

空間玩藝

高雄市生活課程輔導團 新上國小姚盈仲老師

摘要

由於在學校搭配課程之關係，一週僅能上三節生活課程的情況下，以原有課本單元中的部分想法當成為課程轉化的思考來源，藉此讓「空間」主題，透過新課綱「以兒童為主體」的方式，讓學生從中學習對於「設計」與「空間」之間的彼此呼應；另一方面，希望孩子們透過彼此的互動中，學習到「發現問題」與「解決問題」的能力。

空間，對於孩子們來說是個抽象的名詞，看得到卻不易感受得到，尤其是空間與自己的關係。孩子們永遠是被框定在某個特定空間中活動的，不論是在家中、學校、安親班或是遊樂場，但這也是孩子們可以體驗的重要空間。

以「空間玩藝」為主題，讓孩子們從自身的經驗開始，以小組討論的方式，討論出孩子自己對於空間的概念及看法，從彼此的討論中來構思未來可以實現的造型創意方式，進而對於空間加以理解與運用。

在「以兒童為主體」的思考之下，以教師的專長(本身為視覺藝術教學專長)做為主導教學走向，適度的修正孩子們的想法，發展適合大多數教師都能夠實施的小單元課程。

一、課程想法：

由於在學校搭配課程之關係，一週僅能上三節生活課程的情況下，以原有課本單元中的部分想法當成為課程轉化的思考來源，藉此讓「空間」主題，透過新課綱「以兒童為主體」的方式，讓學生從中學習對於「設計」與「空間」之間的彼此呼應；另一方面，希望孩子們透過彼此的互動中，學習到「發現問題」與「解決問題」的能力。

空間，對於孩子們來說是個抽象的名詞，看得到卻不易感受得到，尤其是空間與自己的關係。孩子們永遠是被框定在某個特定空間中活動的，不論是在家中、學校、安親班或是遊樂場，但這也是孩子們可以體驗的重要空間。

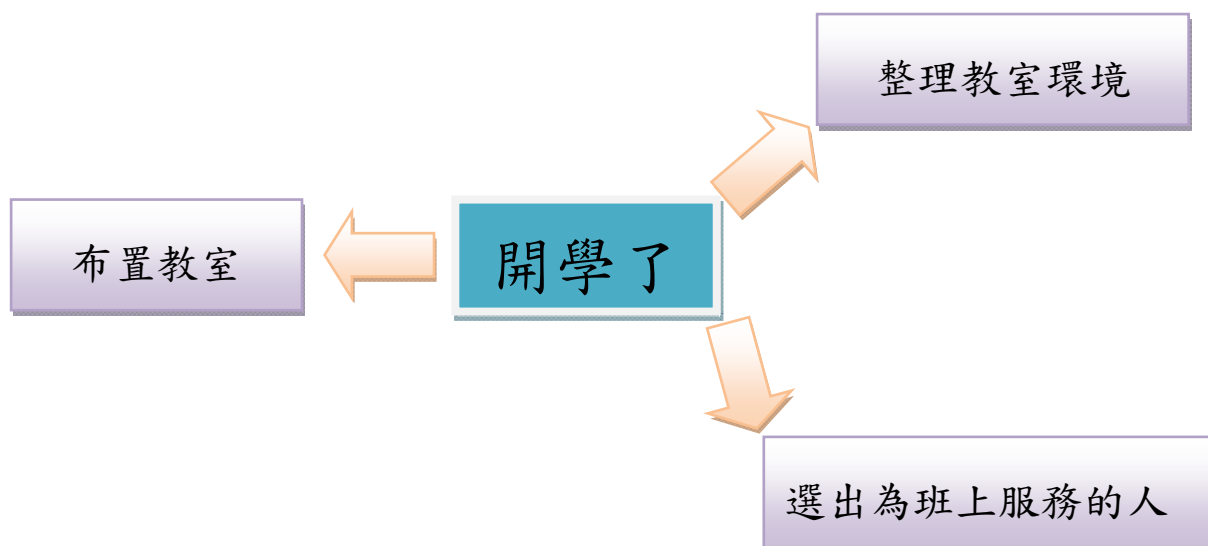
以「空間玩藝」為主題，讓孩子們從自身的經驗開始，以小組討論的方式，討論出孩子自己對於空間的概念及看法，從彼此的討論中來構思未來可以實現的造型創意方式，進而對於空間加以理解與運用。

