

一、課程設計構想

【班級幼兒語言發展困境】

班上大部分幼兒面臨語言刺激不足的情形，在校日常生活情境（如用餐需求、遊戲邀請）中仿說意願偏低，詞彙量有限，口語表達意願與自信心亦有待提升。由於難以順利表達自身需求與想法，幼兒常出現較明顯的情緒波動，進而影響其日常生活與學習活動的參與。

【故事的魔力】

值得注意的是，自上學期起，班級幼兒對「故事」展現濃厚興趣，特別喜愛重複且富有趣味的情節。相較於日常對話，幼兒們在共讀故事時更願意開口表達並搭配肢體動作。舉例來說，閱讀動物故事時，大家常開心地大笑，主動指出認識的動物，望著教師分享發現，也會模仿動物叫聲，練習仿說名稱。聽著幼兒們開心說著「狗狗」、「貓咪」…，在故事中自然練習口語，展現出故事情境能溫柔地降低幼兒在表達時的壓力，並提升口說意願。



【教師的口語環境布置】

經過一學期的觀察，為回應班級幼兒口語表達需求，教師進一步豐富教室中語文區和扮演區提供的素材與口語環境(其他各區也加入可結合遊戲的任務引導)，包括各式故事偶（棒偶、手指偶、玩偶等）、故事桌、名家故事系列…。寶貝們入班後紛紛對其展現出濃厚興趣，喜歡自主探索、把玩，並嘗試進行互動扮演遊戲（目前以狀聲詞、單一詞彙居多，但與教師、同儕互動交流的意願明顯提高）。期待進入課程後，幼兒們可以更進一步地將故事經驗展現在日常互動與學習區交流中。



【課程設計 5 大策略】

基於上述觀察，本課程從幼兒感興趣的「五味太郎故事」出發，透過共讀故事與自己說故事兩大元素，設計一系列的主題學習活動。為符應班級幼兒需求，逐步鷹架其能力發展，課程核心策略包括：

