

愛的連線—與骨牌的感性接觸

學前教育

黃春霏、楊文子

國立嘉義大學附設實驗國民小學附屬幼稚園

教學主題：愛的連線、骨牌

教學方式：空間探索、合作應用

教學成效：挑戰 2000 片創意骨牌秀、品格教育

表達愛，能引發共鳴， 實踐愛，能帶來快樂。

澆灌愛，能長出希望， 付出愛，能回收歡顏。

散播愛，能滋生溫暖， 傳遞愛，能觸動心弦。

分享愛，能豐富生命， 珍惜愛，能享受感動。

~幼兒社會關懷課程的實踐，引領我們看見了生命的美好。

--98 年教育部教學卓越獎~幼稚園組銀質獎<創意圓夢高手團隊>

壹、創意教學背景說明

一、方案夥伴的共同理念

「關懷」是發自內心的良善行為，包含愛、尊重、接納、同理心與道德感等，是對他人表現關心、關注、牽掛，並主動提供資源、協助與照顧。所以在預擬「線」的主題活動之初，就把人我之間的情感、關懷、互動編列在主題網中，期許在課程當中透過關懷的體驗和實踐行動，能引導幼兒欣賞並接納、尊重自己與他人，因而對自我、週遭的人、弱勢者，乃至於社會環境，都展現出愛與服務的情操。

二、開放溫馨的學習場域

國立嘉義大學附小附幼（以下簡稱嘉大附幼）向來關注孩子的全人發展，為落實「品格」教育，初期從老師關懷幼兒、孩子關懷彼此，逐漸延伸推廣。在連續榮獲 94 年教育部教學卓越獎~幼稚園組金質獎、98 年教育部教學卓越獎~幼稚園組銀質獎兩項殊榮之後，更致力於內部的質變，努力迎向卓越。

（一）嘉大附幼願景

嘉大附小附幼~一個溫暖、光明、散發藝術氛圍，

充滿關懷、尊重與接納的優質學習園地。

（二）CQS 理想幼兒圖像

「CQS」--創意、質感、敏銳是本園理想幼兒的培育目標，擷取象徵幸運的酢醬草代表親師生的愛心，成為附幼的 logo。

C—創意(Creativity)，能創新思考、勇於創作。

Q—質感(Quality)，能動靜有序、舉止合宜。

S—敏銳(Sensitivity)，能善體人意、關懷他人。



<圖 1 嘉大附小附幼 logo>

三、實踐願景的課程

建構願景、形塑優質學習園地之目的，在於營造溫馨的組織氛圍，以培育出理想的幼兒。本園於 92 年確定願景方向之後，我們持續在課程規劃、教學設計等方面逐步努力，透過個人精進、團隊合作等方式，建立專業成長與專業對話管道，形塑出合諧、共享的學習型組織文化。

(一) 課程的規劃

「為幼兒量身訂做」是附幼教學團隊規劃、實施課程與教學的重要原則。師生於生活和學習經驗中一起找出探索焦點、共同發展課程、共享課程與教學自主權、共創學習經驗、增長實踐智慧。

(二) 能力的培養

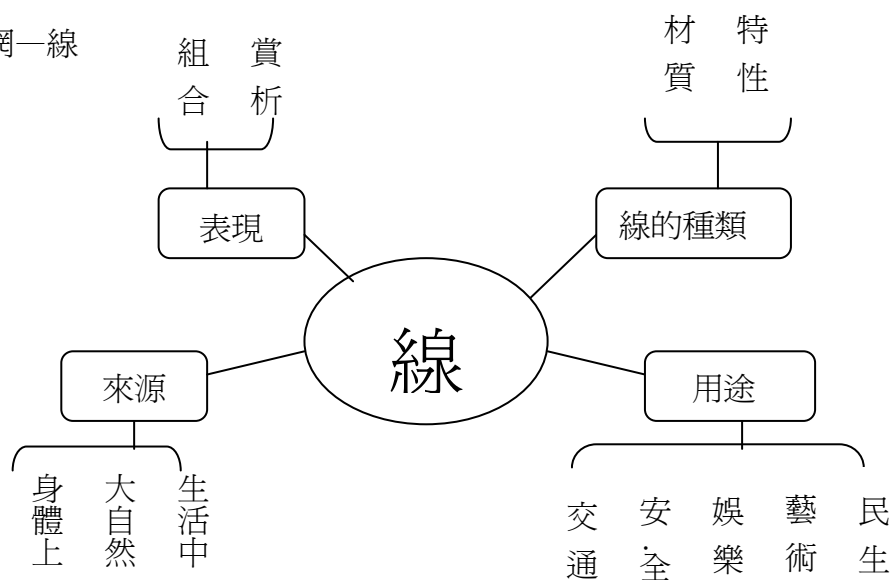
配合願景與 CQS 理想幼兒圖像，本園課程與教學的關注重點，小班（四歲組）以培育具備『質感、敏銳』特質的幼兒為先；大班（五歲組）則強化『創意、敏銳』的特質。