在「以兒童為主體」的思考之下，以教師的專長(本身為視覺藝術教學專長)做為主導

教學走向，適度的修正孩子們的想法，發展適合大多數教師都能夠實施的小單元課程。

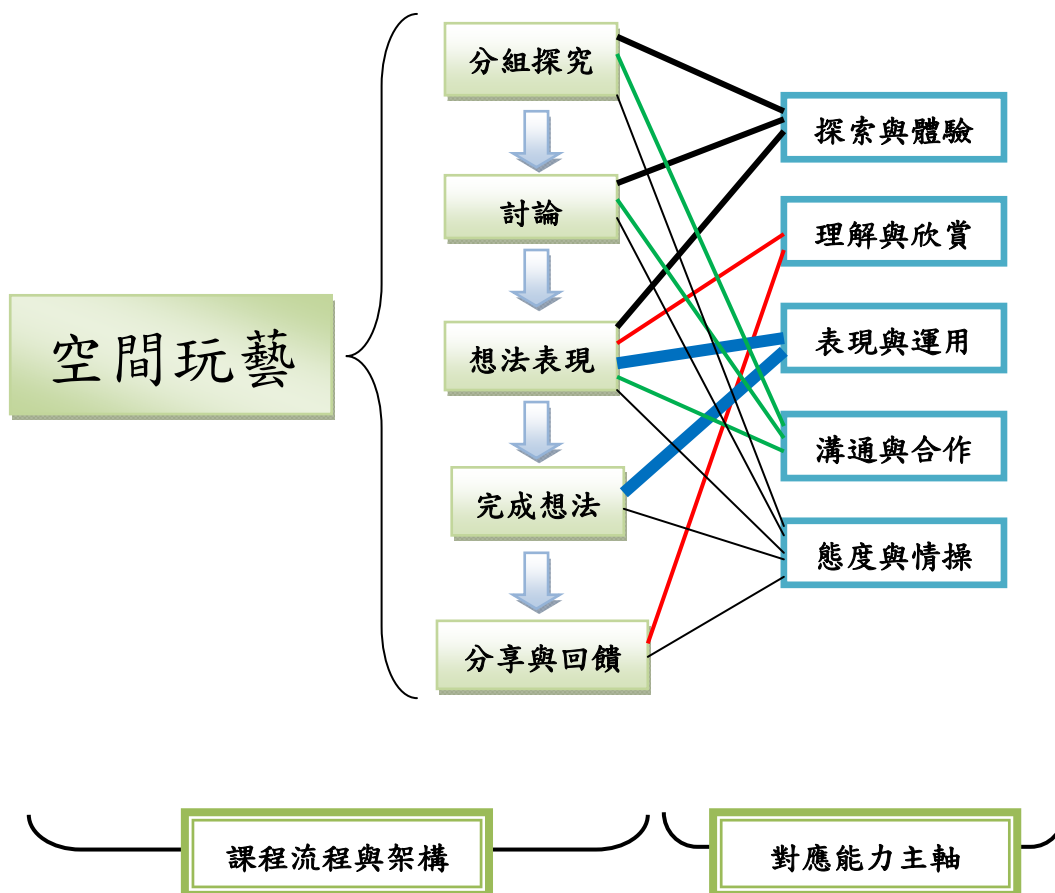
二、原課本單元與架構

開學了 【翰林二下】



單元名稱	單元學習目標	節數	評量方式
一、開學了 1. 整理教室環境	1. 透過整理教室環境，培養工作能力，及團結合作的精神。 2. 能夠學習各種打掃的正確方式，並且注意安全。 3. 能演唱歌曲「大掃除」。 4. 能拍唸「大掃除」的節奏。 5. 能配合節奏創作歌詞。	8	表演評量 小組互動表現 念唱練習 肢體律動 習作評量 實踐
一、開學了 2. 布置教室	1. 透過決定布置版面主題、分組討論等活動，培養創造、團隊合作等能力。 2. 透過分工製作布置教室的作品，以及維護工作的討論，學習分工合作。	7	作品評量 小組互動表現 實作評量 學習態度
一、開學了 3. 選出為班上服務的人	1. 透過討論，察覺自己可以擔任的工作，進而學習自治與服務。 2. 透過幹部選舉，了解選舉的流程，及幹部的重要性。	7	口頭討論 小組互動表現 同儕互評 習作評量 發表 實踐

