

尋寶趣-從繪本啟發
開啟一段迷宮尋寶之旅

參加組別：幼兒園組

主要領域：教學創新類

學校名稱：基隆市成長非營利幼兒園(委託財團法人成長文教基金會辦理)

參賽者姓名：李芳怡、李岱瑾

一、創新教學背景：

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、創新教學理念與策略

(一)創新教學的理念與模式

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。

(5) 連貫性活動的特性：透過活動間的連結，依照孩子的參與的能力添加、深化，以不斷探究活動來累積經驗，除此之外，透過孩子不斷的內化，反映出新舊經驗的融合效應，而獲得新的知識、經驗及能力的擴展。

(6) 孩子之間的差異性：運用每位孩子的差異性，讓孩子相互學習模仿，最後能創造屬於自己的迷宮故事。

(二)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。

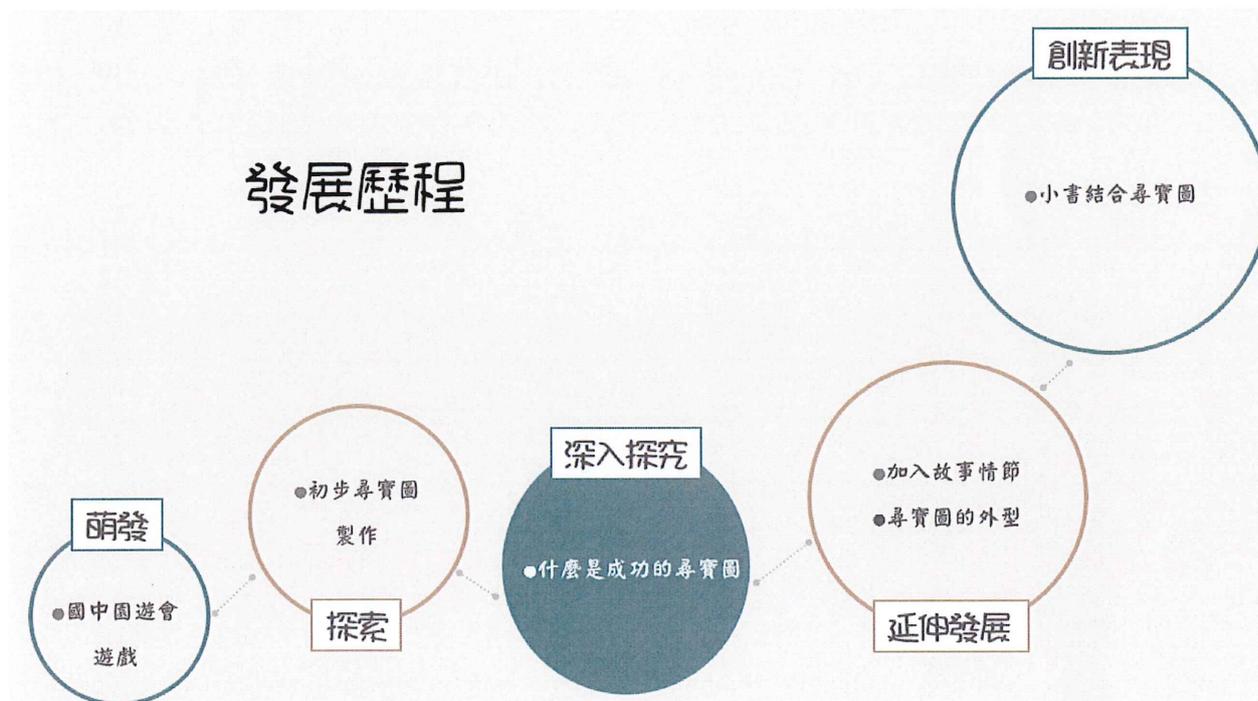
4. 技巧展現、豐富情境畫面：當要思考迷宮路徑時，一部分的孩子就想放棄了，但是老師並沒有繼續要求那些孩子持續，而是透過另一部份喜歡在迷宮上畫下自己想要的圖案的孩子，借機引導孩子把情境帶入作品中讓迷宮更有趣，透過推行，本來想要放棄孩子，陸續回來創作迷宮。
5. 迷宮與主題做結合：孩子開始設定主題，製作與主題相關的迷宮，創意雖好，但實際操作時產生挫敗，因為孩子無法把經驗延續，透過引導、陪伴，孩子慢慢適應其不同的設計方式，變成情境式主題。
6. 故事與迷宮的結合：發現孩子畫出來的樣式很像是一幅畫，如果可以走在裡面就更好玩了，用說故事的方式來玩迷宮，給了老師想法，老師用母雞蘿絲繪本引導孩子，把迷宮與故事結合做繪本。
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。

