，討論洗頭沖水的問題。</p> <p>「我到美容院洗頭，老闆幫我洗頭沖水時，請我把頭向後仰，可是我很不舒服。隔天，他們又請我躺在地上沖水。我也覺得不舒服。可以有什麼解決辦法？」</p> <p>5 討論洗頭扮演的道具及空間位置問題。</p> <p>「今天洗頭時，我發現老闆一直拿著吹風機幫我沖水，很奇怪！」</p> <p>「我們沒有蓬蓬頭，可以用什麼東西來代替？」</p> <p>「我剛剛想去剪頭髮，但是我發現只能躺著被剪頭髮。」</p> <p>「大家都認為躺著不能剪頭髮，那該怎麼辦？」</p> <p>6 第二週第3天，將扮演區櫃子搬開，重新規劃美容院，分成洗髮區、剪髮區。</p>	<p><b>社小 1-2-1</b></p> <p>覺察他人的想法 ①</p> <p><b>社中 1-2-1</b></p> <p>覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求 ①</p> <p>教學者察覺到幼兒只是重複洗頭沖水的片段動作，且未發現來美容院洗頭客人會不舒服的問題，因此，教學者進入扮演區與幼兒互動，並引導討論相關的問題。</p> <p><b>美小 2-2-5</b></p> <p>運用簡單的動作或玩物，進行生活片段經驗的扮演 ①</p> <p><b>美中 2-2-5</b></p> <p>運用動作、玩物或口語，進行扮演 ①</p> <p>隨時注意幼兒的經驗，若能予以口語、材料的支持，例如：在扮演區，討論洗頭的道具和空間的規劃，引導進入更細節的扮演。</p> <p>經過討論，大家決定讓扮演區變成兩個地方，一個是洗頭的地方，一個是剪頭髮的地方。</p>



流程／步驟	指標運用說明
<p><b>以優惠券吸引客人</b></p> <p>7 第二週第 4 天，解決客人不多的問題，小哲嘗試與同儕製作優惠券發給大家，發現仍然無法招攬到客人。</p> <p>8 第二週第 5 天，分享時間討論「優惠券」的用途與內容。                      「為什麼洗頭髮、剪頭髮有優惠券可以讓更多的客人來？」                      「這優惠券裡寫了一些字和很多數字，可以說明一下是什麼意思？」                      「這樣寫可以讓更多的客人來嗎？」</p> <p>9 第三週第 1 天，在扮演區中放入利用假日收集的名片及優惠券，幼兒嘗試模仿並重新設計製作屬於扮演區的優惠券，但客人仍不來。</p> <p>10 第三週第 2 天，與幼兒討論客人沒有上門的原因。                      「為什麼優惠券沒有讓客人來？」                      「還有什麼辦法可以讓客人願意來呢？」</p>	<p><b>社小 1-2-1</b>                      覺察他人的想法 2</p> <p><b>社中 1-2-1</b>                      覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求 2                      引導幼兒討論客人短少的問題，鼓勵覺察他人的想法而運用方法產生更多的角色互動。</p>
<p><b>以禮物吸引客人，釐清客人不來的問題</b></p> <p>11 第三週第 3 天，幼兒嘗試製作小禮物以招攬客人。這次雖然有客人願意來美容院，可是卻斷斷續續。</p> <p>12 第三週第 5 天，與幼兒深入探究並釐清客人不來的問題。                      「扮演區的小朋友覺得一直都沒有客人，很難過。」                      「他們想出了使用優惠券和送小禮物的方法讓客人願意來，但卻沒有成功的吸引很多客人，你們覺得是什麼原因呢？」</p>	<p><b>社小 1-2-1</b>                      覺察他人的想法 3</p> <p><b>社中 1-2-1</b>                      覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求 3                      持續引導幼兒覺察他人的想法、需求以解決客人短少的問題。</p>



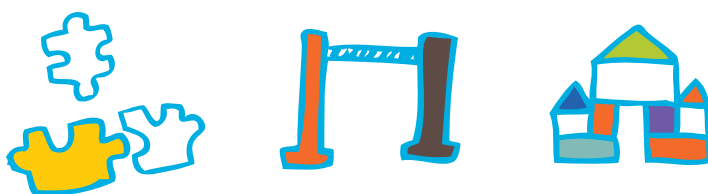
流程／步驟	指標運用說明
<p>加入髮型書及毛線等材料，幼兒變化造型</p> <p>13 第四週第 1 天，扮演區加入髮型書及毛線等物，吸引中班幼兒自己編辮子、上捲子、梳頭髮、做造型。</p> <p>14 第四週第 3 天，幼兒已能模仿書中的髮型，運用毛線製作屬於自己的髮型或模仿書中模特兒的髮型，編出毛線辮子，以髮夾固定在頭上。</p> <p>15 第四週第 5 天，幼兒要求拍下自己的造型，將照片貼於扮演區中，作為客人挑選造型的參考。</p>	<p><b>美小</b> 2-2-5 運用簡單的動作或玩物，進行生活片段經驗的扮演 2</p> <p><b>美中</b> 2-2-5 運用動作、玩物或口語，進行扮演 2</p> <p>持續加入不同的材料如髮型書或毛線，引導幼兒運用玩物，吸引同儕互動，增加角色與情節的發展。</p>
<p>設計師、助理／學徒與客人的關係逐漸清晰</p> <p>16 第五週第 1 天，展示上週幼兒自創的印地安人造型照片，討論美容院的角色與工作。 「你們跟媽媽去美容院時，在美容院裡看到了什麼？」 「所以，在我們的美容院裡要有哪些人？他們要做些什麼事呢？」</p> <p>17 幼兒逐漸釐清設計師與客人的角色，並對「助理」有更深的瞭解與認識。幼兒還建議，可以讓設計師別名牌、助理可以穿圍裙、客人都不用穿，這樣就知道誰是誰了。</p>	<p><b>美小</b> 2-2-5 運用簡單的動作或玩物，進行生活片段經驗的扮演 3</p> <p><b>美中</b> 2-2-5 運用動作、玩物或口語，進行扮演 3</p> <p>討論設計師、學徒、客人等不同「角色的工作內容」，持續提供更多角色、口語、行動等的扮演機會，幼兒的能力就能在反覆的經驗中獲得增強。</p>
<p>參觀美容院，強化相關的概念</p> <p>18 第五週第 3 天，至學校實習美容院參觀，過程中幼兒認識了不同的設備，例如：捲子、吹風機及放置美髮用品的「盤車」等，也嘗試體驗洗頭髮、按摩的感覺，最後還有自願的幼兒擔任小客人接受剪髮與洗髮的服務。</p>	<p><b>美小中</b> 1-1-1 探索生活環境中事物的美，體驗各種美感經驗 此處經由實地參觀體驗，協助幼兒運用敏銳的五官知覺探索美容院中的人、事、物，進而覺察其間與自己戲劇扮演經驗的異同。</p>





流程／步驟	指標運用說明
<p><b>19</b> 回到教室，討論剪髮、洗髮的步驟與工具使用，並比較其間的差異。</p> <p>「參觀美容院，有人注意到美容院裡面有哪些地方嗎？」</p> <p>「有人提到剪頭髮，設計師怎麼幫客人剪頭髮？」</p> <p>「洗頭髮的地方有什麼特別？」</p> <p>「那你們有觀察到，設計師和助理有什麼不一樣嗎？」</p> <p>「為什麼設計師要別名牌？」</p> <p>「你們參觀美容院並觀察到美容院裡有不同的地方和工作內容，我們學習區可以怎麼規劃呢？」</p> <p><b>20</b> 持續幾天在扮演區逐步加入髮型雜誌、人偶、娃娃人頭、吹風機、噴水器等，吸引了許多小班幼兒入區練習洗頭髮、擦頭髮、捲頭髮。</p>	<p><b>美小2-2-5</b> 運用簡單的動作或玩物，進行生活片段經驗的扮演 <b>4</b></p> <p><b>美中2-2-5</b> 運用動作、玩物或口語，進行扮演 <b>4</b></p> <p>在實地參觀體驗後，與幼兒做事後的分享，除了協助幼兒再次釐清美容院中不同角色的工作，認識環境空間的規畫與相關的設施，亦提升幼兒在角色、戲劇情境扮演的複雜程度。</p>
<p><b>入戲扮演「首席設計師」</b></p> <p><b>21</b> 第六週第3天，教學者進入扮演區擔任髮型設計師，幫客人梳理頭髮造型，示範使用梳子、髮捲和吹風機。此舉，果真吸引許多客人上門，應接不暇的情況下只好以號碼牌的方式請客人明日再來。</p> <p><b>22</b> 第六週第4天，教學者再次進入扮演區，擔任首席設計師與幼兒互動，其餘助理／學徒也在一旁觀察並協助。</p> <p><b>23</b> 第六週第5天，發現幾位幼兒已能獨立完成相關工作，除了有兩位固定的助理，又加入兩位小學徒（小班幼兒扮演），教學者逐漸退出此區。</p>	<p><b>美小2-2-5</b> 運用簡單的動作或玩物，進行生活片段經驗的扮演 <b>5</b></p> <p><b>美中2-2-5</b> 運用動作、玩物或口語，進行扮演 <b>5</b></p> <p>材料持續支持外，透過教學者扮演「設計師」的示範，協助幼兒更深入瞭解美容院的工作與環境，有了充足的經驗，幼兒的扮演也會從單人與玩物的互動、提升至雙人互動，最後逐步拓展成更複雜的情節或互動關係。</p>
<p><b>加入新材料與技術</b></p> <p><b>24</b> 第七週第1天，教學者進入扮演區，示範燙髮棒及髮捲的使用，適時提醒一旁助理相關注意事項。</p> <p>「要記得問客人，這樣會太熱嗎？有沒有哪裡不舒服？」</p> <p>「有時候也可以用手摸摸頭髮，看看會不會太燙。」</p> <p>「完成後，記得讓客人照鏡子，問客人還有沒有哪裡需要再弄的？」</p>	

流程／步驟	指標運用說明
<p>25 第七週第 2 天，部分扮演助理的中班幼兒技術趨於成熟，也越來越有設計師模樣，終於在首席設計師的首肯下，晉升為設計師，由她再將技巧交給其他助理。</p> <p>26 扮演小學徒的小班幼兒在一旁梳理假人頭，教學者也適時入區協助梳髮、使用髮夾的操作，有時學徒還會參考髮型造型書，將假人的頭髮夾得像書上一樣。</p> <p>27 第七週第 3 天，教學者觀察到扮演助理的中班幼兒僅在一旁練習幾項美髮相關動作，再次入區扮演助理，示範其他工作內容，例如：招呼客人。</p> <p>「有人要洗髮、吹髮或捲髮嗎？」 「請問您需要什麼樣的服務？要指定哪一位設計師？」</p>	
<p><b>偶發事件 2：小男生不能上捲子</b></p> <p>28 第七週第 4 天，小男生進入扮演區並指定要上捲子，受到設計師拒絕。</p> <p>29 引導討論小男生在美容院遇到的問題，並思考如何解決。</p> <p>「今天有小男生想要燙頭髮，可是設計師說不行！」 「可是他是客人，難道短頭髮的人就不能進美容院了嗎？」 「除了洗頭之外呢？短頭髮的小男生也想變得更帥，如果你是設計師該怎麼幫助他？」</p> <p>30 第七週第 5 天，加入男生的造型服務與適合的材料，例如：髮蠟。</p> <p>31 扮演區美容院活動進行到最後，幼兒邀請其他班及教學者扮演客人上門，也從中發展出預約單與跨班級的互動。</p>	<p><b>社小中 3-2-3</b></p> <p>尊重與自己不同性別、年齡、身心狀態的人 2</p> <p>鼓勵尊重男生玩伴頭髮短而無法上捲的特質，引入以不同的材料為短頭髮設計造型的可能性。</p>





科學區主要延續幼兒對於毛毛蟲的探索與觀察，深化其對「羽化」歷程的瞭解，並增進愛護自然及尊重生命的態度。

活動類型	課程目標	學習指標
科學區 毛毛蟲	<b>認 1-2</b> 蒐集自然現象的訊息	<b>認 小中 1-2-1</b> 觀察動植物的生長變化 1 2 3
	<b>認 2-2</b> 整理自然現象訊息間的關係	<b>認 中 2-2-2</b> 與他人討論自然現象特徵間的關係
	<b>社 3-4</b> 關懷生活環境，尊重生命	<b>社 小 3-4-1</b> 關懷愛護動植物 1 2 3 4  <b>社 中 3-4-1</b> 樂於親近自然、愛護生命、節約資源 1 2 3 4
流程／步驟	指標運用說明	
<p><b>觀察經驗與閱讀經驗的初步充實</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>第一週中，幼兒在菜圃小白菜葉上發現毛毛蟲，簡要進行討論後，為了保護幼蟲免於小鳥的攻擊，在教室科學區中加入飼養箱，讓幼兒照顧並觀察其成長變化。</li> <li>第二週第 1 天，在科學區發現毛毛蟲有不同的變化，與幼兒討論。                      「我們來看看，那隻毛毛蟲有什麼變化？」                      「為什麼牠會縮起來？」                      「牠正在做什麼？為什麼要這麼做？」</li> <li>持續觀察毛毛蟲的變化，幼蟲逐漸變成蛹，兩旁尖尖凸出的地方有些透明，可以看到蛹中的幼蟲似乎還在動。</li> <li>第二週第 3 天，引入圖畫書《無尾鳳蝶的生日》（遠流）介紹蝴蝶的生態，例如：常見的蝴蝶種類、幼蟲的自我保護方式、吸引蝴蝶的植物、幼蟲成長、羽化過程或其他相關事項。</li> <li>第二週第 5 天，開始數算日期，期待蝴蝶從蛹中羽化而出。</li> </ol>	<b>社 小 3-4-1</b> 關懷愛護動植物 1  <b>社 中 3-4-1</b> 樂於親近自然、愛護生命、節約資源 1  <b>認 小中 1-2-1</b> 觀察動植物的生長變化 1 延續幼兒的好奇（因為幼蟲是幼兒們帶回的，所以對幼蟲更易產生照護的心），引導主動探索並觀察毛毛蟲成長的動機。	

流程／步驟	指標運用說明
<p>再次閱讀的經驗成為搜查食物來源行動的契機</p> <p>6 第三週第 1 天，討論觀察的結果，並透過閱讀與幼兒討論蝴蝶的覓食來源。</p> <p>7 討論後，連續幾天幼兒嘗試利用時間，分組到校園中扮演小偵探，尋找蝴蝶的食物。</p> <p>紋白蝶羽化完成與放生</p> <p>8 第四週第 4 天，發現科學區紋白蝶羽化，分享觀察與發現。 「你們觀察到牠是怎麼從蛹變成蝴蝶嗎？」</p> <p>9 討論紋白蝶的未來。 「這隻紋白蝶我們要把牠繼續留在教室嗎？」</p> <p>10 經過一番討論，決定利用午餐前的時間，將紋白蝶帶至戶外回歸大自然。</p>	<p>認小中 1-2-1 觀察動植物的生長變化 2 延續幼兒的好奇，持續討論紋白蝶羽化歷程與觀察。</p> <p>社小 3-4-1 關懷愛護動植物 2</p> <p>社中 3-4-1 樂於親近自然、愛護生命、節約資源 2</p>
<p>透過觀察與影片欣賞，持續提供對毛毛蟲羽化的瞭解</p> <p>11 第四週第 5 天，播放「昆蟲王國」短片，觀察幼蟲生活型態、化蛹過程及羽化成蝶歷程。之後，更進一步運用提問強化幼兒對於幼蟲羽化歷程的認識。 「蝴蝶怎麼從毛毛蟲變來的？」</p> <p>新朋友的加入——無尾鳳蝶和樺斑蝶幼蟲</p> <p>12 第五週第 1 天，在科學區加入戶外金桔樹上發現的無尾鳳蝶幼蟲及從家中帶來的樺斑蝶幼蟲。</p> <p>13 第五週第 2 天，討論幼蟲太多，飼養箱容納不下的問題。 「蝴蝶幼蟲越來越多，牠們的家快要住不下，會對幼蟲有什麼影響？」 「如果我們要幫蝴蝶的幼蟲蓋一個適合牠們生長的新家，可以怎麼蓋？」</p> <p>14 第五週第 3 天後，在科學區運用籠子、網子或鐵絲等，幫蝴蝶幼蟲蓋新家。持續觀察與飼養，並成為毛毛蟲保母，例如：放入新的葉子、清理大便、記錄成長變化等。</p>	<p>認小中 1-2-1 觀察動植物的生長變化 3 透過影片的觀看，幫助幼兒觀察和組織紋白蝶羽化歷程。</p> <p>社小 3-4-1 關懷愛護動植物 3</p> <p>社中 3-4-1 樂於親近自然、愛護生命、節約資源 3</p>



流程／步驟	指標運用說明
<p><b>持續討論，進行更細微的觀察</b></p> <p><b>15</b> 第六週第 2 天，利用分享時間邀請幼兒敘說這幾天在科學區的觀察與發現。</p> <p>「我們來分享對毛毛蟲的觀察。」 「你們都觀察到無尾鳳蝶的幼蟲聞起來臭臭的。為什麼牠要臭臭的？」</p> <p><b>16</b> 第六週第 3 天，科學區加入顯微鏡，幼兒嘗試運用顯微鏡觀察各種蜜源植物。</p> <p><b>17</b> 第六週第 4 天，介紹顯微鏡使用方式，例如：樣本的取放、玻片位置的調整、焦距的調整等。當植物放到顯微鏡下，幼兒發現肉眼看到的植物有些不一樣，認為「看起來像蓋房子的磚塊一塊一塊連起來」、「一個圈圈一個圈圈相連」、「長得好像蜂窩」等。</p> <p><b>持續幼蟲的觀察與照顧，以攔網保護未孵化的幼蟲</b></p> <p><b>18</b> 第六週第 5 天，幼兒發現科學區中的無尾鳳蝶幼蟲消失，就在四周尋找時，在桌腳發現幼蟲的蹤跡，也觀察到幼蟲的不同處，例如：身體有些捲曲、身體有兩條絲固定起來等。</p> <p><b>19</b> 當下有著前幾週飼養紋白蝶經驗的小白提出「他要變成蛹了」的看法，為避免蛹不小心被其他物品傷害到而無法孵化，幼兒們決定使用網狀的籃子將蛹圍起來，作為保護，待蛹羽化後再將其帶至戶外野放。</p> <p><b>20</b> 第七週第 2 天，樺班蝶幼蟲也陸續結蛹，幼兒在觀察後，提出紋白蝶與樺班蝶的蛹顏色不同的發現，例如：有的蛹是綠色、有的是咖啡色、有的是吊著、有的會黏在柱子上等。</p> <p><b>21</b> 教學者進一步入區引導幼兒瞭解垂蛹與帶蛹（或是懸蛹）的差異。</p> <p><b>22</b> 之後，蝴蝶的飼養工作仍持續著，每當羽化出蝴蝶時，幼兒就會帶牠們到戶外野放，每當戶外遊戲時間，就可見到幼兒聚集於金桔樹或馬利筋附近尋找毛毛蟲的蹤跡，並帶到教室的飼養箱中。</p>	<p><b>認中 2-2-2</b></p> <p><b>與他人討論自然現象特徵間的關係</b></p> <p>幼兒的比較整理訊息能力，會依年齡有所不同，本班是混齡班，<b>中班幼兒</b>在蒐集訊息後，繼續追問更深究性的問題，例如： 「為什麼會臭臭的？」協助幼兒瞭解不同現象特徵間的關係。</p> <p><b>社小 3-4-1</b></p> <p><b>關懷愛護動植物 4</b></p> <p><b>社中 3-4-1</b></p> <p><b>樂於親近自然、愛護生命、節約資源 4</b></p> <p>從認知蒐集訊息的歷程中，幼兒逐漸對於蝴蝶的生態有更多的瞭解；而對其<b>生命與照顧</b>的感情，逐日加深，能從左欄許多貼心的行動中（例如：摘葉子、清理糞便、放生、保護等），增進幼兒樂於親近自然及愛護生命的態度。</p>

