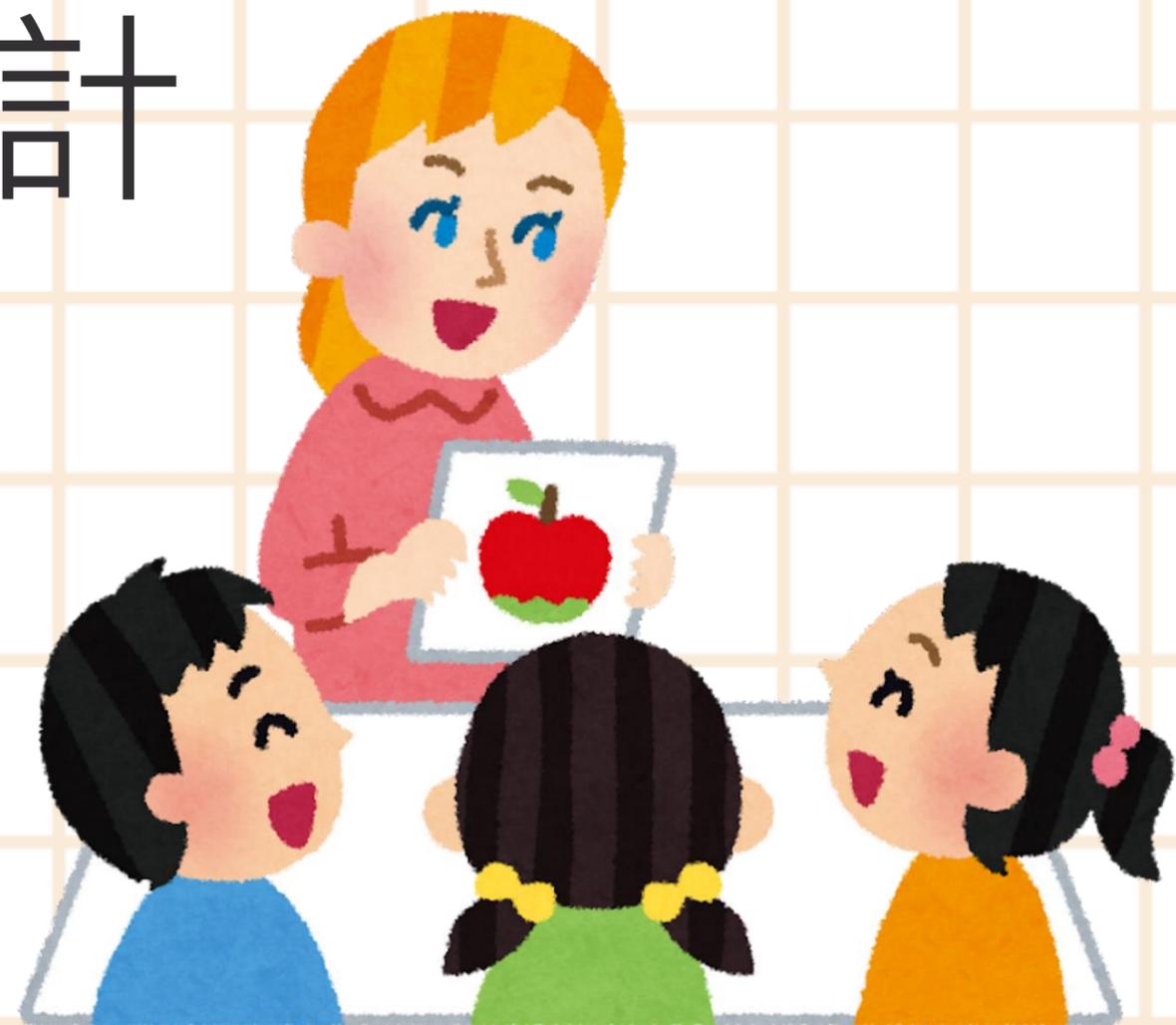


初心與成長： 班級經營與課程設計 的實踐與創新



113.08.08 臺北市立南海實驗幼兒園 曾慧蓮



大綱

 班級經營的信念

 班級文化的建立

- 經營溫暖、安全、正向的班級文化
- 形塑團體討論的文化
- 共同建立生活規範

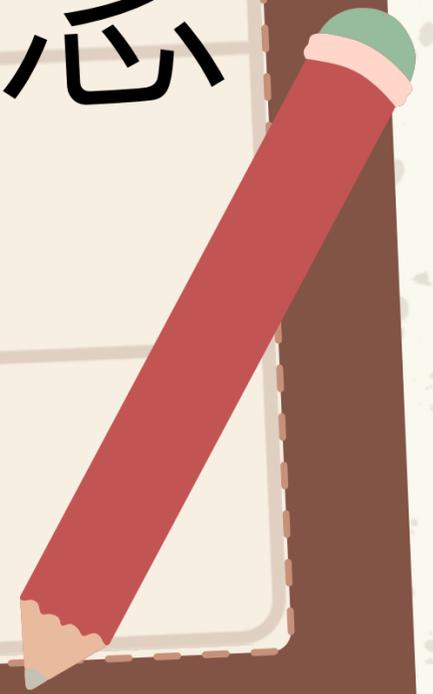
 課程規劃與經營

- 課程規劃的思考
- 教學實例說明(含特生的引導)