三、教學目的或能力指標：

1. 能運用圖像符號表達想法或情感
2. 能分析已知的訊息，找出形成特定現象的原因
3. 能透過視覺藝術素材進行想像創作

四、迷宮創發課程歷程

(一)創作發展階段：

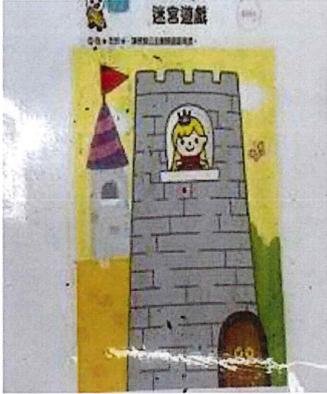


(二)創發課程個階段發展歷程：

萌發-國中園遊會遊戲

1. 一次的正濱國中園遊會邀請，孩子們開始討論要進行的攤位活動類型，其中就有孩子提出「走迷宮」，大家對於設計迷宮有很高的意願，於是孩子們在學校、在家中尋找迷宮的資

源。



教室可用資源

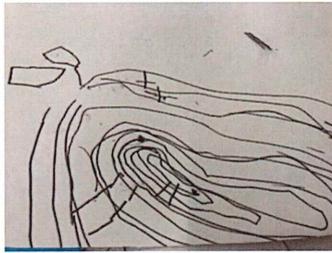
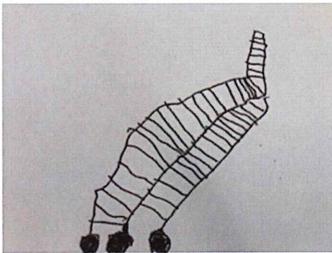


孩子在家試做

探索-初步尋寶圖製作

1. 跟著線做延伸

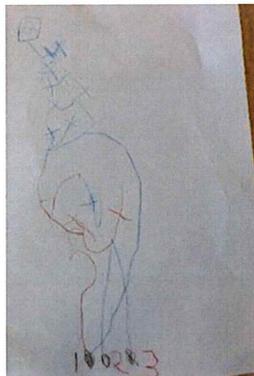
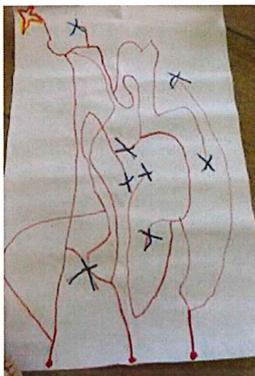
老師與孩子討論，定義出了尋寶圖的主要元素「要有路可以走」、「要有寶藏」，增加孩子主動權，提升興趣，也能幫助孩子多加思考。



2. 透過圖片鷹架及討論

運用同儕的力量進行討論，互相腦力激盪，討論後的孩子畫出來的路徑漸漸有規模，並以「又又」的符號來代表「此路不通」。

發現問題：遇到路徑斷斷續續不連貫



老師策略

1. 運用圖片鷹架及討論，引導孩子認識什麼是迷宮，了解迷宮的形式。

深入探究-什麼是成功的尋寶圖

1. 思考什麼是成功的尋寶圖？

老師看到孩子的問題，與孩子進行討論，「迷宮斷斷續續好玩嗎?」「可以怎麼做迷宮會更成功更有趣?」漸漸的，孩子的迷宮有了變化



◎路徑開始清楚，回路的產生

◎路徑經過設計，連起來了

孩子們得到結論：

- ①路徑要清楚要有設計
- ②要有主題、顏色要豐富
- ③用陷阱感覺就走在裡面，要身入情境
- ④不要太早走到死路
- ⑤要有岔路讓人選擇，要有參與感
- ⑥裝飾不要讓人誤會，要清楚

