

「拼」出夢想~互動式瑪利歐樂園



一、創新教學背景

(一) 以「幼兒為中心」的教學

在大中小混齡的班級中，以學習區模式進行教學，符應孩子的能力及需求。在美勞區中的拼豆區，我們從基本對應能力製作平面作品，到能夠做出自創的瑪利歐樂園，經過層層關卡。為了使其作品站立，研究出各種半立體的站立方式。為了更精緻的創作，研究立體書籍。想創造心中圖像，幼兒自己繪製設計圖再製作出來。透過一次次的學習活動，推展課程深入發展，突顯了幼兒的興趣與學習動機在教學中的價值與重要性。因著這些能力的提升，作為幼兒的共同興趣「瑪利歐」互動樂園的開端。

(二) 以幼兒興趣來萌發課程

幼兒的學習動機多來自好奇與興趣，當課程從感興趣的事物出發，能引發更主動、更深層的學習。老師於觀察與對話中，發掘孩子的興趣。引導幼兒將興趣轉化為問題，主動探究與創作。教師於期中發現幼兒製作大量的瑪利歐角色人物，捕捉到幼兒近期的興趣，拋出問題詢問這些人物可以做些什麼呢？進而引發孩子一系列對瑪利歐樂園的發想。而幼兒在有興趣的情境中更樂於主動參與，表達自己的看法與創意。課程成為他們探索世界的方式，也是建立自信與表達能力的途徑。



(三) 以「問題解決」為師生共同研究來開啟創作

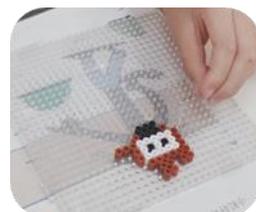
乘著幼兒的興趣而產生的問題，是我們拼豆區課程滾動向前的重要動力。這些問題不只是教材中的練習題，而是幼兒創意發想的挑戰，具有開放性與多元解方，能激發孩子的好奇心與探索欲。教師不再是唯一的知識擁有者，而是與幼兒共同思考、共同建構知識的研究夥伴。在瑪利歐互動樂園中，幼兒遇到不知如何製作的問題，我們提取先前習得的立體化能力與設計能力，來完成我們的目標。不斷重複的發現問題與解決問題的歷程，使幼兒更深入的理解如何建構拼豆這種素材，巧妙的整合了認知與美感的領域，實現有意義的學習成果。



二、教學目的或能力指標

(一) 教學目的

1. 以幼兒對拼豆作品的興趣，激發孩子的學習動機，一步步將原本簡單的藝術作品，變得不只是藝術，而是可以重複研究來改造的沉浸式、互動式的拼豆樂園。
2. 提供幼兒計畫活動與實踐想法的機會，增進幼兒自主學習的能力。利用重複研究的方式，提供有意義的學習經驗，從如何讓平面立體化，到立體作品的拼組，進而跳脫範例來製作心中圖像，最後應用以上能力來創造瑪利歐樂園。
3. 因應孩子的興趣，鼓勵同儕間互助合作、討論來解決問題，提升社會情緒能力。



(二) 能力指標

	111 學年(大中小混齡)	繪本與實物的範例圖	112 學年(大中小混齡)
平面圖案的製作	身-小-2-2-2 操作與運用抓、握、扭轉的精細動作 身-中-2-2-2 綜合運用抓、握、扭轉、揉、捏的精細動作 身-大-2-2-2 熟練手眼協調的精細動作		美-小-2-1-1 享受玩索各種藝術媒介的樂趣 美-中-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-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
平面圖案立體化	認-小-3-1-1 探索解決問題的可能方法 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行 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	跳脫範例的人物自創	美-小-2-2-1 把玩各種視覺藝術的素材與工具，進行創作 美-中-2-2-1 運用各種視覺藝術素材與工具，進行創作 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
立體物件的製作	認-小-1-1-2 覺知兩個物體位置間的上下關係 認-中-1-1-2 辨識兩個物體位置間上下、前後、裡外的關係	應用能力拼出樂園	社-小-2-2-1 表達自己的想法 社-中-2-2-1 表達並願意聆聽他人的想法 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行 語-大-2-2-2 針對談話內容表達疑問或看法 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

