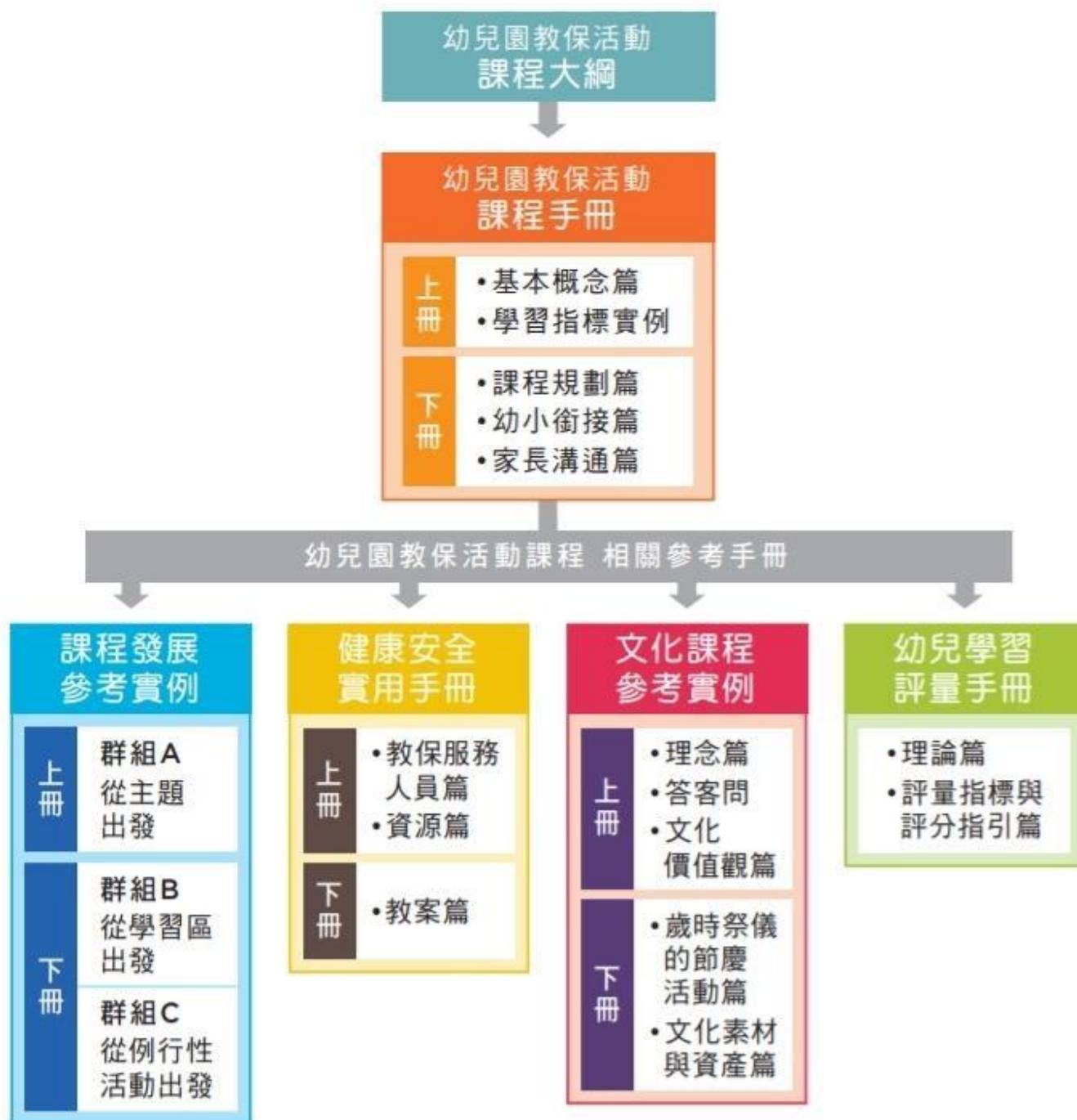


幼兒園教保活動課程

課程發展  
參考實例

實例上路篇  
從學習區出發



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：課程發展參考實例

## 實例群組簡介

為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，將8個實例分為三個群組（A-C），並列出個別實例名稱、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。



