

附件一

編號:

學校:新竹縣橫山鄉沙坑國民小學附設幼兒園

教案名稱:“遊”走迷宮

新竹縣 109 年度幼兒園優良教案評選審查資料

“遊” 走迷宮

沙坑國民小學附設幼兒園

教案設計成員

謝媿亘 江舒婷

附件二

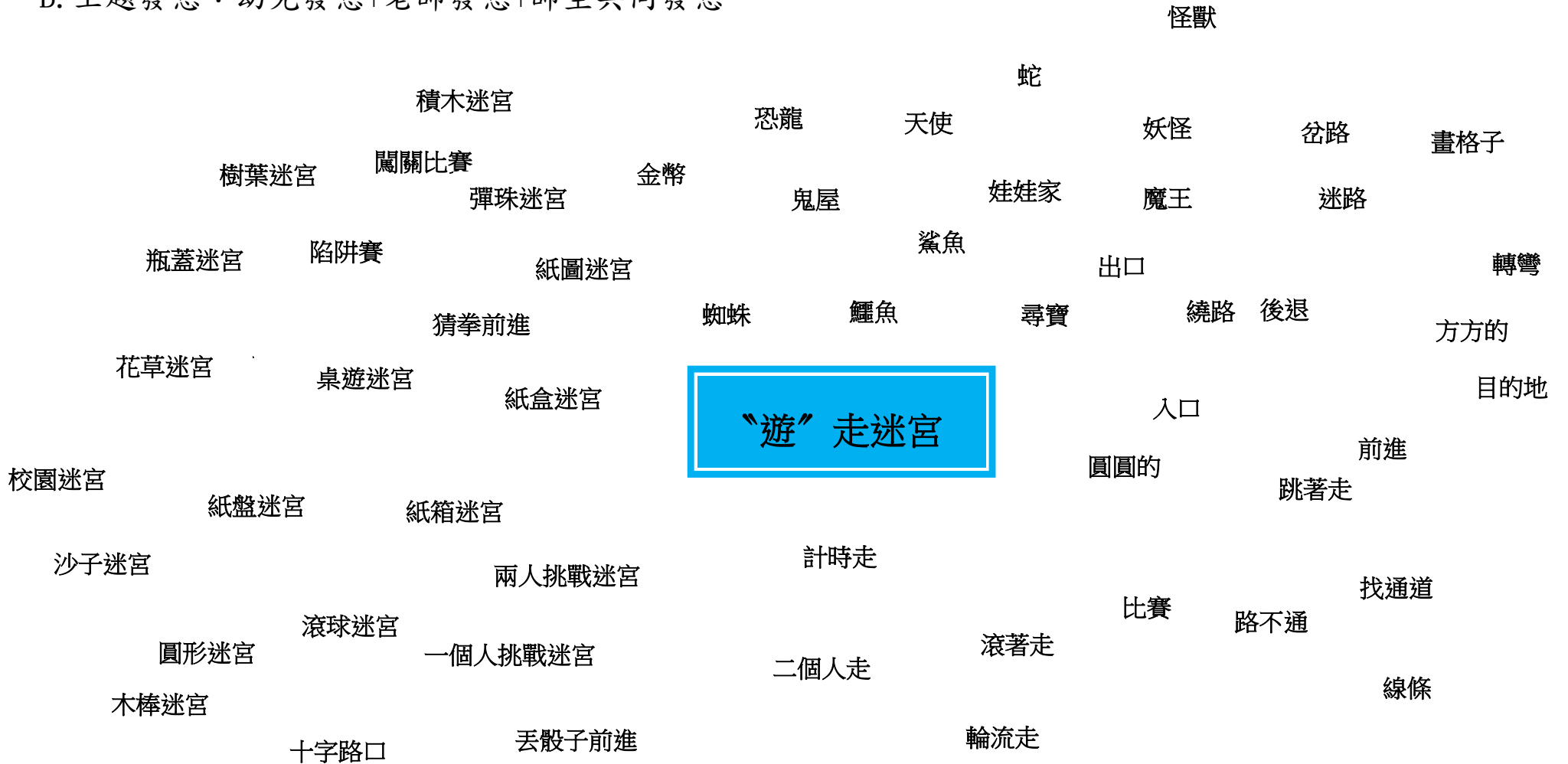
一、主題課程設計構想

A. 依據情境選擇主題—“遊”走迷宮