### 三、教學省思

在學期初為主的課程規劃，比較沒有預設的主題串聯，呈現各自獨立且百花齊放的現象，對幼兒而言，可以提供多樣自由的選擇，但對教學者而言，其實是很大的挑戰。因為除了必須依照年度計畫在各學習區中放入多元的材料，也必須考慮個別引導的方式，每次穿梭於不同的學習區之間，常常容易顧此失彼，必須依靠隨身的小筆記做大略的記錄，才有辦法追蹤並補充幼兒的學習經驗。

本園的環境屬於大學附設幼兒園，有寬廣的校園及豐富的生態環境，因此向來重視動植物和科學相關的知識性探究。不過，在有了課程大綱指標的引導，在提醒需要透過不斷地觀察，發現問題，並需要在實際的行動中蒐集並處理科學的訊息。這些以實際的行動來增加幼兒能力的引導方式，是比較不熟悉的。因此，常常需要提醒自己，不要又陷入「知識性」灌輸的教學習慣。

另外，扮演區由來是以較自由放任的方式，讓幼兒依著隨手取得的扮演材料進行互動，比較少花時間進入該區，留意幼兒的扮演主題或需要增加的材料與經驗，及其互動的情形。在閱讀美感領域指標後，發現原來戲劇是一個提升美感表現與創作能力的好機會，也引起想要在扮演區進行較多的引導互動。沒有想到，美容院的主題竟然維持了三個月的時間，從基本的材料及空間的轉換，到吸引客人及加入更多角色的討論，最後形成設計師、助理與學徒制的關係。每次的互動經驗，都讓自己在在地體驗，教學者可以反覆地提供玩物、材料、口語及經驗的支持，讓幼兒的自發性戲劇扮演經驗得以累積，而其角色、情節與口語的表現與創作之能力也會更形增色。

雖然每個學習區有一些預設的方向與連結的指標，但常常因著幼兒興趣的改變，需要跟著調整活動的方向與指標。例如：為了尋找更多的美容院參考書籍，全班走訪了一趟大學圖書館，因而引發幼兒想將語文區的書籍借回家閱讀。藉此，從引導借閱規則的討論、借書證的製作，到班級圖書管理員的產生，幼兒的學習經驗又擴大到一些語文和社會的學習指標。

本班是混齡幼兒，幼兒在學習區材料與教具的選擇上，必須兼顧兩種不同的年齡層，例如：針對小班的幼兒，考量仍有一些精細動作發展的需求，故在益智區放入了一些提升生活自理能力的教具，例如：衣飾框、夾子彈珠和豆子；透過觀察與分享，可以參考指標，並瞭解如何持續引導幼兒。



## 實例 5 積木區、 語文區／迷宮

實例來源 | 嘉南藥理大學附設臺南市私立嘉藥幼兒園

編修人員 | 黃慧齡、林盈均、林玫君、林純華

### 參考重點

1. 本實例是從「學習區」出發，可提供欲跳脫「主題」的框架，嘗試從學習區的互動中發展課程的教學者參考。
2. 和主題取向的課程不同，「第二部分」會直接介紹學習區的規劃、構想與可能的學習方向，作為課程發展的起始點；待幼兒實際進入學習區後，才有「第三部分」的簡案。
3. 「活動簡案」呈現如何回應幼兒的需要，增加學習區中相關的材料與引導，最後逐漸聚焦成「迷宮」的主題。
4. 第一個詳案敘述幼兒在語文區發展平面迷宮圖的歷程。透過連續的引導，加深幼兒對符號、圖像或訊息類文本功能的理解，和運用圖像、符號於迷宮圖的能力（語文領域）。
5. 第二個詳案以幼兒在積木區建構立體迷宮的歷程為主。提供如何透過各種器材、經驗和引導討論，進行迷宮的創造性活動（身體動作與健康領域），並嘗試在搭建迷宮的問題中，引導幼兒與他人共同找尋解決的策略（認知領域）。

年齡 大 中 小

活動教學型態



團體



小組



學習區

詳案領域

● 身體

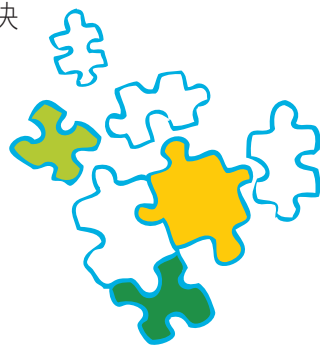
● 認知

● 語文

社會

情緒

美感





## 第一部分 背景介紹

### 一、幼兒園與班級概況

本園為私立科技大學附設幼兒園。全園共 5 班，招收 2-6 歲幼兒，總人數約 120 人。在課程規劃上，會依據幼兒的狀況與需求，設定學期目標，作為學習區與活動設計之依據。整體而言，本班的課程進行，以幼兒自發性的探索遊戲為主，教學者透過觀察與互動，增添幼兒所需的材料，並運用協助或引導，以搭建或深化活動之鷹架。

本班是**中班**（4-5 歲），有 2 位教學者，30 位幼兒，師生比為 1:15。多數幼兒都從幼幼班或小班開始就讀，至少就讀 2 年，對於本園環境與課程進行方式都相當熟悉。單位積木是每個班級的基本配備，從 2 歲開始，幼兒在教室中就有積木建構經驗，進入 3 歲之後，除單位積木的建構之外，教學者會於活動中加入空心大積木的搭建。

### 二、作息時間

時間	內容
08:30 - 09:30	戶外大肌肉活動
09:30 - 09:50	點心時間
09:50 - 10:15	利用團體討論，進行故事的閱讀、常規討論、學習區活動和教具操作引導等
10:15 - 11:30	依興趣選擇學習區
11:30 - 11:50	分享各學習區的工作內容
11:50 - 14:30	午餐、潔牙、故事時間、午休
14:30 - 16:30	活力點心、分組學習活動
16:30 -	放學、沙坑、球類或是溜滑梯等戶外活動

\* 這是本班概要的時間規劃，進行教學時會依幼兒興趣或學習情形彈性調整。

## 第二部分 課程規劃

以下是配合主題在各學習區中所提供的素材與工具，同時也依據各學習區的特性，提供幼兒個別或小組可能的學習方向，及教學者的引導重點。以下僅供參考，希望教學者可以依據幼兒的興趣，彈性增、減學習區的素材與區域。

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
語文區	紙、筆、故事圖卡、圖畫書、印刷品、報章雜誌。	<b>語 1-4</b> 理解生活環境中的圖像與符號	提供生活中常見的圖像符號，幫助幼兒閱讀並理解符號的功能。
		<b>語 1-5</b> 理解圖畫書的內容與功能	提供大量圖畫書充實閱讀經驗，並引導幼兒欣賞圖像細節、創作風格或故事內容。
		<b>語 2-5</b> 運用圖像符號	提供各種書寫工具，鼓勵幼兒透過圖畫、標示進行溝通。
		<b>美 3-2</b> 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法	鼓勵幼兒體驗及描述圖畫書中圖像創作的特色，增進幼兒欣賞視覺藝術創作的經驗。
積木區	單位積木、配件（人、動物）、捲筒、巧拼墊、建築相關書籍、空心大積木*、紙箱*、木板*、骨牌、水管*。	<b>身 2-2</b> 熟悉各種用具的操作動作，建立生活自理技能	提供各類型大小積木，促進幼兒搬拿抓握放等粗、精細動作的發展。
		<b>身 3-2</b> 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動	提供不同類型的積木及扮演道具，發展不同的建構模式。提供相關圖片、照片或幼兒建構作品照片以引發建構的動機。
		<b>美 2-1</b> 發揮想像並進行個人獨特的創作	鼓勵幼兒藉由不同的材料創造獨特的建構模式。

\* 表示課程進行後，另行增加的材料




學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
美勞區	工具： 黏土工具、膠帶台、訂書機、打洞機、水彩筆、刷子、工作圍裙、調色盤、水罐、海綿、小掃帚、摺紙工具書、立體物工具書、剪刀、砂畫板*。 材料： 水彩、油蠟筆、粉蠟筆、色鉛筆、圖畫紙、色紙、白膠、膠水、膠帶、吸管、蘆葦、亮片、豆類、毛線、紙板、回收材料、自然素材、陶土、輕質土、保麗龍板、毛根、紙黏土、陶土。	<b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	 提供多元素材，鼓勵幼兒運用小肌肉進行塗、畫、捏、搓、剪、貼等創作活動。
		<b>美 3-2</b> 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法	 鼓勵幼兒分享自己對於素材的特性及線條、色彩之感受。
		<b>社 3-1</b> 愛護自己，肯定自己	 鼓勵幼兒欣賞及喜歡自己完成的作品，例如：對自己完成的作品感到高興。
		<b>身 1-2</b> 模仿操作各種器材的動作	 引導幼兒觀察、模仿安全操作工具的方法。
益智區	各種不同類型或材質的拼接與建構材料、等積異形板、七巧板、耳聰目明、幾何板、拼圖、骨牌、123小方塊、萬花積木、象棋、釘板*。	<b>認 1-1</b> 蒐集生活環境中的數學訊息	 引導幼兒利用各種隨手可得的身邊物件或具標準單位的工具進行測量。
		<b>認 3-1</b> 與他人合作解決生活環境中的問題	 透過資料的整理，引導建立三度空間概念，解決迷宮問題。
		<b>社 2-3</b> 調整自己的行動，遵守生活規範與活動規則	 操作七巧板、拼圖時，鼓勵幼兒遵守遊戲規則與活動規範，完成單人或多人之互動。
科學區	水族箱、天平、砝碼、投影機、燈箱、幾何透明片、軌道組*。	<b>認 2-2</b> 整理自然現象訊息間的關係	 透過光影遊戲、天平操作，鼓勵幼兒進行分類、比較、找關係等探究活動。
		<b>認 3-1</b> 與他人合作解決生活環境中的問題	 透過魚兒飼養、軌道組，鼓勵幼兒進行調查、比較、假設、推論、驗證等體驗解決問題的過程。
		<b>社 3-4</b> 關懷生活環境，尊重生命	 透過魚兒的飼養，培養幼兒對生命的重視與照顧的責任。



## 第三部分 課程實踐脈絡

### 一、活動簡案

本實例除了呈現學習區的發展外，在「團體時間」和「分享時間」省略一般性的教學描述，聚焦呈現語文區與積木區的引導。

第一週	第 1 天	第 2 天
 團體時間	介紹示範語文區「字典小書」（將認識的字放入書中）及益智區活動（配對比大小、數序連連看）。	介紹《Where is Willy?》（漢聲），並邀請幼兒一同試試各種找威利的方法。
 學習區	語文區 閱讀《Where is Willy?》 幼兒對此書產生好奇 班級字典小書	大眾圍觀且癡狂地尋找威利
	積木區 自由探索	
	美勞區 紙黏土、幾何圖形拼貼 摺紙飛機	
	扮演區 自由探索	
	益智區 拼圖 象棋 配對（大小比較、數序連連看）	
科學區 放入燈箱、幾何透明片		
 分享時間	提出《Where is Willy?》圖畫書很奇怪的看法。	分享尋找威利的方法。



★ 活動名稱 | 活動延續的標示 | 表示幼兒的反應 | 課程發展前後脈絡 | ① 活動的循環次數 | P 詳案參見頁數

第 3 天

第 4 天

第 5 天

加入其他與 Willy 有關書籍

P.68

示範摺紙技巧並引入摺紙工具書（放入語文區）。

嘗試以骨牌、單位積木等創作平面路線

P.70

發現摺的飛機會散開

飛行比賽：誰的飛機飛最遠最快？（加入摺紙工具書）

挑戰 20-30 片及立體拼圖  
透過釘板以線條組合迷宮

加入天平、砝碼

加入軌道組

1 討論容易散開的飛機固定問題




「決定以訂書機將折線釘起。」

2 分享拼圖成果（片數）

1 提出威利難找的感覺好像走「迷宮」。

2 分享飛機飛最遠或最快的方法。



第二週		第1天	第2天	
 團體時間			1 介紹與迷宮有關之書籍 (放入語文區)。 2 引入「起點」、「終點」 概念。	
	語文區	迷宮圖自由創作	加入迷宮相關書籍	
		班級字典小書		
	積木區	持續平面路線創作		
	 學習區	美勞區	飛行比賽	持續放置摺紙工具書
			誰的飛機最強	
			小麥黏土	
扮演區	自由探索			
益智區	拼圖 DIY			
	以帶來的圖片自製拼圖			
	象棋			
科學區	以積木組合陀螺			
	天平平衡探索			
 分享時間	加入投影機			
	分享迷宮圖自由創作，發現迷宮走不出去的問題， 「 <u>幼兒沒有空間配置的規劃概念</u> 」。	分享飛行比賽結果，討論飛機飛行的 <u>距離測量問題</u> 。 「幼兒認為可以用目測、步伐等，但發現每人的腳步大小不一。」		

## 第 3 天

- 1 閱讀圖畫書《阿羅有枝彩色筆》（上誼），並延伸運用線條創作砂畫版（引入美勞區）。
- 2 持續討論如何測量的問題。

## 第 4 天

- 1 引導幼兒運用腳掌的長度，估算跳格子所需的距離，進而了解以非標準單位測量的概念。
- 2 戶沙坑挖沙，建坑道。

## 第 5 天

邀請幼兒運用線條編織不同高度的網子，延伸探索空間方位及位置關係概念。

創作出現明顯起點和終點，並嘗試以文字、圖示標示出口

P.68

模仿軌道建築，發展出軌道路線

P.70

以線的交錯進行繪畫

砂畫版  
發展出沙畫迷宮

發展出陀螺比賽規則及討論陀螺如何轉的久之問題

研究光源距離與物品大小關係


分享立體迷宮創作，並引導幼兒思考不同角度的空間概念，例如：由下往上或由上往下看。


★ 活動名稱

 活動延續的標示

 表示幼兒的反應

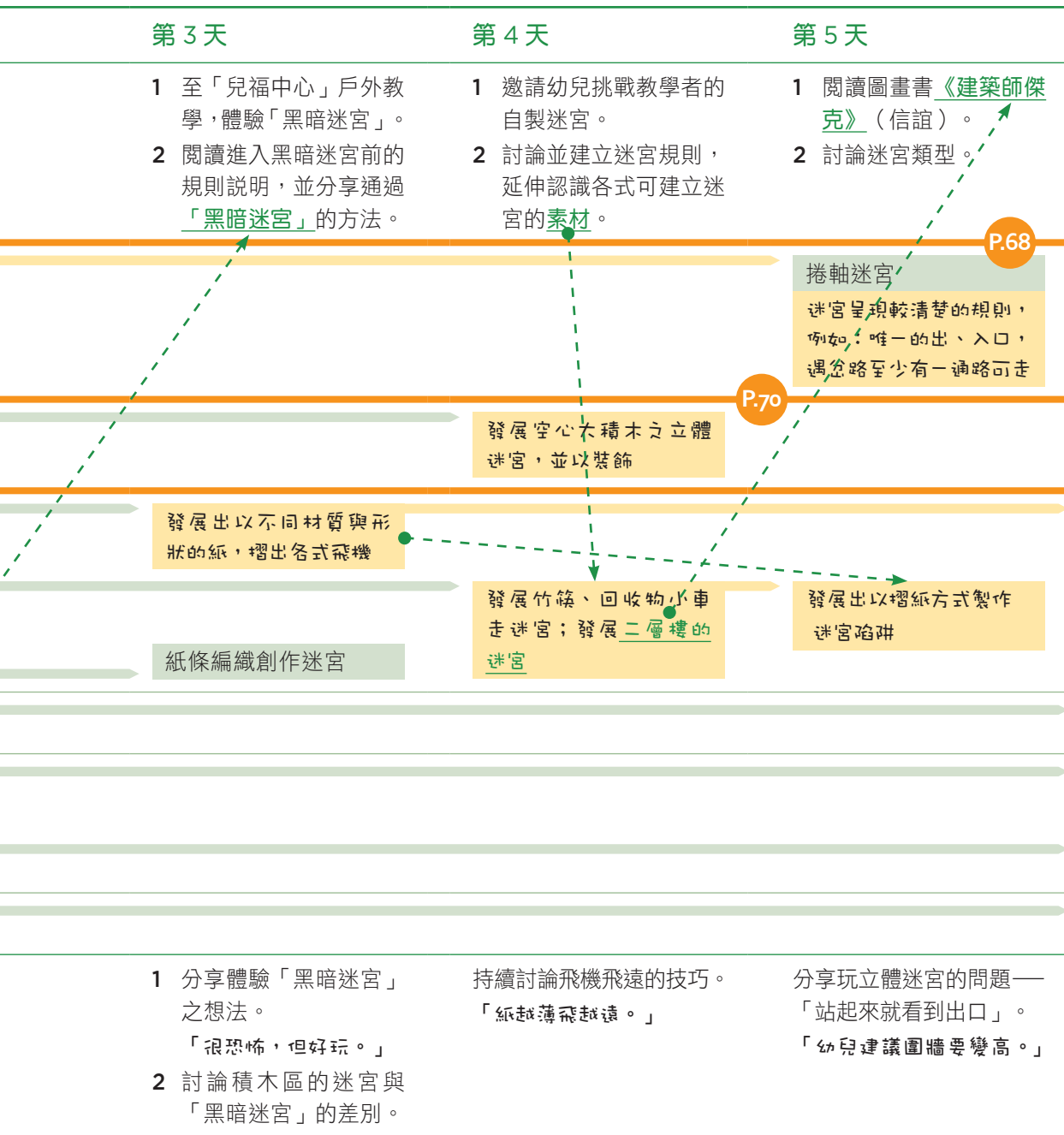
 課程發展前後脈絡

 活動的循環次數

 詳案參見頁數


第三週		第1天	第2天
團體時間		<ol style="list-style-type: none"> <li>1 幼兒分享家中與家長創作的捲軸迷宮（內有各種陷阱）。</li> <li>2 以鑽龍等體能器材組裝「創意迷宮」。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 閱讀圖畫書《來我家玩》（甜水文化）。</li> <li>2 欣賞各種路線圖的規劃方式。</li> </ol>
	學習區	語文區	迷宮圖自由創作 創作捲軸迷宮，且在迷宮中加入各種機關、陷阱
積木區		持續軌道路線創作	
美勞區		飛行比賽 誰的飛機最強	運用保麗龍創作立體迷宮
扮演區		自由探索	
益智區		立體拼圖、智慧片、關係順序卡 積木陀螺比賽	
科學區		自由探索	
分享時間		討論飛機飛遠的技巧。「機頭越尖、兩邊翅膀大小均衡才飛越遠。」	討論迷宮陷阱太多、規則變來變去的問題。





★ 活動名稱




➡ 活動延續的標示

➡ 表示幼兒的反應

➡ 課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

Ⓟ 詳案參見頁數

第四週		第1天	第2天	
 團體時間		延續上週分享，討論迷宮圍牆需要的高度及建材。	持續討論迷宮圍牆的高度。 「幼兒提出至少要比班上最高的人下來的高度高。」	
	 學習區	語文區	捲軸迷宮創作與討論玩迷宮的規則，例如：須先拿取鑰匙、使用工具幫忙通過障礙等	
		積木區	持續立體迷宮創作 嘗試運用木板與紙箱，將迷宮圍牆變高	
		美勞區	持續發展立體迷宮，並以多元素材製作陷阱、裝飾	
		扮演區	自由探索	
		益智區	自由探索	
		科學區	自由探索	
 分享時間		1 分享積木區迷宮創作。 2 討論迷宮圍牆高度的問題。 「積木疊太高容易掉下，會打到人。」	1 誰是班上最高的小朋友？如何量出身高？ 2 教學者以影片方式分享積木區的迷宮攝影。 「有的路會卡住、迷宮的長度太短了…。」	