 親師溝通與合作

 結語

班級經營的信念



先思考～

 班級經營為什麼重要？

 班級經營與跟課程經營有甚麼關係？

 你想要經營一個甚麼樣的班級？

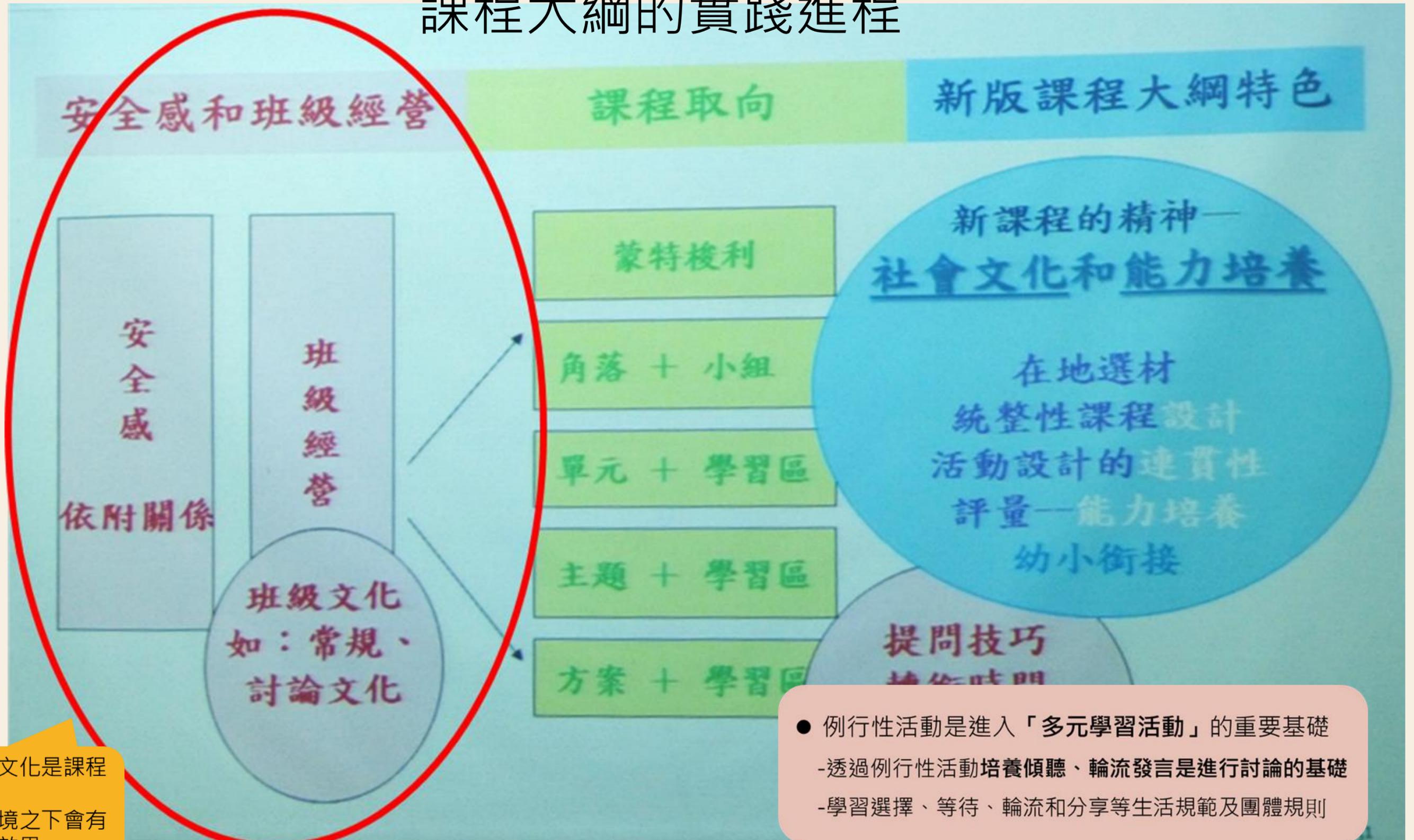
為什麼？怎麼做？



班級文化的建立

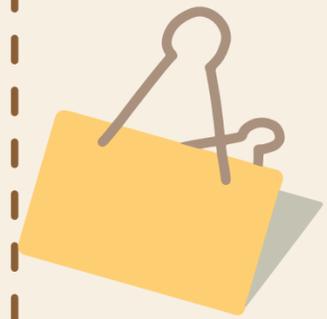
班級文化的建立是課程經營的基礎

課程大綱的實踐進程



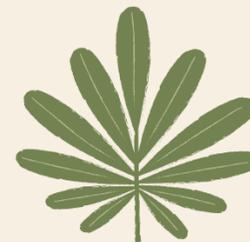
- 良好的班級文化是課程經營的基礎
- 在正向的環境之下會有最好的學習效果

- 例行性活動是進入「多元學習活動」的重要基礎
 - 透過例行性活動培養傾聽、輪流發言是進行討論的基礎
 - 學習選擇、等待、輪流和分享等生活規範及團體規則



營造溫暖、安全正向的班級文化

營造溫暖、安全的學習氛圍，讓孩子在正向的環境下，有最好的學習效果。



策略與做法

教保服務人員與幼兒共構溫馨的班級文化，與每位幼兒建立良好的互信關係，使幼兒具有安全感與歸屬感。

◆建立相互信賴關係：

- 建立信任的師生關係，讓幼兒感受到教師的支持和理解
- 建立同儕之間相互信任與支持的關係

◆同儕之間關係建立

- 活動意義：肢體接觸 合作信任 自我與他人的關係
- 適用範圍：開學之初
- 活動形式：肢體遊戲



透過報紙活動，增加幼兒與他人互動的經驗，並在遊戲的過程中，**更去注意到他人的感受。**

分享討論：

- 1.你們是如何成功沒有被鱷魚吃掉
- 2.當報紙越來越小，沒有只能站一個人時，要怎麼辦？
- 3.當你的夥伴快要掉出去的時候，你會怎麼辦？

未來地震演練，躲在桌子下面的時候，經驗可以提取轉換運用，或者當地震躲避時，有人被推出去亦可以進行(連結生活經驗)

◆ 搶椅子遊戲：增進彼此同理與關懷之心



➤ 分享討論：

- 我們玩了兩種不一樣的搶椅子遊戲，這兩種有什麼不一樣，你喜歡哪一種，為什麼。
- 當別人沒有椅子坐的時候你的感覺是甚麼？當你坐不到椅子的時候你的感覺是甚麼？

◆創造安全的環境：

允許犯錯、勇敢嘗試錯誤

◆肯定與正向鼓勵：

每日經營一個正向鼓勵的時段覺察
自己、他人的優點，給予鼓勵與支持





形塑團體討論的文化

透過「學習社群」的概念，引導幼兒相互聆聽與他人交換意見，歷程中檢核自己的觀點或參考他人的經驗藉以修正自己的想法或產生新的看法，促進彼此的合作，完成共同學習的目標。



策略與做法

幼兒園課程是統整的，例行性活動是進入多元學習活動的基礎，從例行性活動中累積經驗，透過例行性活動落實討論文化，建立之間的連貫深化能力。

- ◆ 團討位置的安排：哪一種形式比較合適？為什麼？還有甚麼？
- ◆ 培養專注聆聽的能力：怎麼做？策略？
- ◆ 理解輪流說話的規則：有秩序/交叉輪流
- ◆ 培養批判性的思維：進行質疑與推論/共同創造探究問題

- 不論是小組或是團體的形式，建議採取**圍坐方式**

- 貼近以學習者為中心

- 都是參與者，相互尊重的感受

- 看得到彼此，練習看著說話的人

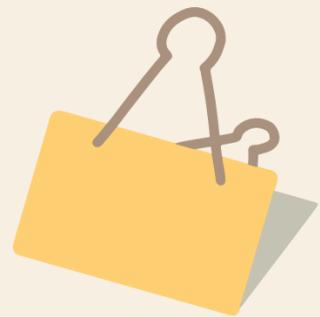
- 目標清楚，幼兒能夠專注參與其中

- 可視活動目的調整團討位置

排排坐

- 幼兒可自行選擇自己的座位





共同建立生活規範

師生共同訂定生活規範，協助幼兒發覺需求，共同討論規範的訂定，理解生活規範訂定的理由，並持續觀察，檢視落實情形，建立「觀察-討論-檢視」的循環歷程，建立其內在價值、成就感，並願意自主展現。

策略與做法

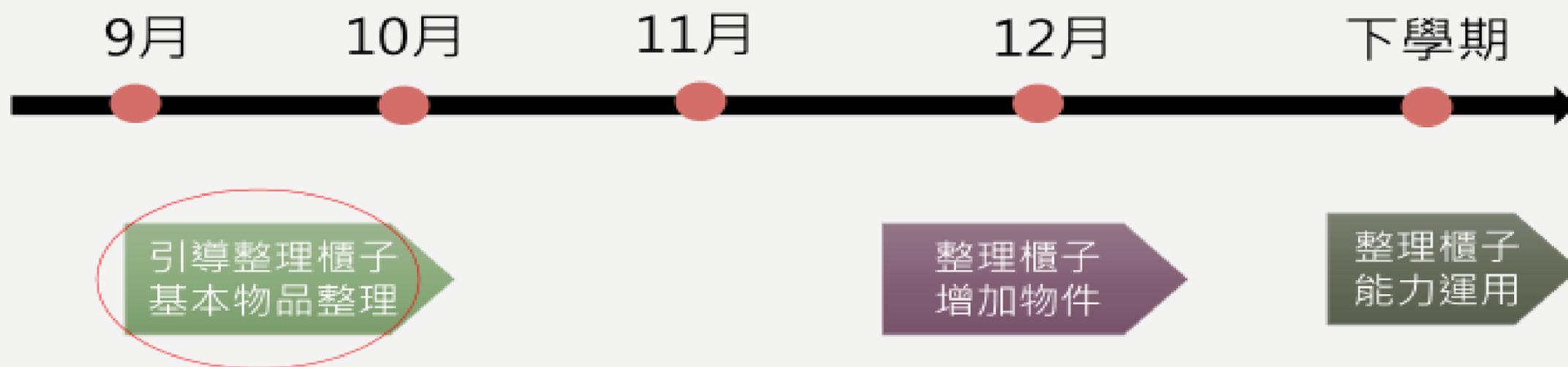
檢視一日作息，觀察幼兒需求，規劃重要例行性活動，團體中引導建立共識，逐步培養自我照顧能力。

