

附件一

編號：(免填寫)

學校：新竹縣峨眉鄉富興國民小學附設幼兒園

教案名稱：峨眉湖走透透-來玩炸彈棋!

新竹縣111年度幼兒園優良教案評選審查資料

教案名稱

峨眉湖走透透，來玩炸彈棋!

學校

新竹縣峨眉鄉富興國小附設幼兒園

教案設計成員

黃意雁

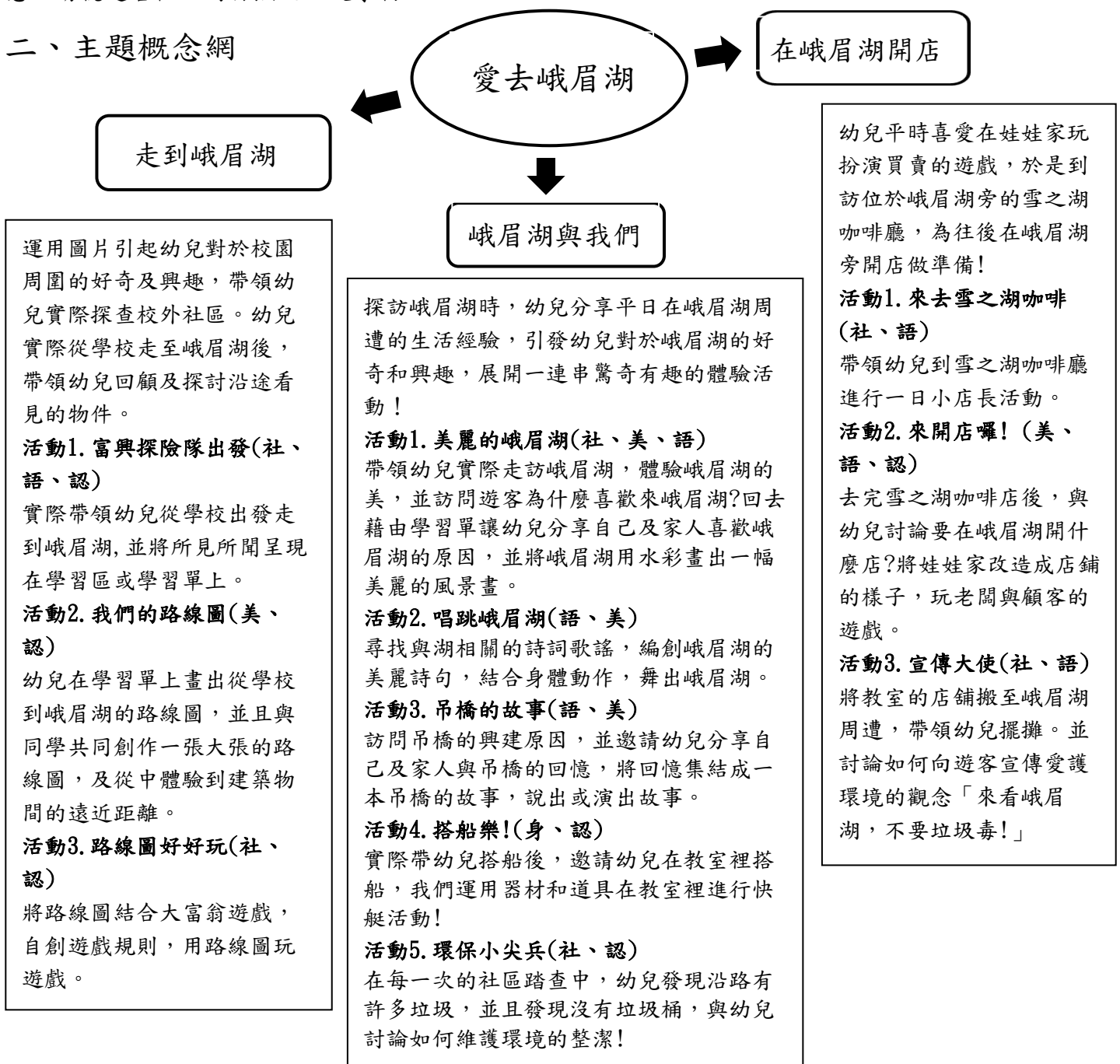
潘彥宇

附件二

一、主題課程設計構想

下學期開學第一天，孩子們在語文區發現一本「元宵節提燈籠」繪本，聽完老師分享繪本的內容之後，孩子們興高彩烈的提出製作燈籠的想法，於是我們結合上學期顏色萬花筒主題，讓孩子製作屬於自己獨一無二的燈籠，並提著燈籠走出校園，從學校走到峨眉湖的沿途中，孩子觀察到路上有許多箭頭指標，以及重複的文字，於是我們跟著指標走想一探究究竟那指標上面的地方在哪裡？沿途中我們還經過了同學家，並拜訪位於峨眉湖畔的雪之湖咖啡廳，邊訪問老闆峨眉湖及雪之湖咖啡的事，邊品嚐美味的鬆餅。老師、幼兒與老闆閒聊之餘，欣賞湖畔美景，看見有許多人來來往往湖畔，拿起相機坐在靠湖邊的座位風景，意外發現幼兒不知道自己的家鄉屬於峨眉風景區，並好奇「許多人」來此目的的原因，引發師生探究峨眉湖的興趣，所以發想了「愛去峨眉湖」的主題網，希望可以藉由課程，提升孩子對於自己家鄉-峨眉湖有更深一層的了解，讓幼兒願意主動親近居住地的自然及人文事物。

二、主題概念網



三、主題課程目標

1. 探索自己與峨眉湖周遭人事物的關係。
2. 指出峨眉湖周遭景物兩個位置間的關係。
3. 以圖像或符號呈現峨眉湖周遭景物的特徵。
4. 說出自己與峨眉湖周遭景物的生活經驗。
5. 考量他人與自己的能力或興趣，與他人共同進行活動。
6. 運用各種形式的藝術媒介創作平面或立體的峨眉湖相關景物。
7. 辨認峨眉湖相關詩詞兒歌及手指瑤的韻腳。

教學文案

主題名稱	愛去峨眉湖		
主要概念	走到峨眉湖、峨眉湖與我們、在峨眉湖開店	教學對象	3-5歲幼兒
活動緣起	因為到校園外面提燈籠的關係，幼兒發現到學校周遭(峨眉湖)有好多路標或是店家指示牌，但卻不知道這些地點在哪裡。幼兒對自己家鄉的不熟悉，開啟我們帶著幼兒從校園走去峨眉湖探險的課程，並藉著幼兒有興趣的事物，將認識家鄉的景物變成一件好玩有趣的事。		
