

第五章

幼稚園課程標準 「六大領域」之探討

試題預測分析

1. 本章主要深入探討教育部於 76 年 1 月 23 日修訂公布的「幼稚園課程標準」，此課程標準幾乎是每位幼兒工作者宜深入瞭解的，更是考題中的常客。
2. 各位準教師首先應先瞭解的是：此課程標準是以「活動課程設計」型態做統整性的實施，採用「單元(主題)教學」，並以「心理組織法」來加以設計，打破學科邊界。此部分是教甄、教甄中喜歡以選擇題的出題方式。
3. 幼稚園課程範圍分成六大領域，分別為：健康、遊戲、音樂、工作、語文、常識(數量形)六類，每一類宜注意教學重點與原則，考試中主要以「問答題」的方式加以命題。相信一定能精準準備、歡喜收穫。
4. 本章可進一步配合第六章，注意可加以運用的教學方法。
5. 最後，本章補充了「角落教學」、「美國發展合宜課程」，宜著重特色分析，以及選擇題的命題方式。
6. 本章重要性：★★★★★

綱要導覽

「六大領域」之探討
幼稚園課程標準

1. 健康領域方面
2. 遊戲領域方面
3. 音樂領域方面
4. 工作領域方面
5. 語文領域方面
6. 常識領域方面
7. 角落教學法
8. NAEYC 的「發展合宜課程」

重點突破

根據幼稚教育法（教育部，民 70）第一條指出：「幼稚教育以促進兒童身心健全發展為宗旨。」而第三條規定也說明我國幼稚教育目標為：「維護兒童身心健康、養成兒童良好習慣、充實兒童生活經驗、增進兒童倫理觀念、培養兒童合群習性」。我國幼教課程訴諸正式規範，始於民國十八年教育部頒布「幼稚園暫行課程標準」，期間曾經五次修訂，七十六年一月二十三日教育部修訂公布者，即為我國現行「幼稚園課程標準」（教育部，民 76），其中將幼稚園課程範圍分成六大領域，分別為：健康、遊戲、音樂、工作、語文、常識（數量形）六類，並以活動課程設計型態做統整性的實施，採用單元（主題）教學，以心理組織法徹底打破學科界限，不以學科性質來區分教材，而以一個有價值、有興趣的問題，或實際的活動為中心來聯絡貫穿各科教材，使幼兒在學習過程中獲得完整的知識和經驗。是以，幼稚園課程標準強調的領域教學，與目前國民中小學實施之九年一貫課程七大領域，標榜課程統整的精神，實有不謀而合相近之處。

以下便針對幼稚園課程標準（教育部，民 76）的六大領域分別做說明：

壹 健康領域方面

根據現行的幼稚園課程標準（教育部，民 76），健康領域目標有：

- (一) 滿足幼兒身心需要，促進幼兒身心均衡的發展。
- (二) 充實幼兒健康知能，培養幼兒健康習慣與態度。
- (三) 鍛鍊幼兒基本動作，發展幼兒運動興趣與能力。
- (四) 擴展幼兒生活經驗，增進幼兒社會行為的發展。

(五)實施幼兒安全教育，協助幼兒獲得自護的能力。

而其內容範圍為：

1. **健康的身體**：包括(一)健康的生活習慣(二)健康檢查(三)運動能力與興趣(四)疾病的預防(五)營養和衛生。
2. **健康的生理**：包括(一)心理需求：(1)安全感(2)好奇和冒險(3)被愛與同情(4)自尊和自信(5)獨立和表現(6)成功和讚賞(7)公正和合理(8)其他。(二)社會行為與生活態度：幼兒時期主要的生活環境是家庭到幼稚園，其社會性的發展是由個人進入到友伴及團體的過程，社會適應良好的幼兒，具有下列數項特徵：(1)獨立性：能離開父母，參與、進入校園生活。(2)友伴關係：能和友伴參與遊戲或教師引導的團體活動，和同伴相親相愛，共同遊戲工作。(3)遵守秩序：能遵守父母或教師交代過的事情。(4)習慣與態度：具有良好的社會生活習慣與態度。如能維持生活環境的安寧和諧、合作、尊重他人、愛惜公物等。(盧素碧，民79)
3. **健康的生活**：包括(一)安全的知識(二)意外事件的預防和處理(三)靜息和健康(四)其他—良好衛生、安全習慣的培養、家庭和學校環境衛生與安全的維護。(劉冠吟，民93)

