

好好玩・桌遊

主題緣起

殷瑋慈、陳翊瑄

✓ 源自對幼兒現況的觀察

老師觀察到幼兒皆具備生活自理等基礎能力也已養成習慣，不過在執行的過程中老師覺察到幼兒較缺乏「情境判斷」的能力。以餐後清潔為例，幼兒已習慣餐後不論地板是否需要清潔仍都會拿著小掃把到座位，幼兒常沒有掃到垃圾又將小掃把放回去原位。

另外，於團體討論時幼兒也都能夠安穩維持一段時間坐在自己位置上，但常常老師說明一件事情或指令之後，仍有許多幼兒需要老師再重新說一次或個別的引導，幼兒在專注力及聽理解上仍有加強的空間。

✓ 看見幼兒對桌遊高度的學習動機

近期會於下午活動中介紹桌遊以經營益智區，老師發現許多幼兒相當期待認識新桌遊，總會迫不及待趕快把事情做完參與討論，當介紹且開放桌遊後，有許多幼兒會主動於學習區活動時間挑選桌遊進行遊戲，但遊戲過程中需要老師在旁引導遵守正確的規則。

✓ 提升大班幼兒更「高層次」的能力

綜合以上觀察，藉由「好好玩・桌遊」的主題，為讓遊戲順利進行加上勝負欲，幼兒能在過程中習得重要的社交技巧，能夠延長幼兒專注力及增加幼兒策略思考的經驗。期許經過探究主題的歷程後，幼兒皆能有更多機會學習去判斷及思考，從桌遊中玩出多元能力。