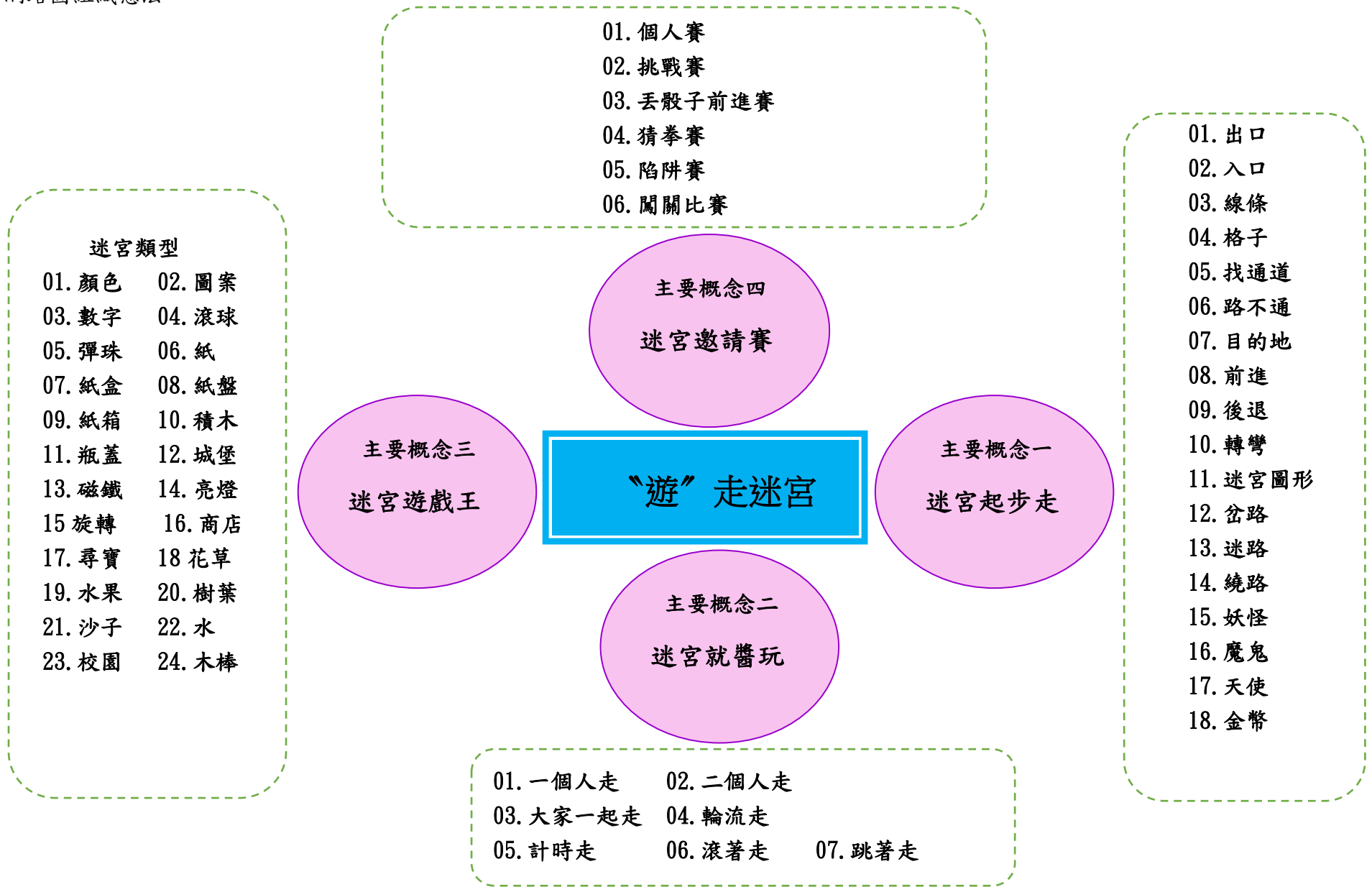
開學之初孩子們自由地在各學習區探索，他們對益智區的“迷宮”特別感興趣，除了變換遊戲方法和規則外，從一個人獨玩至兩人小組一起進行，甚或三人以上玩迷宮競賽遊戲，空間從平面迷宮發展至益智立體迷宮，活動範圍從教室擴展至校園，由於有豐富的資源，讓迷宮課程走向多元化學習，孩子們有繼續探究的興趣，認識空間和方位的對應關係，於是發展成本學期的學習主題，進一步創作迷宮的形式和玩法。