健康教育之指導方法：

1. **個別指導**：由於幼兒有個別差異存在，必須根據調查紀錄、調查結果、及訪問情形，發現每位幼兒身心健康及習慣實踐方面所產生的困難，予以適當的個別指導。並應與家庭聯絡，共同指導矯正。
2. **定時指導**：每日教師和幼兒共同討論時，給予觀念、知識、習慣態度等各方面的指導。
3. **團體指導**：利用集會與其他團體活動是予以指導，或在其他如故事、常識等教學中，隨機予以指導。
4. 利用同時學習原則，加強附學習指導。

貳 Ⅱ 遊戲領域方面

依「幼稚園課程標準」(教育部，民76)中遊戲課程教學目標之規定如下：

- (一)增進幼兒身心健康與快樂。
- (二)滿足幼兒愛好遊戲心理與個別差異需要。
- (三)增廣幼兒知識、擴充生活經驗。
- (四)發展幼兒創造思考與解決問題能力。
- (五)培養幼兒互助、合作、樂群、公平、競爭、遵守紀律、愛惜公物等社會品德。

遊戲課程教學的內容範圍為：

- (一)感覺運動遊戲（如：擲球、三輪車、滑梯等）
- (二)創造性遊戲（如：積木、泥、沙、水、顏料、紙等）
- (三)社會性活動與模仿想像遊戲（如：扮家家酒、動物園、打仗等表演、講故事、個人的競爭、團體的競爭等）
- (四)思考及解決問題遊戲（如：計數、猜測、拼圖等）
- (五)閱讀及觀賞影劇、影片遊戲（如：故事書、錄音帶、電視、木偶戲等）。（朱敬先，民 84）

黃永寬（民 93）提出遊戲與玩耍不同之處，他認為：遊戲列入幼兒課程是指有目的、有規則遊戲。所有的遊戲都包括玩耍，但是所有的玩耍並不全是遊戲。因為幼兒玩耍時可以自己決定玩耍的方式，自由選擇喜歡的玩伴，他們在無目的、無規則的情境中自由玩耍。但是遊戲一定是有規則、有目的，而且在教師嚴格的指導下，遵守規則、進行活動。這裡所指教師的指導不是支配、不是強制，而是以有組織的遊戲規則，啟發和保持幼兒對遊戲的興趣和熱情，提升幼兒遊戲的教育價值。例如幼兒的足球活動是屬體能課程的一種活動，它必須遵守裁判員的指揮，按照一定的遊戲規則嚴格的進行。幼兒隨著年齡的成長、心智發展的成熟，逐漸由無目的的自主自導的玩耍，進到有組織有規則的遊戲。因此遊戲遂成為有價值的課程活動，從事幼兒教育工作者也因此應當積極研究幼兒的遊戲行為，並依循幼兒身心發展的需要、興趣及喜好，給予幼兒適當的遊戲課程安排，藉以發揮遊戲課程的教育價值。

Froebel 是第一位闡揚「遊戲」功能及價值的人，「遊戲」是幼兒期最純粹的精神性活動。「遊戲」與「恩物」正是非常合乎幼兒的發展論，也即是今日幼兒教育提倡的「從遊戲中學習」的理念來源。教育家盧梭主張自然的教育，更強調幼兒遊戲的重要，他認為幼兒在遊戲場所學習的功課，比在教室內所學到的價值要大至百倍，茲分項說明如下：

- (一)增進幼兒身心的健康：由於遊戲活動有促進身體各部器官生長、血液循環、新陳代謝及筋肉調節等作用，故遊戲活動可增進幼兒身體的健康。也由於遊戲為幼兒伴以快樂情緒的本能活動，參加遊戲的幼兒自可獲得心理的愉快和滿足。
- (二)培養幼兒品德：由於品德教育重在實踐、故幼兒的服從、公平、守法、互助、合作、忍耐、機智、勇敢、自制等美德，皆可由實際的參與遊戲活動而自然養成。
- (三)抒發幼兒的想像力：幼兒寄託和抒發其幻想力的有效方法是利用遊戲，唯有在遊戲活動中幼兒的幻想力才能獲得自由的發展。幼兒的遊戲行為始於模仿，漸漸的會脫離模仿而進至幻想。幼兒喜歡用實物（玩具等）實現他們心