- ◆ 檢視一日作息/規劃重要例行性活動
- ◆ 思考例行性活動所欲培養的能力，規劃引導重點與過程
- ◆ 引導歷程



實例 櫃子收納與整理

櫃子收納整理是入班流程的一部分，**幼兒熟悉入班流程後**，才進入櫃子收納整理引導



櫃子收納與整理引導時程表

階段一
引導

階段二
觀察陪伴

階段三
內化

有特殊需求幼兒的教學策略

營造溫暖、安全
支持的班級文化

引導策略

- # 穩定的作息表
- # 環境調整
- # 成人支持陪伴
- # 同儕陪伴示範
- # 簡化與調整活動內容與目標
- # 幼兒感興趣之事物

實例:入園時段~擺放物品與整理櫃子

常見問題

- 容易遺漏進教室的步驟
- 容易被其他事情干擾

引導策略

- 成人支持、鼓勵、引導
- 同儕陪伴
- 環境調整~櫃子位置安排干擾少
- 運用步驟圖自己完成
- 簡化流程



課程的規劃與經營



教學實例

~以統整性主題課程設計為例

課程規劃與經營重點

- **以幼兒為主體**
 - 根據幼兒需求，規劃學習區環境/活動
 - 提供主題/學習區探索的經驗
 - 觀察幼兒的學習、需求，接納與聆聽幼兒的想法
 - 賦予學習自主權

- 重視探究的學習歷程

- 非直接教

- 是從體驗感受-問題整理-討論問題可能原因及解決問題的方法-操作體驗-整理經驗至完成目標之循環探究歷程。

- **經營幼兒的內在動機**

- 孩子心中有目標：清楚最終的目標、目標方向可視化
- 透過彼此的經驗分享，進而修正調整，完成自己的目標
- 幼兒感受到學習的意義
- 獲得能力有成就感

- **連貫與統整**

- 觀察幼兒的需求問題，思考主題意圖建構主題概念網及各個探究方向的連貫性。

- 鋪陳學習經驗深化幼兒能力：規劃不同課程型態與主題經驗連貫。

統整性主題課程設計實例

釘一個彈珠台



中大混齡班 大18人 中12人

臺北市立南海實驗幼兒園 曾慧蓮

方案緣起

◆主題的選擇及萌發

1.益智區的彈珠台萌發興趣

老師在益智區了一個小彈珠台，提供幼兒數的合成分解的經驗。引發大家的興趣，後續再提供一個以前班級自己訂製的大彈珠台，更燃起大家玩的興致。



持續經營幼兒的動
機與全班的興趣

2.釘鎚玩具經驗提供鋪陳木工的動機

從幼兒對彈珠台的喜好，老師意識到木工或許可以是萌發主題的方向，因此在學習區中提供了釘鎚的教具，也引發大家的喜愛，每天都有很多人去玩索



3.有意圖的認識學習區:木工區

持續經營幼兒的動機與全班的興趣



4.形成共識:確定主題方向

老師觀察到，很多人想要玩大台的彈珠台，所以天天都是大排長龍怎麼辦？

有人提到可以請家裡的阿公幫大家釘彈珠台，但是阿公一個人要釘全班30個彈珠台很辛苦，幼兒說自己可以幫忙。

他們提出可以從班上玩釘子的玩具開始練習；也有人說要先練習會用槌子釘子就可以幫忙釘彈珠台；也有人說要去木工屋先練習。

成功引發幼兒對彈珠台的興趣

課程的經營幼兒要有動機，老師要有意圖

◆ 幼兒的動機目標與教師的意圖

最後的目標是要「釘一個彈珠台」，滿足可以一直玩彈珠台的願望，但是要先練習怎麼釘。

老師的意圖 ① 從釘製彈珠台過程中培養幼兒安全操作木工相關工具與精細動作之協調控制能力。 ② 從探索與設計彈珠台過程中，培養蒐集、整理解決問題的能力。 ③ 透過調查訪問了解阿公阿嬤對彈珠台的想法與需求。 ④ 最後與他人共同合作設計彈珠台，邀請阿公、阿嬤爸爸、媽媽、一起體驗彈珠台，從中培養協商調整表達與關懷的能力。

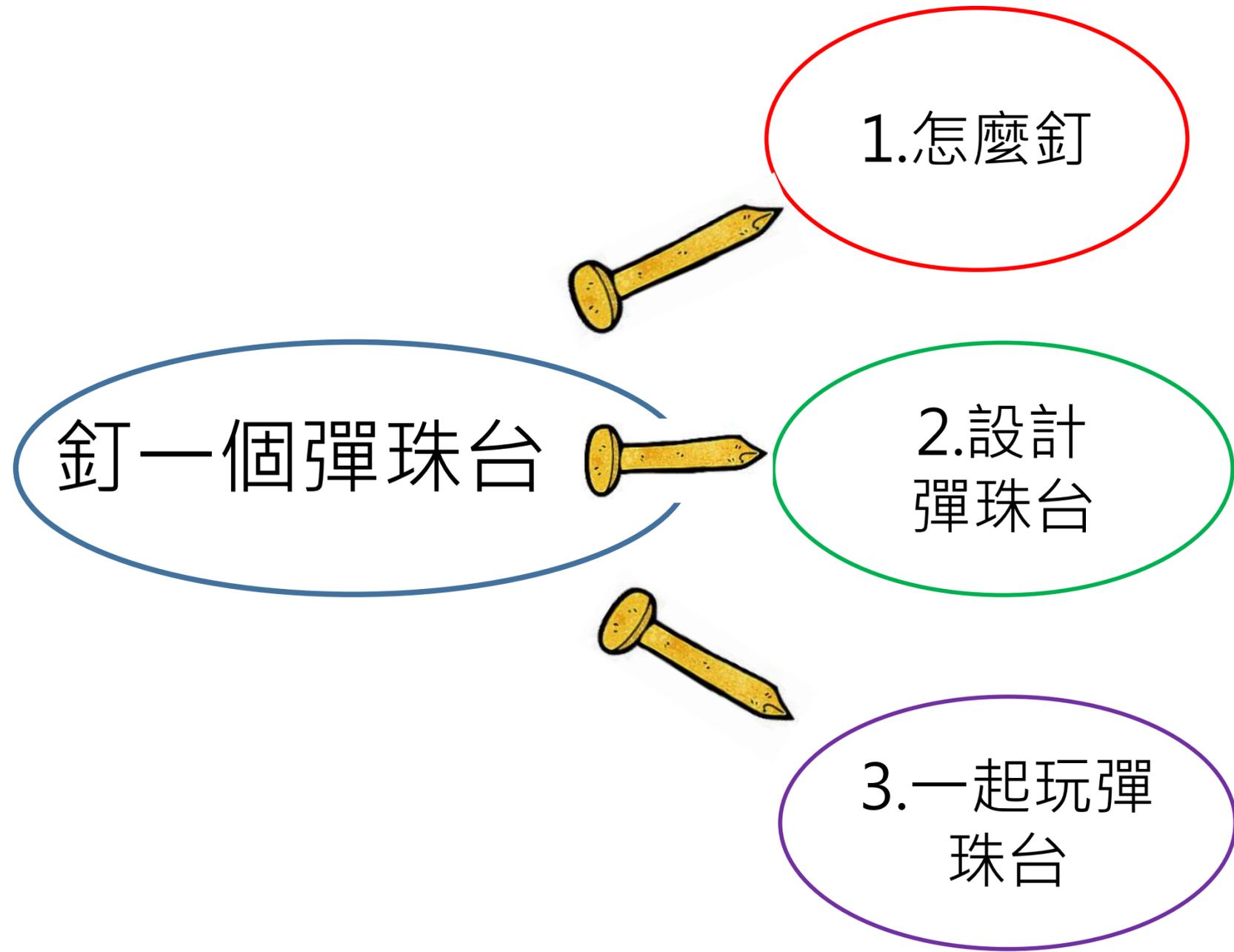
確立主題的意圖

- 主題意圖是一段話，說明主題的目標及範圍
- 主題意圖-可依各領域的目標性來思考

方案目標

- 增進工具安全操作與精細動作的協調控制能力
- 培養蒐集、整理解決彈珠台問題的能力
- 覺察與關懷長輩的能力
- 與他人協商合作設計彈珠台的能力

主題概念網



▪探究方向~身體動作與健康/認知

- 透過**釘製作品**的過程中，培養操作各種用具之安全技能，及精細動作之協調與控制能力。
- 解決作品遇到的問題。(方案目標1.2)