貳、創意教學策略實施

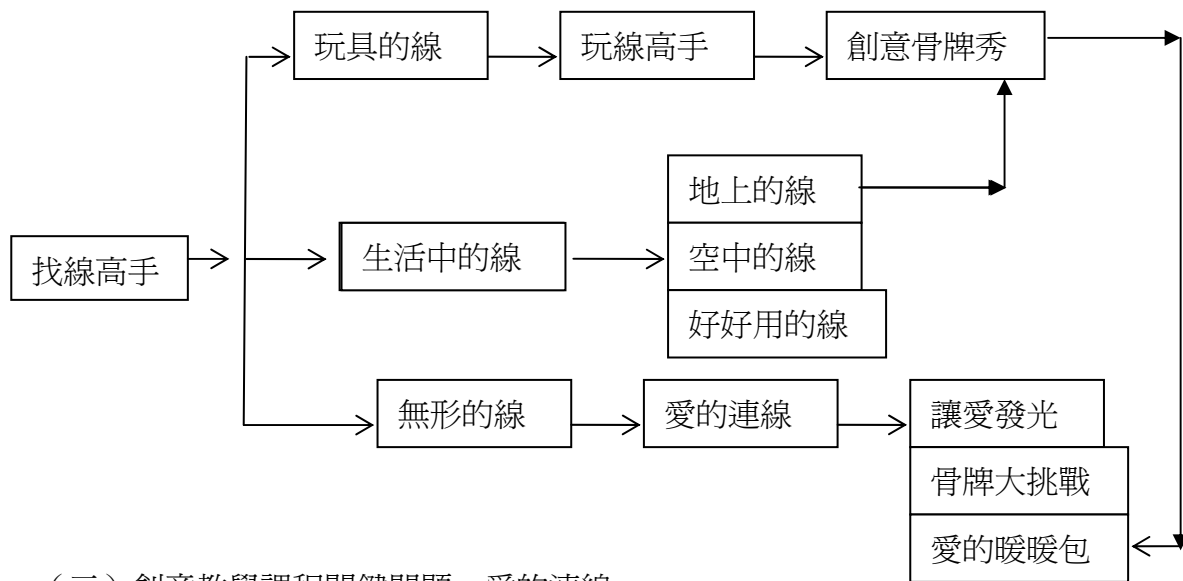
一、創意教學課程主題網

在「線」的主題探索中，孩子們從藝術創作、繪本閱讀、觀察操作以及實地走訪社區公園，搜尋生活中所接觸到「陸」、「海」、「空」以各式各樣形式出現的線條之後，經由同儕反覆地發表與討論，互相的腦力激盪與濃厚興趣引領之下，大企鵝發現到人與人之間存在著的微妙關係就像是「無形的線」，因而注意到還有一種好玩的、「無中生有的線」一骨牌。對於正處於尋求高度肯定的六歲孩子來說，可以將腦中思考的圖像以不同於繪畫、語言表達的創新方式表現出來似乎更有挑戰性，並搭配期末愛心義賣的展現機會，幼兒各個摩拳擦掌地準備著讓大家為之驚豔的創意骨牌秀。