教學文案一 活動名稱	富興探險隊，出發！		
學習指標	1. 參與和探訪社區中的人事物(社-中-1-5-1) 2. 辨識兩個物體位置間上下、前後、裡外的關係(認-中-1-1-2)		
活動目標	1. 從學校踏查至峨眉湖，探訪沿途經過的景物。 2. 正確將峨眉湖周遭景物的相對位置擺放於積木區中，並說出前後左右關係。		
活動方式	<input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人	活動時間	10:00-11:00
教學歷程			教學資源
<p>【提燈籠遊富興老街】</p> <p>下學期剛開學的第一週，剛好逢元宵節慶，我們與孩子製作燈籠，接著在元宵節這一天讓孩子提自己製作的燈籠走出校外前往峨眉湖。</p> <p>【從學校出發至峨眉湖—第一次踏查峨眉湖】</p> <p>初次走去峨眉湖，我們與孩子邊走邊看，孩子好奇地發現沿路的景物，包含路牌、各店家的引導牌子、沿路的建築或地方、茶葉及柚子產品的海報、地上的橘子皮……等。回到教室後，我們與孩子討論剛剛看到的店家及景物，孩子分享他們看到了停車場、標誌、道路、樹木、花朵、橘子皮、垃圾、峨眉湖和湖上的水鳥、魚、遊艇、大佛，於是，老師邀請孩子們在積木區創作出從學校至峨眉湖的小小模型地圖，孩子將沿路有印象的景物做出來(停車場、標誌、道路、樹木、橘子皮、垃圾、峨眉湖和湖上的水鳥、魚、遊艇、大佛)。</p> <p>【在積木區蓋學校走去峨眉湖的地圖】</p> <p>老師:「我們一起來看看小朋友蓋了什麼?」 老師:「這一個有好多車子的地方是什麼呀?」 好薰:「停車場!學校走出去就到停車場。」 老師:「那還記得是出去直直走是停車場，還是出去後要轉彎才是停車場?」 好薰:「好像有點忘記了。」 昀絜:「轉彎吧!」 老師:「學校前面有一家店，我們有經過，是經過這家店後右轉才到停車場，是嗎?」 恩芮:「對阿~我記得也是這樣。」 昀絜:「對耶!」 老師:「小朋友知道那家店是做什麼的嗎?我在這裡沒有看到你們有蓋出</p>			<p>1. 相機</p> <p>2. 自製燈籠</p> <p>3. 踏查峨眉湖的照片</p> <p>4. 積木區: 組合建構積木 KAPLA</p> <p>5. 美勞區: 色紙</p>



