

一、課程設計構想

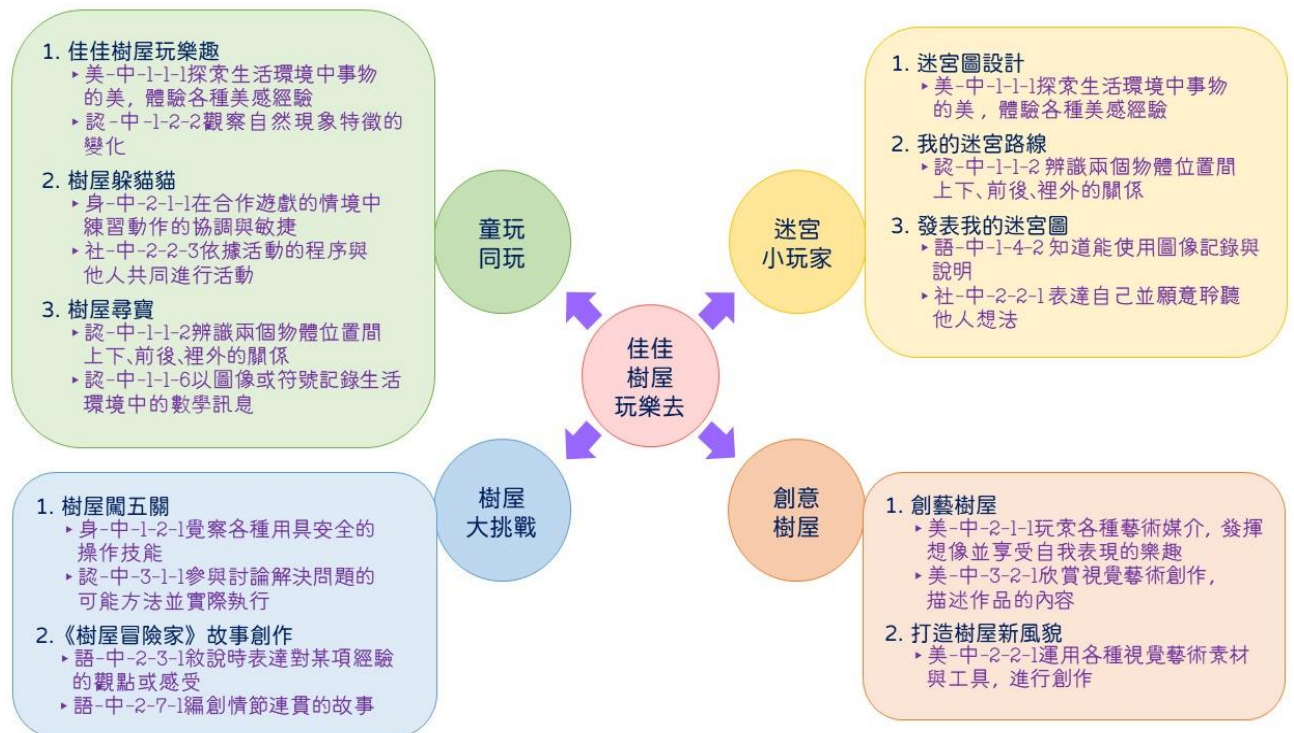
小時候，是不是希望擁有一座秘密基地，一座可以收藏所有寶物的秘密基地？在那裡，不用擔心自己的珍藏會被奪走；在那裡，除了擺滿寶物，還有滿滿的夢想，更可以像湯姆歷險記一樣無限探索。

佳佳幼兒園有獨特的「樹屋」這裡是幼兒天堂、老師引領幼兒進入「佳佳樹屋玩樂趣」探索學習，一方面希望在初入學習環境的孩子透過玩樂觀察探索周遭的人事物；另一方面也期許孩子在玩樂的過程中，與友伴建立情誼。