▪探究方向~身體動作與健康/認知/社會/情緒

- 玩索不同玩法的彈珠台，蒐集、整理彈珠台的特徵與設計，理解其設計的意義。
- 透過訪問蒐集阿公阿嬤對彈珠台的想法與需求。做為設計想法的來源參考。(方案目標1.23.4)
- 與他人共同合作**設計彈珠台，過程中遇到挫折時，調整想法完成目標培養協商調整之能力。

▪探究方向~社會/語文

- 理解長輩需求，邀請長輩一起體驗彈珠台，回味童年的記憶，培養表達與關懷的能力。
- 持續合作目標一起完成邀請長輩來玩彈珠台計畫(方案目標3.4)

- 確立**探究方向**，連結主題的意圖
- 檢視概念間是否互斥與如何排序

為什麼這麼做

學習區經驗的鋪陳

●益智區

陸續提供不同玩法的彈珠台延續幼兒探究的經驗，也為主要概念二設計彈珠台做經驗鋪陳



●美勞區

增加跟木製品相關的鬆散素材，探索木製品與黏膠之間的關係，並進行表現與創作



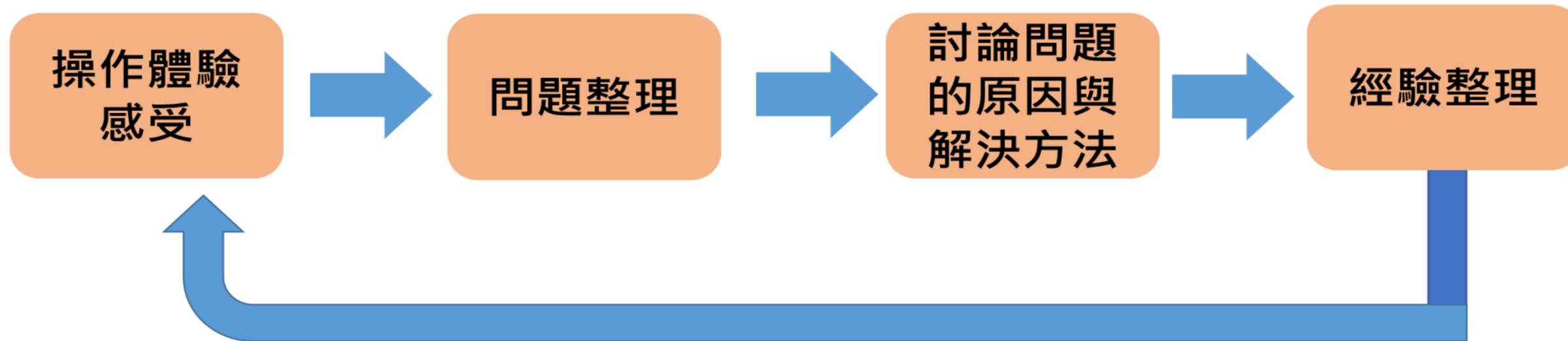
連貫性

以主要概念一為例

主要概念一
怎麼釘

連貫性經驗提供與引導之歷程

課程與教學是相互關聯的歷程，活動是執行課程的方式。



- 進行引導前，先透過**實際操作體驗感受與發現**。
- 針對幼兒遇到的問題，在團體中引導，彼此交流澄清，思考問題可能原因，提出解決問題的策略建立共識。
- 運用整理後的解決方式，**再次體驗感受參與修正調整**。
- 每次教學透過觀察孩子的學習進行省思後為下一個活動做教學決定。

透過連貫性與探究之循環歷程，豐厚經驗提升能力

主要概念—怎麼釘

10/14
第一次體驗
木工(分組)
(釘彈珠迷宮)

分享第一次體驗
木工的感覺及歸
納統整遇到的問
題及可能原因

如何解決工具
使用的問題

第二次
釘彈珠迷宮

再次分享工具
使用的經驗與
新問題

新問題:怎麼知
道釘子要釘到哪
裡

認-中3-1-1參與解決問題的可能方法並實際執行

身-中大-121-覺察各種用具的安全操作技能

身-中-122-模仿抓握扭轉揉捏的精細動作

身-大-122-覺察手眼協調的精細動作

整理工具使用經
驗~圖像表徵

別人看得懂我們
畫的圖嗎?

調整圖像再次確
認

分享自己的進步1

11/17
分享自己的進步2
如何專心聽他人
分享((非預期)

語-中大-252-運用圖像符號標
示空間物件或記錄行動

語-中2-3-1敘說時表達對某項經驗的觀點或感受
語-大2-3-1建構包含事件開端過程結局與個人觀
點的經驗敘說

社中2-2-1表達自己並願意聆聽他人想法

活動連貫性+學習指標的經營

覺察木工用具的
安全與操作方式

第一次體驗木工

- 運用**分組**的方式(分三次完成)，參考木工屋的圖片釘製一個作品，(彈珠迷宮)**老師不做工具使用引導**，先跟幼兒建立安全使用概念，**讓幼兒體驗**使用木工工具的感受並**記錄**遇到的困難。



◆老師的觀察

- 幼兒不知道如何拿錘子，會一直變換拿的位置(鐵錘的前中後)，左右手不斷交換釘還有兩手同時拿著鐵錘釘。
- 用大拇指、食指扶著釘子，大部分扶著釘子中間與下面。
- 會搖搖看釘子穩不穩。



- 鎚子有時平平往下敲有時歪斜，少數人用力敲，大部分輕輕地敲。
- 偶爾會敲到手，但沒有喊痛。
- 以為釘子已經敲進去了，但是後來搖一搖之後都掉下來了。正在敲釘子時，前面的釘子隨著木板震動的關係就掉了，套上橡皮筋之後想要玩時，釘子掉得更多。
- 釘子會歪斜，有些幼兒會從另一個方向敲回去。
- 彈珠迷宮，只有外框，少部分幼兒有路線的想法。



分享第一次體驗木工的感覺

- 請幼兒分享到木工屋釘東西的心情感受



- 大部分的幼兒都表示**很開心**，因為他們從來沒有自己釘過東西。
- 也有幼兒說覺得**很好玩**，雖然一開始釘到手會痛，所以有點開心也會有點不開心。
- 也有人說有一點點**敲到手**，又要一直釘，覺得**很辛苦**。
- 也有人說一開始敲到手，但是覺得沒有關係，還是**繼續做**，因為**要完成自己的作品**。
- **真正的釘子要花比較大的力氣**。

- 請幼兒分享釘製的過程中遇到甚麼困難，**整理出共同遇到的問題**，並說說**可能的原因是甚麼**。我們將**問題分為「工具使用」及「作品的問題」**。

一、工具使用的問題

1. 敲到手

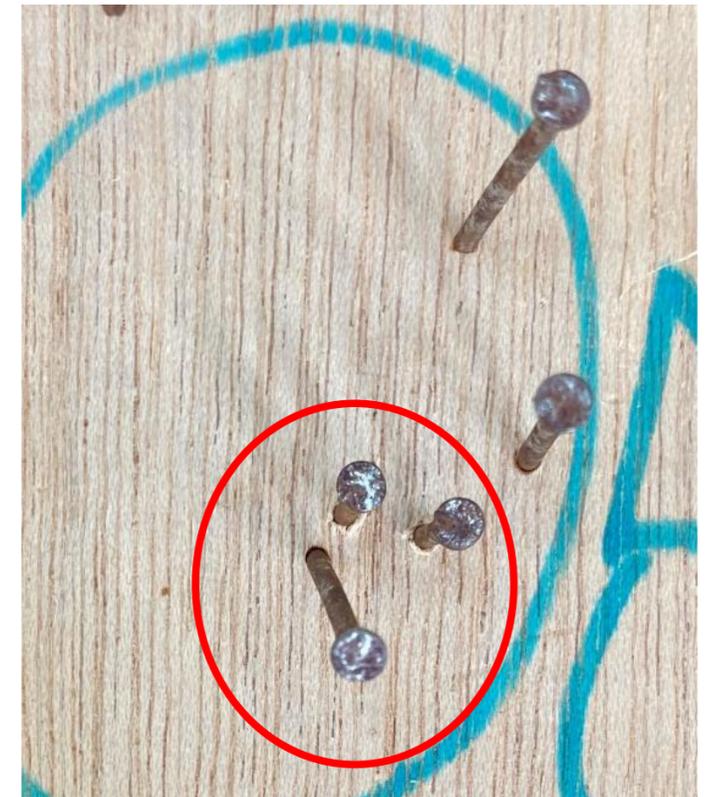
敲歪了，拿釘子的位置不對，太上面了

2. 釘子歪掉

釘歪有關係嗎？為什麼覺得釘歪不好

釘歪的可能原因是甚麼？

針對指標的提問，在
備課時需要先想好



分享釘彈珠迷宮遇到的問題

幼兒回應:

釘歪了彈珠就會過不去了，釘歪的可能原因是

❶釘得太用力

❷手沒有扶著釘子，手沒有一直扶著釘子就是怕會敲到手。釘子拿得歪歪的。

3.釘子不穩一直掉

幼兒說是因為沒有釘進去，釘子太鬆了所以會掉。

4.釘子穿過了板子

5.鎚子好重不知道怎麼拿



二、彈珠迷宮作品的問題

請幼兒試玩自己的作品，比較彼此的作品，分享彼此的發現

1.彈珠卡住沒有辦法順利通過/釘子一直掉



2.中間空空的，彈珠只在中間滾來滾去有點無聊不好玩



- 當幼兒有這麼多問題待解決時，老師進一步要怎麼決定
 - 所有問題都要一次解決嗎？
 - 哪些問題是重要的
 - 問題的順序是甚麼：思考點(敲到手、釘歪釘不牢都跟工具操作有關，先拿穩槌子-釘歪-釘子不穩)
 - 那些暫時先不處理：後續可能會再發生/少人發生(釘子穿過板子)

問題的順序由近到遠、由簡到難、由已知推未知

如何解決工具使用的問題

針對第一次操作木工工具以及彈珠迷宮設計的問題，提出解決的方法。
並在第二次釘製彈珠迷宮嘗試方法是否可行。

◆ 鎚子怎麼拿

上次有提到鎚子有點重不好拿，請說說看你們是怎麼拿的？請大家試試將手分別握在鎚子的**前端**、**中間**與**後端**敲敲看有甚麼不同的感覺？哪一種拿法比較好敲？為什麼？



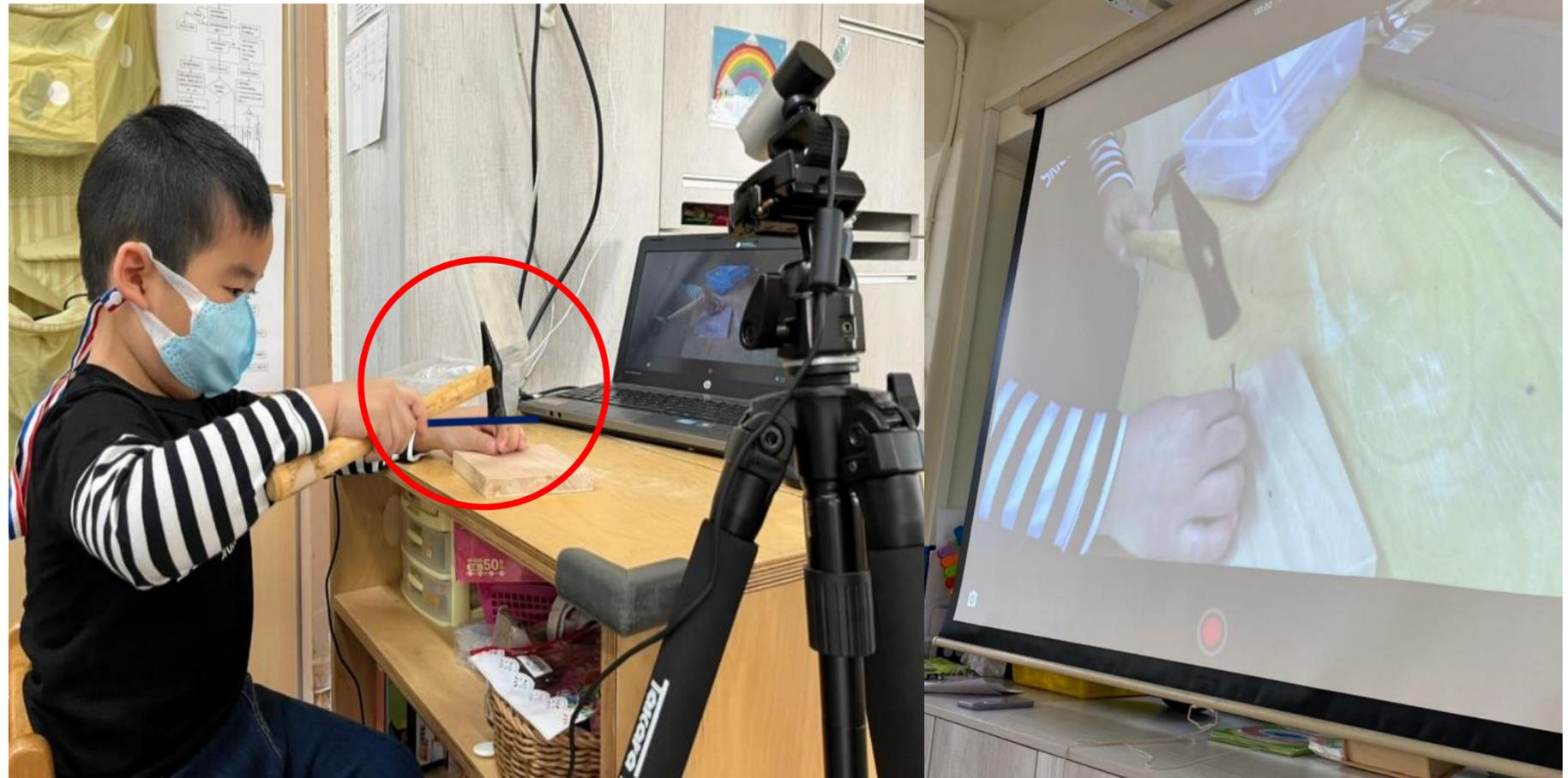
如何解決工具使用的問題

◆釘子會歪掉~手怎麼扶

上次有人說釘子會歪掉是因為沒有扶好，所以一開始拿到釘子時要先怎麼做?接著要扶在釘子的哪裡?

請「有成功」的幼兒出來操作，透過鏡頭，請其他幼兒觀察他是怎麼做的?觀察重點是手怎麼扶著釘子?要扶在哪裡?

進一步思考手要一直扶著嗎?甚麼時候才可以放掉?



身中大121覺察各種用具的安全操作技能

身中大122模仿抓握扭轉揉捏的精細動作/身大122覺察手眼協調的精細動作

如何解決工具使用的問題

◆釘子會歪掉~槌子要怎麼敲?敲哪裡

引導幼兒從兩種不同的方式中覺察槌子敲在釘子上的位置，怎麼敲才不會歪。

一次請幼兒正確的敲，另一次老師示範了歪掉的敲法，請幼兒觀察差別在哪裡？

- 為什麼我的釘子會歪掉，他的不會？
- 要用錘子哪裡敲？要敲在釘子的哪個位置
- 我的為什麼會歪掉？敲到釘子的邊邊會怎麼樣？
- 老師再實際操作一次

◆釘子會歪掉~力氣的掌握



如何解決工具使用的問題

◆釘子不穩一直掉

怎麼確定自己是否敲得很穩了?檢查了之後就好了嗎?請幼兒出來試試看

幼兒說

敲進去後可以先用手搖一搖看看會不會掉，如果不會掉手放開之後，**要再繼續敲幾下，敲進去一點。**



如何解決工具使用的問題

◆怎麼讓自己不敲到手

怎麼不會敲到手?有一隻手要扶在釘子的哪裡，拿鎚子那隻手要注意甚麼事情?還有身體哪裡也要注意?敲到手會跟哪些事情有關係?