來。」

好薰:「老屋喔!」

帝麟:「老屋?老屋在做什麼?」

好薰:「老屋麵店~我想起來了!」

老師:「對!老屋是賣麵的地方,在學校前面!」

帝麟:「老師你看,你猜我蓋的這是甚麼?」(指著藍色雪花片做的峨眉湖旁的一個積木人形)

老師:「那我需要你們先告訴我這個藍色雪花片圍成的圓形是什麼,我才能猜出看帝麟做的是甚麼。」

好薰:「我做的峨眉湖!!」

恩芮:「上面還有用色紙做的魚跟船喔!」

老師:「那我知道帝麟做的是什麼了!是彌勒佛!因為彌勒佛在峨眉湖旁邊!」

帝黎:「我就知道是彌勒佛!」

帝麟:「答對了!」

老師:「但是峨眉湖跟彌勒佛的位置,從這邊看起來是在學校的前面,我怎麼覺得好像是在學校的後面呀?而且雪之湖咖啡跟吊橋沒有蓋出來,這些地方我們都有去過。」

恩芮:「我忘記雪之湖咖啡了!」

孩子們都是在地的居民,從家中至峨眉湖約略5分鐘的走路時間。老師與孩子在積木區搭建地圖時,發現孩子對峨眉湖周遭景物的相對位置是模糊的,就連住離峨眉湖最近的大班好薰也不是很了解峨眉湖周遭。為了讓幼兒能更加親近與認識自己的家鄉,我們決定再步行前往一次峨眉湖。

評量

1. 說出學校踏查至峨眉湖沿途經過的景物至少兩個。
2. 能根據擺放在積木區中景物的相對位置,說出正確的前後左右關係。

教學文案二 活動名稱	我們的路線圖		
學習指標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用各種視覺藝術素材與工具,進行創作(美-中-2-2-1) 2. 辨識兩個物體位置間上下、前後、裡外的關係(認-中-1-1-2) 3. 依據活動的程序與他人共同進行活動(社-中-2-2-3) 		
活動目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能運用視覺藝術素材與工具繪製出學校走到峨眉湖所見的景物。 2. 能將繪製好的景物放到路線圖相對應的位置上。 3. 能依據師生共同討論出的路線圖製作方法,與他人共同完成路線圖。 		
活動方式	<input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人	活動時間	10:00-11:00
教學歷程			教學資源
<p>我們帶著小白板走出校園,進行第二次社區踏查,依序紀錄學校走到峨眉湖所見的景物。</p> <p>【第二次社區踏查】</p> <p>我們拿著小白板沿路與幼兒依序紀錄所見的景物,再請幼兒看看有甚麼景物是在積木區裡沒有做到或是景物的位置需要改變的部分,可以回教室做調整。</p>			<ol style="list-style-type: none"> 1、小白板 2、4開海報紙 3、A4圖畫紙 4、彩色筆 5、色鉛筆 6、剪刀 7、黏著材料:膠水、雙面膠、保麗龍膠



【製作路線圖】



回到教室後，孩子們說小白板上面的圖案太小了，好薰說可以畫地圖，帝繫說要拿大張的紙，帝麟說拿紙畫峨眉湖，我們在大張白紙上討論如何在一張紙上呈現出學校到峨眉湖的路線圖，大家想出的方法是：孩子們看著我們小白板上面的景物紀錄，選出自己想要畫的景物，畫在小張紙上之後，再剪下來貼到大張白紙上面。



- 8、KAPLA
- 9、校園周圍景物照片
- 10、組合建構積木

幼兒／畫出的物件

好薰-學校



帝繫-老屋麵店、停車場、峨眉湖咖啡館、峨嵋湖



恩芮-土地公廟、雪之湖咖啡館



帝麟-校門口路牌、柚子樹、吊橋



幼兒畫好物件準備要貼到大張白紙上時，發現了問題：停車場要貼在離老屋麵店多遠的距離？土地公廟和停車場距離有多遠？於是，我們帶領幼兒一起進行學校與各景物的距離實驗活動。

【學校與景物的距離測量】



一開始老師先用 golgoo map 地圖的實景地圖及測量距離的功能，讓幼兒知道從學校出發到各景物的實際距離（公尺），並記錄在白板上，此時好薰先說出數字越大代表距離越大。