第 3 天

引導幼兒運用各種工具測量同儕身高，找出班上最高的人。（透過科學方法測量探究，而非僅以目視確認「最高的人」。）

第 4 天

運用教學者蒐集的各國迷宮建築，介紹迷宮的功能，例如：可用以防禦、神秘基地等功能。

第 5 天

迷宮中呈現不同主題，例如：森林迷宮、城堡迷宮

P.68

幼兒嘗試將迷宮畫下來，進行討論後，再進行路線調整

發展出防禦用迷宮：運用積木做出內部裝飾，例如：機關砲、車子等

P.70



★ 活動名稱

活動延續的標示

表示幼兒的反應

課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

P 詳案參見頁數

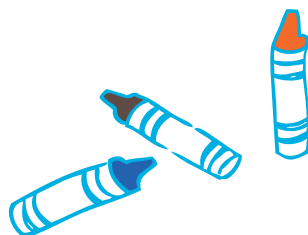


## 二、活動詳案

本詳案以第一週至第三週在語文區發展迷宮圖的歷程為主。從找尋遊戲書中威利的過程，引發幼兒對迷宮圖創作的興趣，透過連續的引導，加深幼兒對語文領域中符號、圖像或訊息類文本功能的理解，也間接強化幼兒運用圖像、符號或文字於迷宮圖的表達能力。

活動類型	課程目標	學習指標
語文區 迷宮圖的發展	<b>語 1-4</b> 理解生活環境中的圖像與符號	<b>語中 1-4-2</b> 知道能使用圖像記錄與說明
	<b>語 1-5</b> 理解圖畫書的內容與功能	<b>語中 1-5-1</b> 知道各種訊息類文本的功能 ① ②
	<b>語 2-5</b> 運用圖像符號	<b>語中 2-5-2</b> 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 ① ②
流程／步驟	指標運用說明	
<p><b>Willy 的威力不同凡響</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>第一週第 1 天在語文區中放入《Where's Willy?》(漢聲)一書，幼兒產生好奇。</li> <li>教學者進入語文區引導觀察 Willy。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>「你們確定這些人都長得一樣嗎？」</li> <li>「仔細看一看，找找看哪一個才是威利？」</li> <li>「威利有哪些特徵？他的衣服、帽子是什麼顏色？身上還有哪些東西？」</li> <li>「書上說每一頁都只有一個威利。」</li> </ul> </li> <li>許多幼兒進入語文區，努力找出威利並要求更多的挑戰。</li> <li>第一週第 3 天開始放入更多有關 Willy 的書於語文區中。</li> <li>第一週第 4 天學習區結束後，與幼兒一同分享這幾天尋找威利的感覺。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>「有沒有人找到威利了？」</li> <li>「找威利的感覺怎樣？」</li> <li>「為什麼你會認為好像在走迷宮？」</li> </ul> </li> </ol>	<b>語中 1-5-1</b> 知道各種訊息類文本的功能 ① 透過《Where's Willy?》書中尋找威利的過程，享受發現圖像細節的喜悅。	

流程／步驟	指標運用說明
<p><b>迷宮圖創作——迷宮少了「出入口」</b></p> <p>6 第二週起，語文區中出現許多自發性的迷宮圖創作。</p> <p>7 當教學者協同幼兒玩迷宮時，發現迷宮常走不出去。</p> <p>8 第二週第 1 天利用分享時間，討論迷宮空間規劃的問題。</p> <p>「這條路被擋住了！怎麼走不出去呢？」 「要怎麼畫才能走出去？」 「如果不能走出去，要怎麼調整才可以？」</p> <p>9 第二週第 2 天團體時間介紹《迷宮大王系列——瘋狂歷險》（風車），討論它與自製迷宮圖的差異，引出出入口的概念。</p> <p>「你們畫的迷宮和書上的迷宮有什麼不同？」 「哪裡是出入口？」 「我們要怎麼樣才能知道出口在哪裡？有什麼特徵？」</p> <p>10 將《迷宮大王》放至語文區，幼兒持續進行迷宮圖創作，且出現「文字或圖示的起點與終點」。</p> <p><b>持續創作迷宮圖——「關卡」的想法出現</b></p> <p>11 第二週第 3 天團體時間，持續提供各種活動，例如：閱讀《阿羅有枝彩色筆》（上誼）、美勞區進行砂畫、線條創作、戶外挖沙坑等，鼓勵幼兒思考。</p> <p>12 第三週第 1 天，幼兒的迷宮圖加入不同的「關卡」，發現其想法來自於《阿羅有枝彩色筆》中的各種危險境遇。</p>	<p><b>知道能使用圖像記錄與說明</b></p> <p>語中 1-4-2 運用《迷宮大王》引導瞭解書中的圖像，例如：箭頭標示代表出入口，同時鼓勵幼兒將閱讀的理解，融入之後自創的迷宮圖中。</p> <p><b>運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 1</b></p> <p>語中 2-5-2 以圖像／符號來設計迷宮圖的起點與終點。</p>



流程／步驟	指標運用說明
<p><b>迷宮圖的問題——需要規則的說明</b></p> <p><b>13</b> 第三週第 2 天，在分享時間討論迷宮創作遇到的問題。</p> <p>「現在大家的迷宮變得更有意思了。有人遇到問題嗎？」</p> <p>「有什麼方式，可以讓想玩迷宮的人清楚玩法？」</p> <p>「意思是一先討論迷宮要怎麼玩，然後紀錄下來。」</p> <p>「回來看看迷宮大王這本書。你們看，每個迷宮前面都有一段話或符號，這是什麼意思？」</p> <p><b>14</b> 第三週第 3 天，至兒福中心「黑暗迷宮」進行戶外教學。在進入迷宮前，幼兒有機會體驗閱讀迷宮規則的重要性，瞭解迷宮創作圖需要加上說明的原因。</p> <p><b>15</b> 之後，幼兒在語文區的迷宮創作，除了可見較清楚的路線、明確的出入口，也可以看到幼兒嘗試以圖像說明迷宮規則。</p>	<p><b>語中 1-5-1</b></p> <p>知道各種訊息類文本的功能 <b>2</b></p> <p>發現「迷宮需要規則」，運用《迷宮大王》遊戲書（訊息類文本）中的「說明」，幫助幼兒瞭解可以從中找到訊息，完成遊戲。希望以此經驗類推到幼兒自創的迷宮圖中，以圖像或符號提供「訊息」（說明），幫助別人瞭解如何進行迷宮遊戲。</p> <p><b>語中 2-5-2</b></p> <p>運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 <b>2</b></p> <p>以自創圖像標示迷宮的「起點、終點」；以自創符號說明迷宮的「遊戲規則」。</p>

本詳案以第二、三週在積木區立體迷宮建構的歷程為主。受到語文區迷宮圖之影響，積木區的幼兒在第一週第 4 天開始創作平面路線。之後，又因科學區軌道的分享，看見球在高低軌道上滾動的模樣，嘗試模仿搭建立體迷宮。教學者在歷程中提供沙坑建坑道、黑暗迷宮及鑽籠、木箱、木梯等各種器材活動，以豐富幼兒搭建迷宮的經驗。

活動類型	課程目標	學習指標
積木區 立體迷宮	<p><b>身 3-2</b></p> <p>樂於善用各種素材及器材進行創造性活動</p>	<p><b>身中 3-2-1</b></p> <p>把玩操作各種素材或器材，發展各種創新玩法 <b>1 2</b></p>
	<p><b>認 3-1</b></p> <p>與他人合作解決生活環境中的問題</p>	<p><b>認中 3-1-1</b></p> <p>參與討論解決問題的可能方法並實際執行</p>

流程／步驟	指標運用說明
<p><b>不順暢的軌道問題成為變化積木玩法的契機</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 第二週第 3 天，幼兒運用單位積木及木板模仿科學區的軌道。</li> <li>2 實驗過程，發現問題：「積木區的球，沒辦法像科學區的軌道一樣，由上面滾下來」！</li> <li>3 教學者進入積木區與幼兒討論： <ul style="list-style-type: none"> <li>「為什麼球會卡住？」</li> <li>「要怎麼作才能讓球順利從上面滾下來呢？」</li> <li>「還可以用積木區的哪些材料來幫助我們呢？」</li> <li>「這裡還有其他形狀的積木，等一下也可以用不同形狀積木試試看，或許可做出不同的軌道。」</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>身中 3-2-1</b></p> <p>把玩操作各種素材或器材，發展各種創新玩法 ①</p> <p>透過討論引導思考其他材料或形狀積木的建構可能。</p> <p>例如：「等一下也可以用不同形狀積木試試看，或許可做出不同的軌道。」</p>
<p><b>多元媒材操作持續強化軌道建構經驗</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4 第二週第 4 天，帶領幼兒至戶外沙坑玩沙，體驗不同材料的軌道建造。</li> <li>5 第二週第 5 天，運用繩子拉出高低不同的網絡，邀請幼兒穿梭其間體會三度空間的變化。</li> <li>6 第三週第 1、3 天，持續提供不同的材料與體驗，例如：以鑽籠、木箱、木梯等體能器材組裝成創意大迷宮；或至戶外體驗黑暗迷宮。</li> </ol>	<p><b>身中 3-2-1</b></p> <p>把玩操作各種素材或器材，發展各種創新玩法 ②</p> <p>提供多元的材料與體驗，逐步幫助幼兒變化操控器材的玩法，例如：沙、體能器材、戶外教學等。</p> <p>當幼兒熟悉各種器材的操控後，就能靈活變化其創意，進行組合與創造。</p>
<p><b>積木迷宮的問題</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7 第三週第 4 天，受到其他學習區進行「迷宮」的影響，利用空心積木搭建立體迷宮。</li> <li>8 第三週第 5 天，發現「迷宮的圍牆太矮」，討論如何改善堆疊方法讓迷宮變高。</li> <li>9 討論後，幼兒在積木區嘗試以立起來的方式建構，但卻很容易倒下，之後改以堆疊的方式。</li> <li>10 第四週第 1 天，發現「迷宮太高容易倒下」，討論如何改善讓迷宮變穩。 <ul style="list-style-type: none"> <li>「積木為什麼一直倒呢？」</li> <li>「可以怎麼辦？」</li> <li>「或許剛剛討論的方法都可以試試，之後再來比較哪個方法可以蓋出最穩固的迷宮。」</li> </ul> </li> <li>11 延續積木迷宮，另外開始新的紙箱迷宮創作。</li> </ol>	<p><b>認中 3-1-1</b></p> <p>參與討論解決問題的可能方法並實際執行</p> <p>從實際搭建積木迷宮的過程發現問題（太矮、不穩），引導幼兒比較不同物件形狀（長、短、胖、瘦）、材質（木頭、紙箱）的特徵，同時思考其與搭建的關係，鼓勵同儕討論並實際執行以改善問題。</p>



### 三、教學省思

此次的迷宮，一開始是從找威利開始颳起旋風，之後由語文區的幼兒開始畫出許多的迷宮，經由分享，積木區的幼兒也受到感染，加入了以積木建構迷宮的活動，一開始都以平鋪的方式呈現，為了拓展幼兒的經驗，陸續設計了一些活動，例如：人體迷宮、各國迷宮、體驗兒福館的「黑暗迷宮」等，順著幼兒的興趣，以迷宮來連結各個學習區的體驗。

另外，也發現學習區後的分享，會影響其他各區的發展，例如：**科學區**的軌道組探索，讓幼兒見到球可以在高低層次不同的軌道上滾動，進而試著將積木區的積木架高，試著搭建立體迷宮；**語文區**的幼兒進入美勞區將原平面的迷宮以紙板加以呈現，成為立體迷宮，並用**美勞區**幼兒的建議，以摺紙做出各種機關。整個迷宮活動前後歷經了三個月之久，由初期的探索、中期各式各樣的平面與立體迷宮創作，至最後幼兒希望邀請爸爸媽媽和其他班幼兒來玩自己所創造的迷宮，呈現出多元豐富的迷宮型態。最後，再**統整各學習區**的活動，與幼兒討論如何將教室變成**迷宮樂園**作結束。

此次課程由於立體迷宮的建構，讓幼兒有機會了解**認知領域**中空間的關係，由於這是幼兒第一次深入探索自己與周遭事物的三度空間關係，經觀察並非每一位幼兒都已具備相關的概念。未來可利用各種正式／非正式的課程提供機會，讓幼兒經歷不同的空間探索活動，來認識自己與周遭事物的相對空間關係之機會，進而認識物品與物品之相對應空間位置，以深化對於空間方位概念的學習。



幼兒經歷不同的空間探索活動，來認識自己與周遭事物的相對空間關係之機會，進而認識物品與物品之相對應空間位置，以深化對於空間方位概念的學習。



## 實例 6 益智區、美勞區 ／我是闖關高手

實例來源 | 新竹市私立陽光幼兒園 洪翠青、陳秋鈴、蔣忠華  
編修人員 | 王慧敏、黃春玲

### 參考重點

1. 主要提供「學習區」參考實例，在主題進行一個多月後，觀察發現幼兒各種能力的表現落差大，於是透過由易到難的學習區闖關卡設計，引導幼兒自我挑戰，增進基本能力的學習。本實例呈現第五至第八週簡案內容，聚焦於與益智區和美勞區有關的引導和討論分享。學習區活動則呈現語文、益智、扮演、美勞、積木等學習區的動態發展歷程。
2. 第一個詳案聚焦引發幼兒在益智區對於動腦益智玩具的興趣，透過闖關活動提升幼兒蒐集、整理生活環境中數量訊息的認知能力（認知領域）。
3. 第二個詳案聚焦引導幼兒在美勞區增進精細動作能力的歷程，透過一連串闖關活動來協助幼兒熟練精細動作能力、提升生活自理能力以及增進美感的表現創作能力（身體動作與健康領域、美感領域）。

年齡 大 中 小

活動教學型態	
團體	小組 學習區
詳案領域	
●	身體
●	認知
	語文
	社會
	情緒
●	美感



## 第一部分 背景介紹

### 一、幼兒園與班級概況

本園為教育部友善教保服務計畫非營利幼兒園，收托以弱勢家庭子女為優先入學對象，共有 4 個班級，每班師生比為 2:30。本班為中班，共有 27 位幼兒，全班皆是優先身分入園，家長經濟壓力大，多是雙薪家庭或採隔代教養的方式；長期下來，家長因為忙於工作，導致家庭的學習支持功能比較低，相對地，幼兒的基本能力也就特別需要學校的鷹架與支持。

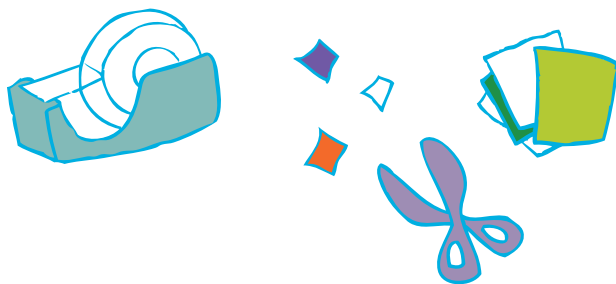
### 二、作息時間

時間	內容
07:30 - 08:20	來園自由探索
08:20 - 09:00	點心、收拾
09:00 - 09:30	戶外大肌肉活動
09:30 - 11:10	主題與學習區時間
11:20 - 11:40	學習區分享
11:50 - 12:50	午餐、潔牙、故事時間
13:00 - 14:30	午休
14:30 - 15:30	學習活動
15:30 - 16:00	點心
16:00 - 16:30	班級時間、收拾整理
16:30 - 18:00	放學

## 第二部分 課程規劃

以下是配合主題在各學習區中所提供的素材與工具，同時也依據各學習區的特性，提供幼兒個別或小組可能的學習方向，及教學者的引導重點。以下僅供參考，希望教學者可以依據幼兒的興趣，彈性增、減學習區的素材與區域。

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
語文區	圖畫書、小白板、白板筆、印章、印泥、魔法黏線筆、電腦、紙張、筆、CD*、歌謠本*、CD音響*、情緒配對圖卡*、圖書室閱覽手冊*、摺紙工具書*。	<b>語 1-5</b> 理解圖畫書的內容與功能	鼓勵幼兒運用午睡前或點心後說故事給同儕聽，提升對圖畫書內容、情節的理解及閱讀興趣。
		<b>語 1-6</b> 熟悉閱讀華文的方式	透過唱歌、唸手指謠，引導幼兒以手勢指引閱讀海報或歌詞的方向，幫助熟悉華文閱讀方式。
		<b>身 2-2</b> 熟悉各種用具的操作動作，建立生活自理技能	提供各種不同的用具，例如：白板筆、黏線筆，鼓勵幼兒操作與使用。
積木區	單位積木、壓克力板、地毯、模型車、動物模型、各種模型小人、小房屋、小汽車、飛機等交通工具、小紙盒。	<b>社 3-2</b> 關懷與尊重生活環境中的他人	鼓勵幼兒與他人共同搭建積木，與他人分享作品及與他人建立友誼。
		<b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	提供不同的積木材料，鼓勵幼兒運用各式積木進行組合、建構的創作活動。



學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
美勞區	<b>工具：</b> 剪刀、膠水、造型剪刀、白膠、雙面膠、泡棉膠、膠帶台、訂書機、打洞機、彩色筆、粉蠟筆、油蠟筆、色鉛筆、鉛筆、黏土工具、黑板、粉筆。	<b>身 1-2</b> 模仿操作各種器材的動作	引導幼兒觀察、模仿安全操作工具的方法，並將工具放置美勞區中，讓幼兒創作時，可再次練習。
	<b>素材：</b> 色紙、圓點貼紙、彩色紙條、蘆葦、毛線、吸管、竹筷、冰棒棍、尼龍繩、廣告紙、廢紙、卡典西德、回收材料、黏土、自然素材、形狀色紙*、毛根*。	<b>身 2-2</b> 熟悉各種用具的操作動作，建立生活自理技能	提供不同形式的材料盤，運用剪、貼、畫、塗、捏、搓、揉、壓、印、黏等小肌肉動作使用材料盤創作，以增進幼兒精細動作能力及生活自理能力。
	<b>材料盤：</b> 摺紙工具書*、紙彈簧步驟圖*、編紙籃步驟圖*、編三股辮子步驟圖*、剪直線圖卡*、剪曲線圖卡*、連續人偶紙板*、撕貼畫圖卡*。	<b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	提供多元素材與各式工具，讓幼兒接觸不同的藝術媒材，進行創意的表達。
扮演區	茶几、茶杯、量杯、端盤、桌巾、餐具組、食物組、電腦、床鋪、洗碗槽、高跟鞋、各種包包、地毯、枕頭、棉被、	<b>情 2-1</b> 合宜地表達自己的情緒	在扮演活動中，可引導幼兒抱抱娃娃抒發其對家人的分離焦慮。
	娃娃、電話、廚具、碗筷、桌子、椅子、珠寶盒、各式衣服*、茶具組*、抹布*、穿衣鏡*、圖書上架推車*、小小圖書室遊戲*。	<b>情 2-2</b> 適當地表達生活環境中他人和擬人化物件的情緒	鼓勵幼兒在扮演生活常見事件時，能適當地表達情緒，並引導幼兒體會和理解不同角色的心情想法，亦從中學習合宜的情緒表達，同理同儕的情緒。
		<b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	提供多元的扮演道具，鼓勵幼兒進行扮演。

\* 表示課程進行後，另行增加的材料

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
益智區	創意花園組、七色鳥*、彩色瓢蟲*、彩色串珠組*、新智慧盒、蛋頭先生、物影配對組、運筆練習版、幾何圖形變化組、超級大拼圖、彩色益智方塊、拼圖、彩虹蛇*、警察抓小偷(20格)*、葡萄棋*、井字棋*、七巧板*、彩色圓點對應配對組*、撲克牌*、夾彈珠組、開鎖組、挖寶石組、曬衣夾組、倒水組、擰水組*、穿衣娃娃*、六形積木拼版、雪花片、萬花積木、樂高積木、子彈積木、木樁積木、壽棒積木、小工程師組。	<b>社 2-3</b> 調整自己的行動，遵守生活規範與活動規則	操作七巧板、拼圖、葡萄棋時，鼓勵幼兒遵守遊戲規則與活動規範，完成單人或多人對弈活動。
		<b>認 2-1</b> 整理生活環境中的數學訊息	引導幼兒運用序列、關係間型式的複製、數量合成分解或圖表等方式，來操作數量概念教具。
		<b>身 2-2</b> 熟悉各種用具的操作動作，建立生活自理技能	將生活自理能力的項目一併放入，引導幼兒操作時，也修正自我照顧及整理環境的生活自理行為。

