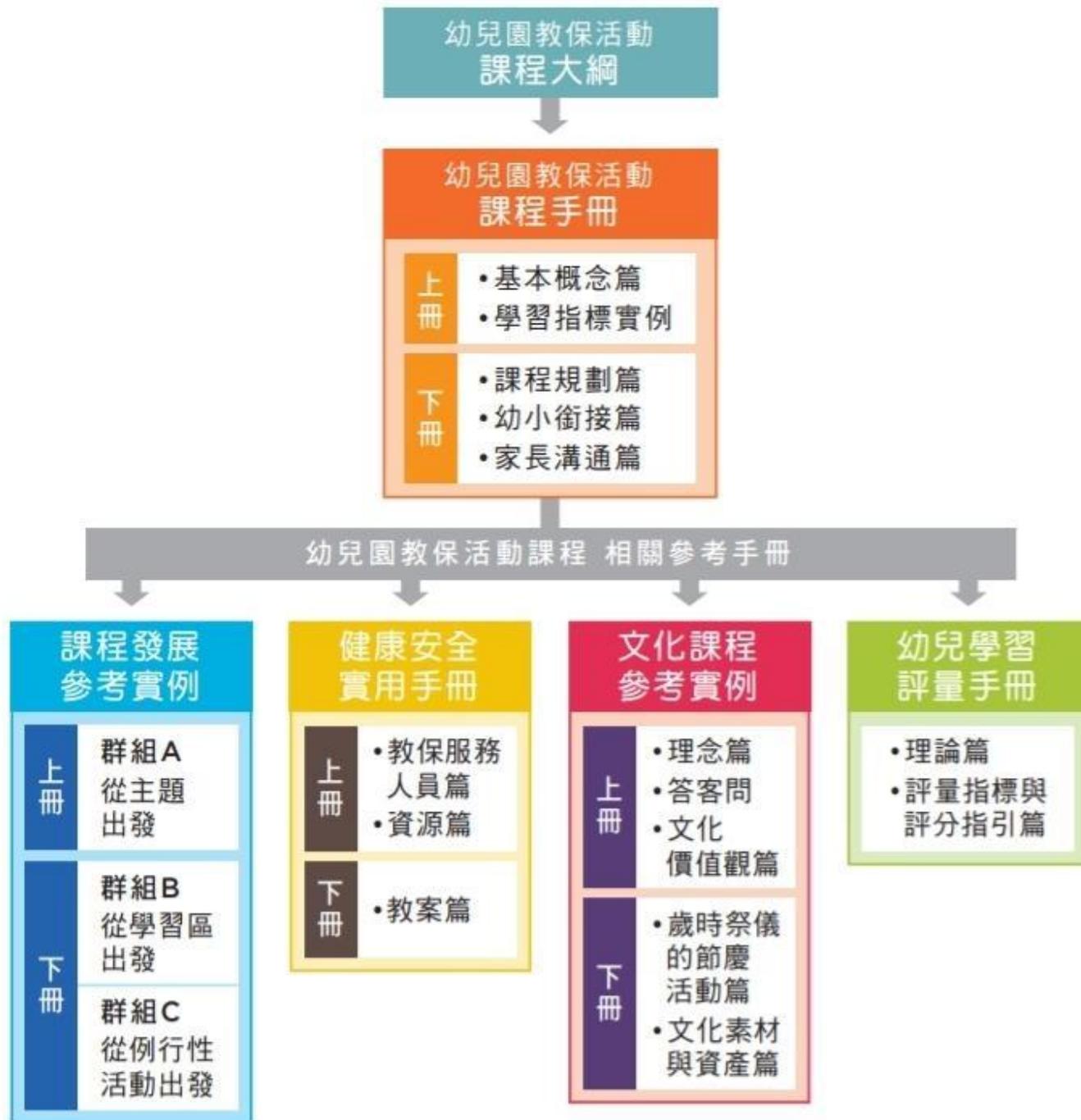


幼兒園教保活動課程

課程發展
參考實例

實例上路篇
從主題出發



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。

實例上路篇

主題出發

實例1

- 生活中的交通工具

實例2

- 期待我長大

實例3

- 愛心城堡

從單元或主題發展課程，依據事先設定的課程內容到實施的活動，逐步完成。

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。

愛心城堡

實例來源 | 前高雄市民權國小附設幼兒園陳秀萍
編修人員 | 林玫君、林純華

參考重點

1. 本實例以主題出發，結合多元的小組或個別學習區活動，發展整體的課程。
2. 實例從「教學者主導」延伸「師生共構」課程，以《阿羅有枝彩色筆》（上誼）圖畫書「想像力」特色，在教室建構「愛心城堡」。
3. 第一個詳案，聚焦在第四週，呈現以網絡圖討論城堡有關的人物與情境，依需要分組為角色製作道具或建構情境，最後分享個別的創作與扮演。幼兒在團體互動的情境中，不斷地延續彼此的對話，獲得許多以語文表達的機會（語文領域）。透過網絡圖和圖畫書的討論，幼兒也有機會理解圖像的功能。同時，在大量地扮演創作與回應欣賞的機會，幼兒的「美感經驗」不斷地累積（美感領域）。
4. 第二個詳案，延續「愛心城堡」，描述幼兒在益智區與積木區進行視覺藝術創作與戲劇扮演及教學者參考指標與之互動的情形。