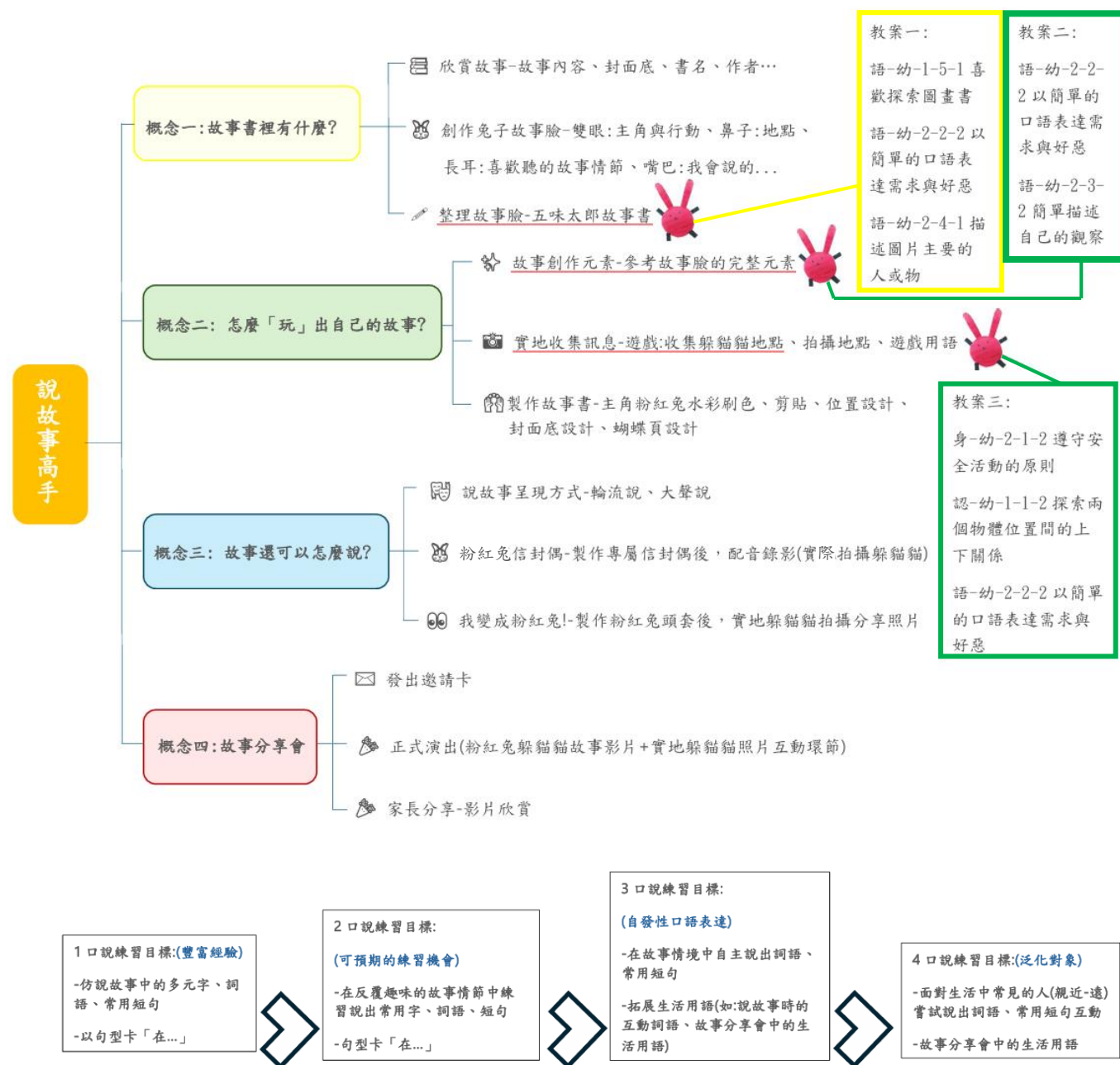
1. 每本故事聚焦簡短核心句型的趣味重複口說，增加自信心並於生活中拓展語用情境。
2. 提供「在」句型卡、熟悉圖卡(如:場景)和故事臉作為視覺鷹架，給予提示減緩緊張感。
3. 將語言學習融入班級幼兒喜愛的躲貓貓遊戲情境，與生活經驗連結。
4. 邀請班級幼兒們互為語言示範者，提供同儕示範與社交支持。

5. 採用**低壓力**的展現方式（學習歷程與成果展現所採行的模式，皆持續觀察班級幼兒學習狀況進行滾動式調整），確保每位幼兒都能有**成功參與經驗**。

二、概念網



粉紅兔標注處為本次教案繕寫部分



三、課程目標

1. 建立幼兒的口語表達能力(增加詞彙量、增加常用語句)。
2. 建立幼兒的口語表達自信。
3. 拓展口語表達的情境。
4. 在生活情境中，願意嘗試使用詞彙和簡單句與多元對象互動。

教案設計(一)

活動名稱	《小金魚逃走了》故事臉整理		
活動概念	幼兒們先前通過討論設計出可清楚展現故事元素的兔子故事臉後，利用故事臉整理故事內容，加深了解主角、行為、場景和自己喜愛的事情情節。此次課程是幼兒們彙整的第三本 <u>五味太郎</u> 故事《小金魚逃走了》。	教學對象	2 歲幼幼班 (共 8 位幼兒)
學習指標	語-幼-1-5-1 喜歡探索圖畫書 語-幼-2-2-2 以簡單的口語表達需求與好惡 語-幼-2-4-1 描述圖片主要的人或物		
活動目標	幼兒們有系統地整理故事、以口語表達，進一步理解與回應故事內容。		
活動方式	☒ 團體 ☐ 分組 ☐ 學習區 ☐ 個人	活動時間	20 分鐘

引導重點及活動歷程

一、引起動機(故事趣味互動遊戲)