靈中的幻想，也喜歡用實務烘托出他們想像中的情境，所以他們有時會結伴，有時喜歡獨處，利用遊戲很自然的進行。教師及父母們若能供給幼兒良好的遊戲環境，激發幼兒遊戲的興趣，自可抒發其幻想力，達到幼兒教育預期的目的。

(四)助長幼兒智力發展：遊戲為幼兒學習、實驗及探討自己、或周圍一切事物的一種方法。遊戲可使幼兒獲得事物的新經驗，以及與舊經驗類化的新連結。所以遊戲對於發展幼兒的知覺與感覺、鍛鍊記憶與判斷、發揮想像力及創造力，以及增進注意力及推理力，都有深切的影響。幼稚園為提高遊戲的教育效果，除依幼兒年齡設計合宜的遊戲項目外，還應多購置遊樂設備。良好的遊樂設備不僅能夠增進幼兒直接的經驗，也可以鍛鍊健美的姿態，訓練敏捷的動作。幼兒有好勝的欲望、濃厚的遊戲興趣，指導者及父母若能及時把握，必有助幼兒潛在心理的充分發展。

(五)矯正心理失常的幼兒，輔助幼兒心理正常的發展：利用遊戲治療心理失常幼兒的方法，心理學家稱「遊戲治療法」。教師應參與幼兒的遊戲活動，從共同的活動中直接瞭解幼兒情緒上的困擾和不安，隨時予以輔導。幼兒在遊戲活動中，往往把壓抑在內心的苦悶或衝突，向外發洩，藉以消除個人的緊張和不快，幼兒在遊戲中可以盡量表露其怨恨的情緒或行為，而不受到他人的責難。幼兒也唯有在遊戲活動中表現的最真摯，治療者應隨時把握機會，觀察正在遊戲中兒童的動作，藉可據以探悉其不正常的病原所在，而適時予以積極的輔導。所以遊戲可矯正行為不良適應的兒童，同時也可輔助兒童心理正常的發展。

由此可知幼兒遊戲的目標在於鼓勵幼兒學習基本動作能力、身體適能、身體能力等身體的運動，並透過身體運動學習認知、情意的發展，以增進幼兒適應將來社會生活的能力，而其最終的目的無疑是希望幼兒能藉由運動遊戲來學習基本動作能力，發展身體動作技能、增強體質、促進身心全面發展，並為幼兒未來的成長打好基礎。

而幼兒遊戲教學除應符合幼稚園之課程標準外，也須符合幼兒的身心發展，以及配合良好的教學模式，即以幼兒為中心，提供幼兒多方的探索機會，而非僅提供模仿學習的教學方法。（黃永寬，民93）

因此，幼兒遊戲教學並非只要幼兒做運動，若忽略幼兒身心狀況，讓幼兒做質量不當的遊戲，不但使幼兒安全受到威脅，並且會造成幼兒精神面、身體面、社會面的負面影響，而且也違背幼兒遊戲教學的宗旨。所以教學實應以幼兒為主體，教師在教學過程中提供幼兒遊戲的情境及角色扮演，並應用幼兒的心像，增加幼兒探索的機會及培養其創造能力，使幼兒從遊戲的教學情境中獲得技能、認

知、情意的發展，並將所學的經驗融合成自己的知識，以適應未來的社會生活。
(許麗鳳，民 85)。

參 II 音樂領域方面

今日的幼兒音樂活動，不再只是唱唱跳跳的身體節奏的活動，而是在於培養幼兒的音樂感、節奏感、創造力、以及真、善、美的情操。因此教師不需是音樂家、舞蹈家，最重要的是需要瞭解幼兒的身心發展特徵與需要，透過遊戲以達成「綜合性的教育」，因為幼兒的音樂教育包含有「知的教育」、「體育教育」、「人格教育」、「美的教育」以及「社會化教育」。因此，遊戲和音樂可以說貫穿了全部的幼兒教育課程，而使整個教育變得活潑生動。(蔡秋桃，民 85)