第一部分 背景介紹

一、幼兒園與班級概況

本園為國小附設幼兒園，全園共有3班，中班1班、大班2班，本班為中班四足歲，男女生比例各半，大多數都是第一次上學，對於團體生活與學習的經驗雖較缺乏，但大部分幼兒學習態度主動、積極並具強烈的好奇心，喜歡探究新奇的事物與樂於參與各項活動，其中以對語文和自發性的戲劇扮演活動特別熱衷。此外，本班幼兒亦經常使用口語、圖像表徵和戲劇扮演的的方式表達其想法與學習經驗，在語文與美感的學習經驗豐富。

二、作息時間

時間	內容
07:50 - 09:00	入園，學習區自由探索
09:00 - 09:30	點心、借書
09:30 - 10:00	圖畫書閱讀或團體討論主題活動
10:00 - 10:50	學習區／分組
10:50 - 11:20	戶外大肌肉活動
11:20 - 11:40	主題延伸，閱讀相關書籍
11:40 - 14:30	午餐、潔牙、故事時間、午休
14:30 - 15:20	遊戲課程
15:20 - 15:50	點心
15:50 - 16:00	放學

* 每週會依課程內容與走向，彈性規劃分組或學習區活動。而在「學習區」以幼兒自發性的探索遊戲為主，從旁瞭解幼兒需要後，增添材料或引導深入探究；「分組」則是經過設計的活動，發展幼兒的主題經驗。

第二部分 課程規劃

一、主題發展

本園以「人文藝術」為特色，特別強調與「美感」領域的連結，這學期因應特色與計畫，嘗試將幼兒周圍的『形形色色』做為發展脈絡，讓幼兒能從中探索形狀、色彩與線條等，並建立相關概念。

主題的產生是配合幼兒園特色及年度計畫

除了幼兒園特色及計畫的設定影響到課程發展脈絡，事實上，因為經常在發展課程的歷程中運用圖畫書，因此，這次選用幼兒所熟悉的故事主角「阿羅」系列的圖畫書《阿羅有枝彩色筆》（上誼）作為貫穿整體主題的脈絡與主要教學資源。課程實施前，與幼兒們經由腦力激盪討論出與圖畫書圖像有關的「印象詞彙」，例如：樓梯、波浪線、帆船、蘋果樹等，並歸納出與「美感」有關的主要概念，包含「線條」、「形狀」、「色彩」和「想像力」四個部分，作為主題課程實施參考。