二、主題概念網

B. 主題發想：幼兒發想+老師發想+師生共同發想



C. 使用網路圖組織想法



D1 設計可能的活動 → D2 整合可能的活動和界定學習方向〈調整前〉

1. 遊戲迷宮 (顏色、圖案、數字、滾球、彈珠、)

美-大-2-1-1 玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣。

2. 動腦迷宮 (積木、瓶蓋、城堡、磁鐵、亮燈、旋轉)

美-大-1-2-1 探索生活環境中事物的色彩、形體、質地的美，感受其中的差異。

3. 桌遊迷宮 (水果、商店、尋寶)

認-大-3-1-1 與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行。

4. 紙迷宮 (紙圖、紙盤、紙盒、紙箱)

美-大-2-2-1 運用各種視覺藝術素材與工具的特性，進行創作。

5. 大迷宮 (大地、花草、樹葉、沙子、水、校園)

美-大-2-2-1 運用各種視覺藝術素材與工具的特性，進行創作。

1. 邀請賽海報設計 美-大-2-2-2 運用線條、形狀或色彩進行創作。

2. 迷宮競賽場 身-大-3-2-1 與他人合作運用各種素材，共同發展創新玩法

3. 歡樂迷宮邀請賽 社-大-1-5-1 探索社區中的人事、活動、場所及其與自己的關係。語-大-2-3-3 依據聽眾的角度修改或補充敘說內容。

主要概念四

迷宮邀請賽

主要概念三
迷宮遊戲王

“遊”走迷宮

主要概念一
迷宮起步走

主要概念二

迷宮就醬玩

1. 討論迷宮的玩法 社-中-1-2-1 覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求。

2. 設計迷宮的遊戲規則 社-大-2-3-3 與他人共同訂定活動規則，遵守共同協議。

3. 發表迷宮的玩法 語-大-2-2-2 適當使用音量、聲調和肢體語言。

1. 構想迷宮圖形

美-中-1-1-1 探索生活環境中事務的美，體驗各種美感經驗。

2. 分組設計迷宮路線圖

認-中-1-1-2 辨識兩個物體位置間上下、前後、左右的關係。

3. 分組發表我的迷宮圖

語-中-1-4-2 知道能使用圖像紀錄與說明。

4. 迷宮關卡設計

認-大-2-3-1 依據特徵為生活物件分類並命名。

情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒。

D1 設計可能的活動 → D2 整合可能的活動和界定學習方向〈調整後〉

1. 迷宮調查員

語-中-1-4-1 知道能使用圖像記錄與說明

2. 手作立體迷宮（彈珠迷宮、吸管迷宮、花叢迷宮、蘋果迷宮、大地迷宮）

美-大-2-1-1 玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣。

美-大-1-2-1 探索生活環境中事物的色彩、形體、質地的美，感受其中的差異。

身-大-1-1-1 覺察身體在穩定性及移動性動作表現上的協調性。

3. 訪問立體迷宮試玩心得

認-大-3-1-1 與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行。

4. 迷宮展示會

社-大-1-6-1 樂於參與各種活動。

1. 邀請賽海報設計 美-大-2-2-2 運用線條、形狀或色彩進行創作。
2. 迷宮競賽場 身-大-3-2-1 與他人合作運用各種素材，共同發展創新玩法
3. 歡樂迷宮闖關賽 社-大-1-5-1 探索社區中的人事、活動、場所及其與自己的關係。
語-大-2-3-3 依據聽眾的角度修改或補充敘說內容。