## 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。

# 從學習區出發

## 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

# 實例上路篇

## 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

這一系列參考實例是從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。

# 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」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）。



# 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。	<p><b>語 1-4</b></p> 理解生活環境中的圖像符號	<p>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。</p>
		<p><b>語 1-5</b></p> 理解圖畫書的內容與功能	<p>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。</p>
		<p><b>語 2-5</b></p> 運用圖像符號	<p>提供各種書寫工具，鼓勵幼兒透過圖畫、標示進行溝通。</p>
		<p><b>美 3-2</b></p> 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法	<p>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。</p>
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*。	<p><b>身 2-2</b></p> 熟練各種用具的操作	<p>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。</p>
		<p><b>身 3-2</b></p> 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動	<p>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。</p>
		<p><b>美 2-1</b></p> 發揮想像並進行個人獨特的創作	<p>鼓勵幼兒藉由不同的材料創造獨特的建構模式。</p>

\* 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、蘆草、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。	<p><b>美 2-2</b></p> 運用各種形式的藝術媒介進行創作	<p>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。</p>
		<p><b>美 3-2</b></p> 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法	<p>鼓勵幼兒分享自己對於素材的特性及線條、色彩之感受。</p>
		<p><b>社 3-1</b></p> 喜歡自己，肯定自己	<p>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。</p>
		<p><b>身 1-2</b></p> 模仿各種用具的操作	<p>引導幼兒觀察、模仿安全操作工具的方法。</p>
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*。	<p><b>認 1-1</b></p> 蒐集生活環境中的數學訊息	<p>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。</p>
		<p><b>認 3-1</b></p> 與他人合作解決生活環境中的問題	<p>透過資料的整理，引導建立三度空間概念，解決迷宮問題。</p>
		<p><b>社 2-3</b></p> 調整自己的行動，遵守生活規範與活動規則	<p>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。</p>
科學區	水族箱、天平、砝碼、投影機、燈箱、幾何透明片、軌道組*。	<p><b>認 2-2</b></p> 整理自然現象訊息間的關係	<p>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。</p>
		<p><b>認 3-1</b></p> 與他人合作解決生活環境中的問題	<p>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。</p>
		<p><b>社 3-6</b></p> 關懷生活環境，尊重生命	<p>透過魚兒的飼養，培養幼兒對生命的重視與照顧的責任。</p>

# 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	第3天	第4天	第5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。		示範摺紙技巧並引入摺紙工具書（放入語文區）。	
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	加入其他與 Willy 有關書籍		
	積木區	自由探索			嘗試以骨牌、單位積木等創作平面路線
	美勞區	紙黏土、幾何圖形拼貼 摺紙飛機	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）
	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）			挑戰 20-30 片及立體拼圖 透過釘板以線條組合迷宮
	科學區	放入燈箱、幾何透明片			加入天平、砝碼 加入軌道組
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。	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	第3天	第4天	第5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。	1 閱讀圖畫書《阿羅有枝彩色筆》（上讀），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。	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。	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。
學習區	語文區	迷宮圖自由創作 班級字典小書	加入迷宮相關書籍	創作出明顯起點和終點，並嘗試以文字、圖示標示出口		
	積木區	持續平面路線創作		模仿軌道建築，發展出新路線		
	美勞區	飛行比賽 紙的飛機最遠 小麥黏土	持續放置報紙工具書	以線的交錯進行繪畫	砂畫版 發展出沙畫迷宮	
	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 以積木組合陀螺		發展出陀螺比賽規則及討論陀螺如何轉的久之問題		
	科學區	天平平衡探索 加入投影機		研究光源距離與物品大小關係		
分享時間	分享迷宮圖自由創作，發現迷宮走不出去的問題，「幼兒沒有空間配置的概念」。	分享飛行比賽結果，討論飛機飛行的距離測量問題。 「幼兒認為可以用目測、手比算，但發現每個人的手大小不一。」	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。			