主題進行的方式
考量教學者之圖
畫書教學專長

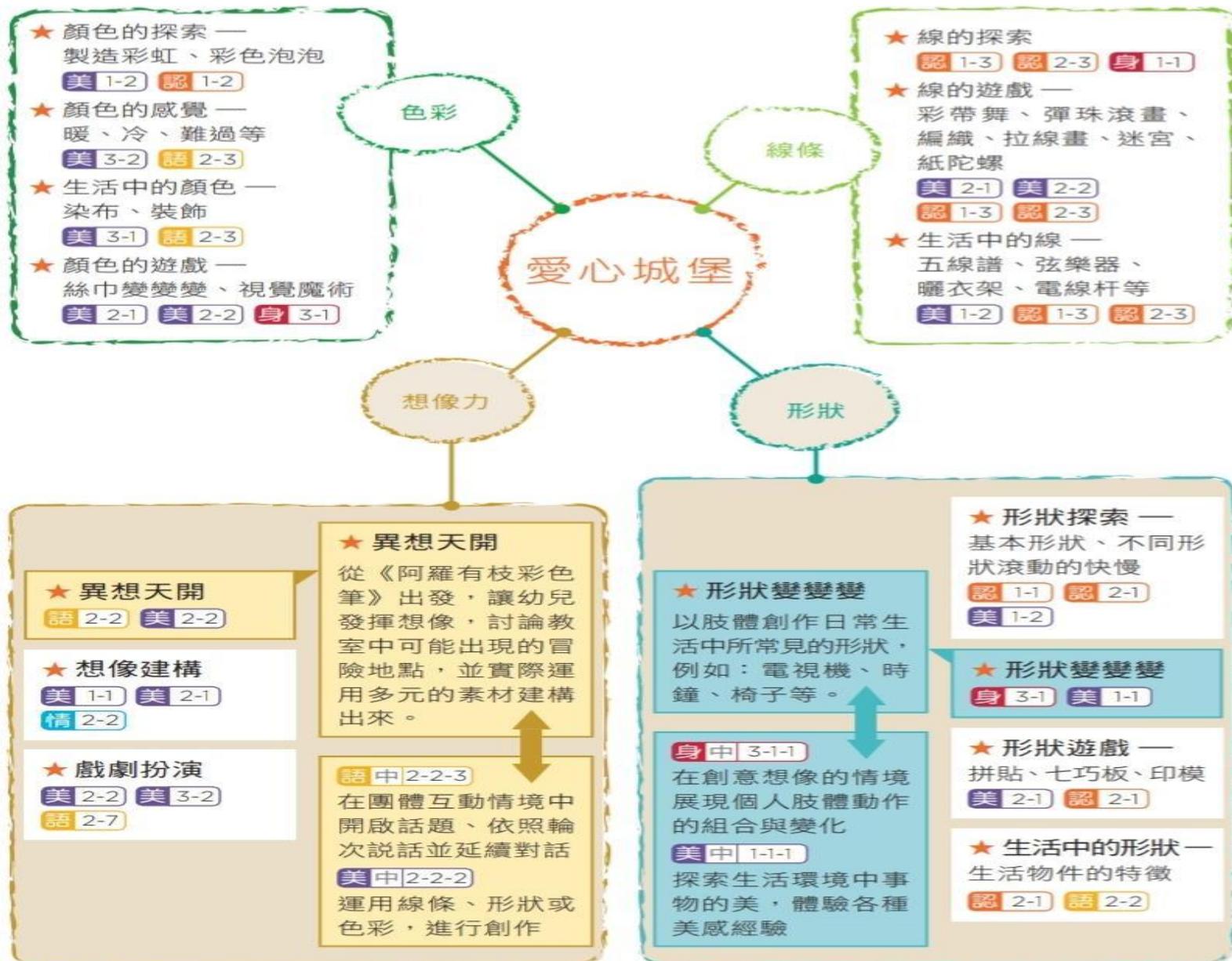
從主題的情境與整體規劃來看, 開始欲透過主題與幼兒一起探索生活中的線條、色彩和形狀, 接著, 藉由幼兒豐富的想像覺察力, 引導他們發現線條、色彩和形狀在生活中的奇妙變化; 最後, 運用主題情境、學習經驗, 豐富想像並進行創作。

右圖是課程設計階段的預設網絡圖, 然而在歷經三週的基礎課程後, 教學者會依據幼兒的回應與經驗做調整, 從第四週起, 衍生出師生共構的活動主題「愛心城堡」, 活動內容請參考後續簡案說明。

取材來自幼兒生活中熟悉的元素, 例如: 形狀、色彩、線條等

這是協助幼兒進行「探索、覺察與運用」多元素材表現與創作等美感領域能力的歷程

D 設計可能的活動、整合可能的活動和界定學習方向



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。

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	與形狀、色彩、線條有關的字卡、圖畫書與歌海報。 自製小書的材料： 四格小書*、筆、訂書機。	【1-2】 理解歌謠和口語的音韻特性	透過吟讀、朗誦歌謠增加幼兒體會或熟悉音韻的機會，鼓勵幼兒察覺音韻的變化與辨識其差異。
		【1-5】 理解圖畫書的內容與功能	示範閱讀圖畫書的歷程，鼓勵幼兒思考故事內容、觀察圖像細節與欣賞創作風格。
		【2-6】 回應敘事文本	在共讀的過程，鼓勵幼兒針對圖畫書的內容提出問題與回應，將其感受以創作的方式表現在自製小書上。
		【1-1】 蒐集生活環境中的數學訊息	透過各種形狀海報，鼓勵幼兒探索物體的外型與特徵。
積木區	積木： 柔麗磚、空心磚、單位積木。 配件： 毛線*、染布。	【2-2】 運用各種形式的藝術媒介進行創作	運用積木區裡的材料如毛線、染布等，發揮想像並創作與主題相關的情境或造型作品。
		【2-5】 運用圖像符號	以自創的符號標示搭建作品的名稱或情境中的關係，例如：以骷髏頭標示「鬼屋」。
		【3-2】 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動	鼓勵幼兒運用積木區的積木，發揮創意、變化玩法進行與主題相關的活動。例如：利用柔麗磚建構「鬼屋」。

