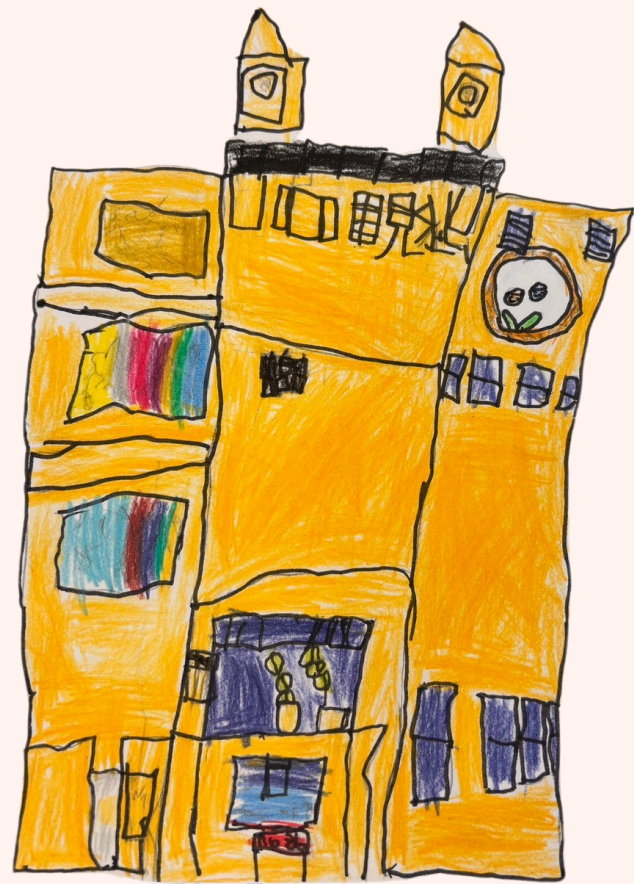


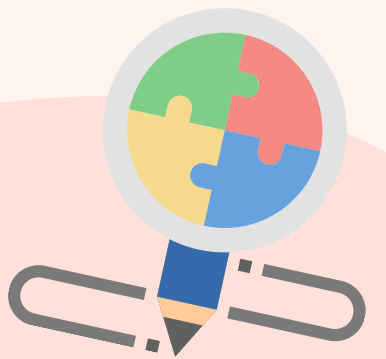


桃園市政府教育局



桃園市立龜山幼兒園 跟著藍黑點黑點玩遊戲場

幼兒STEAM成果發表



主題緣起

探究方向：

沒有遊戲場可以玩的我們，開始去尋找學校附近好玩的遊戲場為課程的開端，透過實地踏查、遊玩操作，回顧整理遊玩經驗後，逐步累積對各個遊戲場的探索與發現，將這些經驗整理成書面及影像紀錄，介紹給園內其他班級，希望他們也能一起去遊戲場玩。

1

遊戲場大小事

主概念一



【學校附近好玩的遊戲場】

學校附近有哪些好玩的遊戲場呢？從我們隔壁的里民活動中心為起點開始！讓我們一起走去看看吧，出發！



【社區遊戲場大不同】

我們透過Google map在尋找最近的遊戲場，是足球公園，我們比較這兩個遊樂場有哪些相同及不同的地方。



【這樣玩，才安全】

遊戲安全很重要，我們一起討論怎麼玩才是正確的玩法，我們要保護自己照顧別人。



【遊戲場還能玩什麼】

遊戲場除了各種設施，還能做什麼事情呢？我們喜歡在這裡野餐、跳舞，和玩一二三木頭人喔～



【設施好玩指數大調查】

遊戲場有好多遊樂設施，我們來調查並記錄：好玩指數／安全度／適合度／難易度



幼兒STEAM成果發表

課程介紹

2

藍點點遊玩指南

主概念二



【下雨了，出不了門怎麼辦】
一直遇到下雨天！沒有辦法出門，明天會不會下雨呢？我們來練習天氣和看氣象預報吧，希望明天是個好天氣！



【遊戲場帶回藍點點】

把遊樂場帶到學習區中，把我們看到的在不同學習區創作出來。從數學區中把我們走過的路都畫下來，幫助我們記得去遊戲場的路線。



【我們的遊玩地圖】

從地圖開始製作，把我們走過的路都畫下來，才能告訴大家怎麼去這些好玩的遊戲場。



【一起來做遊玩指南】

我們想和大家分享玩遊樂場的經驗，所以我們我們一起製作遊玩指南，裡面有我們有趣發現及重要提醒。



【遊戲場特派員，出動！】

除了用指南手冊介紹之外，我們還請遊戲場特派員直擊現場拍攝影片來向大家介紹怎麼去怎麼玩。

3

遊玩指南發表會

主概念三



【發表會前的練習】

我們練習介紹遊戲場指南，以及我們創作的作品，讓自己說清楚不要緊張



【發表會前的場佈】

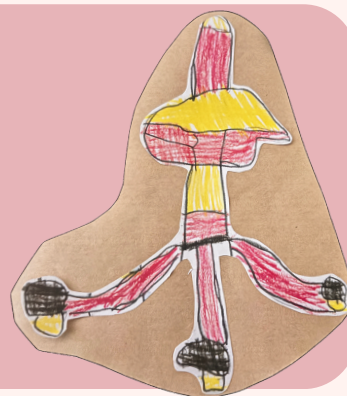
發表會的前一天，我們一起把場地布置好。



幼兒STEAM成果發表

T

- 透過Google Map 來搜尋學校附近的遊戲場位子



E

- 使用美勞區的多元素材結合遊戲場的特徵創作出遊戲場的各種設施
- 分析遊戲場中各設施的構造，用學習區的素材、教具特性製作遊樂設施
(如：溜滑梯的斜面、如何讓溜滑梯轉彎...等)

M

- 透過地圖製作，學習空間關係、位置辨識及路線規劃的概念。
- 評估遊樂設施的使用次數與特性，涉及數據蒐集與簡單統計。