\* 表示課程進行後，另行增加的材料

## 第三部分 課程實踐脈絡

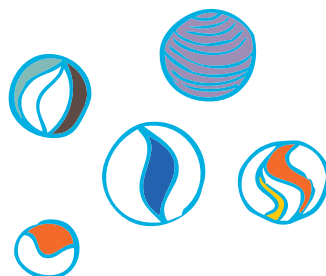
### 一、課程脈絡

本實例「我是闖關高手」主要來自「我是好寶寶」主題，在主題進行一個多月後，教學者透過觀察，發現幼兒各項能力的表現落差有點大，才決定運用學習區闖關挑戰方式來增進幼兒的基本能力。從「我是好寶寶」主題來看，共分為四個階段，第一、第二階段在9月底前主要著重生活自理能力及默契的建立，教學者主導性較高，根據幼兒的狀況安排課程，以有計畫性的課程充實幼兒的經驗。第三階段在10月至11月中旬以增進幼兒的基本能力及學習關心他人為活動主軸，第四階段11月中旬至12月則依循著前面基礎再豐厚幼兒的能力與經驗，同時在課程發展過程中，逐漸加入幼兒對主題的想法，最後主題進入尾聲，以讓幼兒知道

自己與他人、環境之間的關係作為主題最後高峰與結尾。幼兒在回顧主題的過程中，發現各項能力在歷經一個學期後自己變得很棒了。




本實例「我是闖關高手」即是第三階段（如下頁活動簡案），教學者透過與幼兒討論「我是闖關高手」的想法，之後再依據討論結果規劃由易到難的闖關活動，讓幼兒透過每日的學習區時間，例如：益智區和美勞區進行自我挑戰，以增進其基本能力。此外，在扮演區、玩具積木區的互動遊戲中，也可讓幼兒在實際與人互動中，學會如何關心、照顧他人。

	課程重點	學習區學習重點	
第一階段 8月 預備週	1 喜歡上學 2 愛與安全感	1 扮演區 2 美勞區	教學者以有計畫性的課程輔以事先規劃的學習區內容，幫助幼兒穩定上學的常規與作息。
第二階段 9月 我	1 生活自理能力 2 培養師生默契	1 積木區 2 扮演區	
第三階段 10月 - 11月中旬 我、他人	1 精細動作能力的培養 2 關心他人	1 美勞區（闖關） 2 益智區（闖關）	幼兒已熟悉幼兒園環境、課程與學習區進行方式，教學者嘗試將幼兒想法納入課程與學習區素材，邁向師生共構課程。
第四階段 11月中旬 - 12月 我、他人、環境	運用自己的能力幫助他人與環境	語文區	

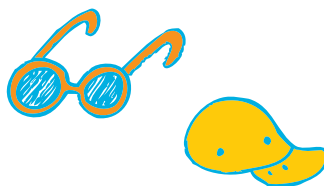


## 二、活動簡案

本實例聚焦呈現第三階段中，學習區的發展，除了呈現學習區發展外，在「團體時間」和「分享時間」省略一般性的教學描述，聚焦呈現益智區與美勞區的引導。

第五週		第1天	第2天	
 團體時間		1 「幼兒分享學習區好好玩唷！明天還有沒有學習區時間？」 2 討論「在學習區可以做些什麼事」。	1 引導進行「分類」，分成「我是闖關高手」、「我會照顧別人」、「我變厲害了」三組。 2 分享美勞區闖關卡——「和自己挑戰」概念。	
	 學習區	語文區	自由探索	
		積木區	加入各式建構積木	加入小汽車等交通工具
		美勞區	增加紙彈簧步驟圖、編紙籃步驟圖、編三股辮子步驟圖	進行紙彈簧關卡
		扮演區	加入各式衣服、穿衣鏡	
		益智區	自由探索	幼兒對分類的定義不太清楚 教學者入區以雪花片協助根據顏色分成紅藍色家族
		科學區	自由探索	
 分享時間		討論步驟圖的使用方法。	分享紙彈簧創作，引導幼兒討論闖關高手還可以如何進行。	





第 3 天

- 1 延續昨日活動進行分類遊戲。
- 2 介紹幼兒益智區「闖關高手」的設計及遊戲規則。

第 4 天

- 1 **回顧編紙技巧**並分享摺紙工具書（放入美勞區）。
- 2 引導進行紙條編織步驟圖。

第 5 天

- 1 回顧美勞區闖關卡。
- 2 引導進行闖關卡活動「小狗摺紙」，幫助幼兒清楚知道學習區闖關卡的進行方式。

自製小書

加入小模型人、扮演道具

為建構成品命名並標示作者、製造日期、作品名稱

製作展示保存期限海報

進行編紙籃關卡

進行三股辮子關卡

進行小狗摺紙關卡

P.88

加入摺紙工具書

進行拼圖關卡  
教學者入區說明拼圖由易到難的順序設計

P.93

- 1 討論拼圖闖關卡如何使用。
- 2 分享編紙籃的創作。

與幼兒討論摺紙工具書的使用方法。

- 1 分享摺小狗美勞創作。
- 2 分享拼圖的闖關遊戲經驗。

★ 活動名稱

▶ 活動延續的標示

▶ 表示幼兒的反應

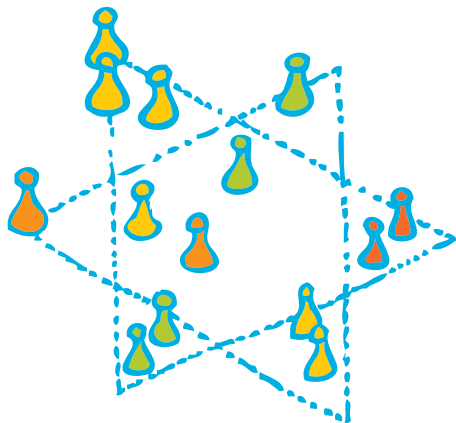
→ 課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

P 詳案參見頁數



第六週		第1天	第2天
<p><b>團體時間</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1 分享圖畫書《責任最重要！》（花旗）</li> <li>2 準備抹布練習擦桌子，學習「自我照顧」與「責任感」。</li> <li>3 介紹益智區七巧板關卡。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 分享「責任」就是「能完成自己負責的任務」，瞭解後請大家輪流當「小桌長」。</li> <li>2 分享益智區闖關經驗。</li> </ol>
<p><b>學習區</b></p>		<p>語文區：加入歌謠 CD、CD 音響、歌謠本、圖畫書《責任最重要！》（花旗）</p> <p>積木區：加入各式建構積木和扮演小道具</p> <p>美勞區：進行烏賊摺紙關卡</p> <p>扮演區：增加餐具組、洗碗槽、茶具組、抹布、桌椅組</p> <p>益智區：進行七巧板關卡</p> <p>科學區：自由探索</p>	
<p><b>分享時間</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1 討論「自我照顧」可以怎麼做。</li> <li>2 分享學習區操作情況。</li> </ol>	<p>分享如何完成七巧板拼圖，<u>不會拼可以怎麼做</u>。</p>



第 3 天

- 1 與幼兒共同製作拼七巧板成品圖。
- 2 討論除了完成時拍下來還可以怎麼做。

第 4 天

- 1 回顧 CD 音響的操作。
- 2 分享「小桌長」經驗。

第 5 天

- 1 分享扮演區活動經驗
- 2 討論「小桌長」的「招募」方式。

進行兔子摺紙關卡

P.88

洗抹布、摺抹布

製作七巧板成品拍照圖

製作七巧板成品拓印圖

P.93

- 1 討論摺完烏賊可以怎麼整理作品。
- 2 分享 CD 音響的操作。

分享各學習區的遊戲經驗。

分享益智區、美勞區的闖關經驗。  
「幼兒提出想自製拼圖」。

★ 活動名稱

活動延續的標示




表示幼兒的反應

課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

P 詳案參見頁數



第七週		第1天	第2天
 團體時間		引導運用厚紙板剪出各種形狀，並進行幾何圖形拼貼，例如：在桌上擺出不同圖像，在紙上拼貼出個人的圖像。	1 分享昨日拼貼圖像，並利用紙板拼貼造成的不同厚度，讓幼兒刷上不同的顏料玩拓印，進行拓印拼貼畫。 2 介紹益智區牌類遊戲關卡。
 學習區		語文區 自由探索	
		積木區 加入各式建構積木和扮演小道具	
		美勞區 許多幼兒無使用剪刀的經驗 教學者入區引導幼兒練習剪刀工	增加剪直線圖卡、剪曲線圖卡、連續人偶紙板
		扮演區 自由探索	增加玩偶、情緒臉譜
		益智區 加入幾何圖形變化組、形形色色組、超級大拼圖，建立部分與整體概念	增加撲克牌比大小遊戲
		科學區 自由探索	
 分享時間		分享幾何圖形拼貼畫，與幼兒討論剪刀要怎麼使用才安全。	分享益智區的牌類關卡：比大小。

第 3 天

- 1 回顧欣賞拼貼拓印畫，引導建立表情、身體圖像的概念。
- 2 引導「關心他人」概念，討論並畫下自己平常會哭的原因。

加入與情緒有關之圖畫書

第 4 天

- 1 討論昨日扮演區有人在哭的情況，討論表達關心的方式，例如：詢問對方「為什麼哭？」，及安慰別人的方法。
- 2 將討論結果記錄或畫下來，張貼在語文區。

製作安慰好朋友方法的經驗圖表

第 5 天

分享昨日討論的內容，決定製作「愛心卡片」、「色紙花」，並將愛心卡片及色紙花放置於語文區中，若有人難過時，即可送對方愛心卡片或色紙花。

製作愛心卡片、色紙花

加入「剪愛心卡片」組、「剪色紙花」組

P.88

P.93

進行警察抓小偷關卡  
教學者入區與幼兒討論如何進行闖關

增加情緒配對圖卡

討論警察捉小偷的延伸遊戲。

分享情緒配對圖卡，討論色紙花可以結合何種素材進行創作。

分享益智區、美勞區的闖關經驗。

★ 活動名稱




➡ 活動延續的標示

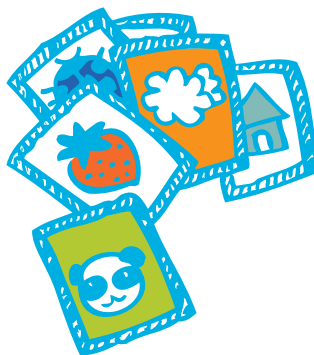
➡ 表示幼兒的反應

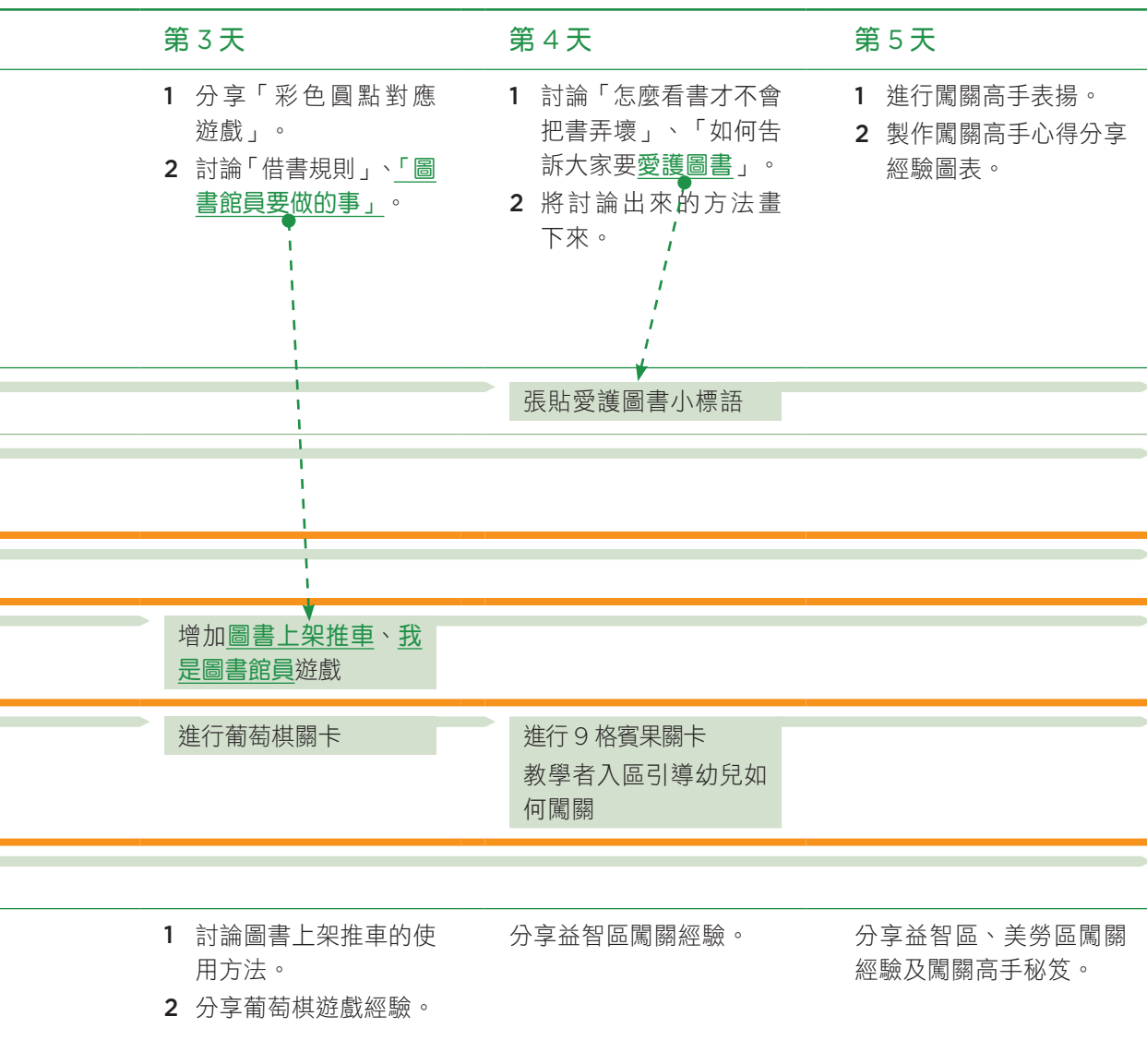
⋯➡ 課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

Ⓟ 詳案參見頁數

第八週		第1天	第2天	
 團體時間		1 參觀學校圖書館。 「幼兒分享圖書館的書有貼數字標籤，幼稚園的書籍上都貼上圓點貼紙。」 2 介紹各式棋類闖關遊戲規則。	1 引導觀察園內圖書櫃圖書及書上圓點貼紙的顏色。 「發現櫃子貼紅色圓點標籤裡面的書都是有貼紅色圓點貼紙。」 2 分享「彩色圓點對應遊戲」。	
	 學習區	語文區	增加圖書館閱覽手冊	
		積木區	加入各式建構積木和扮演小道具	
		美勞區	自由探索	進行彩色圓點創作遊戲
		扮演區	自由探索	
		益智區	進行井字棋關卡	
科學區	自由探索			
 分享時間		分享井字棋遊戲經驗。	1 討論園內同色圓點貼紙的圖書有哪些共通點與特色。 2 分享圓點創作作品。	





★ 活動名稱

活動延續的標示

表示幼兒的反應

課程發展前後脈絡

① 活動的循環次數

P 詳案參見頁數



### 三、活動詳案

為了鼓勵幼兒積極地探索益智區，教學者特別設計一連串的闖關活動，例如：拼圖、七巧板、撲克牌、井字棋等，透過空間關係、比大小等來提升幼兒蒐集、整理生活環境中數學訊息的認知領域能力。

活動類型	課程目標	學習指標
益智區 好寶寶變厲害	認 中 1-1 蒐集生活環境中的數學訊息	認 中 1-1-2 運用點數蒐集生活環境中的訊息 1 2 認 中 1-1-3 覺知生活環境中的數字符號 1 2
	認 中 2-1 整理生活環境中的數學訊息	認 中 2-1-1 依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息
流程／步驟		指標運用說明
<p>引入「我是闖關高手」(第五週)</p> <p>1 討論不讓玩具孤單的方法。</p> <p>「小朋友，我們教室的益智區有很多玩具，可是老師發現這些玩具從開學到現在都沒有小朋友來和他們做好朋友，好孤單喔！我們請聰明的小腦袋瓜來幫這些玩具想想辦法，怎樣讓他們不會再孤單。」</p> <p>2 引出「我是闖關高手」遊戲。</p> <p>「好，大家的想法都很棒。老師也想了一個方法，那就是我們來玩闖關高手遊戲，這個遊戲就是要和闖關卡上面的玩具做朋友，只要挑戰完卡片上面的關卡，就可以得到一個貼紙。這個遊戲是和自己自己挑戰，只要在這學期結束前挑戰完畢，和闖關卡上面的玩具做朋友，就可以得到「闖關高手」的榮譽。」</p> <p>「榮譽就是很棒的意思，表示你有一顆金頭腦。」</p>		



流程／步驟	指標運用說明
<p><b>拼類關卡：拼圖（第五週）</b></p> <p>3 討論快速尋找要玩的拼圖之方法。 「我們教室一共有十組拼圖，有誰可以告訴我用什麼方式可以讓小朋友很快找到他要玩的那一組拼圖？」</p> <p>4 引導思考不同年齡玩拼圖的不同層級內容。 「那如果你要向小班的小弟弟小妹妹分享拼圖，你會告訴他從哪一組開始？」 「好，那我們表決看最多人要用哪一種方法？」 「贊成從最少片開始玩的小朋友人數最多，接下來我們要怎樣進行拼圖闖關遊戲？」 「好，那我們讓每個小孩都試試看吧！」</p> <p>5 操作後，團體分享拼圖的經驗。 「請你說一說玩拼圖的經驗。」 「有沒有小朋友碰到麻煩想要和大眾分享？」 「那後來有用甚麼辦法解決呢？」</p> <p>* 註解： 依照拼圖的片數分成 10 個階段，讓幼兒依序闖關。（中班部分會從 10-30 片開始，有幼兒可以完成 30 片闖關後，則開始增設 40-100 片的階段）</p> <p><b>拼類關卡：七巧板（第六週）</b></p> <p>6 介紹七巧板。 「小朋友，猜猜看這是甚麼玩具？」 「好像都很有道理。它是我們祖先發明的玩具，叫做七巧板。」</p>	



流程／步驟	指標運用說明
<p>7 進一步引導思考不同材質七巧板的共同性。</p> <p>「數數看紙盒這一盒裡面有幾片？」            「數數看木頭那一盒裡面有幾片？」            「數數看塑膠盒裡面有幾片？」            「請告訴我它們有哪些地方是一樣的？」            「對它們都有七片，所以我們叫它七巧板。」            「有哪些形狀？」</p> <p>8 引導思考七巧板與拼圖的異同處。</p> <p>「它和拼圖有什麼地方一樣？有什麼地方不一樣？」            「拿來玩扮家家？可是他的家不在扮演區！」</p> <p>9 進一步引導討論七巧板的正確玩法。</p> <p>「嗯，這樣拼出來的圖案就不完整了，所以他和拼圖一樣要怎樣被對待？」            「如果拼不出圖形該怎麼辦呢？」            「萬一小朋友拼完忘記了怎麼拼呢？」            「好，那小朋友覺得哪一種辦法比較可行？」            「好，小朋友想的辦法都不錯，那我們就先試試看請拼好的小朋友把作品拍下來，或是請老師幫忙，這樣就可以給不會拼的小朋友參考了。」            「闖關高手的七巧板遊戲的也有十關喔，和拼圖一樣都是第一關最簡單，第十關最困難，小朋友加油囉！每個小朋友都是闖關高手。」</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="202 1101 558 1373">  </div> <div data-bbox="568 1101 923 1373">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="202 1387 332 1419">七巧板背面</div> <div data-bbox="568 1387 701 1419">七巧板正面</div> </div>	<p><b>認中</b> 2-1-1            依據序列整理自然現象或文化產物的數學訊息</p> <p><b>認中</b> 1-1-2            運用點數蒐集生活環境中的訊息 ①</p> <p>中班幼兒對益智區的數字符號、數量概念還沒有很清楚，所以用反覆的教具遊戲來增強幼兒對數字、數量的理解能力，例如：教學者透過記數七巧板片數提問，帶領幼兒依據數字順序1、2、3、4、5、6、7，一對一對應的點數七巧板片數，理出七巧板都有七片的特性，從而學習整理生活環境中的數學訊息。</p>