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
美術區	素材： 色紙、幾何圖形色紙、彈珠、水彩、染料、坯布、橡皮筋、厚紙板*、玻璃線、泡泡水、各色珠子、報紙*、圓形色紙、玻璃紙*、毛根。 工具： 剪刀、彩色筆、打洞器。	【1-2】 運用五官感受生活環境中各種形式的美	鼓勵幼兒運用不同的方式與素材，來觀察、探索環境中與色彩、形狀和線條相關的事物並發現其變化。例如：透過視覺觀察三原色的混色變化。
		【2-1】 發揮想像並進行個人獨特的創作	鼓勵幼兒嘗試以多樣的線條進行不同形狀的圖案編織，或運用幾何圖形的色紙進行各種自由創作。
		【2-2】 熟練各種用具的操作	提供多元的素材與基本的美勞工具，鼓勵幼兒透過剪、貼、畫、塗、捏、搓、揉、壓、印、黏等小肌肉活動來練習操作動作。
		【2-2】 運用各種形式的藝術媒介進行創作	鼓勵幼兒運用多元的素材與基本的美勞工具，進行個人小書的創作。
扮演區	烹飪廚具、食物模型、烤肉用品、四人座的餐桌椅、野餐桌（墊）、各類餐具與嬰兒娃娃、各類動物小布偶、娃娃推車、小床、化妝台、電話等。	【2-2】 運用各種形式的藝術媒介進行創作	透過公主餐廳的扮演遊戲，鼓勵幼兒使用簡單的動作或玩物，表現故事當中的人物及行動。
		【1-1】 發展自我概念	引導幼兒在扮演情境中與同儕互動，並從中表現自己的看法，瞭解自己的需求。例如：扮演烤肉的情節時，鼓勵幼兒說出自己喜歡的口味。
		【2-7】 編創與演出敘事文本	在閱讀圖畫書故事後，能以扮演的形式重現故事內容。

學習區	素材與工具	可能的學習方向	引導重點
益智區	感官知覺： 神秘袋、色板。 自我修正： 形形色色、顏色關係圖卡、形狀實果、123小方塊、拼圖、七巧板。 自由組合： 穿線筆、橡皮筋釘板、塑膠積木、樂高。 規則性： 撲克牌、五子棋 其他： 釣魚*、愛心城堡飯店*。	【1-1】 蒐集生活環境中的數學訊息	提供多樣化的益智教具讓幼兒進行數學相關概念的操作與探索。例如：透過123小方塊教具操作讓幼兒蒐集數量訊息，以瞭解數字符號意義。
		【1-3】 蒐集文化產物的訊息	引導幼兒探索教具，並透過測量到的數量訊息，獲得物件特徵。
		【3-2】 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動	鼓勵幼兒運用益智區裡自由組成型教具，揮發創意、變化玩法進行與主題相關的活動，例如：組合橡皮筋、磁鐵、塑膠積木等材料玩釣魚遊戲。
科學區	紅黃藍水彩、水、透明量杯、紅黃藍黏土、紅黃藍玻璃紙、手電筒、三原色混色觀察紀錄單	【2-5】 運用圖像符號	引導幼兒以紙、筆，採圖像表徵的方式將實驗的結果記錄在圖表中，並加以比較其間的關係。例如：引導幼兒將三原色混合實驗結果記錄在表格中，鼓勵幼兒透過表格來分類、比較、找關係整理出顏色的變化。
		【2-2】 整理自然現象訊息間的關係	

第三部分 課程實踐脈絡

一、活動簡案

本課程從圖畫書《阿羅有枝彩色筆》（上誼）出發，前三週分別以形狀、色彩、線條為主軸，發展教學者主導的課程。

第一週，引導幼兒**探索、觀察**生活周遭之形狀、色彩與線條，並讓幼兒配合音樂以肢體創作不同物品。

第二週以圖畫書《小藍與小黃》（台英）為開頭，嘗試運用不同的素材，例如：水彩、玻璃紙等，讓幼兒從操作中發現色彩的變化，並透過彈珠滾畫、紙陀螺等活動，**進行美感之創作**。

第三週，嘗試進行形狀與線條**融合之活動**，讓幼兒有**合作之機會**，例如：欣賞「湯姆貓和傑利鼠」影片後，兩人一組使用蠟筆創作傑利鼠逃跑之迷宮。

第四週開始，進入師生共構的課程，希望透過團討與網狀討論圖的方式，與幼兒一起決定之後可以在教室中建構冒險情境，最後，大家決定在教室建構「愛心城堡」。

以下簡案僅列出第四、五週的課程內容，詳案則以第1天開始的團討及接續在小組／學習區的兩次發展做詳細描述，活動內容則列出從團體到小組（或學習區）至分享時間之流程依序呈現。