(一) 課程架構主題網—線



(二) 實施軌跡



(三) 創意教學課程關鍵問題—愛的連線

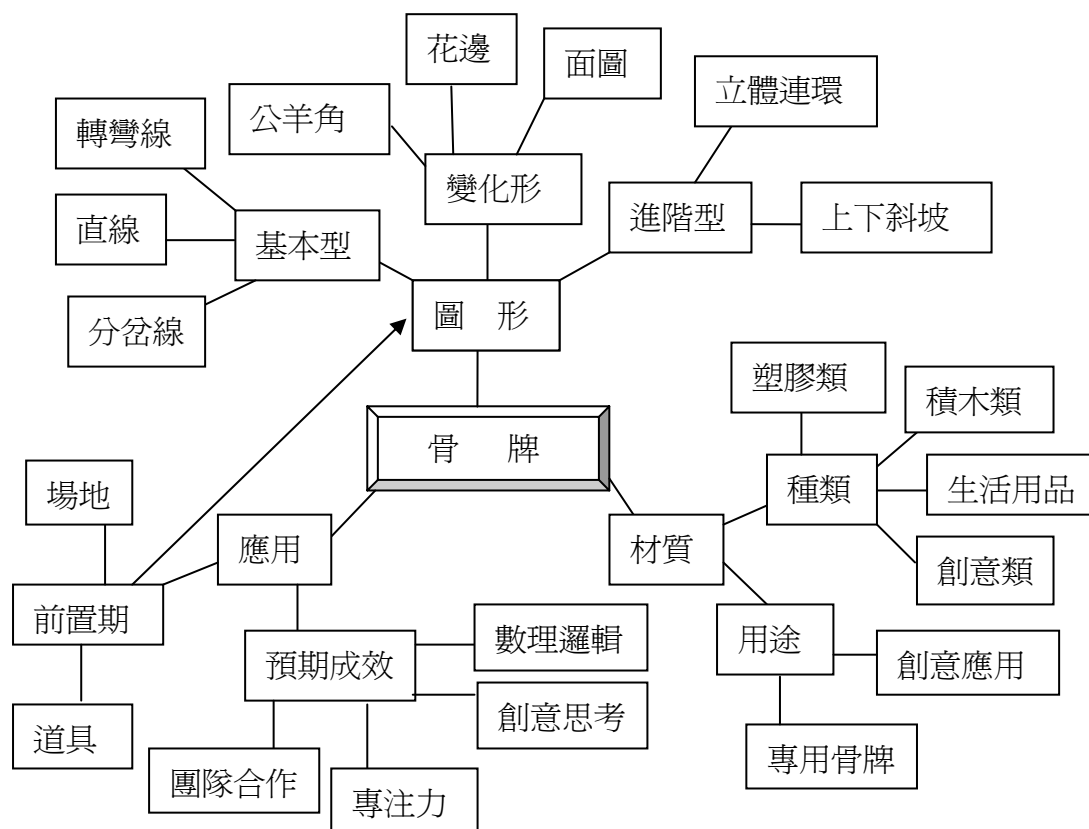


二、創意教學課程目標


- (一) 了解排列骨牌的各種形式，體會點、線、面各種空間的組成與分解。
- (二) 從實際操作體驗中，能運用骨牌設計並排列動線，發展手眼協調的能力。
- (三) 從排列骨牌的過程中培養專注力與問題解決能力，養成創新思考及與人合作的情操。

三、創意教學課程設計

(一) 骨牌教學概念圖



(三) 課程發展活動概述表

編號	活動名稱	統整領域	體驗與探索	實踐與影像
1	連接世界的一條線	語文/閱讀 藝術/創作	1. 透過繪本欣賞，了解線的特性、材質與功能。 2. 線條聯想圖像創作。	