## 流程／步驟

## 牌類關卡：比大小（第七週）

10 分享玩撲克牌的經驗，進一步討論撲克牌的玩法。

「我們今天要來分享撲克牌遊戲，有誰可以告訴我撲克牌有哪些玩法？」

「怎樣的人才是贏的人？」

「好，老師手上有一副撲克牌，誰要告訴我要怎麼吃？」

「只有下一個可以吃前面？還是所有的後面可以吃前面？」

11 透過數數確定撲克牌的玩法。

「好，那我們來數數看是不是這樣？」

「我們來數數看愛心 10 上面有幾個愛心？」

「要怎樣算才不會少算或多算呢？」

12 引導討論比大小的記錄方式。

「那要怎樣幫助我們在玩比大小的時候不用一個一個數？」

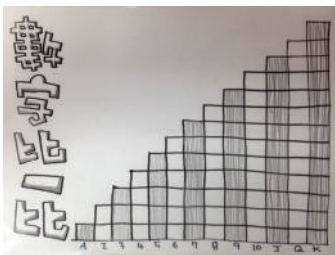
「好，我們一起來畫一張幫忙比大小的經驗圖表。」

「有誰要分享玩比大小的經驗？」

「有什麼發現或新的發明要和大家分享？」

（我們一開始沒有記錄誰贏的次數，到最後都搞不清楚誰輸誰贏。）

「後來用什麼辦法解決？」



計分卡

## 指標運用說明

## 認中 1-1-2

運用點數蒐集生活環境中的訊息 2

中班幼兒對益智區的數字概念尚未完全建立，所以用反覆的教具遊戲來增強幼兒點數能力，進而可以覺知、辨識、運用生活環境中的數字符號。但部分幼兒無法一對一對應點數，老師因而拋出要怎樣算才不會少算或多算的問題，有幼兒提出算過的數字即要劃掉的解決策略。

## 認中 1-1-3

覺知生活環境中的數字符號 1

藉由曾玩過比大小的幼兒經驗分享，學習到以蒐集來的數學訊息整理出自己的發現，例如：以計分卡記錄兩人歷次的輸贏記錄，無形中培養了對數的認知能力。





## 流程／步驟

### 棋類關卡：井字棋（第八週）

13 運用幼兒舊經驗，介紹井字棋。

「今天我們要分享可以兩個人玩的井字棋遊戲。」

「那你可以告訴大家怎麼玩？」

14 討論不會忘記玩法的方法，引出說明書的概念。

「沒關係每個人都有忘記的時候。」

「動動你的金頭腦，想一想用什麼方法可以幫助你不會忘記要怎麼玩。」

15 進一步討論說明書的製作方式與內容。

「那我們可以怎麼做呢？」

「好，那我們一起分組製作井字棋遊戲規則說明吧！說明內容」

「兩人猜拳決定先後並挑選代表自己的棋子，先的一方將一個棋子放到棋盤內，再輪另一方放，能先將三個棋子連成一條線者獲勝。」

16 討論說明書的張貼位置及其他輔助遊戲的好方法。

「做好了要貼在哪裡？」

「還需要做甚麼來幫忙遊戲進行？」

### 我是闖關高手分享（第十週）

「經過了幾個禮拜的分享有那些小朋友都挑戰完畢了呢！」

「沒關係，我們到放寒假前都可以繼續闖關。老師之前說過了闖關是要和自己挑戰，不和別人比誰先闖完，因為每個小孩都有自己的速度。想闖關時就進來玩，不想闖關時也可以玩益智區的其他教具。小朋友也可以把益智區的其他教具加入闖關的行列，這都是鼓勵自己和益智區教具做朋友的方法。我們現在請闖完關的小朋友將自己的選區卡貼在益智區的樹上，給他們拍拍手！」

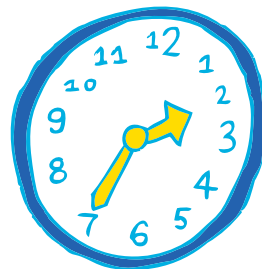


## 指標運用說明

認中 1-1-3

覺知生活環境中的數字符號 2

於益智區運用井字棋、葡萄棋遊戲引導認識、覺知數字符號。但需注意棋類與牌類等是有規則性的遊戲，幼兒對遊戲規則還未很熟練，因此可一起製作經驗圖表當為遊戲規則的輔助說明，同時加深幼兒對遊戲規則的認識。



本詳案從編織、摺紙及操作剪刀等闖關活動，提升幼兒模仿、操作器材的身體動作與健康領域之能力，也間接強化幼兒運用各種藝術媒介進行創作的美感領域能力。

活動類型	課程目標	學習指標
美勞區 好寶寶動動手	<p><b>身小 1-2</b> 模仿操作各種器材的動作</p> <p><b>身中 2-2</b> 熟悉各種用具的操作動作，建立生活自理技能</p> <p><b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作</p>	<p><b>身小 1-2-1</b> 覺察器材操作的方式</p> <p><b>身小 2-2-4</b> 操作與運用抓、握、扭轉的精細動作</p> <p><b>身中 2-2-4</b> 綜合運用抓、握、扭轉、揉、捏的精細動作</p> <p><b>美中 2-2-2</b> 運用線條、形狀或色彩，進行創作 1 2</p>
流程／步驟		指標運用說明
<p><b>階段一關卡：編織工</b>（第五週第 2、3、4 天）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>每天說明一項編織工（方向編識、次序性、手眼協調），鼓勵幼兒嘗試。</li> <li>針對「紙彈簧」，結合口訣、紙彈簧步驟圖示範。</li> </ol> <p>示範如下：</p> <p><b>A</b> 透過兩張長條紙張交疊對折所形成的紙彈簧，引導幼兒進行紙彈簧美勞創作活動。</p> <p>「我們要幫彩色長紙條換新衣，大家覺得可以怎麼做？」</p> <p>「大家的想法都好棒喔！那我們將這些方法聯合起來，幫長紙條換新衣。我們先用折的，請大家跟老師的口訣這樣做！」</p> <p>「小手 123，1 左 1 右真簡單！」</p> <p><b>B</b> 教學者一邊示範，一邊用口訣幫助幼兒熟練紙彈簧的編織法。</p> <p>「可是大家提供方法有沒用到的，請完成後將折好的紙彈簧貼在圖畫紙上，發揮想像力畫些圖讓它可以在圖畫紙上展示穿上的新衣服。」</p>		<p><b>身小 2-2-4</b> 操作與運用抓、握、扭轉的精細動作</p> <p><b>身中 2-2-4</b> 綜合運用抓、握、扭轉、揉、捏的精細動作</p> <p>班級幼兒的美勞經驗較少，精細動作較弱，因此教學者決定先選用小班年齡層的身體動作指標，來幫助班上幼兒熟練精細動作與提升生活自理能力。</p> <p>指標的選用主要是希望幼兒能透過在美勞區進行編織工、摺紙工、剪刀工，強化精細動作的熟練度，並在活動結束後，能練習幫忙收拾工具與材料。</p>





## 流程／步驟

3 針對「紙籃」，結合口訣、編紙籃步驟圖示範。

示範如下：

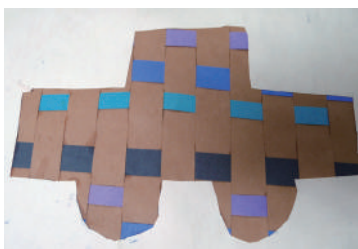
A 透過直向與橫向的長方形紙條，上下有序列的編織，形成一張紙籃的底圖，引導幼兒進行編紙籃美勞創作活動。

「這邊的圖畫紙有車子、屋子、小動物的外型，我們要讓彩色長紙條有朋友可以陪它到不同的地方玩，大家覺得可以怎麼做？」

「那我們現在就開始先幫長紙條找玩伴，讓很多顏色的紙條一起玩。」

「小手 1 2 3，1 上 1 下真簡單！」

B 教學者一邊示範，一邊用口訣幫助幼兒熟練上下有序列的編織法。引導編好紙籃的幼兒挑選剪好汽車、屋子、各種動物外型的圖畫紙，直接貼在紙籃上，形成紙條在車裡的有趣效果。



汽車編織



紙條編織步驟圖

「好，那現在請你想想把剛剛編織的方法畫在圖畫紙上。」

「試試看，先畫下一張大張的紙，再想想你穿紙條 1 上 1 下的過程，把它畫下來。」

4 針對「三股辮子」進行示範，使用三種不同顏色的尼龍繩，將三條線線頭綁住，並以夾子固定夾在牆上，讓幼兒可以嘗試三個序列編織的方式，就像編三股辮子一樣。

**階段二關卡：摺紙工**（第五週第 5 天至第六週第 5 天）

5 發現幼兒小手的精細動作不足，開始引導幼兒。

「現在想要跟色紙玩躲貓貓，有誰知道怎麼幫它變裝就像變形金剛一樣？」

「那我們就從小狗開始變變變！」

6 引導幼兒從簡單的摺小狗開始，接著是烏賊與兔子。

7 接著，將摺紙的每個步驟製作成摺紙工具書，讓幼兒在每個摺紙階段都可以比對摺紙工具書，進行摺紙練習。

## 指標運用說明

美中 2-2-2

運用線條、形狀或色彩，進行創作 ①

引導用不同素材、線條、顏色創作，例如：用紙彈簧、紙籃進行多元創作。

美中 2-2-2

運用線條、形狀或色彩，進行創作 ②

利用基礎的摺紙成品，例如：小狗、烏賊，鼓勵幼兒以不同的美勞工具加上線條、色彩或圖畫，進行多元創作。

流程／步驟	指標運用說明
<p>8 最後，引導幼兒將摺好的作品貼在圖畫紙上進行美勞創作。</p>	<p><b>身小 1-2-1</b></p> <p><b>覺察器材操作的方式</b></p> <p>教學者於學習區，增加剪直線圖卡、剪曲線圖卡、連續人偶紙板，以簡單直線、曲線或是形狀作為幼兒動手做的起點，練習剪眼睛、嘴巴等，讓幼兒將剪下來的圖形，以膠水、白膠或漿糊黏貼在圖畫紙上，組合成簡單的圖騰。並設計「剪連續人偶」活動將圖畫紙折成三等分，讓幼兒畫下自己喜歡的人形圖案，並沿著圖案邊緣剪下來，進行美勞活動創作。進而引導幼兒隨主題運用美勞區材料、剪刀創作「愛心卡片」、「色紙花」。</p>
 <p>摺紙工具書</p>  <p>摺小狗</p>	
 <p>摺烏賊</p>  <p>摺兔子</p>	
<p><b>階段三關卡：剪刀工（第七週）</b></p>	
<p>9 引導「剪兔耳朵」的方式，並鼓勵幼兒將剪下的作品加以綜合創作。</p> <p>「你們昨天說要繼續闖關、讓小手變厲害，所以我們今天要分享怎麼摺兔子。」</p> <p>「你們覺得可以怎麼做？」</p> <p>「這是一個好方法，那有人還有其他方法嗎？」</p> <p>「大家的想法都很好，剪好後我們把它貼在圖畫紙上。」</p> <p>10 引導「剪連續人偶」。</p> <p>「昨天摺的兔子怎麼沒眼睛？」</p> <p>「有誰知道還可以怎樣幫兔子畫眼睛？」</p> <p>「那我們先練習用剪刀練習剪連續人偶。」</p> 	

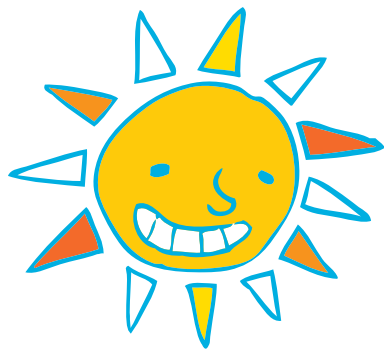


#### 四、教學省思

經過一段時間觀察幼兒在學習區自發性探索的表現後，很快就發現多數幼兒的各項能力表現落差大，在生活自理能力和先備基礎能力比一般中班幼兒明顯不足，為了不讓偏弱的「生活自理」能力和基礎能力影響到幼兒日後的學習與發展，於是在益智區、美勞區增加闖關卡活動，視需要提供生活經驗來提升幼兒學習能力，讓幼兒能逐步地跟上發展軌道。

教學者運用了許多遊戲化的活動和個別化的方法，在益智區、美勞區設計由易而難的闖關遊戲，讓幼兒根據自己的能力願意去主動學習；這些事情對家長來說或許是玩，其實幼兒是按自己的步調和速度從遊戲中學到新的能力。看似自由的選擇，其實是尊重幼兒的興趣和個別能力的差異，朝向自己想要努力的方向。幼兒每次闖完一關，自己的能力又進步了一些，這些對幼兒而言就是最大的鼓勵和成就。有時候看到幼兒在挑戰某樣教具時的專注，雖然或有失敗，但是仍不斷持續地挑戰，那是因為他對學習區闖關活動產生興趣，因為喜歡，所以才會堅持想要繼續玩下去！

此外，強調的並不是一昧地外在與人競爭的「高手」，而是透過自我挑戰的方式，引導幼兒理解只要願意去嘗試，每個人都將會是高手。幼兒透過在益智區與教具、與同儕互動而獲得基本的數量概念，在美勞區以規律、次序性地運用精細動作來提升「生活自理」能力，這些每天的學習區時間，都是幼兒最好的自我增能機會，也可以彌補在團體教學中容易被忽略的個別化學習方式。







# 2

上實  
路例  
篇

群組 C 從例行性活動出發

實例 7 開學了

實例 8 快樂上學——戶外活動篇

這一系列的參考實例是  
從例行性活動出發，包  
括幼兒園一般的日常作  
息及配合時令與節慶等  
全園性活動，都是屬於  
這類課程。



## 實例 7 開學了

實例來源 | 嘉南藥理大學附設臺南市私立嘉藥幼兒園

編修人員 | 黃慧齡、林玫君、林純華

### 參考重點

1. 本實例以剛開學適應新環境為主軸，讓大家看到如何將課程大綱融入每日例行性的活動中。
2. 第一個詳案是「一日流程」，藉由每日的活動圖卡，讓幼兒覺察圖像符號的意義（語文領域），並認識班級作息，學習依據活動的程序與他人共同進行活動（社會領域）。另外，透過天氣圖以圖像記錄自然現象的訊息（認知領域、語文領域）；而透過心情日記，練習記錄自己的心情和感覺（情緒領域、語文領域）。
3. 第二個詳案是學習區常規，透過觀察幼兒在學習區的互動，漸進地介紹學習區常規，達到聽從成人指示，遵守生活規範的目的（社會領域）。此外，在持續建立規範的歷程中，教學者嘗試透過討論來引導幼兒理解「生活規範」訂定的理由，並期待幼兒能逐步調整個人在學習區的行動。

年齡 大 中 小

活動教學型態



團體



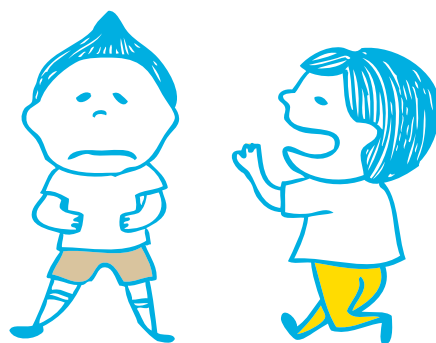
小組



學習區

詳案領域

	身體
●	認知
●	語文
● ○	社會
● ○	情緒
	美感



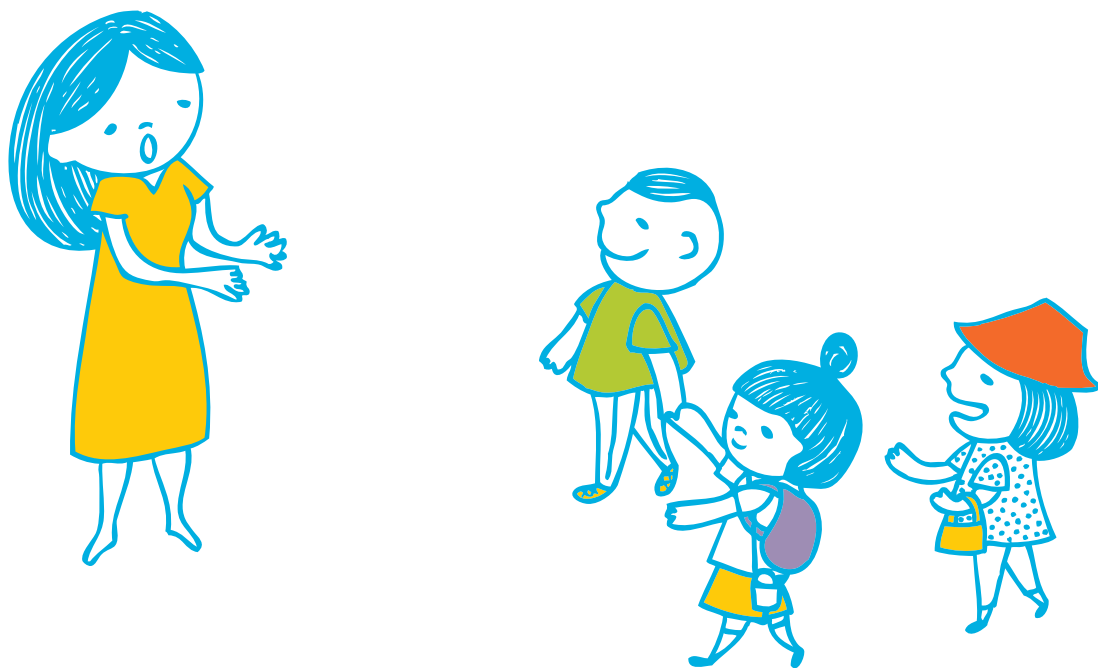
## 第一部分 背景介紹

### 一、幼兒園與班級概況

每一年的上學期初是新生入學之際，都需要利用兩週甚至一個月的時間，幫助剛入學的幼兒適應新的環境，並學習融入幼兒園的生活。因此，多半在學期初的前幾週，較不安排主題，反而以協助幼兒適應學校與班級的人事物，並從中建立學習與生活的常規為主。

本實例就是在一個大學附設幼兒園，包含新舊生的中小混齡班，以「班級生活」為主軸。首先，介紹師生與一日流程，幫助幼兒認識班級作息並減低「分離焦慮」的問題。透過每日慣例性的作息，例如：「先睡午覺、再吃點心、再遊戲一下，爸爸媽媽就會來接我」等順序，讓新進的幼兒能夠預測一日間將要發生的活動事物，其情緒也可能會比較穩定。