第四週	第 1 天	第 2 天	第 3、4 天	第 5 天
<p>● 團體時間</p>	<p>★ 我們要玩？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 透過提問引發幼兒思考，如何將前三週所學變成新的東西來玩？ 2 將幼兒回應組織成網絡圖。 3 幼兒提出要蓋一座城堡的想法。 4 師生一同為城堡命名。 5 幼兒決定自己在城堡中的角色。 	<p>★ 愛心城堡開工了 ①</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 閱讀圖畫書《神秘的無名騎士》（三之三）。 2 引導討論不同性別可以進行的多元活動內容、城堡角色的服裝與配備（人）、城堡的內部設計（地）及城堡人員做的事情（事）。 3 將幼兒回應組織成網絡圖。 4 討論並決定以慢慢「加進去」方式進行開工。 	<p>★ 愛心城堡開工了 ②</p> <p>依據一開始的網絡圖決定分組的內容，例如：花園（益智區）、鬼屋（積木區）、圖書館（語文區）、公主房間與餐廳（扮演區）等，持續增加小組工作內容。</p>	<p>★ 愛心城堡大冒險 ①</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 欣賞幼兒合作書「愛心城堡人物造型書」。 2 幼兒依照興趣選擇學習區活動，扮演情節如下： 魚池釣魚（益智區）、公主與騎士閱讀故事（語文區）、騎士比劍（教室入口）、修理與製作道具（美勞區）。
<p>● 個別／小組時間 ● 學習區</p>	<p>★ 我的角色</p> <p>分組設計及製作公主、騎士、衛兵等角色的造型</p> <p>女生想當騎士，被男生否決</p>	<p>持續繪製服裝造型圖、製作裝備（我的角色），最後集結成造型書</p>	<p>★ 城堡中的花園</p> <p>益智區：建構花園，持續加入池塘、花朵及動物等</p>	<p>「愛心城堡人物造型書」出版</p> <p>加入釣魚遊戲</p>
<p>● 分享時間</p>	<p>★ 做道具了</p> <p>美勞區：製作道具</p> <p>分享並欣賞作品。</p>	<p>1 分享並欣賞作品。 2 討論命名相同的問題。</p>	<p>★ 城堡的迷宮機關</p> <p>教室入口：製作機關</p> <p>★ 開圖書館</p> <p>語文區：圖書館</p> <p>每次小組活動／學習區活動回來後，依據幼兒的反應，加以討論及增加內容。主要的討論軸線如下： A 如何建構花園 B 進入城堡的條件是什麼？（需要通過迷宮機關）。 C 圖書館的書與製作。</p>	<p>修理與製作道具</p> <p>騎士比劍</p>

團體時間

★ 愛心城堡大冒險 ②

經過上週觀察，發現幼兒在扮演呈現許多角色，但角色表現或動作不太明確，導致無法知道他／她是誰，例如兔子看不出是兔子；因此，接下來討論的重點在「如何道各種角色的主要特徵」？

★ 愛心城堡大冒險 ③

- 欣賞幼兒合作書：「愛心城堡人物造型書」。
- 幼兒依照興趣選擇學習區活動，扮演情節如下：魚池釣魚、花園餵兔子吃紅蘿蔔（益智區）、公主們聊天喝下午茶（扮演區）、公主與騎士說故事（語文區）、騎士比劍（教室入口）、鬼屋探險（積木區）、修理與製作道具（美勞區）。

★ 愛心城堡變魔法

- 閱讀圖畫書《色彩的翅膀》（米奇巴克）。
- 提問討論：這本書中有哪些色彩？你最喜歡的顏色是什麼？不同的顏色給你的感覺是什麼？
- 女王和公主騎士變魔法：
 - A 五顏六色的彩色魔法
 - B 星光閃爍的黑色魔法
 - C 雪花飄飄的白色魔法
- 分享變魔法的感覺。

★ 請到愛心城堡玩

- 提問引發幼兒思考「那瑪夏星星附幼」的小朋友來訪，我們要如何歡迎他們？
- 將幼兒回應組織成網絡圖。
- 幼兒提出要邀請他們到愛心城堡來玩，並將自己畫的卡片當作禮物送給他們。

個別／小組
學習區

★ 城堡中的鬼屋

積木區：建構鬼屋

鬼屋探險

★ 花園的角色

益智區：強化角色的扮演與動作呈現

花園遊玩

美勞區：製作、修理道具

逐漸強化角色外型

★ 公主房間餐廳

扮演區：讓幼兒扮演公主房間餐廳裡的人物

喝下午茶

語文區：各種角色進行閱讀

教室入口：城堡迷宮機關

持續比劍

P.88

請幼兒依照興趣選擇學習區活動。

★ 製作邀請卡

美勞區：設計繪製卡片

分享時間

每次小組活動／學習區活動回來後，依據幼兒的反應，以討論及增加內容。主要的討論軸線如下：

- A 強化花園角色（例如：兔子）的行動與外型。
- B 進入城堡的條件（需要通過迷宮機關）。
- C 圖書館的書與製作。
- D 鬼屋如何加強。

二、活動詳案

「愛心城堡」進行方式大致為：

1. 以網絡圖聚焦討論主題，例如：「城堡中該有的角色或地點」。
2. 進入學習區，分組扮演，同時依需要為角色製作道具或建構情境。
3. 團體分享個別的創作與扮演。