樹屋裡有許許多多樹木用木頭建構房子造型，高高低低樓梯訓練幼兒運動技能及孩子們喜愛迷宮、攀爬類遊樂設施及具有挑戰獨木橋，我們也常在樹屋中說故事、吟詩、野餐、依靠著樹休息與躺下來欣賞天空與樹輝映的樣貌，這裡是孩子們所愛。

因此老師想在這部份帶著孩子們更深入探索，以探訪童玩同玩-樹屋迷宮小玩家-樹屋大挑戰-創意樹屋[樹屋四部曲]作為主題課程，期待孩子發揮好奇、好玩的探索提升孩子動作技能亦培養思考與解決能力。

二、概念網



三、課程目標

身體動作與健康領域	身-1-2 模仿各種用具的操作 身-2-1 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
認知領域	認-1-1 蒐集生活環境中的數學訊息 認-1-2 蒐集自然現象的訊息
語文領域	語-1-4 理解生活環境中的圖像符號 語-2-3 敘說生活經驗 語-2-7 編創與演出敘事文本
社會領域	社-2-2 同理他人，並與他人互動
美感領域	美-1-1 體驗生活環境中愉悅的美感經驗 美-2-1 發揮想像並進行個人獨特的創作 美-2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作 美-3-2 欣賞藝術創作或展演活動，回應個人的看法

教案設計(一)

活動名稱	我們在樹屋遊樂場		
活動概念	孩子們都喜歡在樹屋遊玩，而每個孩子在樹屋的選擇都不一樣，從孩子表達中看出他們對「好玩與不好玩」來自在玩當中的「體驗」，有的孩子樂在其中，有的孩子卻不一樣；同樣的樹屋與遊具，孩子玩出了不一樣的心情與感受。	教學對象	中班 24 位
學習指標	社-中-大-2-2-2 理解他人的感受與需要，展現同理或關懷的行動 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行。		
活動目標	1. 參與討論挑戰樹屋內遊樂器材面對問題及克服技巧。 2. 學習挑戰技巧修正自我步調。 3. 運用學到的技巧，提升自我表現。		
活動方式	<input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input type="checkbox"/> 分組 <input type="checkbox"/> 學習區 <input checked="" type="checkbox"/> 個人	活動時間	共 120 分鐘

引導重點及活動歷程

一、一起玩，感覺卻不同

孩子們都喜歡在樹屋遊戲場玩，而每個孩子在遊戲場的選擇都不一樣。從孩子表達中看出他們對「好玩與不好玩」來自在玩當中的「體驗」，有的孩子樂在其中，有的孩子卻不一樣。同樣的樹屋與遊具，孩子玩出了不一樣的心情與感受：

不敢放手，
不好玩



像小猴子
擺盪真好

小言: Monkeybar 可
以讓自己手臂變強壯
小絮: 我都不敢往前移
動不好玩
小靖: 我怕掉下去

在 Monkey bar 的對話中，促發了孩子將「心中覺得不好玩的地方」勇敢說出來。陸陸續續有人說出對樹屋遊戲場裡的吊單槓、爬高牆、獨木橋等等的真實感受。並開始接受「不好玩」的聲音，思考原因後，嘗試幫助有這樣困擾的同伴，孩子逐步找出問題



樹屋遊具過關調查表

針對孩子們覺得最困難、難以挑戰成功 Monkey bar 和爬高牆進行討論取得成功方式

二、讓不會玩，變會玩

孩子發現許多人認為的「不好玩」是因為「沒有用好的方法玩」。對於有人因為沒找到好方法而覺得不好玩，浩鈞提出：「我們可以幫他們」。他們開始思考「有人因為不會玩、不懂方法覺得不好玩」的解決方法，芮絮提出：「如果你們覺得不會玩，我們