為了驗證幼兒說的數字越大代表距離越遠，以及增加幼兒實際測量的經驗，我們在教室內貼出學校位置以及各景物的位置，與幼兒用腳步的步數及 kapla 測量距離，並記錄下來。



最後真的驗證了，數字越大代表距離越遠。同時，幼兒們也將這次測量結果做成學校與各地方距離的經驗圖表。

有了這份圖表，解決了幼兒製作路線圖時的問題，帝繫說：可以在地圖上貼腳丫丫，於是大家一起決定，先貼出學校位置，然後依照經驗圖表上的步數，貼上腳丫丫之後，再貼上下一個景物。

【我們的路線圖】

好薰將自己畫的學校貼到海報紙上面之後，貼了3個腳丫丫圖案，再貼上帝繫畫的老屋麵店，帝繫原本想要貼上五個腳丫丫之後再貼上停車場的圖案，老師請幼兒再看



一次經驗圖表紀錄，學校到停車場是五步路，帝麟發現從老屋麵店到停車場只需要再貼上兩個腳丫丫，幼兒一邊討論各景物間的距離，一邊貼上腳丫丫和各景物的圖案，完成我們的路線圖。

【學習區-在積木區蓋我們的路線圖】



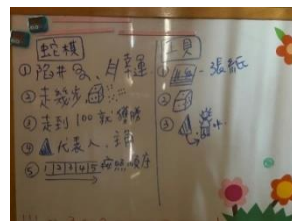
完成我們的路線圖之後，孩子們在學習區活動時間，發現積木區裡面的路線圖需要調整，在積木區裡面蓋自己的路線圖時，孩子們會參考走出校園踏查的紀錄白板，確認景物間的前後左右關係，完成第二次積木路線圖的搭建。



評量

- 1、能依據擺放在積木區中景物的相對位置，說出正確的前後左右關係。
- 2、能運用視覺藝術素材及工具繪製出峨眉湖周遭景物，並剪下貼在正確的相對應位置上。
- 3、能與同儕討論製作路線圖的方法，依序共同完成路線圖製作。

<p>教學文案三 活動名稱</p>	<p>路線圖好好玩(峨眉湖炸彈棋)</p>		
<p>學習指標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 探索社區中的人事物、活動、場所及其與自己的關係(社-大-1-5-1) 2. 針對談話內容表達疑問或看法(語-大-2-2-2) 3. 依據活動的程序與它們共同進行活動(社-小-中-2-2-3) 		
<p>活動目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說出學校至峨眉湖沿途經過店家/建築物能做的活動與自己的生活關係。 2. 參與路線圖遊戲規則的討論，並將店家/建築物的活動與路線圖遊戲結合。 3. 遵守訂定的規則玩路線圖遊戲。 		
<p>活動方式</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>團體 <input type="checkbox"/>分組 <input checked="" type="checkbox"/>學習區 <input type="checkbox"/>個人</p>	<p>活動時間</p>	<p>10:00-11:00</p>
<p>教學歷程</p>			<p>教學資源</p>
<p>完成從學校出發峨眉湖的路線圖後，孩子聯想到最近非常喜愛的蛇棋遊戲，在玩蛇棋時，好薰發現蛇棋的走幾步與峨眉湖路線圖的步數好像，於是開啟了將路線圖變好玩得課程。</p> <p>【路線圖好好玩-討論遊戲規則】</p> <p>孩子非常喜愛玩蛇棋，對蛇棋的規則非常了解，而同時蛇棋也具備距離的玩法在裡面，跟路線圖從學校出發至峨眉湖有點雷同。因此，在討論路線圖的遊戲規則前，先一起回顧蛇棋的遊戲規則(如右圖)，接著和幼兒一起想路線圖的遊戲規則。</p> <p>◎遊戲規則發現問題：總共只有13步，一下就會玩完！</p> <p>我們延續地圖上的腳丫丫做討論，大部分的孩子認用骰子就可以開始玩遊戲了，但是帝麟認為這樣總共只有13步，從學校（起點）骰骰子到峨眉湖（終點）一下就會玩完了。</p> <p>◎解決方法：老師引導幼兒們可思考地圖上這些店家與自己的關係，當玩家骰到這些店家時，可以做什麼事，設想事情的內容便可以類似蛇棋的陷阱(遇到蛇就滑下來)或是幸運(梯子可以一下爬到高處)的玩法功能，如此就可以延長遊戲的玩法。</p>			<ol style="list-style-type: none"> 1. 峨眉湖路線圖 2. 蛇棋 3. 白板、白板筆