1. 小金魚玩偶遊戲：「小金魚逃到哪裡了？」——教師搭配 Baby Shark 音樂拿出五味太郎的小金魚玩偶，小金魚立刻跑到了小萱的手上。教師提問：「小金魚逃到哪裡了？」幼兒們指著回答：「在這裡！」「在小萱手上！」接著音樂再次響起，教師也鼓勵幼兒們做出魚兒在游的動作，小金魚又開始逃跑了，「小金魚逃到哪裡了？」

二、發展活動(整理與討論兔子故事臉)

1. 共讀故事《小金魚逃走了》——先前幼兒們已與教師多次共讀《小金魚逃走了》，累積了豐富的互動與討論經驗。再次閱讀，讓幼兒們熟悉故事內容，為後續的故事臉整理做好準備。

2. 故事臉整理——班上的兔子故事臉是幼兒們自己設計的：大大的雙眼分別代表幼兒們在故事中反覆看到的角色（主角）與其行動；鼻子代表故事場景；耳朵象徵喜歡聽的故事情節；嘴巴則呈現大家喜愛的重複趣味語句、故事內容等。

——本次整理的故事是五味太郎的《小金魚逃走了》。幼兒們再次聆聽故事後，與教師一同討論：

「在這個故事中，每一頁都出現的主角是誰呢？」



小葉回答：「魚！」教師引導擴展簡單句：「對！是小金魚~」

接著討論「小金魚在做什麼呢？」小梓說：「逃~」

哇！「小金魚逃到哪裡了？」正是大家最喜歡的遊戲。



小葉將主角
小金魚紀錄
在故事臉的
眼睛上。

「小金魚逃到了哪些地方呢？」



幼兒們一邊翻閱故事書觀察小金魚躲藏的地方，搭配「在」句型卡一邊說出：「小金魚逃走了！」「我找到了！」「在鏡子裡、在火箭旁邊……。」幼兒們表達得越來越清楚、自信，教師則將大家的詞句記錄在故事臉的嘴巴上。

小梓與小苡找到小金魚躲貓貓的位置，將其記錄在故事臉的鼻子上。



「剛剛聽故事時，哪一頁讓大家笑得最開心呢？」



幼兒們紛紛翻到最後一頁，指著找到家人朋友的小金魚。幼兒們在反覆共讀與整理中理解

到，小金魚逃走是為了尋找家人、朋友，就像我們大家都很愛自己的家人和朋友一樣，因此這段情節成為大家最喜歡的部分，教師也將其記錄下來。

小萱與小言分享故事中喜愛的情節。



三、綜合活動

1. **幼兒共讀故事**——透過故事臉的整理，幼兒們對故事更理解，也有信心分享《小金魚逃走了》。教師邀請有意願挑戰的幼兒，擔任主帶共讀活動的角色。台下的幼兒也能一邊看書，一邊與台上同學互動對話，共同完成完整的共讀體驗。本次由小苙上台帶領，小苙練習詢問同學：「小金魚逃走了！小金魚在哪裡？」同學回應：「我找到了！」「在…！」過程中，大家做出魚兒游的動作，並在說出「我找到了！」的同時用手指出，幼兒們積極參與故事互動，在歡笑聲中結束故事時間。

2. **預告活動**——結合幼兒們繪製完成的3張故事臉，教師預告明日活動：「我們要開始想一想自己的故事囉！」引導幼兒從「喜歡的故事元素」出發，逐步過渡到「創作班級故事」。

學習評量

覺知辨識 1. 透過整理故事臉理解書中的故事元素(主角、行動、場景、喜愛情節與重複性趣味台詞)。2. 整理故事臉後，可以在引導下共讀並回應故事《小金魚逃走了》。**表達溝通** 1. 以詞彙或簡單句說出故事中主要的人或物。2. 指/說出自己喜愛的故事情節。