大部分幼兒都說要扶在釘子中間，也有人說下面，眼睛也要注意看。

敲歪了就會敲到手沒有扶好



經驗整理

整理將釘子釘直、釘穩且避免釘到手的方法

- 槌子握在中間
- 用大拇哥二姆弟拿在釘子的中間，讓釘子站直
- 槌子平平敲在釘子的上面
- 釘子站穩了搖一搖手放掉
- 再輕輕敲幾下把釘子敲下去釘穩
- 要專心眼睛要看著釘子跟槌子

運用這些方法
再去試試看

彈珠迷宮問題

◆怎麼讓彈珠迷宮更好玩

觀察比較試玩班上的彈珠迷宮，哪一種比較好玩？跟自己的彈珠迷宮有甚麼不一樣，思考下一次再釘彈珠迷宮時，你想要怎麼設計。



第二次釘製彈珠迷宮

- 第二次釘製彈珠迷宮的過程，運用提出解決問題的方法再次覺察木工工具的操作使用，如何將釘子釘直、釘穩且避免釘到手。

進行釘東西之前，老師先問幼兒，上次我們討論過鎚子拿中間比較好敲，你們可以試試看是不是這樣。釘子要握中間還是下面，釘了之後要怎麼確認是不是很穩了之後還要做甚麼事情？試試看使用我們討論的方式，是不是可以幫助你解決問題，或是有甚麼新發現。



幼兒表現 與分析

◆老師觀察

- 這次幼兒釘的技能**比上次好**，可以注意到怎麼讓鐵釘站直以及釘穩。
- 彈珠迷宮的設計，有的幼兒在釘之前會**先想好路線**，有的是在外框釘好之後，中間隨意釘幾根鐵釘，路線隨意安排，發現鐵釘擋住了路線過不去，請老師幫他們把擋住的釘子拔掉或是移到旁邊一點，讓彈珠可以順利通過。
- 有的幼兒在釘的過程中，**會比對鐵釘子的高度，因為這樣比較清楚要釘下去多少。**(有機會將釘子穿過木板的問題進行引導)



問題與目標的關係掌握問題解決的時機

再次分享工具使用的經驗-新問題

老師問大家運用了上次討論的方法，是否有幫助大家解決問題或是有甚麼發現。

1.釘子可以敲得比較穩、不會掉下來

有幼兒提到，把釘子釘進去之後，搖一搖，手可以放掉，然後再釘幾下真的就會比較穩了。但是也有幼兒提出擔心釘太下去會穿出木板而不敢敲的太下去。

◆怎麼知道鐵釘要敲進去多少比較穩

- 老師:如何確定怎麼樣是敲穩了，鐵釘要釘進去多少比較穩?又不會穿出木板。
- 老師拿了一個板子跟一根釘子，從板子的側面讓幼兒看到釘子往下釘到底要釘到哪裡，請幼兒觀察判斷甚麼時候可以停下來。

幼兒表現
與分析

解決釘子跑出木板
問題的時機

活動規劃
與引導



◆做記號(新經驗)

將釘子敲進木板裡是看不見釘子的，要怎麼做才會知道要停下在剛才的位置。

幼兒提到要在鐵釘上做記號



怎麼做記號，記號要畫在哪裡？

實際釘釘看，是否很穩。

老師接著問釘第二根鐵釘呢？(問這句話的結果...幼兒說只要釘的跟第一根鐵釘一樣高就可以了。與老師的預期不同，此時決定判斷?)





做完記號後
實際嘗試釘釘看
其他要跟這一支一樣高
才會一樣穩
但是不容易釘的一樣高

- 第二根鐵釘也要做記號比較清楚



- 2.鐵鎚確定要握在中間。
- 3.手要扶在在釘子的中間，不會打到手。
- 4.鐵鎚要平平的敲在釘子上面，釘子不會歪。
- 5.用剛剛好的力氣敲，太小力要敲很久敲不進去。(有做記號確認敲要釘到哪裡)



整理工具使用經驗～圖像表徵

- 木工區提供了「作品釘製海報」幫助幼兒清楚到木工屋可以做甚麼作品。

但是沒有告訴他們釘東西要注意甚麼事情。

- **老師引導**幼兒回顧此歷程中，透過多次的體驗練習才學習到工具操作的方法，**激發幼兒**想要將自己釘木工經驗放在木工區提供別班幼兒參考的**動機**，別人就可以不用像我們一樣要很多次才知道怎麼釘，也才不會敲到手。

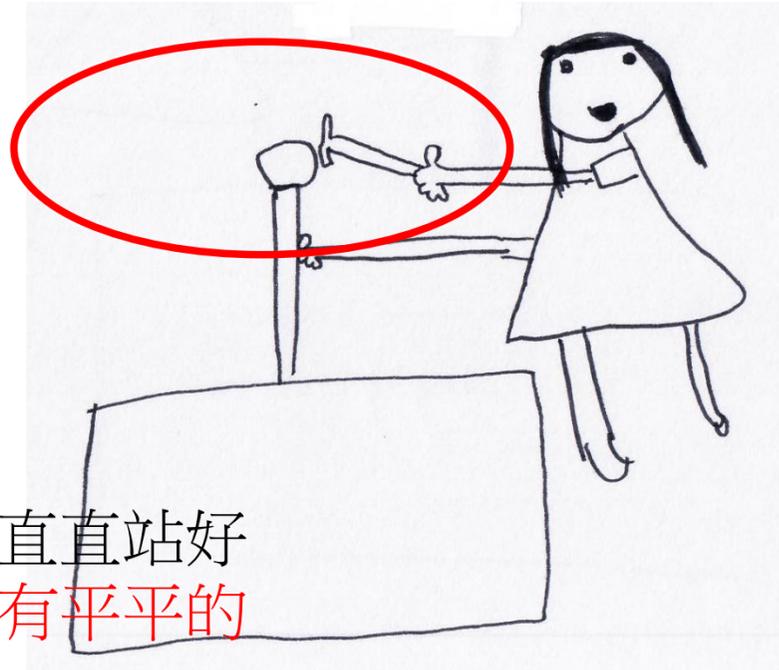
我們要告訴別人哪些事情？釘東西有哪些要注意的事情？

要怎麼告訴別人？可以怎麼做？

幼兒建議要畫下來，不是只有告訴他們正確做法，也要知道如果不這樣做會發生甚麼事情

別人看得懂我們的圖畫嗎

- 老師請幼兒一一看過所有的圖像，說出自己看到的意思，看看大家的想法是否一致，可以怎麼調整



釘子要直直站好
槌子沒有平平的



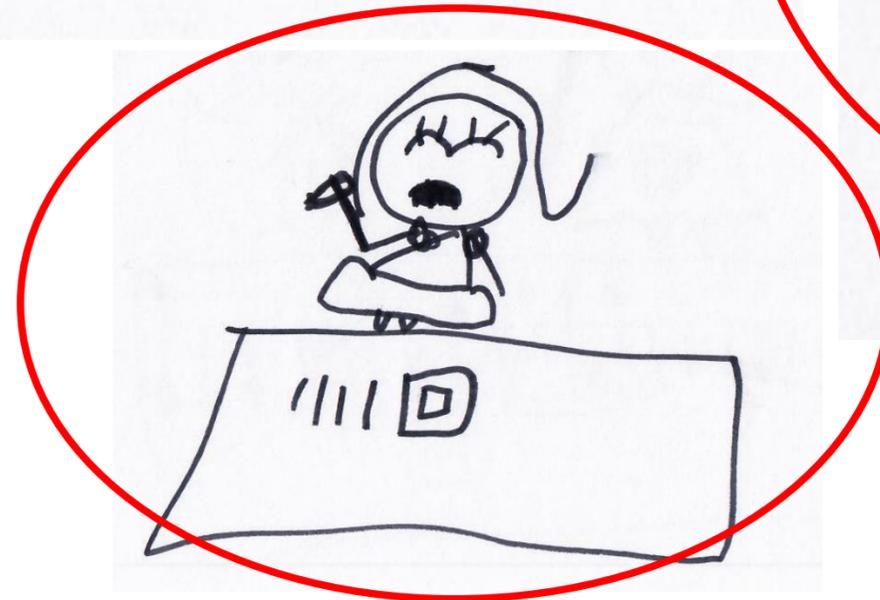
拿在釘子的中間



手握在槌子前面會打到自己，但是打到自己卻在笑很奇怪



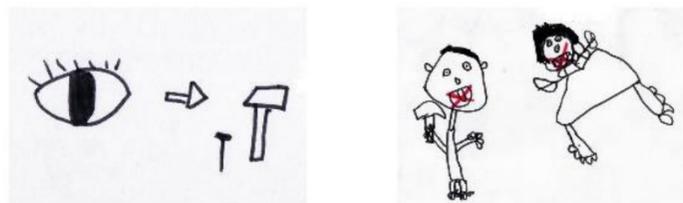
握在槌子的中間



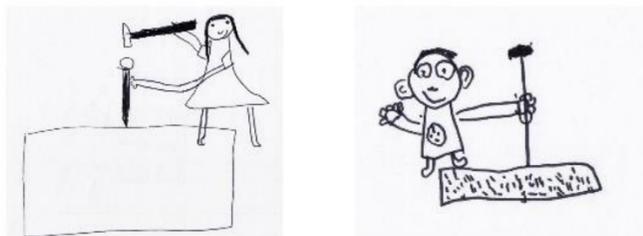
手握在槌子後面槌子會搖來搖去
看不出手握在槌子後面會發生甚麼事情?