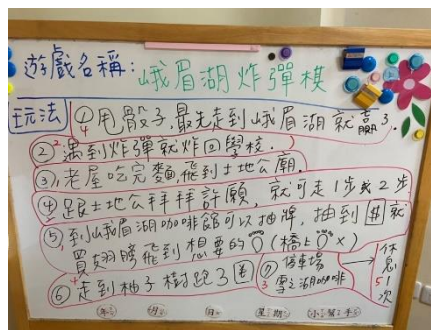
帝麟首先聯想將蛇棋的梯子玩法直接放到路線圖遊戲中：認為有些腳丫與腳丫間的距離較長，代表之間距離比較遠，於是想到可以用梯子將較遠距離的兩個腳丫連接，若是甩到的腳丫有梯子的話，就可以爬過去到下一個腳丫。帝麟的想法經過一番討論，大家認為在兩個連續的腳丫間放梯子，似乎沒有類似蛇棋的梯子可以很快到爬到某個高處的功用。是不是可能換成骰到店家的玩家可進入店家做的事，可以是幸運的事(往前到下一站)，也可以是阻止玩家前進的事(後退、停止玩一回合)，阻止前進的事，就會延長遊戲玩法，也解決了孩子們起初對於遊戲太快玩完的擔憂。

老師先拿停車場為例，停車場是給遊客或是居民停車的地方，骰到停車場的玩家即在停車場休息，玩家必須停止玩一回合，如此其他玩家就有機會超越在停車場休息的玩家，也可以延長遊戲的時間。

於是，我們開始討論骰到在路線圖上的景物(老屋、土地公廟、峨眉湖咖啡館、柚子樹、雪之湖咖啡館)可以做的事，除了可以延長玩遊戲的時間外，也增添遊戲的趣味性。經過分享與討論，幼兒將自己平日與這些景物店家的關係連結到遊戲規則中。

【路線圖遊戲規則訂定完成！】

下圖為討論出來的遊戲規則，幼兒將路線圖取名為「峨眉湖炸彈棋」，因為帝麟想到擺放炸彈當作陷阱，走到有炸彈的腳丫就會被炸回學校。跟蛇棋的蛇會吃棋子，讓棋子滑下去後退有異曲同工之妙。



【製作遊戲相關配件】

遊戲規則訂好之後，便開始一起製作遊戲所需相關配件：炸彈、骰子、幸運卡牌(有\$符號跟0元符號)、人偶、遊戲規則海報。



【開玩啦！】

遊戲相關配件完成後，就可以玩遊戲啦！



4. 美勞區：

黏土、人偶、紙類、剪刀、彩色筆

評量

1. 能說出學校至峨眉湖經過店家／建築物能做的活動與自己的生活關係至少一項。
2. 能參與路線圖遊戲規則的討論，並依據店家／建築物相關聯活動，與路線圖遊戲規則結合，訂定遊戲規則至少一項。
3. 能依照訂定的規則玩路線圖遊戲。

省思

1. 幼兒人數少(5人)，幼兒的想法在人數少的腦力激盪之下略顯不足。因此在主題討論上，大班的好薰想法較多，其他幼兒的想法較有限或是沒想法，所以課程的走向大部分會以大班好薰或是中班的帝麟想法為主軸，再輔以老師的引導。在這樣的討論模式之下，呈現出的課程走向選擇就會比較狹隘(大多都以好薰的意見為主，老師不做過多的調整)。思考可以將主題課程的內容融入學習區，讓每一位幼兒操作跟主題有相關的學習區，加深幼兒對主題的理解，豐富想法，並藉由學習區活動分享，讓每一位幼兒皆有表達對主題課程想法的

機會。

2. 峨眉湖炸彈棋設計完成後，幼兒非常喜歡玩。但是隨著主題課程進行，學習區活動增加之後，加上幼兒人數少，幼兒選擇益智區玩峨眉湖炸彈棋的次數減少。經過詢問，幼兒表示認為熟悉峨眉湖炸彈棋的規則後，覺得很快就會玩完，所以就會選擇其他的學習區活動。因此可以在幼兒進行峨眉湖炸彈棋遊戲時，傾聽幼兒的想法並持續討論讓幼兒更感興趣的遊戲規則，並順著幼兒興趣將課程走向轉變為峨眉湖炸彈棋。對幼兒來說，峨眉湖炸彈棋就會是認識峨眉湖周遭的一個專屬富興附幼孩子的社區特色教材。

《本表可自行增加，至多5頁為限。》