教學省思

本課程加入遊戲，也透過重複語句、角色互動與動作參與，搭配多元鷹架策略，在愉快情境中支持幼幼班幼兒理解故事並發展口語表達能力。

提問鷹架:教師於團體討論中運用具體明確的語句，結合幼兒的經驗進行提問，引導進行思考並嘗試回應。發現幼兒參與討論的意願提升，表達也更為主動，學習歷程更加順暢。**同儕鷹架**:幼兒除向教師學習外，也能透過同儕間的觀察、模仿與互動進行語言學習。多元的互動對象提供豐富的語言輸入與模仿機會，使口語學習情境更加自然且具互動性。**視覺鷹架**:結構化的故事臉搭配繪本圖片進行整理與記錄，協助幼兒建立具體的理解架構。觀察發現，幼兒在表達時會主動參考故事臉進行思考，顯示視覺支持對其學習具有正向幫助。

教案設計(二)

活動名稱	綿羊班的自創故事臉		
活動概念	結合先前整理的故事臉與經驗，討論與設計自己的故事。	教學對象	2歲幼幼班 (共8位幼兒)
學習指標	語-幼-2-2-2 以簡單的口語表達需求與好惡 語-幼-2-3-2 簡單描述自己的觀察		
活動目標	以簡單口語參與自創故事討論，表達觀察、好惡與想法。		
活動方式	☒ 團體 ☐ 分組 ☐ 學習區 ☐ 個人	活動時間	20分鐘

引導重點及活動歷程

一、引起動機

1. **發現綿羊班的空白故事臉**——幼兒們在團討區發現一張完全空白的故事臉，大家指著它，也有人問：「沒有？」想知道為什麼會有空白的故事臉。教師引導幼兒觀察並回應：「這是一張屬於我們綿羊班的故事臉喔！現在它是空白的，等我們一起來創作，要放進什麼內容，都可以由我們自己決定，分享給爸爸媽媽看哦。」再進一步提問引發幼兒思考：「你們想把哪些喜歡的故事內容放

進這張故事臉裡呢？」引導幼兒表達想法，開啟後續故事創作與討論活動。

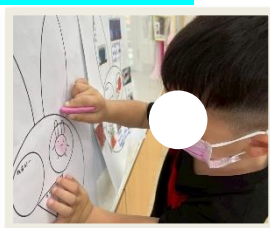
二、發展活動

1. 故事臉經驗統整——教師提問引導幼兒回顧先備經驗：「大家喜歡的故事元素在哪裡呢？」小捷主動站起來，指著白板上先前整理的三個五味太郎故事臉說：「這裡！」在幼兒的指認與回應中，教師引導幼兒逐步統整故事經驗，使其對故事元素與結構的理解更加具體且清晰。

3/31 《小雞逃跑記》	4/2 《兔子先生去散步》	4/8 《小金魚逃走了》
喜愛的故事情節：逃跑，逃跑時遇到很多東西。（搭配故事書仍無法指認與表達喜歡遇到哪些人事物）	喜愛的故事情節：喜歡遇到醫生擦藥、掉進洞洞裡、坐船。（搭配故事書可以指認或口語表達喜歡的情節為以上三項）	喜愛的故事情節：小金魚找到好多家人朋友好開心。（通過整理，可以大致了解故事的主軸，並欣賞連續性故事情節）