可以教你，讓大家都覺得樹屋好好玩。」於是，孩子用他們的方法幫助不會玩的小孩，例如：教怎麼吊單槓、攀爬的動作，細心說明示範遊戲各玩法。

主要活動：觀看自己/他人挑戰影片，找出問題及解決策略。

(一) 觀看影片，並請很厲害的孩子示範技巧。

(二) 討論問題、原因、及解決策略：

樹屋遊具無法挑戰成功	可能原因	解決策略
Monkey bar	手容易滑下	大拇指緊抓下方桿子
	怕掉下來	掉下來時，雙腳打開身體重心往下站穩
	不敢往前放手	像盪鞦韆一樣身體往前盪，手抓緊



(圖一)



(圖二)



(圖三)

手握方式—大拇指抓緊下方桿子，較不容易滑落(如圖一)

手指全部抓上方較容易滑落(如圖二)

練習—身體像盪鞦韆一樣往前盪，比較能順利抓到前方桿子(如圖三)

爬高牆	怕高	多練習走獨木橋適應高度
	不敢翻過去	將口訣編成兒歌，用口訣幫助 一隻腳踏一個洞， 慢慢往上爬， 爬上最上層， 雙手抓住紅桿子耳朵， 左腳跨過去交換右腳洞口， 順利翻身慢慢往下抵達地面

原本覺得不好玩的孩子心境漸漸轉變，也願意再嘗試。孩子能觀察別人的技巧後調整自己，且在同伴協助下明顯進步。孩子自信心增加了，而最佳幫手是他們伙伴，孩子完成了想讓大家都覺得好玩的第一個目標囉。

學習評量

※教師觀察孩子在團討時的參與度，能夠自我檢視能力，主動發表自己的經驗與想法，並專心聆聽他人的想法。

※孩子能夠針對問題提出解決攻略，練習遊具的挑戰技巧。

教案設計(二)

活動名稱	樹屋遊具大挑戰		
活動概念	透過課程設計，針對問題，採取幾項解決策略：同儕互相觀察與協助、團討、實作、修正、再練習、統整經驗，逐步增進自我挑戰技能，也在歷程中學習教別人造就自我成就感。	教學對象	中班 24 位

學習指標	語-中-2-2-2 以清晰的口語表達想法。 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行 語-中-2-5-2 運用自創圖像符號標示空間、物件紀錄行動。 身-中-1-2-1 覺察各種用具安全的操作技能		
活動目標	1. 參與討論遊具挑戰的技巧，表達自己的想法。 2. 將發現問題重新調整技巧，練習提升技能。		
活動方式	<input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input checked="" type="checkbox"/> 分組 <input type="checkbox"/> 學習區 <input checked="" type="checkbox"/> 個人	活動時間	共 150 分鐘