釘東西要注意的事情

1. 眼睛要注意看鎚子和釘子，不要聊天



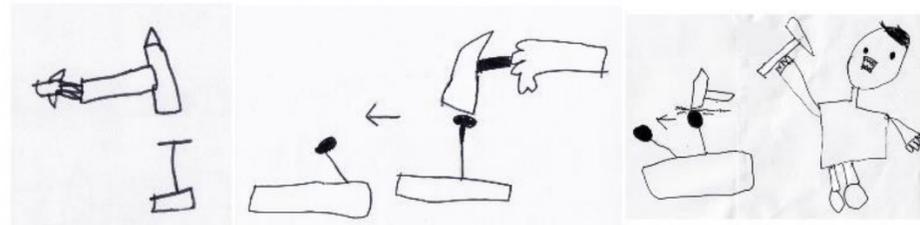
2. 釘子要直直的站好，手要扶在釘子中間



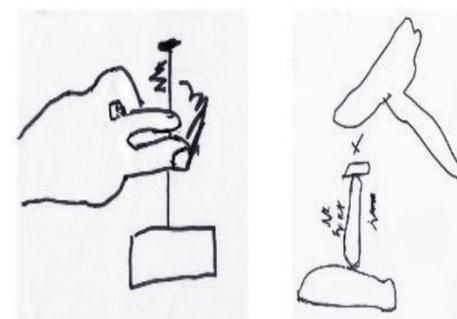
3. 拿鎚子中間比較好敲，拿前面會打到自己，拿後面鎚子會搖來搖去敲到自己的手



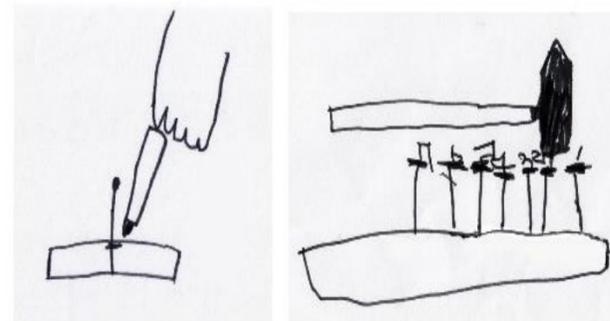
4. 鎚子要平平的敲，用剛剛好的力氣，歪歪敲或太大力釘子會歪掉



5. 要搖一搖釘子檢查，然後手放開再繼續敲幾下



6. 第一根釘子要做記號才不會穿過木板，其它釘子要釘的跟第一根釘子一樣高



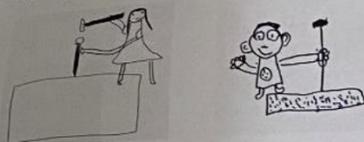
經驗整理
形成暫時的
概念

釘東西要注意的事情

1. 眼睛要注意看錘子和釘子，不要聊天



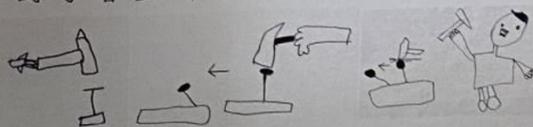
2. 釘子要直直的站好，手要扶在釘子中間



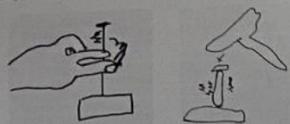
3. 拿錘子中間比較好敲，拿前面會打到自己，拿後面錘子會搖來搖去敲到自己的手



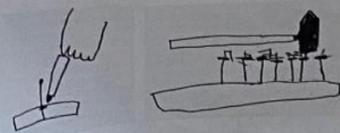
4. 錘子要平平的敲，用剛剛好的力氣，歪歪敲或太大力釘子會歪掉



5. 要搖一搖釘子檢查，然後手放開再繼續敲幾下



6. 第一根釘子要做記號才不會穿過木板，其它釘子要釘的跟第一根釘子一樣高



先跟別班介紹後
張貼在木工區
讓其他小朋友
知道要注意甚麼

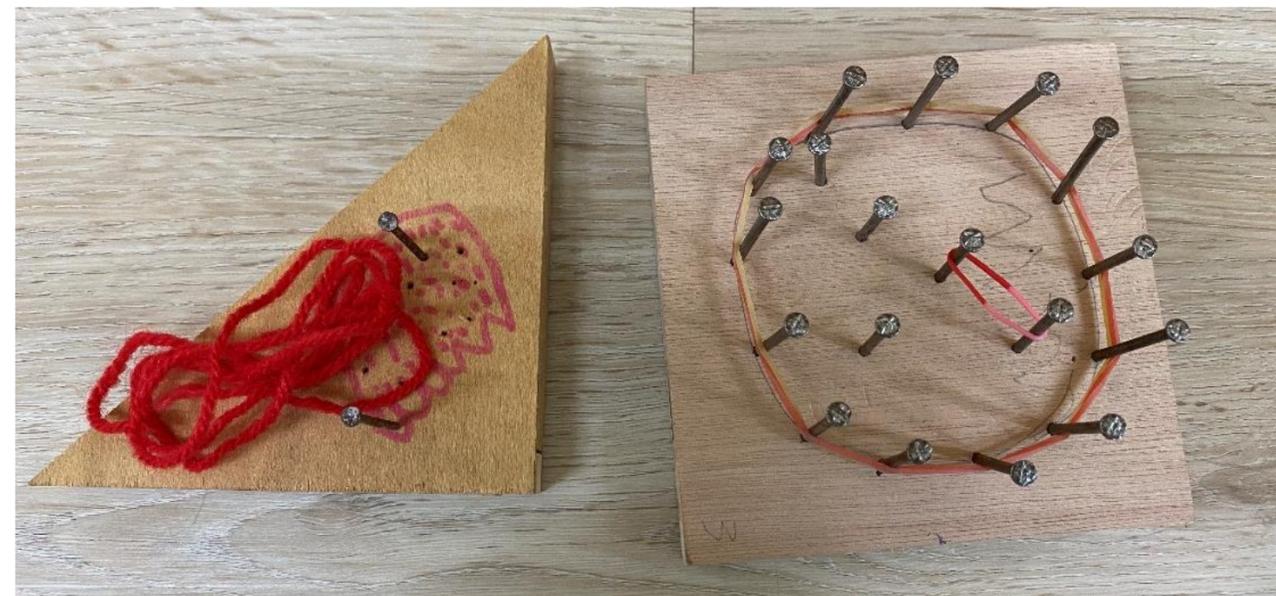
幼兒從探究歷程中
習得的能力
對自己更有意義

分享自己的進步

- 覺察自己的進步-肯定自己(兩次)

幼兒經歷了兩次的木工經驗，前後有甚麼差別，引導幼兒具體說出自己兩次經驗的不同。

你覺得自己第二次釘彈珠迷宮有進步嗎？進步了甚麼？第一次第二次有甚麼差別？怎麼進步的？用了甚麼好方法？現在對釘東西的感覺如何？



覺察自己的進步-肯定自己



◆幼兒回應

- 第一次的釘子都掉光光，釘得比較歪比較不緊，第二次可以比較直比較緊，因為有扶在釘子中間，敲了之後有搖一搖檢查之後再敲10下就比較緊了。我覺得自己有變厲害。
- 第一次的迷宮釘很小沒有空間可以滾，第二次有路線，比較好玩。
- 第一次釘子都高高低低的，還有點歪，有些釘子掉了，有釘子敲穿了木板，因為不小心太用力了。第二次釘子有敲得比較緊，彈珠可以在裏面滾來滾去，圍牆會有洞讓彈珠掉出去，如果彈珠掉了就輸，我覺得彈珠台造得越來越難，自己就越來越厲害

