

生活課程中遊戲教學建構及其相關能力發展之研究

118-121

李駱遜/國立教育研究院籌備處副研究員

遊戲是兒童生活的中心，也是其學習認識生活環境的方式之一，兒童的學習若能配合其發展與興趣，以實際的操作、體驗、探索、建構、演練、角色扮演等方式進行較易融會貫通，形成概念，化為行動。再者，以遊戲教學的型態進行學習，在歡愉的氣氛中更易引發兒童的好奇心，提升學習興趣，並可在其與周圍的人、事、地、物的互動歷程中培養相關的行為與態度。

本研究的目的為：

- 1.與低年級教師合作，設計符合低年級兒童發展與興趣，並具統整性的遊戲教學活動；
- 2.進行遊戲教學，以瞭解教學的真實情況，並形成遊戲教學的特質；
- 3.從低年級兒童在遊戲教學中的各項表現，瞭解其相關知能的發展；
- 4.檢視遊戲教學之得失，據以修訂遊戲教學活動設計，並探討教師對遊戲教學的想法與心得。

本研究以三年時間在一所國小的低年級班群進行遊戲教學，蒐集資料的方法包括教學觀察、班群會議、攝影、訪談、文件分析，分析歸納後的結果如下：

一、遊戲教學的特質：

- 1.教師有規劃、有引導、且能達到預期的學習目標。
- 2.遊戲過程有趣、新奇、刺激，且有不可預測性，激發兒童的好奇心，主動參與。
- 3.為配合遊戲的進行，兒童常需發揮創意，自製相關的玩物、道具。
- 4.遊戲場地多元化，讓兒童接觸不同的生活情境，面對真實的問題，以及需負的責任等。
- 5.遊戲的型態多以操作、表演、角色扮演、比賽、闖關等方式進行。
- 6.遊戲是以小組方式展開，兒童在領導與服從、分工與合作、接納與包容等有充分的體會與自我調整。

7. 遊戲以競賽方式進行時，由兒童自訂規則，遵守規則；以角色扮演進行時，亦是由小組討論決定角色，甚至自編劇情。
8. 遊戲的玩法常視兒童興趣而更新或增加其複雜度。
9. 遊戲教學亦有整合其他學習內涵及能力的功能。
10. 兒童自主、自發性的學習因其經驗和能力的逐漸增進而大幅提升，可反映出其學以致用。
11. 遊戲活動的歷程中有許多的討論與省思，讓兒童有機會不斷的展現自己，肯定自己，並學習欣賞他人、關懷他人、關愛世界，幫助兒童的情緒與社會互動有正向的發展。

二、遊戲活動的建構

1. 根據『生活課程』教科書挑選合適的主題、參考教師曾實施過的活動及構思全新的遊戲，設計具趣味性、挑戰性、競爭性、教育性、整合性的遊戲教學活動，三年共設計了29個遊戲教學活動。
2. 兼顧『生活課程』中的三個領域均衡。
3. 學習目標對應『生活課程』及其他領域的相關能力指標。
4. 遊戲活動的設計是依『計畫-教學-省思』的步驟進行。教學後會再依據兒童學習的反應與教師的省思予以修正後完成。
5. 時間：以一節課為原則，或視實際情況延長。
6. 場地：按遊戲性質與需要在不同的場地進行。
7. 教具：視所需由學校、家長提供，或由教師製作，供班群輪流使用。
8. 玩具：配合遊戲活動由兒童自行創作或由小組共同完成。
9. 玩法：列出簡單步驟，由教師按照自己的想法與兒童的經驗進行。
10. 評量：教師觀察、兒童口頭報告、自評、小組互評、家長評量、圖畫日記等。
11. 建議：根據教學得失，給予更周延的改進意見，或延伸活動的建議。

三、兒童能力的展現

1. 因遊戲活動性質而展現對自然科學、人際互動、藝術、表演、製作等的知能。
2. 在不同遊戲中展現出的共通能力或態度：表達、溝通、自信、領導、

服從、分工、合作、接納、包容、互助、同情、同理、尊重、欣賞、思考、創意、觀察、探究、反省、解決問題、遵守規則、不怕挫折…。

- 3.兒童能力的層次：透過實際參與不同性質的遊戲活動，兒童的經驗、背景知識遞增，因而能觸類旁通，對許多概念能知其然，亦知其所以然，其能力得以漸增，獨立、自主的學習與表現亦隨之遞增。

四、兒童能力的探討

- 1.有些能力是兒童原先並未具備或較粗淺的，透過遊戲教學擴展了其視野，給其有接觸、練習或有再深化的機會，還對其價值觀提供再討論與澄清的空間。
- 2.有些能力是兒童已具備，卻在一般課程中不易有展現的時機，遊戲教學給予他們有充分表現自我的機會。
- 3.有些是兒童已具備此概念，卻未能實踐，透過遊戲教學的體驗、省思到其重要性，激發了其同理心、關懷情，而有了行動的意願。

五、教學後的省思

- 1.班群合作：能集思廣益，互相支援，節省時間，資深教師亦發揮帶領資深教師的功能，使教學更周延，教師的能力亦增強了。
- 2.教學觀察：由兒童的表現，發現兒童平日不易見到的能力；也因觀察到兒童各項能力的增進，鼓勵更多自主性的思考與行動。
- 3.對遊戲教學的看法：可使教學再加深加廣，讓兒童有更豐富的體驗和學習。即使學習落後的兒童也能在輕鬆的氣氛下投入遊戲中的學習。
- 4.知識的學習：透過遊戲教學，兒童也可以學到『生活課程』中『社會』、『自然與生活科技』、『藝術與人文』等的相關知識。
- 5.教師角色：教師由遊戲教學開始時的主導角色逐漸轉為提供線索、建議或延伸遊戲可能性的角色。
- 6.更多的省思：「有時候孩子的不專心和自己的課程設計不夠吸引人有關」、「為這些孩子，我還能做些什麼？」…。
- 7.『生活課程』能力指標：逐漸能掌握，但遇部分指標和學習目標不易對應或模稜兩可者，教師間會再討論，也期盼課程綱要能再修正。
- 8.『生活課程』的教學：漸能以統整的眼光進行教學。部分專業內容不易

融入，會由班群討論與合作另外設計補足，或以遊戲型態呈現，因而較能讓兒童有多元、整合性的體驗。

根據上述，本研究得到以下的結論：

- 1.以遊戲為『生活課程』教學型態，可讓知識走出書本，能力走進生活。
- 2.遊戲並不僅是好玩而已，它讓兒童身在其中，有始於快樂，終於智慧的效果。
- 3.透過遊戲教學，教師更可看到兒童多面的能力及有待啟發的無限潛能。
- 4.經過「實驗摸索」、「漸入佳境」和「得心應手」三個階段，遊戲教學在現實與實驗的拉扯中找到平衡點，讓一般教師亦可參考應用在其教學之中。