幼兒在團體互動的情境中，不斷地延續彼此的對話，獲得許多練習「語文表達」的機會。透過網絡圖和圖畫書的討論，幼兒也有機會「理解圖像」的功能。同時，在大量地扮演創作與回應欣賞的機會，幼兒的「美感經驗」不斷地累積。

活動名稱		愛心城堡
活動類型	課程目標	學習指標
團體／小組	<p>語 2-2 以口語參與互動</p> <p>語 1-4 理解生活環境中的圖像符號</p> <p>語 1-7 理解文字的功能</p> <p>美 2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作</p> <p>美 3-2 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法</p>	<p>語 中 2-2-3 在團體互動情境中開啟話題、依照輪次說話並延續對話</p> <p>語 中 1-4-2 知道能使用圖像記錄與說明</p> <p>語 中 1-7-2 知道能使用文字記錄與說明</p> <p>美 中 2-2-2 運用線條、形狀或色彩，進行創作</p> <p>美 中 3-2-1 欣賞視覺藝術創作，描述作品的內容 ① ②</p>
偶發事件	<p>社 1-5 探索自己與生活環境中人事物的關係</p> <p>社 2-1 發展自我概念</p>	<p>社 中 1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動</p> <p>社 中 2-1-3 調整自己的想法去行動</p>
流程／步驟		指標運用說明
<p>第四週第1天：我們要玩？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 回顧前三週所做的活動與想法。 2 以幼兒的想法，討論新主題的走向，並以網絡圖組織幼兒的回應。 「如果要把你們玩過的東西和會的本領組合變成新的主題，你們想把教室變成什麼來玩？怎麼玩？」 (教室可以變成鬼屋、城堡，大家來城堡玩) 		<p>語 中 2-2-3 在團體互動情境中開啟話題、依照輪次說話並延續對話</p> <p>課程回顧中，以具體提問來開啟話題，如： 「你們想要把教室變成什麼來玩？」</p> <p>引導在提問下輪流說話，並鼓勵在同一個對話情境中，凝聚後續課程進行之共識——「愛心城堡」。</p>

流程／步驟	指標運用說明
<p>3 表決決定新的主題——「愛心城堡」，將教室改建為城堡，大家都是城堡中的一員。</p> <p>4 決定想要扮演的角色，例如：公主、騎士或衛兵，討論所要配戴的服裝與道具及製作的方式。</p>	<p>引導思考城堡中常見的角色，例如：公主、騎士或衛兵。</p> <p>從裝扮上討論一些細節與可能的想法，為之後的分組活動做準備。</p> <p>女生提出想要扮演騎士的想法，卻被男生否定，之後需要進一步討論不同性別可以有多元的職業或活動。</p>
<p>5 「我的角色」——小組活動前的說明。</p> <p>「把想要扮演的角色用這些圖畫紙和彩色筆先做一張設計圖。」</p> <p>「你可以自己設計，也可找朋友一起設計。」</p> <p>6 在美勞區準備各式各樣的材料與工具，並把先前的作品展示在美勞區，邀請幼兒運用這些材料進行創作。</p> <p>「美勞區有很多材料，也有前幾週大家完成的作品。」</p> <p>「可以把那些作品改裝成需要的道具；也可以拿不同材料製作新的道具。」</p> <p>7 幼兒依興趣自由選擇想要扮演的角色（公主、騎士或衛兵），在小組中繪製造型設計圖或製作扮演道具。</p> <p>8 教學者在各組中協助討論並隨時留意幼兒需要增加的材料或引導。</p> <p>「你想要演什麼角色？」（騎士）</p> <p>「那你幫騎士做了什麼設計？」（指著幼兒的圖）</p> <p>9 分享並欣賞彼此作品。</p> <p>「你在設計與製作你要扮演的道具時，你是怎麼想的？」</p> <p>「你最喜歡哪一個角色的扮演道具呢？為什麼？」</p>	<p>美中2-2-2 運用線條、形狀或色彩，進行創作</p> <p>多數幼兒已可以在小組中，為自己的角色設計裝扮，但是還是有部分幼兒在一旁無所事事，有些幼兒雖然畫出來，但看不出來其要表達的內容，需要做進一步的引導。</p> <p>美中3-2-1 欣賞視覺藝術創作，描述作品的內容 1 以幼兒自己的作品，來鼓勵分享彼此的作品。</p>