老師策略

1. 透過團討及觀察，提升孩子迷宮的好玩性。
2. 引導孩子思考解決問題的能力。

延伸發展-加入故事情節、外型

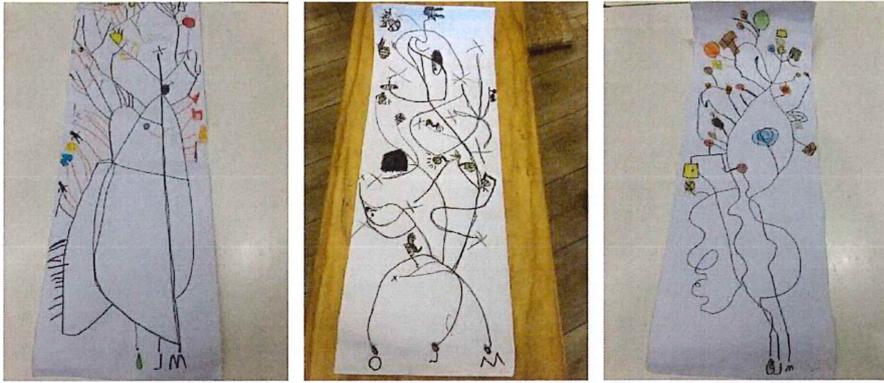
1. 加入故事情節

孩子在走迷宮時，有了符合迷宮情境的對話，例如：哇，遇到蜜蜂於是老師帶入了母雞蘿絲散步去繪本，讓孩子有情境式的製作迷宮，在老師引導繪本的同時，孩子們發現書中的路徑是有經過故意設計的。

2. 迷宮修正及設計

孩子用圖像符號來代表死路，讓迷宮更有趣味性。





◎路徑再次有了變化：情境的增加、顏色的豐富性



除此之外，發現孩子在迷宮中藏了小秘密(潛在的危險)



曲折的路



惡犬攻擊



碰到蜂窩



跌入池塘

3. 美感的產生

老師發現孩子對於路徑設計，起來越有規模，並給予人視覺上的享受，更願意動筆做出情境，且情境與主題相符合，是個有畫面的迷宮。



4. 想法驗證

運用孩子們討論的內容，活動真的變得比較有趣。但不能只有設計者自己覺得有趣，於是實地找人來驗證。從中也發現趣味性緩和了緊張感，並用陷阱的方式代表不過關或失敗，孩子較能接受失敗時的情緒。



5. 國中國遊會大家來挑戰

迷宮設計形成一股風潮，幾乎所有小朋友都參與在其中，也從中得到成就感，體驗規則性遊戲的樂趣，國中哥哥姐姐及家長們對於孩子的表現都感到不可思議。



老師策略

1. 透過繪本及專家的引導，孩子在迷宮設計上有故事的情節及創意的美感展現。
2. 給予孩子發表的機會。

創新表現-小書結合尋寶圖

1. 小書結合尋寶圖，由一張圖開始



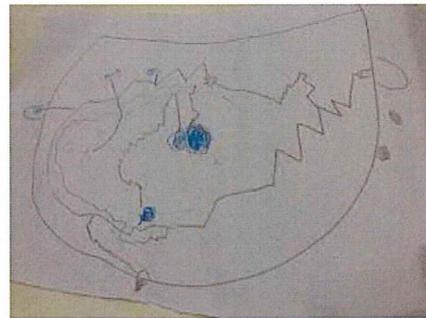
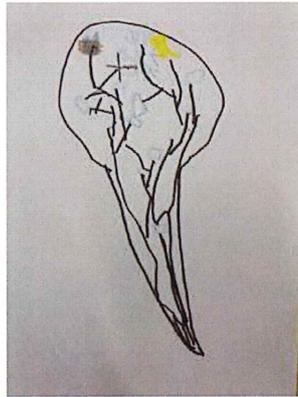
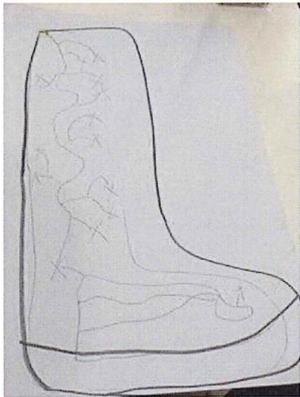
- ◎外型：哇！好像恐龍喔！
- ◎身歷其境：走在裡面好像更好玩，像是走到恐龍的身體裡
- ◎情節：好像可以說故事耶！
- ◎經驗結合：我想到，我們可以把牠做成故事，像遊戲書一樣，故事說完了還可以走迷宮。

有了目標後，孩子透過繪本來尋找迷宮主題。



特殊需求的孩子也可以用更完整的句子來說故事，練習語文能力的表達及邏輯概念的培養。用鼓勵的方式，引導孩子對自己有信心。用陪伴的方式，與孩子一同解決問題。

2. 為了要畫出有主題的迷宮，孩子發現了問題

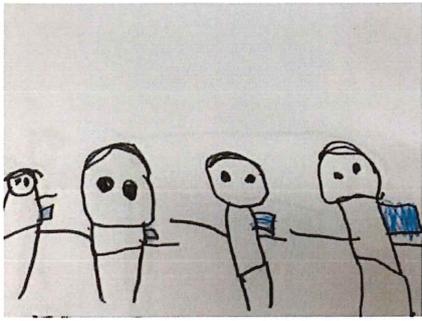


- ①邏輯思考-物件無相關情境-----解決辦法：先想好與主題有關的物品
- ②創作-路徑變簡單了，之前的比較好玩-----解決辦法：路線還是一樣的畫，只是畫少一點
- ③起始點-到底從那裡走到哪裡？-----解決辦法：找一個入口還有一個出口