編號	活動名稱	統整領域	體驗與探索	實踐與影像
2	哪裡有線？	生活/品格 健康/安全	1. 走進社區尋找生活中哪裡有線。 2. 探索「線」的多元形式。	
3	玩具接龍	遊戲/體能 生活/品格	1. 分享家裡收集到的有線玩具。 2. 輪流體驗不同的有線玩具。	
4	骨牌初體驗	數理/邏輯 藝術/創作	1. 運用積木區的積木進行創意接龍。 2. 探索各種玩具、積木的排列方式。	
5	骨牌大挑戰	數理/邏輯 生活/品格	1. 分小組自由探索順利推倒骨牌的排列方式及路線並統計推倒的數量。 2. 學習和友伴溝通協調。	
6	多米諾世界	藝術/創作 自然/科學	1. 透過影片欣賞各類創意骨牌秀，如：彈珠軌道骨牌、火柴盒骨牌…。 2. 嘗試使用不同的素材來排列骨牌。	
7	愛的連線	語文/閱讀 生活/品格	1. 延續期初的大手牽小手、期中的重陽節敬老、聖誕祝福等活動，幼兒籌劃期末愛心義賣會之骨牌秀表演活動。 2. 繪製及票選設計圖。	
8	愛的暖暖包	生活/品格 藝術/創作 數理/邏輯 遊戲/體能	1. 場地規劃與整理。 2. 合作排列 2000 骨牌。 3. 於愛心義賣會場擺設骨牌體驗區，教弟弟妹妹排骨牌的技巧。	

四、創新教學課程發展歷程

(一) 激勵幼兒能創新思考有別於過去的新點子：

在教室裡討論：「教室的地上可增加哪些好玩的線？」，幾位幼兒雖踴躍的發表想法說：「用手印排成手印線；用腳印排成腳印線；貼格子線玩跳格子」，但其想法都是小班時大家做過的活動，可見幼兒們都還停留在應用舊經驗的階段，還不能創新思考，所以企鵝老師運用繪本欣賞引導幼兒討論，希望幼兒們能創新思考有別於過去的新點子，令人欣慰的是幼兒在進行圖畫聯想紀錄時其作品內容豐富、細膩，大部分的幼兒均能達到創意連線 10 種以上的圖像。從幼兒們的學習表現中，發現著色、剪、空間、語詞聯想…等的能力。

(二) 哪裡有線~發現生活中的線：

小孩在戶外教學之後，所發表的線種類豐富許多，討論的焦點從「玩具的線」開始，已延伸到路旁的布條拉繩、馬路標線以及樹幹紋路、葉脈、藤蔓等，對於線的種類及概念也經由一次一次的觀察、討論及發表中逐步去建構。然而在形成完整的知識網絡的過程中，仍需教師提供多元的活動延伸孩子的興趣、拓展學習的觸角。

(三) 隨機實施品格教育，期待每位大企鵝都能做位懂事的孩子：

今天的「骨牌秀—破 150 片記錄」活動，過程中幾位幼兒，因骨牌一直因友伴的不小心讓骨牌整列倒了下來，相互大聲的責備對方而衝突不休，當然就無法順利排好骨牌破 150 片的紀錄。因已經到了收拾時間，老師只好再給他們 10 分鐘的時限，並與其他幼兒分享：「他們用大聲責備對方」解決問題的不是好方法（應可原諒友伴不是故意的過錯，趕緊重新排好骨牌，才是聰明的好辦法）。參加「骨牌秀—破 150 片記錄」小朋友，在一旁邊排邊聽老師的分析，聲音也就越來愈小，最後都沒有了聲音，只是趕緊排列骨牌，結果真的成功了，以 261 片的骨牌秀破了之前的紀錄（261 片骨牌全倒），連一旁觀賞骨牌秀的小朋友都興奮不已。當幼兒間出現「彼此用大聲責備對方」不當行為時，實施品格教育是最好的時機，於是輔導著幼兒們知道：彼此間應相互合作才能順利完成任務；可原諒他人的無心之過；大聲指責對方是於事無補…的處事方法，老師隨機進行品格教育，是期待每位大企鵝都能做位懂事的孩子。