其次，本班也採漸進方式輪流介紹各學習區的屬性、材料教具、使用方式與相關規則。最後，再利用分享時間，與幼兒一起討論學習區常規的問題與因應之道。



## 第二部分 課程實踐脈絡

### 一、每日作息說明



時間	內容	說明
08:30 - 09:10	戶外遊戲場	一天的開始以遊戲場中各類大肌肉活動展開，以喚起幼兒上學的興趣。
09:10 - 09:30	點心	提供簡單餐點，作為早餐之補充。
09:30 - 10:10	團體討論	進行故事的閱讀或常規討論、學習區活動和教具的引導等。
10:10 - 11:10	學習區	幼兒依興趣選擇學習區，教學者遊走各學習區進行引導。
11:10 - 11:30	分享	結束後，集合幼兒進行分享，除分享自己的作品、各區的工作內容外，幼兒亦會提出所遇到的問題，由同儕給予回饋。
11:30 - 14:30	午餐、潔牙、故事時間、午休	中午用餐至午休的轉銜時間，除讓幼兒進行潔牙、洗臉等自身清潔外，亦會開放語文區讓幼兒自行閱讀。
14:30 - 15:00	分組學習活動	依設定目標，設計活動進行分組教學。
15:00 - 15:30	點心、上廁所	
15:30 - 16:10	學習區或興趣小組	幼兒自由選區或進行分組教學。
16:10 - 16:30	分享、綜合整理	
16:30 -	戶外遊戲、放學	戶外自由活動並等待父母接回。

### 二、活動詳案

「一日流程」是透過每日的活動圖卡、天氣圖及心情日記，陸續認識班級作息，學習依據活動的程序與他人共同進行活動，或透過圖像練習記錄自然現象的訊息與自己的心情和感覺。

活動名稱	課程目標	學習指標
一日流程	<p><b>認 1-2</b> 蒐集自然現象的訊息</p>	<p><b>認 小中 1-2-2</b> 觀察自然現象特徵的變化</p> <p><b>認 小中 1-2-3</b> 以圖像記錄自然現象的訊息</p>
	<p><b>語 1-4</b> 理解生活環境中的圖像與符號</p> <p><b>語 2-5</b> 運用圖像符號</p>	<p><b>語 小 1-4-1</b> 覺察生活環境中常見的圖像與符號</p> <p><b>語 中 1-4-2</b> 知道能使用圖像記錄與說明 1 2</p> <p><b>語 小中 2-5-1</b> 以圖像表達情緒與情感</p> <p><b>語 小 2-5-2</b> 運用簡單的圖像符號標示或記錄 1 2 3</p> <p><b>語 中 2-5-2</b> 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 1 2 3</p>
	<p><b>社 2-2</b> 同理他人，並與他人互動</p>	<p><b>社 小中 2-2-3</b> 依據活動的程序與他人共同進行活動</p>
	<p><b>情 1-1</b> 覺察與辨識自己的情緒</p> <p><b>情 2-1</b> 合宜地表達自己的情緒</p> <p><b>情 3-1</b> 理解自己情緒出現的原因</p>	<p><b>情 小 1-1-1</b> 知道自己常出現的正負向情緒</p> <p><b>情 中 1-1-1</b> 辨認自己常出現的複雜情緒</p> <p><b>情 小中 2-1-1</b> 運用動作、表情、語言表達自己的情緒</p> <p><b>情 小 3-1-1</b> 知道自己情緒出現的原因</p>
偶發事件	<p><b>情 3-2</b> 理解生活環境中他人和擬人化物件情緒產生的原因</p> <p><b>情 4-1</b> 運用策略調節自己的情緒</p>	<p><b>情 小 3-2-1</b> 理解常接觸的人其情緒產生的原因</p> <p><b>情 中 3-2-1</b> 理解常接觸的人或擬人化物件情緒產生的原因</p> <p><b>情 中 3-2-2</b> 探究各類文本中主要角色情緒產生的原因</p> <p><b>情 小中 4-1-2</b> 處理分離焦慮或害怕的情緒 1 2 3</p>





流程／步驟	指標運用說明
<p><b>一日流程 1：以圖像介紹上午流程</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>運用日曆，介紹「今天是 XX 月 XX 日，星期 X。」</li> <li>幼兒從遊戲場回教室後，依序討論上午進行的活動（玩、吃點心、遊戲場玩、上廁所喝水），並將每個活動分別畫在紙上，成為活動圖卡。 「一早來學校，可以做什麼？」 （邊聽幼兒的回應，邊將內容畫在紙上） 「吃完點心，會去哪裡玩？」 「在遊樂場裡，可以做什麼？」 「除了溜滑梯，還可以在遊戲場裡面做什麼？」 （邊聽幼兒的回應，邊將內容畫在紙上）</li> <li>一邊介紹接下來要進行的活動，一邊畫下活動內容成為活動圖卡：進學習區玩、分享、吃午餐（可邀請幼兒幫忙畫）。</li> <li>開放學習區，邀請有興趣的幼兒進語文區畫活動圖卡。</li> <li>請幼兒分享自己在學習區的遊戲，也可邀請數位幼兒分享語文區的活動圖卡。 「有沒有想要分享你剛剛畫的圖？」 「這是什麼？」 「這些排列成一塊塊的是什麼？」 「看起來好像是很特別的東西，是什麼？」</li> </ol>	<p><b>語小 1-4-1</b> 覺察生活環境中常見的圖像與符號</p> <p><b>語中 1-4-2</b> 知道能使用圖像記錄與說明 ①</p> <p><b>語小 2-5-2</b> 運用簡單的圖像符號標示或記錄 ①</p> <p><b>語中 2-5-2</b> 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 ①</p> <p>本班是中小混齡，多數的舊生（中班）已熟悉每日的例行活動，但是新生仍需要對這些例行活動有一些初步認識。</p> <p><b>語小 2-5-2</b> 運用簡單的圖像符號標示或記錄 ②</p> <p><b>語中 2-5-2</b> 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 ②</p> <p>畫出活動圖卡或至學習區運用圖像畫出上午做過的事。</p>
<p><b>一日流程 2：以圖卡介紹下午流程</b></p> <p><b>偶發事件 1：小美找媽媽</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>午休時，小美（新生）不願意睡覺，一直哭，想要找媽媽。帶小美到語文區閱讀圖畫書《媽媽，請不要走》（心理），並安慰她等一下小朋友起來吃完點心，再玩一下，媽媽就會來接。</li> <li>幼兒起床聽完故事後，回顧剛剛做的事並畫在活動圖卡上。 「剛剛做了什麼事？」 （邊聽幼兒的回應，邊將內容畫在一張紙上，請小美當小幫手，將它貼在白板上。）</li> </ol>	<p><b>情小中 4-1-2</b> 處理分離焦慮或害怕的情緒 ①</p> <p><b>語中 1-4-2</b> 知道能使用圖像記錄與說明 ②</p>



流程／步驟	指標運用說明
<p>3 繼續介紹要進行的活動：吃點心、到學習區玩、遊戲場玩、爸爸媽媽來接（可邀請幼兒幫忙畫），預告下午的活動並以圖像做紀錄。</p> <p>4 吃完點心後，開放學習區或興趣小組，邀請有興趣的幼兒進語文區畫活動圖卡。</p> <p>5 請幼兒分享學習區的遊戲，也可邀請幼兒分享語文區活動圖卡。 「我們一起來看看今天一整天有什麼好玩的？」 「早上先去哪裡玩？」 「玩完遊戲場呢？」 「睡完覺起來？」</p> <p>6 將上、下午的活動圖卡展示出來，請幼兒從圖卡中找出討論到的活動，依順序排列在白板上。</p>	<p><b>社小中 2-2-3</b> 依據活動的程序與他人共同進行活動 透過圖像與討論，瞭解下午活動的流程，並進行活動。</p> <p><b>語小 2-5-2</b> 運用簡單的圖像符號標示或記錄 3</p> <p><b>語中 2-5-2</b> 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 3 至學習區運用圖像畫出今日做的事。</p> <p>透過排列，瞭解整天的活動流程。</p>
<p>7 特別拿出準備好的車子圖卡，提示遊戲場玩的時候，就是準備回家的時間。鼓勵幼兒幫助安慰有分離焦慮的小美。 「這一台車是要做什麼呢？」 「那誰可以告訴小美，什麼時候她的爸爸媽媽就會接她回家呢？」</p> <p><b>一日流程 3：討論分離焦慮的問題</b> <b>偶發事件 2：幫助小美</b></p> <p>1 延續昨日幼兒分離焦慮的問題，引導覺察自己或他人的情緒及出現的原因。 「昨天有小朋友一直哭，知道她的感覺嗎？」 「為什麼會覺得很難過？」 「你們剛剛來讀小班的時候，會不會一樣很難過？」 「為什麼？」</p> <p>2 一邊閱讀《媽媽，請不要走》（心理），一邊討論媽媽不在的感覺。 「修文媽媽離開的時候，他怎麼了？」 「他為什麼會哭？」</p>	<p><b>情小中 4-1-2</b> 處理分離焦慮或害怕的情緒 2 小美是新生，與爸媽分開時有哭泣的情緒產生，藉由一日流程時間概念的建立，讓她知道何時爸爸媽媽會出現，協助安撫不安的情緒。</p> <p><b>情小 3-2-1</b> 理解常接觸的人其情緒產生的原因</p> <p><b>情中 3-2-1</b> 理解常接觸的人或擬人化物件情緒產生的原因 以小美的問題，討論初入學常遇到因分離焦慮而產生的害怕和難過的情緒。</p> <p><b>情中 3-2-2</b> 探究各類文本中主要角色情緒產生的原因</p>



流程／步驟	指標運用說明
<p><b>3</b> 繼續以故事內容，引導討論處理分離焦慮的情緒調節。</p> <p>「媽媽有沒有因為修文一直哭就不去上班？」</p> <p>「那修文怎麼辦？」</p> <p>「還有別的辦法嗎？」</p> <p><b>4</b> 引導幼兒思考自己可以怎麼處理。</p> <p>「如果你是修文，你會怎麼辦？」</p> <p>「可以在學校做什麼事，你會比較不難過？」</p> <p><b>5</b> 討論可以如何幫助小美減輕難過的情緒。</p> <p>「那我們可以怎麼讓小美不要太難過？」</p> <p>「以後如果你看到有小朋友因為爸爸媽媽不在，很難過，你可以安慰他，跟他一起玩，也可以跟他說請他帶爸爸媽媽的東西來學校。」</p>	<p><b>情小中 4-1-2</b></p> <p><b>處理分離焦慮或害怕的情緒 3</b></p> <p>以現成的故事書，引導討論解決分離焦慮的方法。</p>
<p><b>一日流程 4：介紹天氣</b></p> <p><b>1</b> 運用日曆，介紹「今天是 XX 月 XX 日，星期 X。」。</p> <p><b>2</b> 戶外遊戲場結束後，回教室討論今日天氣。</p> <p>「你們覺得今天天氣怎麼樣？」</p> <p>「為什麼你會覺得熱？」</p> <p>「我們來觀察天氣很熱的天空，你們觀察到什麼？」</p> <p><b>3</b> 介紹三張天氣圖卡（出太陽、下雨、多雲），請幼兒將符合的天氣圖卡貼到日曆旁。</p> <p>「看看這張圖，上面畫了一個太陽，你覺得是什麼意思？」</p> <p>「這張呢？上面畫的是什麼？」</p> <p>「你覺得應該用哪一張圖來表示今天的天氣？」</p> <p>「以後每天早上老師會請小幫手觀察今天的天氣，然後選一張適合的天氣圖，貼在日曆旁邊，記錄今天的天氣。」</p>	<p><b>認小中 1-2-2</b></p> <p><b>觀察自然現象特徵的變化</b></p> <p>引導觀察晴天的特徵，若有機會，亦可透過圖片、書籍或影片，觀察下雨或多雲的天氣狀況或特徵，觀察到不同天氣狀況的變化。</p> <p><b>認小中 1-2-3</b></p> <p><b>以圖像記錄自然現象的訊息</b></p>
<p><b>一日流程 5：我的心情日記</b></p> <p><b>1</b> 請幼兒分享自己的心情</p> <p>「你今天心情怎麼樣？」</p> <p>「為什麼會覺得高興？」</p> <p>「有沒有人覺得難過？為什麼？」</p>	<p><b>情小 1-1-1</b></p> <p><b>知道自己常出現的正負向情緒</b></p> <p><b>情小中 2-1-1</b></p> <p><b>運用動作、表情、語言表達自己的情緒</b></p> <p><b>情小 3-1-1</b></p> <p><b>知道自己情緒出現的原因</b></p> <p>引導幼兒從覺察自己情緒，進而到表達及理解高興、難過的原因。</p>

流程／步驟	指標運用說明
<p>「你會不會覺得有一點失望，因為他答應你的事沒有做到。」</p> <p>2 討論如何畫出自己的心情。</p> <p>「如果你覺得很高興，你會畫什麼表示你很高興？」</p> <p>「如果難過呢？」</p> <p>3 邀請幼兒用圖像的方式，將自己的心情畫在每日簽到單旁。</p> <p>「以後每天早上來學校簽到的時候，記得在旁邊畫上你的心情。」</p>	<p><b>情中</b> 1-1-1 辨認自己常出現的複雜情緒 辨認出自己比較複雜的情緒，例如：失望。</p> <p><b>話小中</b> 2-5-1 以圖像表達情緒與情感 透過心情日記，讓幼兒在每天練習畫出自己的感覺。</p>

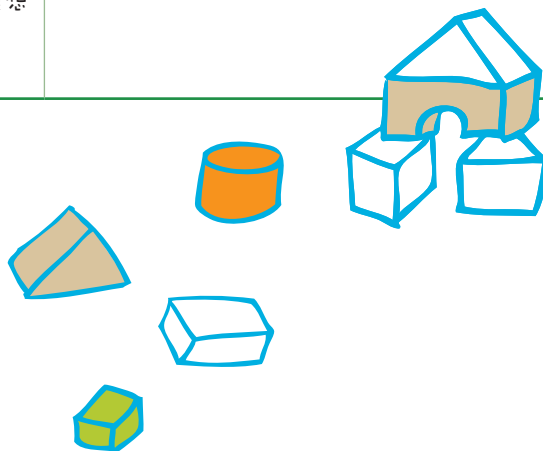




活動名稱	課程目標	學習指標
學習區常規	<p><b>社 2-3</b></p> <p>調整自己的行動，遵守生活規範與活動規則</p>	<p><b>社小 2-3-2</b></p> <p>聽從成人指示，遵守生活規範 ① ③</p> <p><b>社中 2-3-2</b></p> <p>理解生活規範訂定的理由，並調整自己的行動 ① ③</p>
偶發事件	<p><b>社 2-3</b></p> <p>調整自己的行動，遵守生活規範與活動規則</p>	<p><b>社小 2-3-2</b></p> <p>聽從成人指示，遵守生活規範 ②</p> <p><b>社中 2-3-2</b></p> <p>理解生活規範訂定的理由，並調整自己的行動 ②</p>
流程／步驟	指標運用說明	
<p><b>學習區常規 1：一次拿一個教具、只拿需要的量</b></p> <p>1 學習區工作時間，發現幼兒將整籃的數學百寶箱全部倒出，到了收拾時間結束，還有一大半未收拾，幼兒哭著收不完。</p> <p>「我們來看看，只有玩具區還沒有收完，還有人傷心的哭了，為什麼呢？」</p> <p>「剛剛有在玩具區的小朋友請回到玩具區幫忙收拾。」</p> <p>（我只有玩一下下，為什麼要收？）</p> <p>2 聽完幼兒們的回應後，教學者直接告訴幼兒：</p> <p>「只要有玩的人都要幫忙收拾。」</p> <p>3 討論玩具整籃倒出導致收拾不完的問題。</p> <p>「我有聽到有人說把玩具整籃倒出來，請問玩具該怎麼玩？」</p> <p>「為什麼不能全部倒出來？」</p> <p>「會太多，收不完。就像剛剛一樣，大家都收拾完了，只剩玩具區還在收拾。是這樣嗎？」</p> <p>4 引導幼兒拿取玩具的方式，以避免混亂難收拾的情形。</p> <p>「所以，玩具要怎麼玩呢？」</p> <p>「有誰可以出來為大家示範拿玩具的方法？」</p> <p>（自願的幼兒到前面，教學者一邊口述一邊指導幼兒示範）</p> <p>「請你用雙手拿籃子，輕輕放在地上，再將所需的零件一個一個從籃子中取出。」</p>	<p><b>社小 2-3-2</b></p> <p>聽從成人指示，遵守生活規範 ①</p> <p>直接要求幼兒遵守教學者已訂定過的收拾規則。</p> <p><b>社中 2-3-2</b></p> <p>理解生活規範訂定的理由，並調整自己的行動 ①</p> <p>因為是中小班混齡的幼兒，只要能夠理解班級的規範並遵守或調整自己的行為即可。</p> <p>若是大班的幼兒，引導方式就會以開放的問句，鼓勵幼兒與他人討論並「共同訂定」活動規則。</p>	

流程／步驟	指標運用說明
<p><b>學習區常規 2：學習區姓名卡的問題</b></p> <p><b>偶發事件 1：姓名卡被抽掉了？</b></p> <p>1 扮演區擠入了許多的小女生，聽見喬喬的哭聲。</p> <p>「你怎麼了？」</p> <p>（我不可以玩，因為我的姓名卡不見了。）</p> <p>「你進去的時候有貼你的姓名卡嗎？」</p> <p>「我們來看看為什麼會不見了？」</p> <p>2 進入扮演區討論姓名卡的問題。</p> <p>「喬喬的姓名卡不見了，有誰看到她的姓名卡？」</p> <p>「為什麼在地上？」</p> <p>「請問你為什麼把喬喬的姓名卡撕下來？」</p> <p>「可是，喬喬先在這裡貼了姓名卡。」</p> <p>「先貼的就可以進來玩。」</p> <p>3 提醒學習區入區的規範 - 每區只能貼 6 張姓名卡。</p> <p>「可是扮演區已經滿了，沒有位置可以讓你進去玩。」</p> <p>「下次你可以先跟珊珊討論一下，再一起決定要去哪一區。」</p> <p>「現在請你先跟喬喬道歉，因為你把她的姓名卡撕掉了，讓她很難過。」</p> <p><b>偶發事件 2：忘了把姓名卡歸位</b></p> <p>1 學習區結束後，發現有人的姓名卡不見了，針對姓名卡的位置回歸問題進行團體討論。</p> <p>「為什麼會不見了呢？」</p> <p>「你昨天有把姓名卡放回姓名卡的家嗎？」</p> <p>2 正當幼兒猶豫之際，有人已跑到各學習區的牌子前看。</p> <p>3 原來昨天工作結束後，幼兒並沒有將姓名卡放回。</p> <p>4 提醒姓名卡的使用規則。</p> <p>「為什麼姓名卡要放回它的家？」</p> <p>「為什麼姓名卡不能不見？」</p> <p>「沒錯，姓名卡好像是進學習區的鑰匙，沒有鑰匙就不能進去，請你記得，玩完學習區後，記得要把姓名卡放回去。」</p>	 <p><b>社小 2-3-2</b></p> <p>聽從成人指示，遵守生活規範 2</p> <p>直接要求幼兒遵守教學者已訂定過的學習區入區規則。</p> <p><b>社中 2-3-2</b></p> <p>理解生活規範訂定的理由，並調整自己的行動 2</p> <p>理解姓名卡放回家的重要性，為避免未來不能進學習區，需要隨時提醒自己將姓名卡放回。</p>