主要概念四
迷宮邀請賽

主要概念三
迷宮遊戲王

“遊”走迷宮

主要概念一
迷宮起步走

主要概念二
迷宮就醬玩

1. 迷宮小玩家

社-中-1-2-1 覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求。社-中-2-2-1 表達自己並願意聆聽他人的想法。社-大-2-3-3 與他人共同訂定活動規則，遵守共同協議。

2. 走迷宮

身-大-1-2-2 覺察手眼協調的精細動作。社-中-2-2-3 依據活動的程序與他人共同進行活動。
情-大-2-1-3 以符合社會文化的方式來表達自己的情緒。

3. 我的迷宮創新玩

身-大-3-2-1 與他人合作運用各種素材，共同發展創新玩法。

1. 迷宮圖案設計

美-中-1-1-1 探索生活環境中事物的美，體驗各種美感經驗。

2. 我的迷宮路線圖

認-中-1-1-2 辨識兩個物體位置間上下、前後、左右的關係。

3. 發表我的迷宮圖

語-中-1-4-2 知道能使用圖像紀錄與說明。

4. 迷宮大冒險

認-大-2-3-1 依據特徵為生活物件分類並命名。

情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒。

E. 對照概念和學習指標

1. 語-中-1-4-1 知道能使用圖像記錄與說明
2. 美-大-2-1-1 玩索各種藝術媒介，發揮想像並享受自我表現的樂趣。
3. 美-大-1-2-1 探索生活環境中事物的色彩、形體、質地的美，感受其中的差異。
4. 身-大-1-1-1 覺察身體在穩定性及移動性動作表現上的協調性。
5. 認-大-3-1-1 與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行。
6. 社-大-1-6-1 樂於參與各種活動。

1. 美-大-2-2-2 運用線條、形狀或色彩進行創作。
2. 身-大-3-2-1 與他人合作運用各種素材，共同發展創新玩法
3. 社-大-1-5-1 探索社區中的人事、活動、場所及其與自己的關係。
4. 語-大-2-3-3 依據聽眾的角度修改或補充敘說內容。

主要概念四 迷宮邀請賽

主要概念三 迷宮遊戲王

“遊”走迷宮

主要概念一 迷宮起步走

主要概念二 迷宮就醬玩

1. 美-中-1-1-1 探索生活環境中事物的美，體驗各種美感經驗。
2. 認-中-1-1-2 辨識兩個物體位置間上下、前後、左右的關係。
3. 語-中-1-4-2 知道能使用圖像紀錄與說明。
4. 認-大-2-3-1 依據特徵為生活物件分類並命名。
5. 情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒。

1. 社-中-1-2-1 覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求。
2. 社-中-2-2-1 表達自己並願意聆聽他人的想法。社-大-2-3-3 與他人共同訂定活動規則，遵守共同協議。
3. 身-大-1-2-2 覺察手眼協調的精細動作。
4. 社-中-2-2-3 依據活動的程序與他人共同進行活動。
5. 情-大-2-1-3 以符合社會文化的方式來表達自己的情緒。
6. 身-大-3-2-1 與他人合作運用各種素材，共同發展創新玩法。

三、主題課程目標

- 〈一〉理解空間位置和方向的關係。
- 〈二〉能運用各種素材設計迷宮和自訂玩法。
- 〈三〉體驗玩迷宮的樂趣。
- 〈四〉勇於接受挑戰完成迷宮遊戲。
- 〈五〉能耐心地完成工作。
- 〈六〉在情境中培養敏銳的觀察力和專注力。