P.68

P.70

第三週		第1天	第2天	第3天	第4天	第5天
團體時間		1 幼兒分享家中與家長創作的推軸迷宮（內有各種陷阱）。 2 以鑽籠等體能器材組裝「創意迷宮」。	1 閱讀圖畫書《來我家玩》（甜水文化）。 2 欣賞各種路線圖的規劃方式。	1 至「兒福中心」戶外教學，體驗「黑暗迷宮」。 2 閱讀進入黑暗迷宮前的規則說明，並分享通過「 <u>黑暗迷宮</u> 」的方法。	1 邀請幼兒挑戰教學者的自製迷宮。 2 討論並建立迷宮規則，延伸認識各式可建立迷宮的 <u>素材</u> 。	1 閱讀圖畫書《 <u>建築師傑克</u> 》（信誼）。 2 討論迷宮類型。
學習區	語文區	迷宮圖自由創作 創作推軸迷宮，且在迷宮中加入各種機關、陷阱	發現迷宮陷阱方法並走出			推軸迷宮 迷宮呈現較清楚的規則，例如：唯一的出、入口，通道路至少有一通路可走
	積木區	持續軌道路線創作			發展空心積木之立體迷宮，並以裝飾	
	美勞區	飛行比賽 誰的飛機最強	運用保麗龍創作立體迷宮	發展出以不同材質與形狀的紙，摺出各式飛機	發展竹筒、回收物小車走迷宮；發展 <u>二層樓的迷宮</u>	發展出以摺紙方式製作迷宮陷阱
	扮演區	自由探索		紙條編織創作迷宮		
	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、兩邊翅膀大小均等才飛越遠。」	討論迷宮陷阱太多、規則變來變去的問題。	1 分享體驗「黑暗迷宮」之想法。 「很恐怖，但好玩。」 2 討論積木區的軌道與「黑暗迷宮」的差別。	持續討論飛機飛遠的技巧。「紙越薄飛越遠。」	分享玩立體迷宮的問題—— 「站起來就看到出口。」 「幼兒建議圍牆要變高。」

P68

P70

第四週

第1天

第2天

第3天

第4天

第5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。  
「如發現出至少要比班上最高的人下來的高度高。」

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」。）

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。

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

迷宮中呈現不同主題，  
例如：森林迷宮、城堡迷宮

發展出防禦用迷宮：運用積木做出內部陷阱，  
例如：機關槍、毒子等

P.68

P.70

學習區

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。  
「積木疊太高容易垮下，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。  
「有的積木卡住，迷宮的長度太短了……」

## 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	【中】1-4 理解生活環境中的圖像符號	【中】1-4-2 知道能使用圖像記錄與說明
	【中】1-5 理解圖畫書的內容與功能	【中】1-5-1 知道知識類圖畫書的功能 ① ②
	【中】2-5 運用圖像符號	【中】2-5-2 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	
<b>Willy 的威力不同凡響</b> 1 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。 2 教學者進入語文區引導觀察 Willy。 「你們確定這些人都長得一樣嗎？」 「仔細看一看，找找看哪一個才是威利？」 「威利有哪些特徵？他的衣服、帽子是什麼顏色？身上還有什麼東西？」 「書上說每一頁都只有一個威利。」 3 許多幼兒進入語文區，努力找出威利並要求更多的挑戰。 4 第一週第 3 天開始放入更多有關 Willy 的書於語文區中。 5 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。 「有沒有人找到威利了？」 「找威利的感覺怎樣？」 「為什麼你會認為好像在走迷宮？」	【中】1-5-1 知道知識類圖畫書的功能 ① 透過《Where's Willy?》書中尋找威利的過程，從享受發現圖像細節的喜悦中，認識迷宮獨特的特色。	