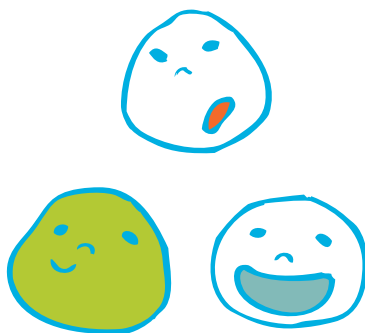
流程／步驟	指標運用說明
<p><b>學習區常規 3：玩具應該放回原來的位置</b></p> <p>1 討論「玩具應該回到哪些地方」？</p> <p>「昨天整理教室時，我發現扮演區的很多玩具都迷路了，沒有回到它的家。抱抱書區的故事書也都壓在一起。」</p> <p>「這些玩具告訴我，它們不想跟你們一起玩了。它們覺得很難過，小主人都沒有愛護它們。」</p> <p>「有誰可以告訴我，收玩具要怎麼收？」</p> <p>2 引導如何送玩具回到原來的位置。</p> <p>「你們有沒有看到，每一個玩具就像我們每個人都有自己的名字一樣，老師也在每個籃子上貼上玩具的照片，放回去時，你們也要找找櫃子上一樣的照片在哪裡，再把它送回家。」</p> <p>「有誰知道這些水果應該要放回哪裡？」</p> <p>「請你找出來那張照片，把這些水果放回去。」</p> <p>3 持續透過實際的練習，累積幼兒收拾玩具的經驗。</p> <p><b>學習區常規 4：討論積木區的使用次數</b></p> <p>1 由於積木區幼兒蓋起彈珠台，實際用彈珠實驗後，引起許多幼兒的興趣。學習區開放時，許多幼兒都同時想進入積木區。</p> <p>2 討論解決積木區參與人數的問題。</p> <p>「我知道大家都想進積木區玩，可是這一區最多只能有 6 個人，怎麼辦？」</p> <p>「有哪些人想要進去積木區？」</p> <p>「你們覺得應該要怎麼辦？」</p> <p>「好，等會你們先到旁邊猜拳，再進區。」</p> <p>「那輸的小朋友該怎麼辦，如果他還是很想進去積木區？」</p> <p>「要怎麼輪流？」</p>	<p><b>社小 2-3-2</b></p> <p>聽從成人指示，遵守生活規範 3</p> <p>透過練習，要求幼兒遵守玩具回家的規則。</p> <p><b>社中 2-3-2</b></p> <p>理解生活規範訂定的理由，並調整自己的行動 3</p> <p>透過討論，協助幼兒理解積木區使用次數的規範，進而調整自己的行動，輪流進積木區玩。本班是中小混齡，透過前面經驗的累積，多數幼兒可以遵守各種生活常規。</p>



流程／步驟	指標運用說明
<p>3 提出具體建議並請幼兒調整行動。</p> <p>「我有一個建議，就像小幫手一樣的表格，我們在積木區放一張輪流表，讓已經進去玩的人都來蓋自己的名字，這樣就知道自己已經玩過，讓那些沒有玩過、很想玩的人，可以先進去。」</p> <p>4 討論除了積木區之外，其他可以做的事情。</p> <p>「如果你剛好沒有輪到進去積木區玩，還可以玩什麼？」</p> <p>「老師今天有特別在扮演區放了一些醫生的道具，有興趣的人也可以去那裡看看。」</p> <p>「上週大家在語文區完成的作息活動圖，我已經把它掛起來了，也多了幾本圖畫書，你們也可以去看看。」</p>	

### 三、教學省思

本實例是開學第一個月的課程，目標是讓幼兒喜歡上學，以及認識學校的人事物。經過三週活動，發現此目標已初步達成，但幼兒在學習區仍需協助才能穩定工作，例如：幼兒會蜻蜓點水地在不同工作間轉換，歸納其原因發現或許是因為幼兒對學習區的運作還不是很熟悉、對教具操作仍在探索、精細動作和認知學習經驗不足等因素。因此，後續要努力的目標可為：1. 持續工作示範，引導幼兒認識不同教具的玩法；2. 進入學習區參與幼兒遊戲，以深化學習區工作；3. 利用下午時間設計分組教具操作活動，增進新生認知學習的能力，以拉近新舊生學習經驗落差。



## 實例 8 快樂上學—— 戶外活動篇

實例來源 | 經國管理暨健康學院附設基隆市幼兒園 尹亭雲、陳惠禎  
編修人員 | 王怡云、王慧敏、黃春玲

### 參考重點

1. 本實例以戶外活動為主，讓大家看到如何將課程大綱融入每日例行性的活動中。
2. 第一個詳案是在「後山操場」，透過一連串球類遊戲規則的引導與興趣的探索（社會領域），讓幼兒從覺察自我的身體，進而到練習控制並協調肢體與各種球類器材的關係（身體動作與健康領域）。
3. 第二個詳案是在「花園」，透過餵魚、澆花、植物移植等照顧活動，達到親近自然、愛護動物的目的（社會領域）。此外，教學者亦在戶外與幼兒即興互動，以戲劇扮演的媒介，提供表現創作的機會（美感領域）。

年齡 大 中 小

活動教學型態



團體



小組



學習區

詳案領域

● 身體

認知

語文

● 社會

○ 情緒

● 美感





## 第一部分 背景介紹

本實例的校園可運用的空間很多，例如：沙坑、池塘、遊戲場等，這些在戶外空間進行的活動，多半不安排主題，而以發展幼兒健全的體能為主。

本實例就是一個在大學附設的私立幼兒園，是 4-5 歲的中班，每天安排 30 分鐘以上的時間進行戶外探索與體驗，戶外活動進行的方式主要以戶外本身具有的「環境探索」為主軸，例如：在平坦的空間痛快的跑跳、在後山或池塘邊觀察自然生態、在大型遊樂器材中遊玩；另一方面，為增添戶外活動的趣味性，也會加入一些飛盤、呼拉圈等可移動的器材，豐富戶外探索經驗。

## 第二部分 課程規劃

### 一、每日作息說明

時間	內容	說明
07:30 - 09:00	入園	自由活動，包含建構、圖書、彩繪等。
09:00 - 09:30	戶外大肌肉活動	進行戶外大肌肉活動，以增進幼兒的動作協調性和體能。
09:30 - 10:00	團體活動	進行晨間檢查、故事閱讀、常規討論、教具介紹以及主題有關的討論活動。
10:00 - 10:15	點心時間	
10:15 - 11:10	學習區時間	幼兒依興趣選擇學習區，教學者於各學習區進行引導與觀察。
11:10 - 12:00	小組活動時間	分組進行學習活動。
12:00 - 14:50	午餐、潔牙、故事時間、午休	午餐時進行營養教育、餐桌禮儀；餐後先潔牙，接著在校園步道中散步；午休時閱讀睡前故事。
14:50 - 15:40	整理與回顧	當天教學活動回顧，例如：學習區成果分享、小組活動經驗分享、延伸討論等。
15:40 - 16:00	點心時間	
16:00 - 17:00	分享時間	分享物分享、故事分享、自由活動、工作櫃整理，作為放學的準備。
17:00 - 18:00	放學	等待父母時，幼兒可至學習區自由操作、戶外自由活動或到戶外散步等。



## 二、戶外空間規劃

空間	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
後山操場	運動器材（籃球、足球等）、飛盤、跳繩、竹蜻蜓、風箏等。	<b>身 1-1</b> 模仿身體操控活動	鼓勵幼兒透過跑跳、觀察模仿操作運動器材等方式，練習肢體動作之協調與平衡。
		<b>身 1-2</b> 模仿操作各種器材的動作	鼓勵幼兒操作各種器材，並引導覺察手指及手掌的感知能力，增進調整操作器材的動作。
		<b>身 3-2</b> 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動	提供各種器材讓幼兒彼此合作，創造各種操控器材的多樣玩法。
		<b>社 2-3</b> 調整自己的行動，遵守生活規範與活動規則	提供幼兒與大哥哥、大姐姐在操場活動的機會，引導幼兒認識操場活動規則，以及戶外活動規範。
花園	大龍球、栽種工具。	<b>社 3-4</b> 關懷生活環境，尊重生命	引導幼兒照顧動植物，知道照顧動植物的方法，培養愛護自然的觀念與作法。
		<b>情 1-2</b> 覺察與辨識生活環境中他人和擬人化物件的情緒	引發幼兒對動植物、生物能有感同身受的同理心，培養出愛護與同理的能力。
		<b>身 1-2</b> 模仿操作各種器材的動作	提供幼兒不同的栽種工具、遊戲器材，藉由器材工具操作過程發展穩定性和移動性動作。
		<b>認 2-2</b> 整理自然現象訊息間的關係	引導幼兒觀察自然環境變化，在自由活動的過程中能和他人討論動植物、自然環境與現象特徵間的關係。

空間	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
校園步道		<b>身 1-1</b> 模仿身體操控活動	藉由校園步道的多種形式（階梯、斜坡、草地、石子等），增進幼兒身體移動性動作能力。
		<b>社 3-4</b> 關懷生活環境，尊重生命	提供親近大自然的機會，隨機引導幼兒愛護自然資源的正確觀念及作法。
		<b>情 4-1</b> 運用策略調節自己的情緒	引導幼兒透過校園散步舒緩早上剛入園起伏不定的情緒，並能表達出自己的情緒。
		<b>美 1-2</b> 運用五官感受生活環境中各種形式的美	鼓勵幼兒運用感官探索周遭環境，並從校園四季環境變化中覺察季節變化之美。
		<b>認 1-2</b> 蒐集自然現象的訊息	規劃多元的校園步道行腳活動，引導幼兒觀察自然環境，蒐集記錄四季動植物的不同現象。
		<b>認 2-2</b> 整理自然現象訊息間的關係	在戶外自由活動的過程中，鼓勵幼兒和他人討論動植物、自然環境與現象特徵間的關係。



空間	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
沙坑	玩沙工具、盛裝容器、滑梯、跳床、滾輪。	<b>身 1-1</b> 模仿身體操控活動	↔ 運用沙坑的滑梯、跳床設備，鼓勵幼兒察覺並模仿身體動作的操控技巧。
		<b>身 1-2</b> 模仿操作各種器材的動作	↔ 引導幼兒運用玩沙的工具與材料，進行挖、舀、盛等操作性動作，以調整修正自己操作器具的動作。
		<b>語 2-2</b> 以口語參與互動	↔ 提供各種遊戲，例如：沙坑遊戲，增加幼兒於遊戲中口語互動的機會。
		<b>認 1-1</b> 蒐集生活環境中的數學訊息	↔ 提供各種大小容量的容器，鼓勵幼兒利用盛裝容器進行遊戲操作，以蒐集生活中的數量訊息。

### 三、活動詳案

第一個詳案以「後山操場」作為戶外活動的地點，延續之前「到後山操場玩運動器材」的討論，幼兒決定到操場玩飛盤、籃球與足球。透過不同的球類活動，加深對身體動作中身體穩定移動的覺察能力，並從合作中，增進動作的控制協調能力。

空間	課程目標	學習指標
後山操場	<b>社 1-1</b> 認識自己	<b>社中 1-1-2</b> 探索自己的興趣與長處
	<b>身 1-1</b> 模仿身體操控活動 <b>身 2-1</b> 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求	<b>身中 1-1-1</b> 覺察身體在穩定性及移動性動作表現上的協調性 ① ② <b>身中 2-1-1</b> 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷

流程／步驟	指標運用說明
<p><b>出發前討論與準備</b></p> <p>1 回顧上次計畫去後山操場要先玩的運動器材種類。 「準備去後山操場，我們上次討論要借哪些器材來運動呢？」</p> <p><b>活動前討論</b></p> <p>2 到達後山操場，請幼兒圍成一圈等候，邀請數位幼兒協助借器材後，再將放置器材的大籃子推到幼兒面前進行討論。 「你們看到這裡有什麼嗎？」 「誰可以說說看這些器材怎麼玩呢？」 「可是球和飛盤不夠一人一個怎麼辦？」</p> <p>3 請幼兒依興趣選擇想要玩的球類運動，每組人數至少 2 人，討論決定要嘗試的器材後即可到大籃子裡取拿使用。</p> <p><b>自由活動</b></p> <p>4 引導幼兒嘗試「飛盤」的不同玩法。 「你們都是拿飛盤，準備怎麼玩呀？」 「要怎樣才能丟的高？」 「要怎樣才能丟的遠？」</p> <p>5 發現幼兒的危險動作並適時引導注意遊戲的安全。 「有人在丟飛盤，有人在跑，感覺很傢很危險耶！要怎麼玩比較安全？」</p> <p>6 引導幼兒嘗試「籃球」的不同玩法。 「哇呀！你們在玩投籃球嗎？」 「那要怎麼樣才會投進球呢？」</p> <p>7 透過「踢球」引導合作遊戲並練習動作協調 「請問草地上的小朋友，你們在做什麼？」 「那我可以和你們一起試試看嗎？」 「那老師來當守門員，負責擋球。」</p> <p><b>收拾整理</b></p> <p>8 搖鈴請幼兒準備集合，並請幼兒協助收拾與歸還器材。</p>	<p><b>社中 1-1-2</b> 探索自己的興趣與長處 鼓勵幼兒依興趣選擇想要玩的運動。</p> <p><b>身中 1-1-1</b> 覺察身體在穩定性及移動性動作表現上的協調性 1 引導幼兒覺察身體與飛盤的關係，也留意其他友伴的操控方式，變化出更多的玩法。</p> <p><b>身中 1-1-1</b> 覺察身體在穩定性及移動性動作表現上的協調性 2 隨時觀察幼兒身體與籃球間的協調性，邀請幼兒分享操控籃球（運動器材）的小技巧，增進身體移動性及穩定性能力。</p> <p><b>身中 2-1-1</b> 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷 提供足球時，幼兒多半呈現追著球跑的狀態，此時教學者加入幼兒遊戲，幼兒就有機會體驗到合作完成遊戲的過程。</p>

早上入園時，幼兒情緒較不穩定，希望可以藉由入園後的戶外花園散步，轉移、安定幼兒的情緒，並藉此熟悉校園環境，以下透過「花園」的自然探索歷程，逐漸培養幼兒樂於親近自然、愛護自然的態度。

空間	課程目標	學習指標
花園	<p><b>社 1-1</b> 認識自己</p> <p><b>社 3-4</b> 關懷生活環境，尊重生命</p>	<p><b>社中 1-1-2</b> 探索自己的興趣與長處</p> <p><b>社中 3-4-1</b> 樂於親近自然、愛護生命、節約資源 <b>1 2</b> <b>3 4 5</b></p>
	<p><b>美 2-2</b> 運用各種形式的藝術媒介進行創作</p>	<p><b>美中 2-2-6</b> 進行兩人以上的互動扮演</p>
偶發事件	<p><b>情 2-2</b> 適當地表達生活環境中他人和擬人化物件的情緒</p>	<p><b>情中 2-2-1</b> 適時地使用語言或非語言的形式表達生活環境中他人或擬人化物件的情緒</p>
流程／步驟		指標運用說明
<p><b>出發前討論與準備</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>出發前，引導討論去花園要做的事。 「今天要去花園，你們要做些什麼呢？」</li> <li>決定在花園中要進行的活動並分組。 「有這麼多可以玩的活動，可是時間有限要怎麼辦呢？」 「我們可以準備哪些工具？」</li> </ol> <p><b>活動前討論</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>到達花園，邀請幼兒於階梯處就坐。</li> <li>介紹準備的工具。 「你們看老師準備了什麼？」 「等會兒可以在花園裡玩，需要的工具可以自己拿，使用好記得放回籃子」</li> </ol> <p><b>自由活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教學者穿梭於小組間，引導討論「動植物的照顧方式」、「工具使用與安全提醒」及「同儕遊戲互動的方式」。</li> </ol>		<p><b>社中 1-1-2</b> 探索自己的興趣與長處</p> <p>引導幼兒討論有興趣的工作並進行分組。</p> 

流程／步驟	指標運用說明
<p>6 魚池餵魚：發現有些幼兒拿很多的魚飼料不停地餵魚吃。</p> <p>「看來大家都很喜欢餵魚！」</p> <p>「如果大家都不停餵魚，可能會發生什麼事？」</p> <p>「我們該怎麼做呢？」</p> <p>7 看到一位幼兒做出危險動作，走近討論：</p> <p>「為什麼有人拿著樹枝往水池裡擲？」</p> <p>「該怎麼做比較好呢？」</p> <p>「請大家一定要小心，記得保護自己和池塘裡的魚唷！」</p>	<p><b>社中 3-4-1</b></p> <p><b>樂於親近自然、愛護生命、節約資源 1</b></p> <p>提供幼兒花園餵魚的機會，鼓勵親近自然，觀察並討論餵魚的方式，察覺自己行為對自然環境與魚池魚群生命的影響，從中學習愛護生命及關懷自然的態度。</p>
<p>8 花園澆花：發現幼兒無法掌握水的份量和澆水的位置。</p> <p>「你們已經澆花了嗎？」</p> <p>「我看到有些植物的葉子很濕，可是泥土是乾乾的耶？」</p> <p>「是呀！到底要怎麼澆水，植物到底用哪個地方吸收水分呢？」</p> <p>「請小朋友記得，把水小心的澆在泥土上，一次不要澆太多喔！」</p>	<p><b>社中 3-4-1</b></p> <p><b>樂於親近自然、愛護生命、節約資源 2</b></p> <p>提供澆花的機會，鼓勵幼兒觀察並討論澆花、照顧植物的方式，練習適時、適量的澆水，引導幼兒發覺自己行為對自然環境與生命的影響，從中學習愛護生命的態度。</p>
<p>9 玩扮家家酒：看到一群幼兒蹲在地上，似乎在煮飯。</p> <p>「你們圍在一起在做什麼？」</p> <p>「好呀！我要當什麼角色？」</p> <p>「我可以做什麼？」</p>	
<p>10 教學者扮演姊姊走一圈後回到幼兒旁。</p> <p>「媽媽，我回來了，我肚子好餓！」</p>	<p><b>美中 2-2-6</b></p> <p><b>進行兩人以上的互動扮演</b></p> <p>參與幼兒的扮家家酒活動，教學者透過扮演姊姊與幼兒互動後，可以鼓勵幼兒嘗試以不同的角色與他人互動。</p>
<p>11 一位幼兒摘旁邊的葉子假裝煮飯，並拿給教學者吃。</p> <p>「摘樹上的葉子來煮飯，那昆蟲怎麼辦？去哪裡休息？」</p> <p>「為什麼不要摘葉子或花？」</p>	<p><b>社中 3-4-1</b></p> <p><b>樂於親近自然、愛護生命、節約資源 3</b></p> <p>透過幼兒在花園摘葉子玩扮家家酒活動，引導幼兒討論出扮家家酒煮飯的替代材料，培養幼兒不亂摘葉子、愛護自然萬物的觀念，從中學習愛惜及環境保護的態度。</p>
<p>12 討論煮飯材料的替代方案。</p> <p>「可是我們要煮飯怎麼辦？」</p> <p>「可以用些什麼代替煮飯的食物？」</p> <p>「我們等會也可以回教室找一找，看看還有什麼道具可以帶出來。」</p>	





## 流程／步驟

13 地瓜葉移植：發現一群幼兒在觀察地瓜葉。

「你們在看什麼？」

「如果想把地瓜葉移植帶回教室種，需要哪些工具呢？」

「還有沒有要注意的事？」

14 拉起一條攀爬在地上的藤蔓，引導幼兒觀察地瓜葉的藤蔓，討論移植地瓜葉可行的方式。

「移植地瓜葉有好多要注意的事。」

「我們要準備移植一些地瓜葉，但是到底要怎麼做呢？」

「想想看，哪個方式才可以讓地瓜葉帶回教室繼續成長？」

15 統整幼兒想法，依照討論方式示範修剪、移植的方式，再邀請幼兒動手試試看。

「現在，請想試試看的小朋友到工具箱裡拿鏟子和水桶，我們就一起來試試看吧！」

### 收拾整理與活動後討論

16 搖鈴請幼兒準備集合，並請幼兒協助整理環境，檢查有無工具遺漏在花園。

17 幼兒集合於階梯分享今天的活動。

「你們今天在花園玩了哪些事？」

「大家都有做到自己想做的事。」

「有哪些事情是在花園中一定要完成的？」

「還有小朋友要分享自己做了哪些事嗎？」

18 回顧照顧動植物遇到的問題。

「如果我們每天來花園，結果大家都想要澆花、餵魚和移植植物，那會發生什麼事？」

「我們該怎麼辦？」

「大家想到魚餵太多會吃太飽，植物澆太多水會被水淹死，那我們可以怎麼做？」

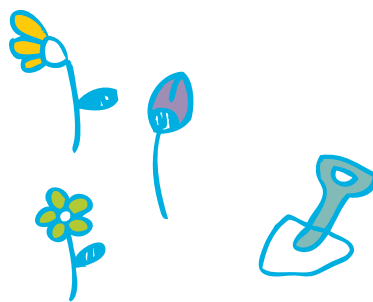
「謝謝大家的意見，那等會兒回教室就一起來討論，看看要用什麼方式來排出花園值日生，讓大家可以一起輪流照顧花園裡的動植物。」

