

方案摘要表

一、創新教學背景:如配合政策、學生促發等

教與學之間的轉變，孩子主動找尋相關訊息，透過對話，建構孩子應用、分析、評鑑與創造等高層次能力，促進有效學習。翻轉教育，打破傳統的教師單向授課模式，孩子成為教學歷程中的主角，在學習區中，透過教師引導與同儕互動提供學生高層次能力的培養，營造雙向互動學習情境，提升學生學習動機，達到有效教學。

二、教學目的或能力指標

認-大-1-1-2 以自己為定點，辨識物體與自己位置間的上下、前後、左右的關係

認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行

語-大-2-5-2 運用自創圖像符號標示空間、物件或記錄行動

語-大-2-5-3 運用圖像符號規劃行動

語-大-2-6-2 說出、畫出或演出自己是敘事文本中的某個角色會有那些感覺與行動

語-大-2-7-2 創作圖畫書

三、創新教學之理念與作法

1. 創新策略：

(1) 整合知識、技能與態度：

由孩子有興趣的點開始做起，老師跟著孩子的腳步，共同探究、分析、執行、完成目標，透過個人、小組、團體，因應不同的狀況，立即的討論調整概念及技能，並透過分享，培養孩子的反思及表達能力；過程中因需考慮到故事的連貫性、合理性及是否有亮點等因素，花的時間較長，需要孩子耐心的完成，遇到問題時，孩子需要花時間去解決，從中培養負責任及完成事情的態度。

(2) 學習歷程、方法及策略：孩子創作的過程中，老師會視發展的狀況，思考需要引導的面向，鼓勵、陪伴孩子，一起尋找可用的素材，形成小朋友創作的靈感，使用口語鷹架、同儕鷹架、工具書來引導孩子創作，適時的給予發表的機會，培養其自信心及成功經驗，透過孩子的回饋給予成就及反思的機會。

(3) 情境化、脈絡化的學習：找尋相關的遊戲互動書、繪本及孩子與家長之間的互動與回饋，促進孩子的學習動機，經驗帶至學習區中，完成自己的目標創作。

(4) 實踐力行表現：語文區與美勞區及美感結合。

2. 實施方式：

(1) 興趣萌發：透過討論及實際操作互動，與生活經驗做結合，孩子回家與家長共同收集資訊，引發想要創作的念想。

(2) 把想法實際落實：在自由發揮，畫下來的過程中，發現孩子對於迷宮回路沒有概念，找尋相關互動書，與孩子做說明，澄清想法，在過程中習得技巧；小肌肉較需加強的孩子路線會斷斷續續，無法完整，透過生活經驗，「導航」的例子來引導，多層次的目標來培養。

(3) 信心大增：用迷宮參與國中園遊會，透過哥哥姐姐操作及驚呼中，孩子得到成就，回來後許願可以往上創作。

(4) 技巧展現、豐富情境畫面：當要思考迷宮路徑時，一部分的孩子就想放棄了，但是老師並沒有繼續要求那些孩子持續，而是透過另一部份喜歡在迷宮上畫下自己想要的圖案的孩子們的這個動作，借機引導孩子把情境帶入作品中讓迷宮更有趣，透過推行，本來想要

放棄孩子，陸續回來創作迷宮。

- (5) 迷宮與主題做結合：孩子開始設定主題，製作與主題相關的迷宮，創意雖好，但實際操作時產生挫敗，因為孩子無法把經驗延續，透過引導、陪伴，孩子慢慢適應其不同的設計方式，變成情境式主題。
- (6) 故事與迷宮的結合：發現孩子畫出來的樣式很像是一幅畫，如果可以走在裡面就更好玩了，用說故事的方式來玩迷宮，給了老師想法，老師用母雞蘿絲繪本引導孩子，把迷宮與故事結合做繪本。
- (7) 技巧提升：孩子已有故事中應有的內容後，老師在既有的概念上與孩子分析，什麼是好聽的故事，相互分享與建議後，技巧提升的很快。
- (8) 孩子實地操作：把自己的故事說出來與大家分享。



四、創意教學成效評估（明確或可衡量）：（可參考附件六「成效參考指標」）

1. 培養獨立思考與創造性思考的能力，結合邏輯分析與聯想性思維。
2. 培養欣賞、表現、審美及創作能力，且創作新穎細緻，技能正確熟練。