流程／步驟	指標運用說明
迷宮圖創作——迷宮少了「出入口」 6 第二週起，語文區中出現許多自發性的迷宮圖創作。 7 當教學者協同幼兒玩迷宮時，發現迷宮常走不出去。 8 第二週第 1 天利用分享時間，討論迷宮空間規劃的問題。 「這條路發生什麼事，怎麼走不出去呀？」 「要怎麼畫才能走出去？」 「如果不能走出去，要怎麼調整才可以？」	
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。 「你們畫的迷宮和書上的迷宮有什麼不同？」 「哪裡是出入口？」 「我們要怎麼畫才能知道出口在哪裡？有什麼特徵？」	【中】1-4-2 知道能使用圖像記錄與說明 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。
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」。 持續創作迷宮圖——「關卡」的想法出現	【中】2-5-2 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動 ① 以圖像／符號來設計迷宮圖的起點與終點。
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。 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。	

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>「意思是先討論迷宮要怎麼玩，然後記錄下來。」</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>語言 1-5-1</b></p> <p>知道知識類圖書的功能 ②</p> <p>發現「迷宮需要規則」，運用《迷宮大王》中的「說明」，幫助幼兒瞭解可以從中找到訊息，完成遊戲。</p> <p>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>語言 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 ②</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	<b>身 3-2</b> 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動	<b>身 甲 3-2-1</b> 把玩操作各種素材或器材，發展各種創新玩法 ① ②
	<b>總 3-1</b> 與他人合作解決生活環境中的問題	<b>器 甲 3-1-1</b> 參與討論解決問題的可能方法並實際執行

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> <p><b>1</b> 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。</p> <p><b>2</b> 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！」</p> <p><b>3</b> 教學者進入積木區與幼兒討論：</p> <p>「為什麼球會卡住？」</p> <p>「要怎麼作才能讓球順利從上面滾下來呢？」</p> <p>「還可以用積木區的哪些材料來幫助我們呢？」</p> <p>「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，或許可以做出不同的軌道。」</p> <p><b>多元媒材操作持續強化軌道建構經驗</b></p> <p><b>4</b> 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。</p> <p><b>5</b> 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。</p> <p><b>6</b> 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。</p> <p><b>積木迷宮的問題</b></p> <p><b>7</b> 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。</p> <p><b>8</b> 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。</p> <p><b>9</b> 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。</p> <p><b>10</b> 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。</p> <p>「積木為什麼一直倒呢？」</p> <p>「可以怎麼辦？」</p> <p>「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。」</p> <p><b>11</b> 延續積木迷宮，另外開始新的紙箱迷宮創作。</p>	<p><b>身 甲 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，或許可以做出不同的軌道。」</p> <p><b>身 甲 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>器 甲 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颯起旋風，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。

# 研編團隊名單

## 主持人

**林玟君** 國立臺南大學藝術學院院長

## 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)

**林玟君** 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團長

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

**李淑恩** 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

現職高雄市翠屏非營利幼兒園教師

**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** 前嘉南藥理大學嬰幼兒保育系講師

**洪翠菁** 新竹市私立陽光幼兒園團長 (教育部友善教保服務計畫非營利幼兒園)

**胡淨雯** 現職臺南市大灣國小附設幼兒園教師

**黃明應** 高雄市私立多多幼兒園教師

**黃慧齡** 前嘉南藥理大學附設臺南市私立嘉藥幼兒園團長

前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)

**陳應韻** 經國管理暨健康學院附設基隆市幼兒園團長

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團長

**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

現職高雄市佛公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團長 (教育部友善教保服務計畫非營利幼兒園)

**羅心玟** 臺南市文元國小附設幼兒園教師

## 參考書目

- 《幼兒園教保活動課程手冊》(上, 下冊)
- 《幼兒園教保活動課程—課程發展參考實例》(上, 下冊)
- 幼兒園教保活動課程大綱
- 幼兒園教保活動課程手冊
- 全國教保資訊網網址:<http://www.ece.moe.edu.tw/>
- 林玫君、王慧敏(108)。幼兒園教保活動課程—課程發展參考實例。臺中:教育部國民及學前教育署, ISBN 978-986-05-8633-6。
- 教育部國民及學前教育署網址:<http://www.k12ea.gov.tw/>
- 陳淑琴、謝明昆、李淑惠、施淑娟、張斯寧、張翠娥、劉淑英、王怡云(2020)。幼兒園教保活動統整課程規劃與實施。台北:華都。