流程／步驟	指標運用說明
<p>第四週第 2 天：愛心城堡開工了 ①</p> <p>偶發事件 1：性別刻板印象的衝突</p> <p>1 前一天發現角色的活動被性別所侷限（女生不能扮騎士），今日藉由圖畫書《神秘的無名騎士》（三之三）討論性別和職業或活動的關係。</p>	<p>社中1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動</p> <p>透過昨日幼兒對於女生不能當騎士一事，利用機會討論不論男女性別，都有機會當騎士。</p> <p>《神秘的無名騎士》摘要</p> <p>薇薇公主不像一般的公主，她必須跟王子哥哥們一樣學會騎馬打仗，故事中充滿各種公主學習的動作，當公主努力變厲害的同時，國王卻打算舉辦比武招親，最後優勝者可以娶公主，公主為了自己的未來化身為一名神秘騎士，最後不但贏得他人的尊敬也贏得自己的人生。</p>
<p>2 延伸討論「角色與行動」的關係，並將討論結果記錄在網絡圖上。</p> <p>「如果你是愛心城堡的騎士，你做什麼事？」</p> <p>「如果你是公主呢？那衛兵呢？」</p> <p>3 討論「愛心城堡」的分布地點。</p> <p>「現在我們教室是一個大城堡，這個城堡裡有哪些地方？」</p> <p>「他們在城堡的哪個位置？」</p> <p>（益智區——花園、扮演區——公主房間及餐廳、語文區——圖書館、積木區——鬼屋）</p> <p>4 依據地點討論各地的功用、可能的角色與行為。</p> <p>「這些地方可以做什麼？」</p> <p>「誰會在這裡？他們在這裡做什麼？」</p> <p>5 綜合圖畫書角色的討論，整理成網絡圖。</p> <p>6 延續前一天小組活動「我的角色」，分組進行城堡的角色設計、裝扮製作。</p> <p>7 分享「我的角色」設計圖和裝扮。</p> <p>「有沒有人想要來分享你所設計的造型圖或道具？」</p> <p>8 請幼兒針對自己的設計做命名。</p> <p>「如果你要幫自己的角色取名字，你要叫什麼？為什麼？」</p> <p>9 幼兒覺察到彼此名字相同，卻未思考到名字相同之後可能產生的問題。</p>	<p>社中1-4-2 知道能使用圖像記錄與說明</p> <p>語中1-7-2 知道能使用文字記錄與說明</p> <p>運用討論過程中的紀錄，協助幼兒理解「網絡圖」圖像與文字能記錄並說明他們的想法。</p> <div data-bbox="1400 696 1806 953" data-label="Diagram"> </div> <p>美中3-2-1 欣賞視覺藝術創作，描述作品的內容 2 透過較具體的問句引導幼兒留意創作的方法與素材，並詳盡地描述創作的作品材質、造型與功能等關於作品的內容或特色，例如： 「請你說說看這是什麼？怎麼做的，這樣做是因爲……」 生活或遊戲中，隨時都有接觸創作的機會，只要提供時間和引導，幼兒對美的體會就能逐步累積成個人的美感經驗。</p>

流程／步驟	指標運用說明
<p>偶發事件 2：我的名字和別人一樣</p> <p>10 針對名字相同的情形進一步討論可能的問題與因應方式。</p>	<p>社中 2-1-3</p> <p>調整自己的想法去行動</p> <p>發現名字相同的問題，引導調整行動： 「如果你的名字跟別人一樣，會怎樣？」 「那怎麼辦？」</p>

以下是「愛心城堡」主題發展中，幼兒依興趣選擇在益智區與積木區進行視覺藝術創作與戲劇扮演的情形。

活動類型	課程目標	學習指標
益智區 城堡中的花園	<p>美 2-2</p> <p>運用各種形式的藝術媒介進行創作</p>	<p>美中 2-2-1</p> <p>運用各種視覺藝術素材與工具，進行創作 ① ②</p> <p>美中 2-2-5</p> <p>運用動作、玩物或口語，進行扮演</p>
積木區 城堡中的鬼屋	<p>認 1-1</p> <p>蒐集生活環境中的數學訊息</p> <p>美 2-2</p> <p>運用各種形式的藝術媒介進行創作</p>	<p>認中 1-1-5</p> <p>運用身邊物件為單位測量自然現象或文化產物特徵的訊息</p> <p>美中 2-2-6</p> <p>進行兩人以上的互動扮演</p>

流程／步驟	指標運用說明
<p>第四週第 3-5 天：</p> <p>益智區——城堡中的花園</p> <p>1 提問並瞭解幼兒對花園的舊經驗。</p> <p>2 討論後決定先完成花與池塘（至美勞區運用色紙、玻璃紙揉／摺成花，運用報紙揉成圓形後捆上膠帶變成池塘邊的石頭）。</p> <p>3 建構花園時，也同步進行角色扮演，部分幼兒開始將完成的花朵採收送人、送到扮演區給公主做成手環或頭飾等。</p> <p>4 建構池塘時，發現只有石頭，嘗試創造水中生物，例如：烏龜、魚兒等。</p> <p>5 幼兒提出「池塘可以玩釣魚遊戲」，決定使用益智區的材料，例如：磁鐵、迴紋針製作釣竿，玩釣魚遊戲。</p>	<p>美中 2-2-1</p> <p>運用各種視覺藝術素材與工具，進行創作 ①</p> <p>引導用不同素材創作，例如：用報紙揉捏出石頭造型。</p>