主題名稱	“遊走迷宮”		
主要概念	迷宮可以建立孩子空間位置和方位概念，不但能體驗玩迷宮的樂趣還可以增進專注力，使幼兒能主動參與並有系統的透過舊經驗蒐集訊息發展新概念。	教學對象	混齡班
活動緣起	益智角新添購了迷宮教具，他們從一人獨玩發展到小組競賽，讓老師感受到他們想進一步探究空間和方向概念，於是開啟了迷宮主題的探究歷程。		
教學文案一活動名稱	線條迷宮創作趣（主要概念—迷宮起步走）		
學習指標	認-中-1-1-2 辨識兩個物體位置間上下、前後、左右的關係。		
活動目標	在迷宮遊戲中激發幼兒活動的興趣，增進動腦思考解決問題的機會。		
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	三天（每次 90 分鐘）
教學歷程			教學資源
<div style="text-align: center; background-color: #00FFFF; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">教學策略</div>			※美勞區 1. 各式素材 2. 圖畫紙 3. 色紙 4. 蠟筆 ※益智區 1. 迷宮教具 2. 積木 ※圖書區 1. 迷宮書籍 2. 紙圖迷宮 3. 迷宮影片 蠟筆 圖畫紙 西卡紙 壁報紙
<p>一、我的迷宮路線圖：依據孩子們玩迷宮的經驗，學習蒐集訊息，整理訊息，試著自己設計宮，去察覺發現設計迷宮需要哪些條件。</p> <p>（一）團體討論</p> <p>★討論：什麼是迷宮？若要製作迷宮，你會怎麼做？</p> <p>★教師引導語：教師在討論前選擇幾本相關的迷宮書籍和播放玩迷宮的影片，討論什麼是迷宮？童童：就是有入口一直走才會找到出口、卉卉：迷宮有很多岔路，會走錯路、均均：迷宮有很多陷阱、寬寬：我要做有魔王的迷宮、宥宥：我要做彎彎路的迷宮、苡苡：我要做有天使迷宮」每個孩子都有不同的想法和豐富的創意，能依據經驗追蹤問題、思考問題且參與發表</p> <p>（二）線條迷宮創作：孩子們自由想像創作迷宮，大班的孩子能穩定的畫出直線線條，但中、小班無法畫出封閉路口、岔路及轉彎，面臨這樣的問題我們必須停下來思索該怎麼辦？</p> <p>★發現問題：中小班還不會畫直直長長的線和封閉路口、岔路、轉彎，該怎麼辦？</p> <p>苡苡：大家一起畫 彥彥：我幫他們畫 卉卉：照著路線圖用描的 均均：拿尺來量著畫</p> <p>★解決問題：經過師生共同討論後，決定大家一起畫，以分組的方式，每組成員都有大、中、小班混齡，由大班示範說明，中小班用模仿的方式來完成迷宮創作畫。</p> <p>二、迷宮大冒險：完成迷宮路線圖後，同伴彼此交換玩玩看，接著每位孩子上台分享走迷宮的感想或經驗。「彥彥：我覺得迷宮太簡單了，一下子就找到出口、苡苡：有些路線畫的不清楚三、，不知道要怎麼走、宥宥：我覺得迷宮不可怕，我一點都不怕要有陷阱才好玩」</p> <p>★結論：經過師生共同回想玩的歷程所遇到的問題，決定修改迷宮，迷宮路線呈現較具體的直彎線、十字路口、三岔路口、死巷、斷路等，增加了許多陷阱關卡，從操作中創作並解決問題。孩子們主動探知，增加走迷宮的樂趣，最後他們分別完成露營迷宮、花園迷宮、魔王迷宮，各組交換玩玩看。</p>			

露營迷宮



魔王迷宮



花園迷宮



評 量

1. 能觀察發現生活中事物的特徵(中、小班)
2. 能覺察生活中事物的特徵，並能比較異同(大班)
3. 能辨識上下、前後、左右、高低、遠近、的空間位置(大、中、小班)

教學文案二活動名稱

迷宮小玩家 (主要概念二迷宮就醬玩)

學習指標

社-大-2-3-3 與他人共同訂定活動規則，遵守共同協議。

活動目標

1. 學習調整自己並遵守團體生活規範。

活動方式

團體 分組 學習區 個人

活動時間

三天 (每次 90 分鐘)

教 學 歷 程

教學資源

教 學 策 略



迷宮小玩家:老師引導提示，怎麼判斷誰輸誰贏?發現迷宮走不出去時怎麼辦?基於上述提問，讓幼兒思考如何訂出迷宮玩法和規則。

★**分組討論**：各組分別討論玩法和規則並以圖示記錄下來，接著展示各組討論的結果，輪流上台說明迷宮的玩法和遊戲規則。



★**集體反向檢查**：師生共同反向檢查與驗證，發現不適宜的規定立即討論、修正，玩法和規則制定完成後，必須實際驗證是否可行，於是開始試玩走迷宮遊戲。



★**發表、歸納**：走迷宮結束後，共同討論玩法與規則是否需要修正，最後分享走迷宮的訣竅，要怎樣才能又快又順利走到出口，討論的結果能幫助幼兒提升經驗，形成策略。

壁報紙
圖畫紙
剪刀
膠水

評 量

1. 能表達自己並聆聽他人的想法。(中、小班)
2. 能與他人共同訂定並遵守遊戲規則。(大、中、小班)