三、 創新教學之理念與作法

(一) 創新策略

1. **以幼兒的興趣作為教學的出發點：**當我們觀察、傾聽孩子的日常對話與喜好時，發現他們的話題常常圍繞著瑪利歐，甚至觸發他們產生動力到拼豆區創作，我們進而主動詢問、延伸話題，並記錄孩子的反應與喜好。根據這些觀察，我們也加入孩子的對話，分享我們發現的「樂高瑪利歐系列積木」，這分享引發孩子的熱烈迴響，創作此課程的契機油然而生。透過傾聽，我們學習貼近孩子的需求，設法讓課程進展得更有意義與吸引力！
2. **以問題解決為導向推進課程發展：**在瑪利歐互動樂園中，幼兒遇到不知如何製作的問題，我們提取先前習得的立體化能力與設計能力，來完成我們的目標。例如：幼兒想製作可以讓瑪利歐穿進去的水管，師生先將水管的形狀繪製出設計圖，再運用了平面作品立體化中的黏貼式，透過一次次的製作與修正，終於完成。透過興趣產生的問題，讓幼兒有動機去討論、實作與修正，提高了學習的樂趣與效果，讓學習變得更生動有趣。
3. **引導幼兒從製作到創造並整合學習經驗：**我們引導幼兒從學習區的操作中學習，並在備課時，依不同年齡層設計相對應的能力關卡，讓孩子熟悉和拼豆有關的工具及操作技巧，接著鼓勵孩子加入個人想法進行自由創作，逐漸從模仿走向創造。學習過程中，持續與孩子對話，對話中引導孩子表達想法、發現問題、解決問題，並連結舊有學習經驗。
4. **教師的創新方法與策略：**我們不斷地觀察幼兒的學習反應，調整並創新教學方法與策略。例如運用遊戲化教學、開放式提問來引發孩子的學習興趣。我們也會依據孩子的能力設計差異化活動，讓全班皆能共同參與。透過和孩子一起不斷的嘗試與反思，來培養孩子主動探索與解決問題的能力，並讓我們一起向目標邁進！



(二) 實施歷程架構：課程的實施歷程主要分為三階段-

「多元萌發期」→「研究設計期」→「創意應用期」，透過師生不斷的來回討論與研究，逐步的朝目標建構。

四、 創意教學的成效評估

(一) 幼兒學習歷程的改變與成長

在拼豆學習活動中，是一個持續滾動、又一直重複向前提取經驗的過程。孩子從最基礎的應用對應來製作平面作品。進而想讓作品站立，衍伸出插入、黏貼和鑲嵌等方式，變成半立體的作品。因著孩子的興趣，提供立體作品的範例書，孩子學到拼圖式的立體拼組方式，而這時期讓孩子進入立體的概念。乘著以上的能力，孩子不滿足於一比一的範例模式，進而挑戰繪本圖片的拼豆對應，或是真實實物的顏色對應，有著獨一無二的作品。此一連串的學習歷程，增進孩子的自信心。而後孩子反其道而行，演變成先設計後製作。先將設計圖畫好後，再按照設計圖對應顏色製作出來。有了以上的學習經歷，孩子勇於挑戰將心中圖像創作出來，因此產生瑪利歐互動式夢想樂園。

探索多元的立體形式：



插入式
黏貼式
鑲嵌式
拼圖式

創意設計與研究：
符合比例參考圖
圖片顏色對應研究
繪製設計圖進行創作

拼出樂趣、拼出興趣：
同儕興趣產生共鳴
全班合作腦力激盪
馬力歐樂園誕生

創意應用期

研究設計期



多元萌發期

(二) 幼兒學習成效

1. **培養欣賞、表現、審美及創作能力：**幼兒從活動中學習如何創作、表現與審美，並透過課程萌發熟練創作技巧。
2. **激發主動探索和研究的的精神、培養解決問題的能力：**透過挑戰性學習活動，引導幼兒在面對未知時能主動探索、勇於提問，並設法解決，促使其主動持續探索，擁有解決問題的能力。
3. **培養獨立思考與創造性思考的能力：**透過課程引導幼兒表達，發展個人見解。在學習過程中，引導學生運用邏輯分析，進行問題解決。同時發揮聯想性思惟，提出創新構想。在一次次的思考中，擁有邏輯的深度與創意的廣度。