三、課程進行與教學紀錄



課本單元「開學了」中，第一項活動「整理教室環境」及第二項活動「布置教室」，主要是讓孩子們從「整理環境」，進入到「布置環境」，這樣的單元設計強調孩子們在經過寒假之後，再次對於身處的環境有更深的體驗。以此單元中，可分析其中具有「空間」的元素，而「空間」之體驗，事實上並不容易讓孩子們體會，更何況是「布置」。針對如此，就轉化的想法，希望學生能夠感受「空間」與「布置」之間找到接合處，於是延伸出「空間玩藝」的主題。

(1) 「空間玩藝」課程進行方式

「空間玩藝」主要分成五個程序進行，依序為「分組探究」、「討論」、「想法表現」、「完成想法」及「分享與回饋」，由於這樣的設計，是針對新課綱的想法而來，希望能夠符合五大主軸來進行課程，因此程序中所對應之能力主軸如下：

「分組探究」：

探索與體驗、溝通與合作、態度與情操

「討論」：

探索與體驗、溝通與合作、態度與情操

「想法表現」：

探索與體驗、理解與欣賞、表現與運用、溝通與合作、態度與情操

「完成想法」：

表現與運用、態度與情操

「分享與回饋」：

理解與欣賞、態度與情操

(2)教學目標

- 1.能夠學習到「發現問題」與「解決問題」的能力。
- 2.能夠說出對於空間的想法。
- 3.能夠提出布置的方式。
- 4.小組夥伴間能夠充分溝通與合作，尊重彼此意見。
- 5.能夠勇於發表自己的作品，也能欣賞他人的作品。

(3)教學紀錄

20100223 二年十班「空間玩藝」生活課程-1

以兒童為主體的微調課綱課程，在本學期必然要實施一次，以完整的呈新課綱的精神。學校二年級採用的是翰林版二下的教材，單元一：開學了。

若是以課本的架構來看，最主要的是要孩子知道空間的功能性、教室內的秩序以及班級幹部的推選等等。我思考了很久，該如何讓學生們從體驗的角度進入到課程，然後可以塑造出屬於他們的空間，於是我採用了討論式的方式，企圖帶著這一群孩子進入到以空間為主的探索課程。

在課堂上，我跟孩子們說明我們的課程進行方式即將改變，而且我需要多一些孩子們的想法，以後不再只是聽老師怎麼說，而是要孩子們來跟我說，甚至於是向全班說他們發現到甚麼，我想這樣的方是真的是改變以往傳遞知識性的教學法，改向以探索及體驗的方式來進行，說實在的，在我的視覺藝術課程中，不管是中年級或是高年級的學生，我的上課方式只要是引導小組方式進行的，我大多是以探索性課程的方向進行，但是還是會忍不住一直想要告訴學生他們該怎麼做，方式、方法該要是如何，或許我在短時間協助他們解決了眼前的問題，但是卻阻斷他們可以思考如何解決問題

的過程，現在想一想有點可惜。

為了不重蹈覆轍，在這課程中，我開始利用引導他們的想法，然後再進行每個階段的問題與討論，其中我自己要學習的是忍耐以及等待，因為每個孩子的狀況不一定，每一組的成員想法也不盡相同，所以變成要臨場反應的能力來面對孩子們討論出來的狀況。

這個單元的主軸我設定在空間探索以及佈置，其中「空間的設定」是開始的引導重點，最終目的是要孩子們想辦法選擇的空間中進行「佈置」這一件事。

首先先提出：**哪些空間可運用的？**

一開始先全班集體的回應，從學生的回答中，幫他們寫了幾個在空間在黑板上！



寫在黑板上之後，接下來便暫停了全班集體的回應方式，改變成以班上現有的座位分成六組討論，人數從三人一組到六人一組組成不一（這是之後再來分析與探究此人數分組好不好！），然後發給每一組一張 A4 的影印紙，他們記錄時來使用。

這個問題討論完之後，讓各組將寫好的紙放置在黑板上，並讓各組推派成員上來跟全班報告小組討論出來的內容。看著他們上台報告的方式，應該很少機會可以站在台前與他人分享，所以他們只是面對黑板的紙張照念，沒有轉身針對同學來報告，可見這樣的發表狀況時在很需要改進。