依現行的幼稚園課程標準(教育部，民 76)，音樂教育課程目標如下：

- (一)增進幼兒身心健康的均衡發展。
- (二)激發幼兒愛好音樂的興趣。
- (三)培養幼兒音樂的基本能力。
- (四)啟發幼兒對音樂的表現能力。
- (五)發展幼兒互愛、合作、快樂、活潑的情形。

而其範圍內容為：(盧素碧，民 79)

(一)唱遊

包括(1)關於日常生活的(2)關於自然現象的(3)關於紀念日的(4)關於常見動植物(5)關於愛國的(6)關於表演用的(7)關於故事的(8)關於兒童歌謠及地方歌謠的(9)關於遊戲的

(二)韻律

包括(1)模擬韻律：聽琴聲模擬日常生活習慣與事物；模擬動物的動作；模擬故事角色的動作等。(2)自由韻律：幼兒運用身體各部分的動作，隨心所欲自由表現「曲」或「歌」的節奏或表情。

(三)欣賞

欣賞教學先從「聆聽」及「辨別」自然界的和人為的各種聲音開始，養成幼兒對周遭環境聲響的敏銳度；再選擇適當的樂曲供幼兒「欣賞」。選擇樂曲時注意事項：宜多樣化、宜循序漸進、宜短小精簡、宜具明確音樂概念、宜具適切性。釐清教學目的，不要讓幼兒做漫無目的的欣賞，也避免的目的定位為背景音樂。教師本身必須喜愛所教的樂曲，欣賞時間不宜過長，樂曲要簡短些，塑造一個輕鬆、愉快、沒有壓力的情境。所有音樂活動，必須要有幼兒的親身參與和積極投入才有意義。老師在設計音樂欣賞活動時，要斟酌幼兒的接受程度和興趣，並側重生活化的教材，安排

遊戲化的活動。

包括了：(1)聆聽自然界和人為的各種聲音。(2)樂曲的欣賞。(3)辨別聲音的大小、高低、強弱、快慢、長短等遊戲。

(四)節奏樂器

包括了(1)小樂器的敲打及合奏、分奏。(2)利用相似音響物或自製克難樂器，學習敲打。(3)組成小樂隊來合奏，以培養節奏感，並滿足團隊合作的慾望。

幼兒音樂教學實施要點如下：（蔡秋桃，民 85）

- (一)教師選擇教材時，應以輕快、活潑、簡短而適合幼兒興趣及能力為原則，在教學前要有充分的準備。
- (二)歌唱，韻律、表演及欣賞活動等，均可多利用唱片或錄音帶，讓幼兒反覆多聽，如此可增進其學習音樂的興趣，訓練幼兒聽某種音樂並做某種動作（如整隊、行走、遊戲、靜息等），以養成其安靜欣賞音樂的習慣。
- (三)新歌教學：幼兒喜歡唱自己會唱的歌，故每日唱歌時先複習舊歌，等到適當時間再教唱新歌。
- (四)表演：所選歌曲或樂曲要容易表演，讓幼兒多聽，使能記熟或背唱。也可鼓勵幼兒自由創作表演，教師則從旁輔導，使能表演自如而生動有趣。教師可與幼兒同歌共舞，增進其能力和興趣。

幼兒音樂教育是很重要的，「幼稚教育之父」福祿貝爾即深信音樂教育對於幼兒的影響和價值。且盧梭其著作「愛彌兒」中強調對於兒童的教育應採取自然的態度，不應有過多的限制。主張音樂教育普及化，認為聽覺與觸覺、視覺一樣，需依照幼兒本身的興趣，同時並透過親手操作、體驗來獲得學習效果。（陳雯華，民 93）。康米紐思認為感官是兒童獲得知識的重要途徑，認知方式來自於「實物」，當實物出現時，兒童可經由五種感官來獲取完整的知識。音樂對人而言是特別自然的，出生時的哭聲就是屬於自己最初的音樂。學前階段應提供音樂經驗來幫助兒童發展天生具有的音樂能力，強調透過聽的學習是具有意義學習感官方式之一，讓兒童藉著常歌與音樂遊戲方式，不但容易獲得知識，亦可使耳朵與心靈沉浸在音樂中，使孩子獲得快樂。（陳美好，民 83）。羅傑（Roger, C.R. 1902-1989）也是支持以兒童為中心的教學歷程，教師只是扮演激勵者的角色，佈置教學情境、提供認識音樂所需的各種探索經驗，包括創作、唱歌、吟誦以及律動等，讓學生自己面對學習的內容。（謝苑玫，1994）