2. 設計綿羊班的故事臉

「誰來當一直出現的主角呢？」



小熙指著自己最愛的兔子先生，說：「兔！」幼兒們討論後發現：「我們也都屬兔子，那主角就用兔子！」顏色由小梓選出大家喜愛的粉紅色。

「粉紅兔要做什么？」



教師帶著幼兒們看一看五味太郎故事臉中都在做什么？小熙、小苒在教師的示範下表達想法：「我喜歡躲貓貓。」其他人也紛紛表示贊同！

「在哪裡躲貓貓？」



小苒提出：「溜滑梯」，教師回應：「太好了！大家常常在溜滑梯下面躲貓貓。還有哪裡適合去躲貓貓呢？」幼兒們想了想，紛紛搖頭表示不知道。

「要加入哪些喜歡的故事情節？」



幼兒們的喜愛情節，融合了《小金魚逃走了》的找朋友以及《兔子先生去散步》的路上奇遇，相當豐富！小煊與小捷協助記錄到故事臉中。

三、綜合活動

- 回顧自創故事元素——故事從主角粉紅兔展開：粉紅兔因想去尋找朋友，開始玩起了躲貓貓。幼兒們目前提出以「溜滑梯下」作為躲藏地點，但在討論過程中也觀察到：只有「溜滑梯下」有點單一，思考後，大家歸納出：要讓粉紅兔的故事更好玩，就需要為牠蒐集更多躲貓貓的好地方！
- 預告活動——接續剛剛的討論，教師預告明日活動：「出發尋找更多玩躲貓貓的好地方囉！」

表達溝通 1. 以詞彙或簡單句配合肢體動作描述觀察。2. 說、指出自己喜愛的故事元素、情節。

教學省思

課程透過多元策略與鷹架設計，期待讓全班幼兒皆能參與其中。經過多次引導與互動後，教師觀察到班上特殊需求幼兒逐漸提高參與和口說意願，能以單字或簡短句子表達自己的想法與喜好，展現明顯進步。**A 孩（過動傾向）**：在團體活動中專注時間較短，約僅能維持 15 秒，常影響其參與討論與獲得成就感的機會。加入視覺鷹架「故事臉」後，教師一邊指認畫面一邊進行討論，幼兒能隨著視覺線索進入情境，理解討論脈絡，並嘗試表達觀察與想法。搭配即時的社會性鼓勵，有效延續其專注力達 2 分鐘。**B 孩（語言發展遲緩）**：過去回應故事多為肢體動作表達或單點式表達，如「兔」、「雞」、「草」等，雖對故事有高度興趣，但表達與理解較為片段。透過故事臉的結構化引導，幼兒能依序指認並連貫表達，如「（粉紅）兔！」「躲（貓貓）！」「（在）這裡！」「耶！」，顯示其語言使用意願與組織能力逐步提升。

教案設計(三)

活動名稱	校園小偵探：找尋躲貓貓好地方		
活動概念	透過躲貓貓遊戲，引導幼兒探索校園空間，在學習保護自身安全的過程中，也觀察自己與身邊物體位置關係，並以口語表達想要的躲貓貓地方。	教學對象	2 歲幼幼班 (共 8 位幼兒)
學習指標	身-幼-2-1-2 遵守安全活動的原則 認-幼-1-1-2 探索兩個物體位置間的上下關係 語-幼-2-2-2 以簡單的口語表達需求與好惡		
活動目標	在躲貓貓遊戲中，維護安全、觀察自身位置關係並表達想要的躲貓貓地方。		
活動方式	☒ 團體 ☐ 分組 ☐ 學習區 ☐ 個人	活動時間	35 分鐘

引導重點及活動歷程

一、引起動機

1. 觀察綿羊班的故事臉與五味太郎故事臉的不同—教師呈現「故事臉」紀錄並提問引導幼兒回顧昨日自創故事的內容：「我們發現，綿羊班的故事臉和五味太郎的故事臉，鼻子的地方有什麼不一樣呢？」小葉觀察到：「五味太郎的有好多(地方)！」班級幼兒已注意到故事場景的豐富性。教師接續回應：「對，五味太郎的故事去了很多不同的地方，我們覺得很有趣好看。但我們目前只有在溜滑梯這一個地方。」教師進一步提問：「那要怎麼讓綿羊班的故事變得更好玩、躲貓貓的地方變多呢？」小芯回應：「出去玩！」幼兒出發收集更多躲貓貓的好地方囉！

二、發展活動

1. 教室試玩躲貓貓(認識安全規則)—出發前，引導幼兒複習「躲貓貓」的遊戲經驗與玩法。幼兒提到數 1-10 時需尋找「大大的東西」，並躲在物件的上面、下面、後面或旁邊，同時將身體蹲低、變小，避免被快速發現。教師進一步引導幼兒思考：「在玩躲貓貓時，要怎麼知道自己是安全不會受傷的呢？」並與幼兒共同討論與訂定躲貓貓安全規則，建立以下三項共識：