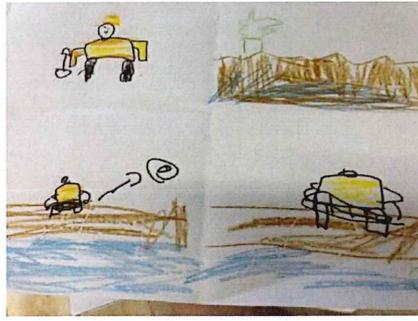
3. 孩子全心投入迷宮小書製作

老師發現及策略引導：讓孩子成為創作者，背後支持鼓勵，透過不斷的對話累積經驗，並有充裕的時間讓孩子練習嘗試，陪伴孩子找到情境的關聯性，讓孩子能夠發揮想像力，孩子經過時間來回醞釀，由被動變成主動，現在創作迷宮小書再也不是老師帶著走的，而是孩子主動。

4. 小書內容架構逐漸成熟



主角特徵明顯



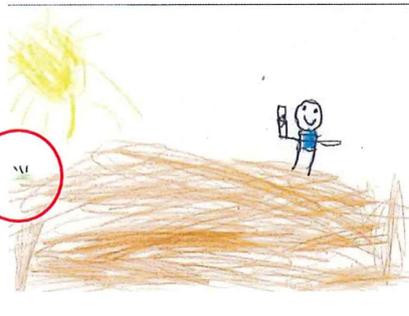
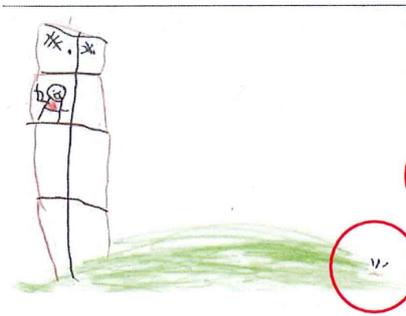
運用塗滿及若隱若現的線條來做地底下