(四) 透過舉辦「骨牌大挑戰」活動，提供幼兒學習與人溝通、互動、合作的能力：

有五位幼兒一起挑戰「骨牌秀—260 片」紀錄，結果還是失敗的，原因是五位幼兒間無法和睦的、合作的一起共事，過程中只會不斷的指責友伴或跑來向老師告狀，所以挑戰失敗了（其實在進行活動前，老師為了製造「挑戰骨牌秀—260 片」成功機率高些，還特別挑了成員、控制 5 人的人數）。分享參與活動心得時，針對「挑戰骨牌秀失敗—260 片」事件，與幼兒作深入的檢討原因，原因是：5 人間缺乏溝通、沒做到團結合作；做事態度不夠專注、積極，以致多次出現不小心碰倒骨牌的狀況；當隊員不小心碰倒骨牌時，沒有趕緊做補救、重新排列骨牌，只會來來回回向老師告狀，責怪都是隊員的不對，浪費了時間。挑戰「骨牌秀—260 片」活動，還會繼續舉辦下去，除了豐富幼兒在「線線國」主題學習經驗外，還要讓幼兒有機會學習如何與人溝通、互動、合作，而受用一輩子。

(五) 關懷弱勢團體一把「愛的連線」延伸出去：

嘉義市腦性麻痺協會所舉辦的「我愛腦麻兒童繪畫—自由創作比賽」活動，鼓勵全部的幼

兒都參加，並融入「愛的連線」子題活動中（關心的人－需要幫助的人；關心的事－腦麻協會籌備運作資金；關心的行動－參加「我愛腦麻兒童」繪畫比賽、園遊會），喚起幼兒們能關懷腦麻的朋友，在活動當天參加現場繪畫比賽及園遊會活動，透過踴躍參加園遊會活動，幫助他們能募到更多的資金，支持他們能建立社區家園的夢想。所以安排每位幼兒先在班級裡畫好「自由創作畫」作品，企鵝老師會事前分發通知單，請家長在活動當天（12月04日）帶著孩子現場交件並參加園遊會消費，陪伴孩子一起關懷「需要幫助的人－弱勢團體」，把「愛的連線」的「線」延伸出去，培養每位幼兒都能主動關懷週遭的人、事、物，而受用一輩子，獲得帶得走的能力。

（六）愛的暖暖包之創意骨牌秀：

期末「愛心義賣」活動，班上挑戰 2000 片的創意骨牌秀，幼兒為了將場地充分利用，必須透過團結合作去實地測量、規劃、共同設計圖型，在過程中，也就學習了空間概念的應用，並興致勃勃地排列起來，有時會一不留神而導致骨牌應聲倒地，當時的無奈與失望全寫在臉上，但在「排骨牌、作愛心」的驅使下，總能一聲輕嘆之後，自我安慰道：「再排一次吧。」看著親手完成的骨牌秀作品，在義賣活動中完美展現，幼兒臉上都露出興奮與自信的表情。

五、創意教學的評量與省思

（一）教學評量

1. 形成性評量：

① 透過創意骨牌秀活動，豐富幼兒們的學習經驗，讓幼兒學習如何與人分工合作：

1月18日（日）的「愛的暖暖包」活動，班上將挑戰 2000 片的創意骨牌秀，其實在我們的心裡蠻擔心無法如期排列完成（16 日前）及無法達成全倒的紀錄，因為關鍵的問題很多，幼兒們可能辦不到，但我仍然會帶領著幼兒們體驗、進行「創意骨牌」，因為在我們的教育理念裡，目的在於：豐富幼兒們的學習經驗；讓幼兒在過程中，學習如何與人分工合作；會玩創意骨牌秀的方法，若萬一挑戰失敗，也沒有關係呀！（摘自 98/1/8 教學日誌）

② 耐心、毅力大考驗：

骨牌排列進入第二天，為了維護昨天好不容易完成的三朵小花，以及有鑒於昨天的混亂場面，為了避免全部幼兒排同一圖案時所造成的手忙腳亂，今天特地将小孩分組散開，並依幼兒特質分配排列圖形，例如：穩定性較高的排列高難度的圖形，較有創意的幼兒排列自由創作區，細動作發展較慢的或是較易浮躁的排列固定水草線圖。如此分配下去，果然成效出奇的好，這一組的小孩超乎意料之外地很快的把預訂的圖形完成，剩下小翔、小瑋兩位單獨排列難度較高，片數約 60~70 片的「魚型面圖」，我們在旁邊一直耳提面命放穩了再放手，眼見已到了最後魚尾階段，小瑋的魚卻應聲而倒，一群人轉頭看向他，他也是一臉無辜地呆坐在那邊，心中的無奈與失望全寫在臉上，一聲輕嘆之後，小瑋自我安慰：「哎！好可惜喔！全部都我自己排的耶！我要再自己排一次。」這就是骨牌的魅力！（摘自 98/1/14 教學日誌）