準此以觀，幼兒音樂教育的目的，在於培養幼兒的音樂感、節奏感，體驗音樂概念，以及情緒的感受，使其懂得感受音樂，將音樂更豐富、更深入於幼兒生活-音樂的生活。因此，音樂教學的主要目標，是以幼兒為中心，而不是以教師為

中心，強調的是培養幼兒的歡樂情緒，而不在於技巧的訓練。

肆 II 工作領域方面

在幼稚園課程標準（教育部，民 76）所訂定之六大領域中的「工作」，和目前正在實施之九年一貫課程「藝術與人文」領域中的「視覺藝術」除了名稱相異，內涵其實同屬美術教育。在幼稚園裡，「工作」的進行多由教師配合課程活動需要，提供材料、工具，經由繪畫、紙工、雕塑、工藝等內容，達到滿足幼兒對「工作」的自然需求，培養幼兒良好的「工作」習慣與態度，且能促使幼兒認識「工作」材料與工具的使用方法，以擴充幼兒生活經驗，並培養「工作」的興趣，增進幼兒欣賞、審美、發表及創造的能力。

依現行的幼稚園課程標準（教育部，民 76），工作教育課程目標如下：

- (一) 滿足幼兒對工作的自然需求。
- (二) 培養幼兒良好的工作習慣與態度。
- (三) 增進幼兒欣賞、審美、發表及創造的能力。
- (四) 促使幼兒認識工作材料與工具的使用方法。
- (五) 擴充幼兒的生活經驗並培養工作的興趣。

而其內容範圍為：（張淑美、吳秋波，民 87）

(一) 繪畫

在幼兒工作中份量很重，它是幼兒最早的表現造型形式，是滿足幼兒發表，發揮想像力、思考能力、創作力最佳的一種學習活動，教師應善用各種教學方法，供給各種工具與材料，如各類筆或彩色顏料，供幼兒自由表現創作。

繪畫包括了：(1)自由畫(2)合作畫(3)故事畫(4)混合畫(5)圖案畫(6)顏色遊戲畫(7)版畫（林佩蓉、陳淑琦，民 92）

(二) 紙工

指的種類繁多，價格低廉，在日常生活中接觸機會可能最多，應用也日亦增廣。因紙的操作方便，使用工具簡單，用各種厚薄的紙張，以摺、剪、撕、貼、編織等方法，可製作平面、半立體、立體的成品，變化多端，可讓幼兒自由創作造型，趣味無窮，平時也應指導幼兒蒐集各種紙類加以應用。