每一組發表完之後，我又接連分段提出幾個問題：

再請小組討論與思考，哪些空間是可以運用的？

哪些空間的佈置是小朋友有能力可以完成的？

這些空間可以變成甚麼樣的主題？

最後出來的各組的結果，有三組是聖誕樹，有兩組是遊樂場，有一組在這一次的課堂中討論不出甚麼結論，就我並未指責這討論不出來的這一組，反倒是讓我覺得很棒，因為這表示這一組遇到了困難，我期待他們在下一次上課時要想辦法解決，所以就請這一組的同學回家之後都去想想看，接下來要如何討論！



2010302 二年十班「空間玩藝」生活課程-2

【設計、實現想法】

經過了學生充分的討論之後，我讓學生們各自為他們小組討論出來的主題畫下他們的設計圖，並且希望他們可以回到家之後找一找相關的圖片，以利於他們在設計時的參考。（“找資料”這一件事情，對低年級來說似乎還是需要很長一段時間的教導，因為有拿來的學生少之又少，只好對於有拿來的學生給予加分，至於沒有帶來的學生就在鼓勵他們！）

這些設計圖是需要著上簡單的色彩，所以我讓學生準備色鉛筆或彩虹筆，當然也有些學生是準備蠟筆跟彩色筆（這兩種繪圖工具筆觸比較大，比較不易在小小張A4的紙張中來著色。），部過還是很認真的完成，因為沒有完成的話，小組便無法進行下個進度了！

【互選作品】

小組完成作品之後，我讓他們將自己的作品在小組中分享，大家要說出為什麼要這樣設計，將自己的想法與小組的同學互動。

接下來便讓他們互相推選出一張他們覺得可以實現的設計作品，並且討論出每個人要在製作時要準備的材料及工具是哪些？（用具及材料在一般學生來說無法分辨得很清楚，我特地在此希望學生們能夠對於所要製作執行的對象有想法，透過材料的運用及工具的使用上來讓學生熟悉。）

在學生討論的同時，我說：老師只提供色紙、雙色卡紙及圖畫紙等，其他的東西可能需要大家來思考如何取得，最好是以不花錢的方式…。

2010327 二年十班「空間玩藝」生活課程-4

【工作紀錄】

延續之前在高年級藝文課程的教學上，我通常會希望學生留下工作的紀錄，也就是他們必須要掌控好自己作品的進度，相對的也讓學生學習到從小處著手，將所有問到的問題一併寄錄下來，哪怕是製作失敗過程，也都希望學生們能從紀錄中找到可以解決問題的點，通常可以幫自己找到答案。

在這個課程中，二年級的學生認、讀、寫的字並不多，但是我還是發下一張A4的紙，每個同學都必須要為自己製作的部分留下工作紀錄。嚴格來說，”紀錄”對他們來說是一件比較抽象的名詞，於是我讓學生寫下當天製作了哪個部分，用了甚麼工具，甚至於是他們的感覺是甚麼，當成是紀錄的主要內容取向。不過，在每次下課前短暫的時間內，學生都還是能夠將當天製作的過程，以他們熟知的文字語言表達出來。後來，在紀錄紙上充滿了學生們有趣的書寫方式，也足夠證明學生在製作過程中的用心程度。

【回饋表】

最後，我以回饋表及上台發表作為結束本單元的方式，我希望學生不是做過就算了，而是要重新對於整個過程中的思考，以能夠在他們的心中有留下好的想法，題目的內容如下：

- 一、你們的小組決定的主題是什麼？
- 二、你在小組中是製作哪個部分？
- 三、你運用哪些材料和工具來完成的？
- 四、製作時，你發現了什麼有趣的事情？
- 五、你覺得你們的小組中，哪一位同學表現很棒？為什麼？
- 六、說說看，整個製作過程中，你發現到什麼可以學習的事情？

從學生的回饋當中，不難發現他們在體驗中的獲得，我想這真的不適課本上能夠學習來的部分，特別是要一邊製作還需要觀察他人的製作情形，也希望他們不要只有顧到自己，也應當考慮到別人的感受，這真的是可以讓學生好好學習的不錯的方式。

不過，很顯然的在上台發表的部分，就顯得出比較需要加強，說實在的要能夠面對觀眾，陳述自己的想法真的很不容易，但是他們還是努力的做出來並且跟大家分享了，我覺得這樣已經是相當滿足了！