2. 總結性評量：隨機實施品格教育，期待每位大企鵝都能做位懂事的孩子





今天的「骨牌秀—破 150 片記錄」活動，過程中幾位幼兒，因骨牌一直因友伴的不小心讓骨牌整列倒了下來，相互大聲的責備對方而衝突不休，當然就無法順利排好骨牌破 150 片的紀錄。因已經到了收拾時間，老師只好再給他們 10 分鐘的時限，並與其他幼兒分享：「他們用大聲責備對方」解決問題的不是好方法（應可原諒友伴不是故意的過錯，趕緊重新排好骨牌，才是聰明的好辦法）。參加「骨牌秀—破 150 片記錄」小朋友，在一旁邊排邊聽老師的分析，聲音也就越來愈小，最後都沒有了聲音，只是趕緊排列骨牌，結果真的成功了，以 261 片的骨牌秀破了之前的紀錄（261 片骨牌全倒），連一旁觀賞骨牌秀的小朋友都興奮不已。當幼兒間出現「彼此用大聲責備對方」不當行為時，實施品格教育是最好的時機，於是輔導著幼兒們知道：彼此間應相互合作才能順利完成任務；可原諒他人的無心之過；大聲指責對方是於事無補…的處事方法，老師隨機進行品格教育，是期待每位大企鵝都能做位懂事的孩子。（摘自 97/11/17 教學日誌）

（二）教學省思

現在的孩子在物質及親情的氾濫澆灌之下，日益自我中心、自以為是。越來越多孩子是他的付出為理所當然，對父母需索無度。造成同儕相處的問題，更進而影響人格發展與學習。把關懷教育融入主題教學，一直是大班教學群努力的方向。因此在「線」的主題發展之初，我們就不斷思考著該以何種方式帶領孩子去探索、去領略人與人之間看不見的感情線。是從維繫著親情的臍帶談起？還是看不見的遠方思念？是朋友間的溫馨關懷？還是老死不相往來的疏離界線？在幼稚園階段，要如何讓孩子們體察到自己的富足？並進而透過感恩、關懷的活動連接人我之間無形的線，是我們努力的方向。

藉由「愛的連線—與骨牌的感性接觸」，關懷行動如同骨牌效應一般悄悄地在班上蔓延開來，老師們以身作則示範著尊重與關懷，彼此間溫暖、鼓勵、讚美的話語使整個空氣瀰漫著甜蜜的氣息，加油打氣與再接再厲是孩子們從遊戲中自然形成的環境教育，人與人之間的界線逐漸消失無形，連接著家人、同儕、師長與期望幫助別人的感情線正在緊緊相繫，孩子們純真良善的特質就這樣優雅地開展。

「品格教育」並非口號，透過一系列的骨牌體驗活動、繪本欣賞、以及生活經驗分享與討論，實實在在地落實在孩子的行為之中。在嘉大附幼這個溫馨接納的環境中，孩子們學習用正面的態度、感性的方式去對待週遭的人事物，散發出光明和溫暖，就如同一片片精心排列的骨牌，敲響出清脆輝煌、感動人心的壯闊畫面。