流程／步驟	指標運用說明
<p>6 幾日，幼兒做出在地上反覆爬行的動作。</p> <p>7 教學者入戲扮演「女王」的角色，到城堡各地視察並趁機與幼兒互動。</p> <p>8 透過提問引導此幼兒思考兔子的特徵與行為，強化角色。 「要怎樣做，我才知道你是一隻兔子？」</p> <p>9 幼兒自行到美勞區拿取材料製作兔子裝扮，製作後卻發現兔子耳朵會垂下來。</p> <p>10 提出建議並邀請幼兒嘗試運用厚紙板完成挺立的兔子耳朵裝扮。</p> <p>11 其他幼兒也紛紛跟進製作兔子裝扮並以兔子角色行動。</p> <p>12 扮演區的公主受到兔子吸引，紛紛來到花園假裝餵兔子吃紅蘿蔔（運用美勞區橘色色紙捲成甜筒形狀當成紅蘿蔔）、帶兔子去散步、跟其他公主聊天等。</p>	<p>美中 2-2-5</p> <p>運用動作、玩物或口語，進行扮演</p> <p>發現幼兒反覆做出地上爬的動作，但不確定其角色為何，藉由女王的角色扮演去提示幼兒，引發幼兒思考兔子具體的特徵與想像可能的行動，例如：兔子有長長的耳朵、兔子會跳、兔子會保護池子等。</p> <p>美中 2-2-1</p> <p>運用各種視覺藝術素材與工具，進行創作 ②</p> <p>引導幼兒觀察素材的基礎特性，並思考如何運用，例如：厚紙板比圖畫紙硬，可以讓兔子的耳朵豎起來。</p>
<p>第五週第 1-3 天：</p> <p>積木區——城堡中的鬼屋</p> <p>1 共讀《精靈的晚餐》（三之三），初步建立鬼屋圖像，並瞭解有關鬼屋的舊經驗。</p> <p>2 討論後決定以白色毛線拉出蜘蛛網，並與幼兒一起做出傘狀的直線，並協助放至櫃子上方。</p> <p>3 小明發現蜘蛛網沒有橫向的線條，這樣不像蜘蛛網，幼兒自行剪毛線後，發現毛線長短不符問題。</p> <p>4 入區持續討論蜘蛛網製作的問題： 「怎麼知道要用多長的毛線來拉蜘蛛網？」</p> <p>5 討論後，幼兒自行運用塑膠地墊或方型積木等進行丈量，如將毛線沿積木來回丈量 5 次後剪下，再將剪下的毛線黏貼在適當的位置。</p> <p>6 完成蜘蛛網後，小花自己一個人扮演牆壁鬼在鬼屋嚇人，教學者隨機進入鬼屋與牆壁鬼互動後，紛紛有許多幼兒開始扮演其他鬼，例如：開心鬼、頑皮鬼，亦有其他騎士或公主進入鬼屋與其互動或比劍。</p>	<p>認中 1-1-7</p> <p>運用身邊物件為單位測量自然現象或文化產物特徵的訊息</p> <p>以「積木」、「地墊」等隨手可得的身邊物件進行測量。</p> <p>美中 2-2-6</p> <p>進行兩人以上的互動扮演</p> <p>發現幼兒獨自扮演牆壁鬼嚇人，遂進入鬼屋假裝被牆壁鬼嚇到，引發其他幼兒與之互動的意願（兩人以上）。</p>

三、教學省思

一開始，還是會習慣以預設的主題進行活動，像前三週的課程內容，例如：形狀、色彩、線條等創作，都無法跳脫自己的框架，而幼兒屬於比較被動的角色，接受預設的教學安排。一直到第四週後，在幼兒對基本的概念熟悉後，才敢放手一試，配合「想像力」，在教室中建構「愛心城堡」。

雖然是師生共構，但是一開始仍然以教學者的問話引導幼兒思考城堡中該有的角色、情境及可以建構的道具等，教學者的主導性似乎仍然強烈，未來可以考慮發展二到三個不同的小主題，不一定將全班同時框在一個大主題之下，進行建構的活動。不過就本次的課程目標來看，美感本來就是主要的發展方向，因此，偶爾以這樣的策略來深化幼兒在美感領域中的創作、回應與分享的經驗，可以看到各種天馬行空的想法與實際產出的道具作品、情境，這都是讓人不可思議的地方。

在學習區，許多偶發事件中也反應了一個有趣的現象，那就是課程常常不按牌理出牌，例如：第四週第1天的活動「我們要玩？」的詳案中，在預設目標上，偏向以「美感及語文領域」為主，但也因著幼兒的好奇或認知上的衝突，而轉到「社會領域」的方向。看來教學者似乎需要加強對各領域的課程目標及中班學習指標的熟悉度，這樣才能依幼兒的表現做適當的引導，並連結到合適的指標。

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

現職高雄市佛公園小附設幼兒園教師

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。