課程影像網址如下：

二年十班各組設計圖、工作紀錄、小回饋第一組

<http://picasaweb.google.com/yingjong1/20100327#>

二年十班各組設計圖、工作紀錄、小回饋第二組

<http://picasaweb.google.com/yingjong1/2010032702#>

二年十班各組設計圖、工作紀錄、小回饋第三組

<http://picasaweb.google.com/yingjong1/2010032703#>

二年十班各組設計圖、工作紀錄、小回饋第四組

<http://picasaweb.google.com/yingjong1/2010032704#>

二年十班各組設計圖、工作紀錄、小回饋第五組

<http://picasaweb.google.com/yingjong1/2010032705#>

二年十班各組設計圖、工作紀錄、小回饋第六組

<http://picasaweb.google.com/yingjong1/2010032706#>

四、教學省思

1. 孩子的經驗提供了他們自己想法

孩子的經驗提供了他們自己想法，例如場域經驗中，學生除了家庭、教室外，比較有印象的就是遊樂場，所以小朋友的思考變會朝這方面進行；以布置經驗來說，低年級的孩子們真的就屬於布置聖誕樹的經驗比較明顯，因此學生的選擇就呈現出他們的想法與經驗。

2. 老師協助、孩子主導，引導孩子自己找出問題與解決方式

小組所產生的問題其實就跟所有的班級孩子一樣，試著讓孩子們共同找出問題的來源，以他們可以接受的方式進行討論，就像是其中一組學生為了水族箱如何立體起來，起了互動上的漣漪，也很高興得他們彼此接納了，看到孩子們各退讓的方式面對問題，他們自己找到共同解決的方式~

先接納一方意見，發現行不通之後，改採取另一方的意見，我發現他們似乎都很滿意後來的結果。

3. 老師隨時影像紀錄、文字紀錄

在這個教學的過程中，教師的角色似乎弱化了，其實不然，教師要學習的是放慢腳步，看看孩子們的反應，聽聽看他們的獲得，幫他們以相機或錄影的方式紀錄影像，也透過文字呈現孩子們最真的一面。

新課綱的實施，針對生活課程來說真的是一大挑戰，但也看到了回歸教育的本質~找回孩子們最真誠的學習態度，真的是一件快樂的事。

整體評述

「空間玩藝」是一篇以原來教科書內容為主架構，但回歸「以兒童為主體」的精神下所改編的課程方案。作者藉由原教材中「布置教室」的教學活動，回歸兒童經驗中重新思考「空間」與「布置」的關係；並於教學歷程中，將教師定位為引導者與協助者，試著讓學生成為學習的主體；同時，透過「分組探究」、「討論」、「想法表現」、「完成想法」、「分享回饋」的學習歷程，試圖讓孩子與孩子透過對話和行動來培養相關的生活能力。

在此篇文案中，清晰可見作者為一個具有反省性的教學者，從原有的教學框架中跳脫，回歸真實的教學情境中，找尋另種符應兒童經驗與培養生活能力的教材與教法。透過作者歷程性的工作紀錄，也讓我們更加理解了生活課程若為一個學生與教師之間「互為主體性」(inter-subjectivity)的過程，需要彼此有「探索」、「對話」、「分享」、「反芻」的機會和空間——就是教師要把自己當作一個主體，也誠心誠意的把學生當作一個主體，彼此各自從本身特定的觀點出發，經過經驗的分享、理解與詮釋，使得各自抱持的觀點有變化，而有機會獲得未曾預期的理解或洞見。

事實上，兒童的生活本身即是在「空間」中進行，在「時間」的流變和「社群」互動間，構成了整體的生活經驗。因此，看見空間並使之成為遊戲、玩藝的對象，讓學童參與空間改造的過程，是打開經驗世界、與世界互動連結很重要的操作。尤其，如何彰顯學童主體性的創造力，來佈置、改造空間，還得回歸教學現場中「師生互為主體性」的精神，才可能讓空間的教學在「好玩」的過程裡，更富藝境與創意。因此，教師如何搭接兒童的經驗，接著引進不同的經驗來拓展兒童的經驗世界，助以發展抽象的能力（知識、概念。），是本課程方案尚可著力之處。

導讀者:陳思玳