			
骨牌設計圖	團結合作排骨牌	終於完成浩大的工程	這就是手中有大愛心

叁、創意教學創新成效

一、知識力

- (一) 理解力：直線是骨牌初學者入門的第一步，理想的骨牌間距應該是骨牌高的 $1/2$ ，若間距太大會使骨牌行進速度太慢並且不易擊倒下一個骨牌，間距太小則骨牌容易卡住。爲了讓骨牌能夠很穩定地擺放於排列位置，幼兒在探索活動中發覺到拿起骨牌時需單手使用大姆指、食指及中指，再用三指拿穩骨牌下方即可順利地擺放到適當的位置。（註一）
- (二) 辨知力：在練習過直線排列後，幼兒進而發覺分叉、轉彎、連接等圖形的排列技巧，並經由嘗試與探索學習到線型與面型得不同變化。
- (三) 記憶力：透過同儕的經驗分享，於練習過程中小心翼翼地避開錯誤，達成目標。
- (四) 鑑賞力：共同欣賞同儕所排列之骨牌大挑戰，並樂在其中。

二、情意表現力

排骨牌時在精神的耗費上是很快的，可不要小看他只是一個簡單的動作，拿起來放到指定位置，如此簡單而已，同樣的動作如果要做一百、一千、一萬甚至一百萬次，每次都要到達指定的正確位置，這將會是一向多麼艱鉅的任務，因此幼兒從爲了共同目標一愛的連線，所進行的創意骨牌秀，展現出相當高的情意表現力。（註二）

- (一) 自信力：幼兒對骨牌的排列技巧與注意事項相關內容回答的信心增強。
- (二) 貫徹力：工作較能堅持到底完成目標。
- (三) 挑戰性：比較願意接受挑戰。
- (四) 精進力：願意花更多時間在主題活動得討論學習或改進。
- (五) 發問力：學生發問意願增強。
- (六) 尊重心：肯定他人的長處、珍惜使用公共資源。
- (七) 開放性：願意接受他人意見及發表自己意見。
- (八) 合作力：團隊精神增強。

三、思考力

在排骨牌時，我們必須時時計算這一連串的骨牌效應是否能依序完成，這「時時刻刻的計算」就是我們數學能力的培養。此外我們會設計許多機關、效果，這些東西都是需要一些基本的物理或數學概念才能達成，當我們在設計時，我們是否也應用了許多這些概念？甚至如果我們不清楚，我們爲了達成效果，我們還會去觀察友伴、嘗試錯誤、詢問分享、查詢資料...等，無形中我們也就有所學習。有時候我們必須因應場地的限制來排骨牌，爲了將場地充分利用，我們必須規劃、設計，在過程中，我們也就學習了空間概念的

應用。(註三) 其中不但有理則性思考：分析、比較、歸納、演繹、批判，還涵蓋了聯想性思考：相關、取代、擴展、縮小、逆向、重組。

四、資訊力

- (一) 收集力：書面、網路的資料收集。
- (二) 解讀力：抓住資料重點涵意。
- (三) 組織力：按 logic 分類、整理。
- (四) 應用力：將資訊用到相關處。
- (五) 智財觀：資料來源表示(註明)清楚。

五、創作表達力

- (一) 正確性：呈現知識的意涵或技法的最佳化—使用簡報及圖片的方式呈現視覺多樣性。
- (二) 熟練性：對於內容表達或技法運用純熟，能如期完成精緻度高的 2000 片創意骨牌秀任務。
- (三) 效率性：知識呈現或練習在時間上及其他資源有效的運用。
- (四) 豐富化：內容呈現多元，能運用多種素材進行圖形的變化與創作。
- (五) 活潑化：內容呈現有節奏、有律動或流暢，圖形編排色彩鮮豔活潑。
- (六) 新穎性：創作內容具新穎及高度獨創性。
- (七) 細緻性：創作內容表達注重細節，配合愛的連線終止於愛心，展現出人人用雙手獻出愛心，成就出花香處處，

七、技能

- (一) 正確性：幼兒能以正確方式表達其動作並完成 2000 片骨牌秀的排列。
- (二) 熟練度：幼兒如期地完成創意骨牌秀任務。
- (三) 品質性：幼兒能設計出線圖，如：水草、大手；面圖，如：愛心、魚、花朵；分叉線，如：藤蔓、彩虹等精緻度高的作品。

* 註一、註三參考自「台灣骨牌協會網站」。

* 註二摘自於「凸眼大金魚的骨牌部落格」。