紙工包括了：(1)剪貼工(2)撕紙工(3)摺紙工(4)紙條工(5)紙漿工(6)造型設計(7)廢紙工（林佩蓉、陳淑琦，民 92）

(三) 雕塑

包括(1)泥工：是一種極富創造性的工作，適合幼兒立體造型之表現，

99 年幼稚園課程與教學

一、選擇題

- () 1. 下列何者較能提供幼兒學習與運用知識的質性資訊？
 (A)練習本 (B)作品集 (C)測驗卷 (D)發展檢核表
- () 2. 在「昆蟲」的教學主題中，下列何者屬於第一手的操作經驗？
 (A)讓幼兒飼養昆蟲 (B)讓幼兒欣賞昆蟲生態影片
 (C)讓幼兒觀察昆蟲模型 (D)讓幼兒將昆蟲生長圖片進行排序
- () 3. 下列哪些活動較適宜精細動作技能的評量？
 甲、跑步 乙、跳遠
 丙、撕貼畫 丁、拼裝樂高積木
 (A)甲乙 (B)甲丙 (C)乙丁 (D)丙丁
- () 4. 「工作」課程實施的最後教學步驟為下列何者？
 (A)整理收拾 (B)歸納工作注意要項
 (C)示範工具的使用法 (D)師生共同欣賞分享作品
- () 5. 下列何者不是蒙特梭利教學 (Montessori Method) 日常生活練習區主要培養的能力？
 (A)創造力 (B)專注力
 (C)良好的工作習慣 (D)獨立自主的能力
- ▶▶ 蒙特梭利的教學主要分為 5 大領域，分別為：(1)日常生活教育；(2)感官教育；(3)數學教育；(4)語文教育；(5)文化教育。而日常生活教育：主要透過倒水、擦桌子、綁鞋帶等生活自理工作，協助孩子發展大小肌肉、手眼協調並養成良好的工作習慣；培養專注力；學會照顧自己、發展獨立自主的能力，變得獨立。因此本題選(A)。
- () 6. 王老師說：「我很高興小珍會把積木和大雄分享！」這是運用學習論的哪一種概念？
 (A)塑造 (shaping) (B)削弱 (extinction)
 (C)制約 (conditioning) (D)正增強 (positive reinforcement)
- ▶▶ 利用激勵的方法，使良好行為繼續出現，此種激勵就是一般人所謂的獎賞，稱為「增強」(reinforcement)，若屬於積極性的則稱之為正增強，或稱積極增強。主要針對好的行為給予獎賞或鼓勵，以增加此行為發生的頻率或強度。而負增強：移除某些孩子厭惡的刺激，期望的行為便會增加。因此本題選(D)。

二、問答題

◆ 99-1 ◆

派頓 (M. Parten) 從社會發展觀點而史密蘭斯基 (S. Smilansky) 從認知發展觀點看幼兒的遊戲，分別將遊戲分為哪些階段？請列舉之。

認知發展論者皮亞傑 (Piaget) 認為遊戲是對環境刺激的同化，是使現實符合自己原有認知結構的方式，換言之，幼兒在遊戲中不是學習一項新的技巧，而是透過遊戲表達、練習和鞏固他們以前可能在非遊戲情境看過或聽過的技巧，以下茲分述派頓 (M. Parten) 及史密蘭斯基 (S. Smilansky) 之遊戲主張：

一、派頓 (M. Parten) 之遊戲主張：

- (一)無所事事的行為：閒坐、原地跳動或到處閒逛，沒有做什麼特定的事情。
- (二)旁觀行為：在一旁看別人玩或和他人說話，但沒有參與其中。
- (三)單獨遊戲 (2 歲至 2 歲半)：獨自一個人玩，玩的材料和鄰近兒童玩的不同，沒有和別人交談。
- (四)平行遊戲 (2 歲半至 3 歲)：玩的玩具和從事的活動和身旁的兒童類似或相同，但沒有意圖和身旁的兒童一起玩。
- (五)聯合遊戲 (3 歲半至 4 歲半)：和其他兒童一起玩，彼此間偶而有簡短的交談，或互相借用玩具，但彼此沒有分工，有沒有共同的目標，仍以個人的興趣為導向。
- (六)合作遊戲 (4 歲半以後)：和其他兒童一起玩，彼此之間有著共同的遊戲目標。

二、史密蘭斯基 (S. Smilansky) 之遊戲主張：

- (一)功能遊戲：強調練習是有其功能的。例如：訓練大小肌肉的發展。
- (二)建構遊戲：在練習與符號遊戲之間形成。例如：積木。
- (三)戲劇遊戲：加入符號的表徵，而形成。例如：扮演遊戲。
- (四)規則遊戲：同皮亞傑主張規則遊戲的產生，指從遊戲的規律中產生規則。例如：玩剪刀、石頭、布的遊戲。

◆ 99-2 ◆

請舉出五項增進幼兒社會技巧的策略。

Thompson 研究主張幼兒教師採取的主動、引導的角色，能夠促使幼兒正確的利社會行為發展。以下茲提出增進幼兒社會技巧之相關策略，說明如下。

一、提供利社會行為的楷模學習

社會學習論 Bandura 提出行為可以從兩個途徑學習：一為直接經驗，另一則為觀察別人所獲得的結果而學習 (即楷模學習)。所謂的觀察學習是：觀察學習者透過觀察注意去瞭解楷模的反應，藉以建立正確的社會技巧。當教師與幼兒、家長或同事互動時，應該表現出適當的關懷、尊重及回應，以作為幼兒學習的典範。