教學文案三活動名稱	迷宮邀請賽（主要概念三迷宮遊戲王、主要概念四迷宮邀請賽）		
學習指標	社-大-1-5-1 探索社區中的人事、活動、場所及其與自己的關係。		
活動目標	1. 能產生平面至立體的結構概念。2. 主動參與社區活動		
活動方式	<input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input checked="" type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人	活動時間	四天（每次 90 分鐘）
教 學 歷 程			教學資源
<div style="text-align: center; background-color: #00FFFF; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">教 學 策 略</div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="background-color: #00AEEF; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;">調查</div> ➔ <div style="background-color: #00B050; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;">討論</div> ➔ <div style="background-color: #92D050; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;">訪問</div> ➔ <div style="background-color: #92D050; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;">修正</div> ➔ <div style="background-color: #FFA500; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;">展示</div> ➔ <div style="background-color: #FFA500; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;">統整活動</div> </div> <p>歡樂迷宮邀請賽</p> <p>★手作立體迷宮：老師請小朋友回想曾經玩過什麼迷宮？最喜歡哪一種迷宮？為什麼？在玩過紙迷宮後，孩子們設計了一份「迷宮調查表」，回家訪問家人曾經玩過什麼迷宮，哪一種迷宮最好玩？調查結果紙迷宮、圓形迷宮、方形迷宮、骰子迷宮、桌遊迷宮得票數最高，依據調查結果分組設計立體迷宮，最後孩子們完成蘋果迷宮、吸管迷宮、彈珠迷宮、花叢迷宮、大地迷宮。各組設計的迷宮是否能實際進行，有人提議找國小師生玩玩看，於是孩子們去訪問哥哥、姊姊試玩，試玩迷宮結果，需要修正的是彈珠迷宮彈珠太大會卡住，還有蘋果迷宮要畫格子，修正後將作品展示在禮堂，國小師生每人都想玩看看，於是我們舉辦一場“迷宮邀請賽”。</p> <p>★迷宮闖關賽：討論邀請家人，國小師長一起來挑戰，活動當日參賽者領取闖關卡展開一場熱鬧、驚險刺激的迷宮闖關遊戲，連曾祖母、阿公、阿婆都來挑戰，將我們的迷宮主題活動範圍擴展至社區，創造了課程的高峰同時也是統整性活動，孩子就在玩中帶學，學中帶玩的過程中，統整六大學習能力，內化運用這些能力，無形中提昇了生活力。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">     </div>			吸管 冰棒棍 瓦楞紙 厚紙板 色紙 西卡紙 彈珠 跳棋 童軍繩 圓形版 氣球 扇子 壁報紙 蠟筆 會議桌 椅子 獎品 闖關卡
評 量			
1. 能運用各種素材創作立體迷宮(大、中、小班) 2. 能參與社區活動，關懷社區中的人、事、物。(大、中、小班)			
教 學 省 思			
<p>★教學前省思: 在主題萌芽前期，教師為了滿足孩子的求知欲望，決定在各學習區準備各種素材與資源，觀察記錄孩子能發現什麼？創造什麼？藉由資源的提供幫助孩子進一步探究。</p> <p>★教學中省思: 教學過程中，教師協助他們處理問題，解決問題，在操作中一面修正一面創作，最後讓幼兒融入社區，舉辦迷宮邀請賽，將學習視野拓展至社區，以統整和綜合活動檢視幼兒學習成效。</p> <p>★教學後省思: 迷宮的空間概念對於中、小班來說是較困難的部分，但依幼兒的興趣發展，出乎意料的孩子們竟然能共同合作解決問題，達成任務，活化了迷宮主題，促進孩子學習的動力，教師也不斷調整教學策略前後檢視以連結活動，師生共同締造了創意迷宮大家玩的樂趣。</p>			