封面封底連貫



結局在封底

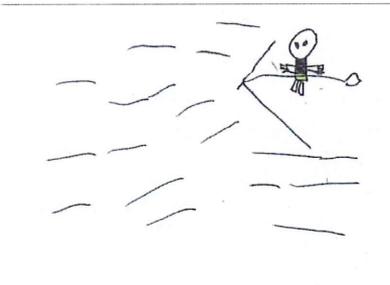


←-----前後呼應



換條路走

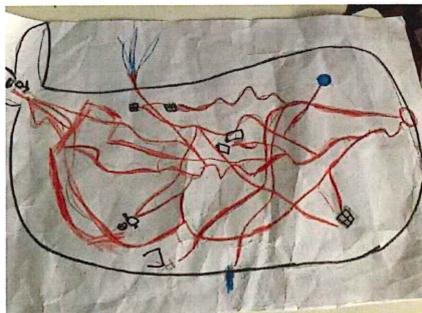
V.S



從中找到辦法以解決問題

←-----反應出作者的個性

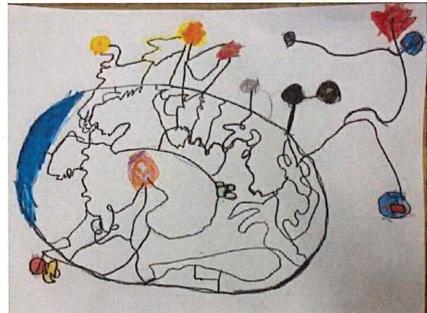
依故事內容，設計相關的造型



鯨魚



海底



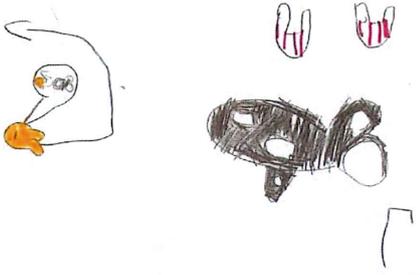
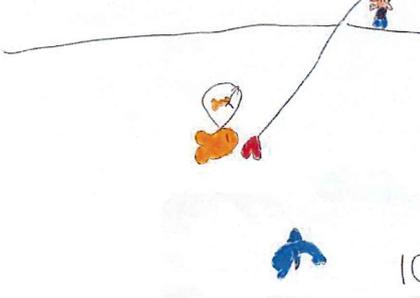
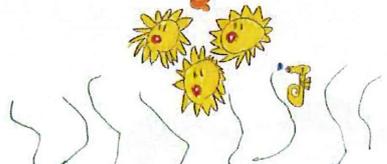
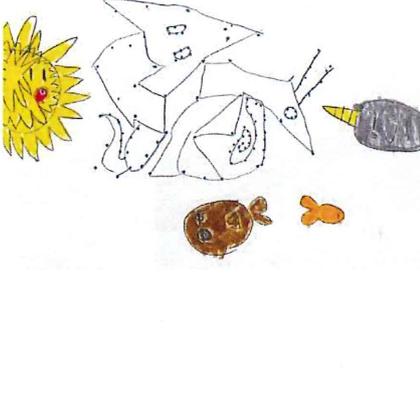
星球



房子

5. 迷宮小書展現

<p>封面/書名：小魚找爸媽</p>	<p>蝴蝶頁</p>	<p>書名頁</p>
<p>小魚要尋找爸爸媽媽，走走走走錯了，走到了獨角鯨的家，獨角鯨有又尖尖角會把魚刺死，趕快離開他。</p>	<p>游游游游到鯊魚的家，鯊魚游得很快，牙齒又利，要用閃電的速度離開他。</p>	<p>游游游游到九隻食人魚的家，食人魚很多，又有很利的牙齒，看到了就要躲開。</p>
<p>游游游游到水母的家，差點被電死，當水母往上飄我就要往下游，當水母往下飄我就要往上游，躲開水母。</p>	<p>游游游游，這次要轉一個彎，碰到了海象，他體型很重，有88公斤，趕快逃走被他壓到會變成比目魚。</p>	<p>游游游游到鯨魚要一口把小魚吃掉的現場，天啊我也要跟著一起被吃掉了嗎？用全身力量快逃。</p>

		
<p>游游游游看到虎鯨，虎鯨可是比鯊魚還強的哺乳類，連靠近都不想靠近。</p>	<p>游游游游到有罐子的地方，被罐子小口吸進去之後，有可能會游不出來、可能會卡住、被人撿起來，最後因為沒水而死掉，想到就很可怕，還是趕快往回走。</p>	<p>游游游游到塑膠帶，進去裡面就一直迴圈圈游游不出來，有可能被人撿起來帶回家養可就不好，就見不要爸爸媽媽了。</p>
		
<p>游游游游到魚飼料的地方，千萬不要吃，會被釣起來拿去賣，還沒被賣走之前就沒水死掉了。</p>	<p>最後努力的找努力的找，總算找到爸爸媽媽，爸爸媽媽也在努力尋找我，還好找到了。</p>	<p>蝴蝶頁</p>
		
<p>封底(和封面有連貫)</p>	<p>小書迷宮圖 (將故事中的經歷繪成一幅迷宮圖)</p>	

小書帶來的能力

1. 表達自己的想法創意

思考對話圖像、符號表徵能力，給予他人正向批判及建議

2. 敘事能力

增加詞彙量，提升語言精細程度，形容詞。

3. 幼小銜接

讀寫萌發、控筆能力、閱讀成為每天必做的事情

看到孩子的成長

1. 把上學期語文區的經驗內化。
2. 故事編排技巧提升，情境符合情境。
3. 運用句子重覆性以及故事的合理性、流暢性。
4. 用跨頁的方式來設計。
5. 故事有開頭，結局在封底。
6. 有耐心的完成自己的工作。
7. 自信的提升

我們在語言、情緒發展遲緩的孩子身上看到了自信，從一開始的不完整的語句，生氣別人聽不懂他說的意思就不敢表達，到後面可以清楚完整的說出迷宮設計的內容，勇敢的找同伴來玩他的迷宮，對於同學給他的意見也能欣然接受並馬上調整，漸漸的這位孩子在迷宮小書上找到了自信。



老師扮演的角色

1. 支持、陪伴者

支持孩子的想法，鼓勵嘗試想法是否可行，當孩子有挫折時，提供物質及心理的支持。

2. 提問者

當孩子看不到自己的面向時，老師要怎麼提問得以讓孩子釐清問題點。

3. 資訊提供者

提供各種不同的繪本，讓孩子有各種不同的小書創作技巧。

4. 合作者

讓孩子的活動可以延伸，形成探究式的師生互動，因應幼兒的興趣、需要、經驗、認識水平、個性特徵等，隨時根據幼兒的反應調整計畫。