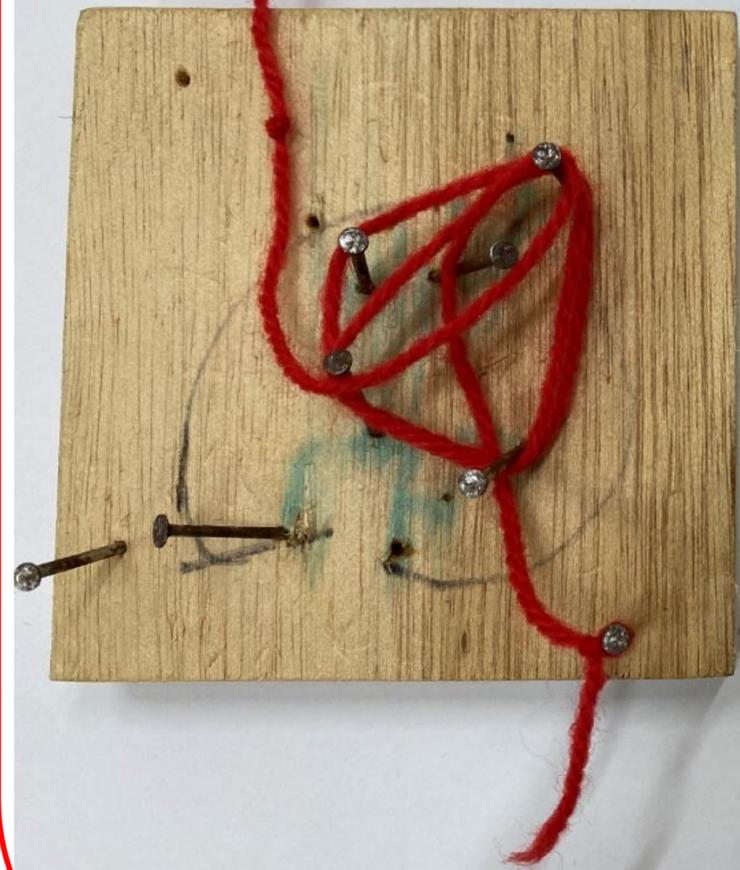
第一次



第二次



第一次



第二次



融合生參與策略

融合生常見的狀況與引導

●常見狀況

- 專注力短
- 無法坐定(躺/離開位置)
- 無法輪流等待(發表/示範)
- 用哭鬧解決問題
- 有時無法與大家 一起完成現階段共同的任務

●引導策略

- 座位安排(靠近老師/不受影響的同儕/椅子/固定)
- 時間等待約定
- 提供機會參與
- 運用**同儕力量**
- 降低目標

連結IEP

親師溝通與 合作



1. 建立關係：開學前進行電話訪談。
2. 運用學校日向家長說明班級教學方向與目標班級經營與教育理念。
3. 運用各種溝通的管道，如：**班網建置**、口頭告知、電話、聯絡本（**悄悄話**）參與教學活動等方式，讓家長清楚幼兒的學習表現。
4. 辦理**家長參觀日**，讓家長瞭解學校的教學模式與幼兒的學習成效。

5.辦理各種親職活動促進親子之間的關係。

6.善用家長資源，協助班級活動。如：學習區的帶領、玩具的清洗、資運的提供等。

7.提供幼兒各種發展與教養問題之資訊。

8.用開放的心胸與真誠的心，主動與家長溝通。

結語

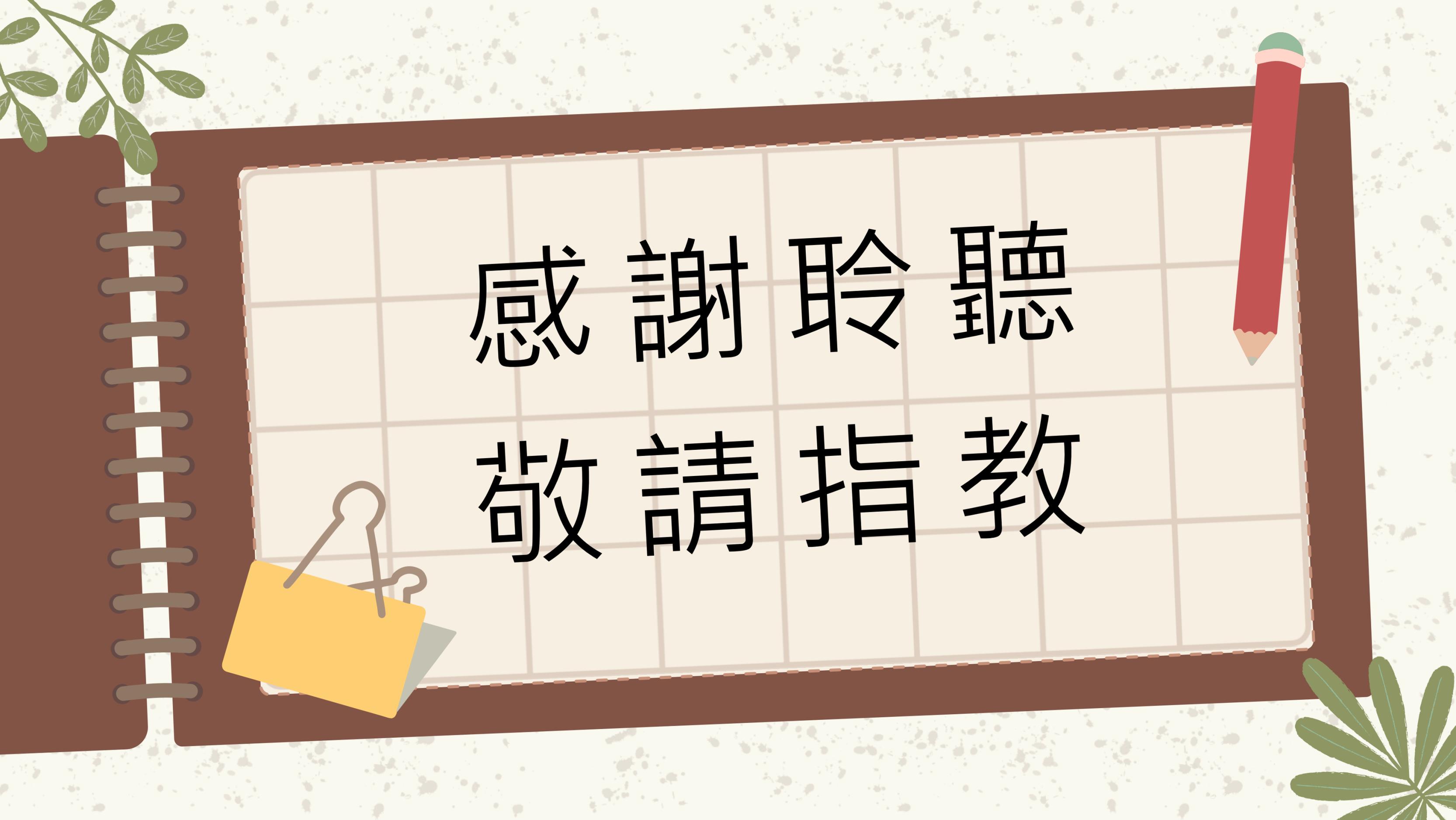


給未來的自己

- ✓ 相信自己
- ✓ 持續學習
- ✓ 建立良好的關係
- ✓ 靈活應對
- ✓ 尋求支持
- ✓ 照顧好自己
- ✓ 反思和改進
- ✓ 熱愛教學

作為新手教師，可能會遇到各種挑戰，但只要你堅持不懈，保持積極的態度，最終一定會成為一名優秀的教育者。
加油！





感謝聆聽

敬請指教