(1) 躲起來以後，要看得大大高高的老師→避免師生間距離太遠

(2) 躲貓貓時用走的→避免撞傷

(3) 大眼睛找乾淨的位置→無蟲蟲飛舞、落葉堆積…。幼兒在討論過程中積極參與並透過口語複誦加深印象。隨後，教師帶領幼兒於教室內實際進行練習，依照所訂定的遊戲方式與安全規則進行躲貓貓活動，為後續進入校園探索做好準備。

2. 出發找尋校園躲貓貓好去處

► 情境提問: 幼兒們來到每日入校必經的校門口，教師提問：「這裡可以玩躲貓貓嗎？」

► 安全教育: 引導幼兒觀察並討論：校門外有來往車輛與陌生人，因此在此區域活動需跟緊大人，不可自行靠近門口。透過討論，幼兒們理解靠近校門口內外不適合進行躲貓貓活動，建立基本環境安全概念。

小捷仿說: 「我要躲在司令台旁邊！」

► 躲貓貓好地方: 幼兒發現離校門一段距離的司令台、籃球架可作為遮蔽與躲藏的地點。

► 情境提問: 教師引導：「為什麼只在溜滑梯下面躲貓貓呢？」

► 安全教育: 引導幼兒思考並理解，溜滑梯上方為滑行動線，需保持順暢，若在上方躲藏，容易影響他人並增加碰撞風險。理解不同空間具有不同功能，學習分辨適合遊戲與不適合遊戲的區域。小煊在協助下統整說: 「上面溜滑梯，下面躲貓貓！」

► 躲貓貓好地方: 溜滑梯下方具有穩固平坦的地面，適合進行移動與躲藏，是較安全且合適的遊戲地點。

► 情境發現: 返程經過羚羊班，幼兒主動發現可躲藏空間。小熙在門後說: 「躲~」

► 躲貓貓好地方: 將羚羊班外列為適合躲藏之場域。

► 情境嘗試: 幼兒於操場進行躲貓貓，小芯發現: 「沒有地方躲，要換。」→場地空曠無遮蔽物。

► 環境判斷: 理解操場適合運動，不適合躲藏。

► 躲貓貓好地方: 轉而發現旁邊的西番果樂園有桌椅與柱子，且環境整潔，適合遊戲。



籃球架下很安全。

溜滑梯下適合躲貓貓，好好玩。



西番果樂園的桌椅下能躲。

羚羊班外面玩不會吵到哥哥姐姐。



三、綜合活動

1. 回顧今天找到的躲貓貓好地方——教師運用校園照片，回顧今日探索歷程，整理出躲貓貓好地方包含校門旁籃球架、溜滑梯下方、西番果樂園及羚羊班外等地點。

2. 預告活動——小言說: 「五味太郎(的故事臉)有箭頭!」由此發現故事中的場景有分第一站、第二站、第三站…等順序，我們的故事又該如何區分呢?這就是接下來大家要討論的問題。

學習評量

表達溝通 1. 以單字或簡單句表示自己想要的躲貓貓好地方。自主管理: 1. 在引導下，可以辨識立即的危險。2. 在引導下，可以辨識潛在的危險。3. 自行遠離有危險的地方。

教學省思

課程結合幼兒喜愛的團體遊戲，藉遊戲情境引導學習，提升幼兒參與動機與學習興趣。課程推進時幼兒對於入園的適應情形亦逐漸提升，展現主動參與的態度。家長回饋，A媽媽表示：「幼兒原本入園時常捨不得、不易分離，因期待與同儕進行躲貓貓遊戲，能開心地主動進入教室。」B爸爸分享：「幼兒在遊戲中可以自信說出1-10，進步好多!」從家長的回饋可見幼兒情緒適應、同儕互動及基礎能力發展上皆有所成長，家長給予正向支持與肯定，親師共同陪伴幼兒成長。