引導重點及活動歷程

一、引起動機：練習後，請孩子分享 Monkey bar 和爬高牆的問題、技巧。

分享喜悅與發現問題—

小禹：我以前在玩 Monkey bar 都會卡住，聽小言說：身體往前盪，真的可以幫助手向前移動是個好方法

小絮：在 Monkey bar 練習時候我發現我會流手汗，手濕濕就容易滑落

小菱：我還是會害怕掉下來

小樂：我敢往前移動了，但是往前移動 2.3 格後手就會沒力氣撐住，掉下來

小文：在爬高牆，我邊唸口訣邊往上爬，真的可以成功，我就越玩越開心

小芯：爬高牆，我覺得它很高我會害怕高度

小飛：我以前也怕高，我用方式是只要眼睛向上看，就不會那麼害怕

統整【Monkey bar 爬高牆挑戰的技巧】



手會出手汗，容易滑落



手抹沙子，可以止滑



害怕掉下來



老師在旁邊給力量，學會了就不會還怕掉下來



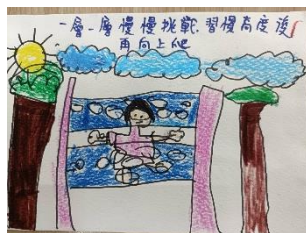
往前盪到第二格，
手臂就會沒力掉下來



多練習單槓，訓練手臂力量



爬到第二層會害怕



一層一層慢慢挑戰
不害怕高度再往上爬



小忠:我發現只要多練習
真的可以每天都在進步

小宥:我們想出來的方法照做,
真的可以成功過關呢

學習評量

- ※在討論改善與設計運動遊戲的對話情境中，能表達自己的想法並傾聽他人意見。
- ※能協調與控制大肌肉完成肢體動作活動、並能維護與注意自身運動時的安全。

教學省思

孩子的獲得：孩子在面對自己或同儕出現「不好玩、不會玩」等問題時，和大家一起想一想解決這些問題的方法，如小君：我以前不喜歡玩，因為不知道要怎麼玩會很害怕，我學到正確的方式小鈞又會教我，現在喜歡了。孩子們相互陪伴共同面對困境，對人的關懷自然表露在與友伴的互動上。

老師的感動：孩子寧可犧牲自己的玩樂時間也要去教、去陪伴那些不太會玩、不敢玩的孩子，這種主動關懷的表現，真的讓老師很感動。

教案設計(三)

活動名稱			
活動概念	透過團討時幼兒的口語表達、符號圖像表徵..等方式讓想法與問題具象化再去從實作驗證,孩子們在技巧上不斷提升。提議可以把樹屋挑戰編成故事,而孩子們對於編創故事這個提議也感到興致勃勃,所以我們開始編創故事進行宣傳希望能幫助更多人	教學對象	中班 24 位
學習指標	語-中-2-7-1 編創情節連貫的故事 美-中-2-2-2 運用線條、形狀或色彩,進行創作		
活動目標	能合作編創情節連貫的故事。 能依圖畫內容清楚表達想法。		
活動方式	<input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input checked="" type="checkbox"/> 分組 <input type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人	活動時間	共 80 分鐘
引導重點及活動歷程			
從繪本經驗中,幼兒想到我們可以做一本樹屋挑戰的書,用書來宣傳,說樹屋遊戲場的故事,讓更多小朋友了解樹屋遊戲場可以怎麼玩。小朋友喜歡的遊戲場是甚麼樣子、樹屋遊戲場對小孩的重要放在書裡面...			

引導利用故事元素進行編創

從繪本經驗中，孩子們對於故事元素主角、時間、地點、物件、事件能清楚掌握，老師針對樹屋進行故事分類引導孩子進行想像…



自編故事—樹屋冒險家



自編故事-樹屋冒險家

宣傳樹屋冒險家故事

孩子們練習說故事進班宣傳，讓大家欣賞故事創作的成果，一起共享故事歡樂時光。



西瓜寶貝說故事練習影片

學習評量

- ※孩子能夠與同儕一起合作逐步創作自編故事
- ※孩子能夠透過圖像說出故事內容

教學省思

孩子的獲得：孩子樂於互助合作及欣賞彼此的長處，證明了以實際行動營造關懷合作的氣氛，成就自我後，孩子們想告訴更多人關於樹屋遊戲場的事，努力思考解決方法，想到更多小孩也和他們有一樣的需求，進行編創故事希望能幫更多人的態度，就是孩子自己的獲得。

老師的感動：老師深深感受到孩子的學習深度與廣度是透過一次次的生活經驗堆疊出來的，孩子的經驗愈豐富，學習的廣度也會愈大，探究也會更深入，且才不會落入教師的單向引導，因此，在日常中不斷豐富孩子的生活經驗，也是我們致力的目標。由幼兒生活經驗出發，貼近幼兒需求，較容易激起幼兒興趣，結合在地取材，不僅拉近與幼兒的距離，也更能激發孩子的共鳴。操作性活動，一定要透過多次的練習、修正、觀摩、討論再練習，才會看到成效的。看見幼兒展現自己，彼此給建議，不斷修正自己、用自己的優勢幫助同儕。孩子們在歷經了共同合作及解決問題，並展現成果的過程之後，還要持續鼓勵和讚美，提升孩子自信心，才能慢慢看見彼此的進步。