## 指標運用說明

社中 3-4-1

樂於親近自然、愛護生命、節約資源 4

藉由移植地瓜葉的過程，培養幼兒親近大自然的興趣，經由討論引導幼兒如何善用自然資源，並且透過移植地瓜葉、不傷害小昆蟲的過程，鼓勵幼兒珍惜小生命、善用在地資源、愛護自然資源。



社中 3-4-1

樂於親近自然、愛護生命、節約資源 5

回顧討論，以「小小值日生」的方式愛護動植物的生命、節約資源。



流程／步驟	指標運用說明
<p><b>偶發事件：蚱蜢被抓斷了一隻腳</b></p> <p>1 一群幼兒在草地上抓昆蟲，其中一位幼兒跑向教學者，拿著抓到的蚱蜢給教學者看，其他幼兒跟著圍在一旁。</p> <p>（這隻蚱蜢好像斷了一隻腳）</p> <p>「怎麼會這樣呢？」</p> <p>「蚱蜢腳斷了，牠會有什麼感覺呢？」</p> <p>「那現在怎麼辦？」</p> <p>2 詢問抓到昆蟲的幼兒，準備怎麼辦。</p> <p>「你想到處理的方法了嗎？」</p> <p>「這樣小昆蟲一定很高興，願意和你交朋友。」</p> <p>3 自由活動結束後，於團體活動中邀請幼兒討論觀察昆蟲要注意的事項，分享在校園中發現受傷昆蟲時該怎麼辦。</p>	<p><b>情中 2-2-1</b></p> <p>適時地使用語言或非語言的形式表達生活環境中他人或擬人化物件的情緒</p> <p>透過討論「蚱蜢腳斷了會怎麼樣呢？」，鼓勵幼兒使用語言表達出對蚱蜢斷一隻腳的情緒，例如：牠跳不高了、牠會被其他昆蟲吃掉、牠會很痛、牠會哭、可能會死掉、好可憐。</p> <p>在戶外活動中，有時會出現發現不適當對待昆蟲或攀折花草的情況，這時就可以運用實際事件，引導幼兒以同理心來看待。</p>

#### 四、教學省思

觀察戶外活動發現，幼兒很喜歡戶外自由活動時間，例如：到「後山操場」活動或到「花園」散步，特別是玩鬼抓人、餵魚、澆花、撿果實、踢球、追球與跑步等，但幼兒往往只著重在自由玩耍的部分，例如：在玩扮家家酒煮飯都隨意攀折花木、胡亂餵魚及澆花。為了讓幼兒瞭解愛護生命、善用資源的重要性，教學者開始善用各種戶外活動時間，透過幼兒喜歡遊戲的天性，將每日例行的戶外活動時間連結到課程大綱，提供多元且合適的問句引導，誘發幼兒在日常生活中主動維護與愛護自然環境的態度。

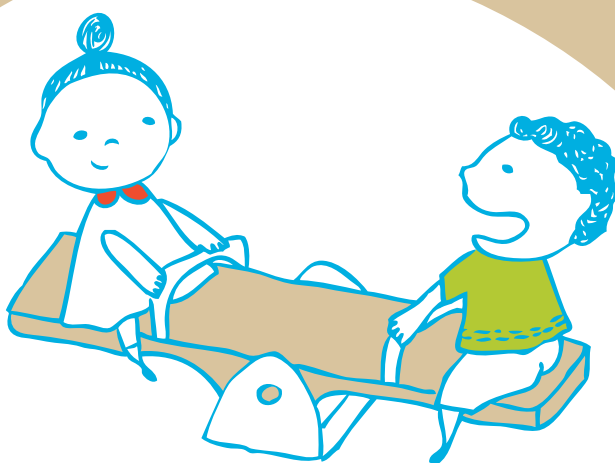
在適時引導幼兒的同理心後，便發現他們在戶外活動中，不適當對待昆蟲或攀折花木的情況逐漸減少，對於動植物的觀察與好奇心增加，常常會問：「這棵樹叫什麼名字？」、「他會不會開花、有果實可以吃嗎？」等問題，教學者可順應此現象，進一步規劃出實際觀察活動，例如：「測量樹圍」等，激發幼兒對大自然的好奇心與探索學習；經由與幼兒一起接觸大自然、實際體驗戶外活動，觀察與蒐集、記錄樹木及自然環境現象的特徵訊息，來引導幼兒蒐集與整理訊息能力，以及與同儕合作解決問題的能力。



# 3 排除障礙篇

第 1 章 運用實例常見問題

第 2 章 課程大綱問題解惑



在設計活動的過程，必須要不斷地與課程目標或學習指標來回檢視，並選擇所要進行的活動及先後順序。

## 第 1 章

# 運用實例常見問題

### Q1

我帶的混齡班級，可以進行實例中分齡班級的活動嗎？該如何調整？

**A**：可以，教學者可依幼兒能力彈性調整活動內容。舉例來說，若實例為中班，您的班級卻是中小混齡，可先用較簡單的方式讓小班的幼兒練習，以助其累積基礎經驗。

### Q2

如果想執行課程實例，但園所缺乏實例中的教學資源，該怎麼辦呢？

**A**：每個班級和幼兒園情況不同，若缺乏實例中的教學資源，教學者只要掌握學習指標精神和內涵進行活動即可，不須完全依樣畫葫蘆。在「實例 5 語文區、積木區／迷宮」中，運用了許多資源，例如：砂畫板、沙坑、空心大積木，若幼兒園沒有這些器材，可以紙箱替代空心大積木，彩糊畫替代砂畫板。雖然使用的器材不同，但仍能達到相同的效果。

### Q3

實例中標示進行時間為兩天，我可以視班上幼兒的狀況，自行調整活動進行的時間與速度嗎？

**A**：可以，因為每個班級的幼兒能力與經驗不同，加上教學者有教學自主權，只要掌握學習指標的精神與內涵，當然就可以調整活動的進度。

### Q4

「團體活動」指的是什麼？是指主題活動嗎？

**A**：團體活動在此泛指以全班一起進行的活動，可能包含：團體討論、故事時間、教具介紹與示範或主題的討論等。

## Q5

我剛開始接觸學習區的課程（群組 B），對進行方式還不是那麼熟悉，可是又很有興趣，可以怎麼閱讀實例讓我比較清楚學習區課程的脈絡？

**A**：閱讀實例時，可以先集中焦點於簡案中的某一個學習區，了解該活動進行的脈絡，待腦海中已對該活動有初步概念後，再進行詳案之閱讀。若一開始就同時閱讀簡案所有學習區的發展歷程，容易因其錯綜複雜的脈絡而混淆，導致較難以理解教室中各個學習區運作的情景。

## Q6

我可以在自己的班級中複製這些實例？

**A**：本次實例的重點在提供教學者連結不同型態之課程與教學至課程大綱的參考。每個幼兒園的校園環境、活動室條件、幼兒經驗和教學取向各不同，因此這些實例也僅能提供參考，卻難以「複製」。例如：「實例 1 生活中的交通工具」，原先的設計是帶領幼兒到火車站參訪，但實際上並不是每個幼兒園附近都有火車站，而孩子的年齡經驗也不一樣，即便想以「交通工具」為主題，教學者也需要做相當幅度的改變。建議還是先閱讀整體實例的教學提示、背景說明、環境規劃及簡、詳案內容，再依據自己的班級狀況進行調整。





## 第 2 章

# 課程大綱問題解惑

### Q1

學習指標只能應用於正式課程中嗎？

**A**：並非如此。事實上，幼兒在幼兒園的整日作息，都有讓教學者可以運用學習指標提升其能力的時機。本手冊中，除了呈現許多正式課程使用學習指標的歷程，也提供了一些非正式課程的學習指標使用歷程，例如：「實例 7 開學了」、「實例 8 快樂上學——戶外活動篇」等，都值得參考。

### Q2

在設計網絡圖階段，活動設計與課程目標和學習指標的關係是什麼？

**A**：首先，設計活動時可以思考可能的活動，再來思考可能對應到的某領域的課程目標，作為未來活動細節設計的指引。

若採用了預設的活動時，就要參考課程目標下的學習指標，仔細地思考活動內容的引導與相關材料的準備，是否符合學習指標中所描述的幼兒的學習狀態。在實例中，第二部分的網絡圖，除列出不同活動可能連結的課程目標外，同時也特別用有色的底圖，寫出對應的學習指標，凸顯課程目標、學習指標和活動之間的連續關係。在「實例 1 生活中的交通工具」中，特別以「活動詳案」的方式，將這些連結學習指標的活動敘寫出來，希望能提供教學者進一步教學引導的參考。

## Q3

幼兒能力的培養是否藉由單一活動即可達成？還是需要透過一連串活動方能有所提升？

**A**：幼兒能力養成並非一蹴可幾，需長時間累積與培養。為了呈現能力培養的歷程，實例中特以詳細文字敘述說明活動與學習指標的連結。以「實例 1 生活中的交通工具」而言，連結的學習指標為「語 - 中 -1-4-1 理解符號中的具象物件內容」，當教學者引導幼兒理解符號時，必須讓幼兒經歷「覺察」、「區辨」與「詮釋」的歷程，因此規劃了故事閱讀、帶領幼兒上街走走等活動，提供幼兒「覺察」圖像符號的機會。之後再透過上街的體驗，引導幼兒「區辨」圖像符號，最後透過討論與分享，協助幼兒「詮釋」符號意義。藉由教學者不斷提供各種「覺察」、「區辨」與「詮釋」的機會，方能提升幼兒理解符號中具象物件內容之能力。

## Q4

從「學習區」出發的課程，和一般預設的「主題」在發展課程的步驟不太一樣，該如何規劃並連結學習指標？

**A**：有些教學者嘗試跳脫以「主題」出發的課程取向，留意到幼兒在個別學習區中的興趣發展與引導歷程，及其後續的延伸課程。例如：「實例 5 積木區、語文區／迷宮」就是這種以「學習區」為主的課程發展，從其中簡案裡，可以看到教學者如何規劃學習區環境，並引導幼兒在積木區、語文區及各學習區中的學習，最後逐漸聚焦成全班性「迷宮」主題的歷程。在上述的歷程中，實例的右方都有學習指標運用的說明，可以從中瞭解這類課程與課程大綱的連結關係。



## Q5

學習區中的素材與工具，甚至於活動和規劃，該如何與課程大綱產生連結？

**A**：部分教學者習慣從「主題」出發，因此也慣於將與主題有關的團體或小組活動連結至學習指標。然而如此的習慣，易忽略學習區規劃與課程大綱的連結關係，為了加強幼兒園環境規劃和學習指標的連結，本手冊的實例特別在「第二部分 課程規劃」中，列出「素材與工具」、「可能的學習方向」及「引導重點」三者的連結，供參考。

## Q6

在課程進行中，常常流於「點狀零碎」的學習指標連結，卻看不到實際活動間的脈絡關係，該怎麼辦？

**A**：由於教學者在設計課程網絡圖時，著重於活動的內容與各領域不同學習指標的連結，在實際進行課程時，有時會忽略每日活動或週間活動間的前後連貫脈絡。本手冊特別在「第三部分 課程實踐脈絡」中，列出四週的簡案，並以箭頭、線條等符號呈現活動間的關係，作為活動連貫之參考。希望大家能從前一日或兩日的活動中，找到之後欲延續或深化幼兒能力的活動。

## Q7

該如何將學習指標轉化成具體的活動內容與引導？

**A**：在現場中，常常發現教學者容易用「告知事實」、「傳授知識」或「直接提醒」的方式進行教學活動。然而，如此的方式阻礙了幼兒可以實際操練或運作能力的機會。教學者在教學時，需不斷地思考，如何以問話引導的技巧，讓幼兒能不斷地運用各領域中的關鍵能力，例如：認知領域中的「蒐集訊息」、「處理訊息」及「解決問題」；或語文領域中的「理解」與「表達」等能力。為了讓教學者看到「具體引導」與「學習指標能力」兩者的關係，本手冊特別在每個實例「第三部分」提供兩個詳案，並以兩欄的方式做呈現。在「左欄」，描述教學者具體的教學及引導流程，右欄則列出相關的學習指標，並說明教學者如何可以透過不同的引導與問話技巧，來強化所連結的學習指標能力。



## Q8

### 如何深化幼兒能力，避免淺層學習指標的連結？

**A**：教學者在連結各領域的學習指標時，時常使用領域中的第一層學習指標，例如：認知領域之「蒐集訊息」、社會領域之「探索與覺察」來連接學習指標，反而忽略同領域中不同層次能力的深化引導。手冊中有些實例，會特別呈現如何深化學習指標的引導，例如：「實例 1 生活中的交通工具」透過兩個詳案，說明可以如何從「幾天」的活動中，引導幼兒在語文領域，進行「理解」及「表達」的循環歷程。

## Q9

### 對於非預期性的偶發事件，可以連結到學習指標嗎？

**A**：在師生互動歷程中，常會發生一些非預期中的認知衝突或社會問題，本手冊部分實例中的活動詳案，會特別將這些「偶發事件」用不同的底色標示出來，提醒教學者在進行課程時，對這類的偶發事件，保持彈性，並思考如何連結到領域中的學習指標，了解教學者如何能在「非預設」的課程中，引導連結其相對的學習指標能力。

## Q10

### 學習指標是什麼？該如何與家長說明？

**A**：課程大綱的學習指標是綜合分析臺灣不同年齡層幼兒表現的研究結果，用以作為教學者的指引。分齡學習指標代表根據實徵觀察，該年齡層有 50%-70% 的幼兒可展現該學習指標能力，但須一再強調的是，學習指標絕非用來評量幼兒學習的標準，而是用來協助教學者深化教學的參考指引。例如：若大班教學者發現班上幼兒的表現，僅達到中班的學習指標，建議依據幼兒表現為基礎，設計並組織連續性的活動，逐步引導幼兒邁向大班的學習指標。

在家長的部分，請大家盡量運用學習指標與家長溝通，強調幼兒能力培養的重要性，讓家長明瞭幼兒在幼兒園參與的所有活動，從正式課程、生活作息到遊戲扮演等等，皆為學習良機。學習指標能幫助教學者具體、客觀地說明幼兒的學習狀況，並建立幼教專業的形象。



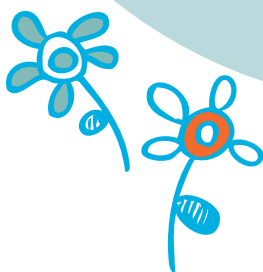


## Q11

### 一個活動對應太多的學習指標，該怎麼辦？

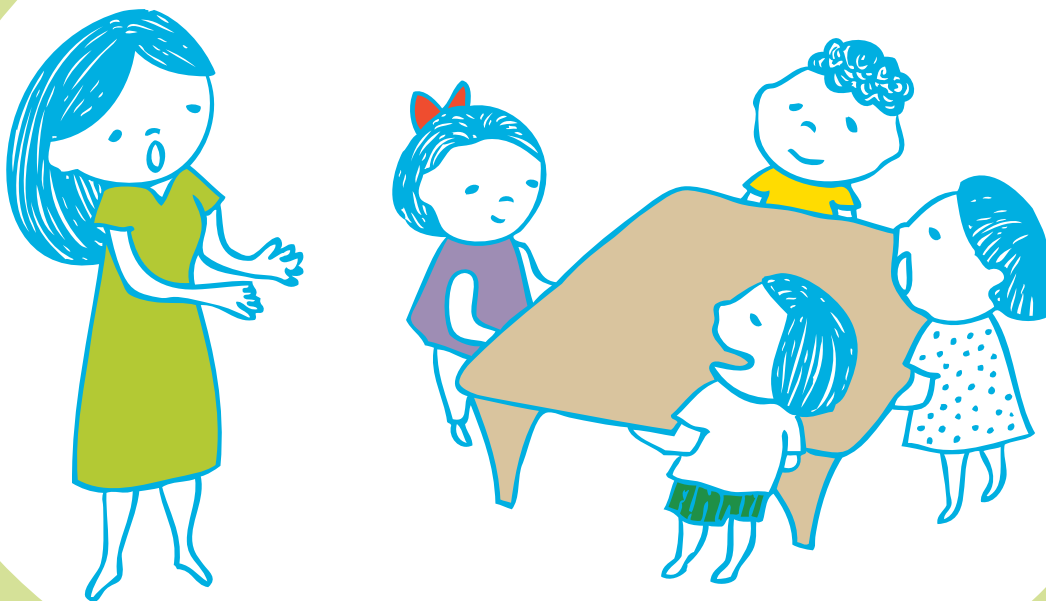
**A**：有時在設計活動時，會發現似乎一個活動可以對應到許多的學習指標，此時教學者最好能夠先暫時跳脫出學習指標，找出相對應的課程目標與領域，並思考當下的活動主要想要引導幼兒朝向哪個能力的深化。接著，再回頭從許多學習指標中找出一至二項，並聚焦地思考如何能夠在一個活動或連續數個活動中，深化這些學習指標。因為，幼兒的能力是必須從許多的活動經驗中累積，若是連結過多反而失去了培養幼兒能力的機會。

例如：「實例 4 扮演區／美容院、科學區／毛毛蟲」中的第一個詳案，可以看到教學者如何聚焦在「美 - 中 -2-2-5 運用動作、玩物或口語，進行扮演」的學習指標，透過戲劇扮演的媒介，提供一連串的互動歷程，來累積中小班幼兒在「表現與創作」中的美感經驗與能力。



研編團隊

從撰寫到修訂，每個實例都經過幼兒園現場實作記錄、研編團隊的討論編修及專家學者的檢核修訂，過程力求嚴謹詳實。





# 研編團隊名單

## 主持人

林玫君 國立臺南大學戲劇創作與應用學系教授

## 協同主持人

王慧敏 實踐大學家庭研究與兒童發展學系助理教授

張麗玉 國立臺南大學戲劇創作與應用學系助理教授

## 研究與實作團隊（依姓氏筆畫排序）

林玫君 國立臺南大學戲劇創作與應用學系教授

尹亭雲 前經國管理暨健康學院附設基隆市幼兒園園長  
現職經國管理暨健康學院幼兒保育系講師

王怡云 元智大學通識教學部助理教授

李淑惠 樹德科技大學兒童與家庭服務學系助理教授

吳佩瑾 專案計畫助理  
現職樹德科技大學兒童與家庭服務學系碩士班研究生

林純華 專案計畫助理  
現職高雄市鼎金國小附設幼兒園教師

林盈均 嘉南藥理大學嬰幼兒保育系講師

洪翠青 新竹市私立陽光幼兒園園長（教育部友善教保服務計畫非營利幼兒園）

胡淨雯 高雄市翁園國小附設幼兒園教師

黃明惠 高雄市私立多多幼兒園教師

黃慧齡 嘉南藥理大學附設臺南市私立嘉藥幼兒園園長  
嘉南藥理大學嬰幼兒保育系講師

黃春玲 專案計畫助理  
現職臺北市天主教光仁文教基金會附設聖心幼兒園教師

陳秀萍 高雄市立前金幼兒園教師

陳秋鈴 新竹市私立陽光幼兒園教師（教育部友善教保服務計畫非營利幼兒園）

- 陳惠禎** 經國管理暨健康學院附設基隆市幼兒園園長  
經國管理暨健康學院幼兒保育系講師
- 陳秀梅** 桃園縣私立新方幼兒園園長
- 楊淑雅** 實踐大學家庭研究與兒童發展學系兼任講師
- 楊依婷** 專案計畫助理  
現職屏東市民生國小附設幼兒園教師
- 蔣忠華** 前任新竹市私立陽光幼兒園教師（教育部友善教保服務計畫非營利幼兒園）  
現職新竹市私立高峰幼兒園園長（教育部友善教保服務計畫非營利幼兒園）
- 羅心玫** 臺南市文元國小附設幼兒園教師

