

投稿類別:教育類

篇名:

自製立體繪本融入幼兒本土教學之研究-以鳳邑新城為例

作者:

黃詠渝。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 23 班

吳盈慧。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 23 班

羅珮瑜。高雄市私立樹德高級家事商業職業學校。幼保三 23 班

指導老師:王育英老師

壹●前言

一、研究動機

高雄市鳳山區一直以來都是台灣南部重要縣市，在 2010 年縣市合併後，一躍成為高雄市人口最多的行政區。不管在人文素養或是自然區位方面，都十分具有文化觀光及歷史記憶傳承的潛力，再加上與高雄市中心相連，形成一個跨地區的都會帶。鳳山地區給人的印象是高雄市的重鎮，各種產業林立，形成工業和服務業為主的行政區，在先天上也具備濃厚的人文歷史條件，種種因素讓鳳山地方特色鮮明，如傢俱街、打鐵街、番薯街、砲塔、城牆、鳳儀書院、曹公圳及大東文化藝術中心等等。但隨著時間脈絡的遷移，及官方的區域特色定位太慢，知名度落後其他歷史古都，使得「百年古城」的歷史文化似乎要與年輕一代脫軌，甚至路過古蹟而不相識。

高二暑假學校安排至幼兒園實習，發現幼兒園很著重本土教育，希望讓幼兒對在地文化認識及保護，為讓幼兒更融入本土文化認識，研究者運用繪本進入鳳山新城發展情形及歷史古蹟，為加強幼兒透過圖畫書中的故事，讓幼兒體驗良好的生活規範學習關懷及尊重自己的生長地區，藉由教學活動深化幼兒的思考。因此以繪本的故事內容體驗、觀察角色的經驗、生活、互動、衝突...等，可幫助解決幼兒自身類似的問題。學習如何從他人角度看待事物，引導、判斷故事角色行為，進而模仿、認同書中人物，改變行為，這些都是幼兒經由認知內化為行為的轉變過程。探究運用以「鳳邑新城」為主題的圖畫書，促進幼兒學習歷程是本研究的另一個動機。所以幼兒認識本土文化的背景發展是本研究的動機之一。

二、研究目的

以繪本方式製造出一本立體圖畫書，利用說故事的方式跟幼兒介紹有關鳳山新城古蹟，讓幼兒了解鳳山新城古蹟的文化價值以及從古蹟中培養幼兒的文化素質及社會觀念：

- (一)、探討幼兒認識在地文化鳳邑新城的背景發展。
- (二)、瞭解幼兒在融入繪本教學對古蹟的關懷表現情形。
- (三)、瞭解幼兒在繪本教學後對鳳山新城學習之成效。

三、名詞解釋

(一) 繪本

繪本顧名思義就是「畫出來的書」。整本書以圖畫為主，可以連貫成為單一完整故事的稱為繪本。繪本融入教學首先應引起動機，老師引領學生欣賞繪本封面設計帶領孩子探索內文據情發展的興趣與慾望；接著，進行作品導讀，透過「看、聽、說」等教學歷程以瞭解繪本的情節、人、事、物等；探討繪本所預傳達之內隱意義與教育價值。本研究之「繪本融入教學」係指研究者利用繪本融入本土文化教學活動，分享鳳山新城發展理念與價值，繪本傳

遞的對象主要是鎖定學齡前後階段的幼兒，主要目要讓幼兒在分享的過程中，更了解生活周遭文化對其保護關懷。

(二) 鳳山新城

鳳山縣城自林爽文事件後，於乾隆五十三年（1788年）遷至埤頭街（今高雄市鳳山區），為別位於左營之鳳山縣舊城，遂稱其為鳳山縣新城。鳳山縣新城原有城門六座、砲台六座、土牆及荊竹二重城牆、護城河。經歷歲月摧殘，只餘城門一座、砲台三座，現均列為鳳山縣城殘蹟，為市定古蹟¹¹；城牆幾已全數傾圮，護城河或填平、或改為地下箱涵，惟縣城西側、東南側的護城河仍完好可見。故探究鳳山新城區的城市色彩，周邊環境發展的沿革。

(三) 本土教學

本土教學是讓兒童與生活環境中的人事物產生有意義的互動，認識、關心環境，對世界的了解，並且有自發性繼續學習的動力的一種課程活動，教師、家長或社區人士是觀察兒童的發現，在旁引導、適時提供協助者。探索社會文化活動的內容與價值，提高對在地環境與在地文化的認同感，培養面對多元文化的接納與尊重態度。

四、研究對象

以 S 幼兒園 5~6 歲大班幼兒為主，透過繪本及設計「鳳邑之旅 GO 遊戲」，增加幼兒對鳳山新城古蹟的認識及關懷。

貳•正文

一、鳳山新城區歷史源流

(一)鳳山縣舊城，又稱左營舊城，位於高雄市左營區。由於清代左營地區劃歸鳳山縣管轄，故稱為鳳山縣城，原先為土城。現今看到的舊城（石城）是道光五年（1825年）由土城改建，道光 6 年（1826 年）完工。由於後來林爽文事件時，於南部呼應起事的莊大田勢力攻破鳳山縣城，之後官署等遂移往埤頭街（今鳳山區）又蓋了一座鳳山縣新城，因此相對於「新城」，左營舊城就被稱為「舊城」。

(二)鳳山縣城自林爽文事件後，於乾隆五十三年（1788年）遷至埤頭街（今高雄市鳳山區），為別位於左營之鳳山縣舊城，遂稱其為鳳山縣新城。鳳山縣新城原有城門六座、砲台六座、土牆及荊竹二重城牆、護城河。經歷歲月摧殘，只餘城門一座、砲台三座，現均列為鳳山縣城殘蹟，為市定古蹟；城牆幾已全數傾圮，護城河填平、或改為地箱涵，唯縣城西側、東南側的護城河仍完好可見。



舊貌圖片來源：鄭溫乾(1997)，《歲月展痕：鳳山老照片初選暨街頭巷尾話鳳山老地名》

二、繪本在幼兒教學上的角色與價值

(一) 繪本的教育價值

兒童文學家林良（2011）認為，閱讀優良圖畫書的孩子能領略不同的真理與智慧。圖畫書即繪本。郝廣才（2006）認為繪本可引導幼兒呈現角色的認同，繪本故事特別重視表現的技巧，讓幼兒有所感覺，因此能讓幼兒在不知不覺中潛移默化，培養出良好的品格陳美姿，2010）。

(二) 陳翠吟（2007）認為繪本故事能促進幼兒人格的發展。幼兒可透過感受自我與他人及社會中的各種生活型態，學習正確表達各種情緒，因此繪本教學在現今幼兒品格教育階段中，更具有舉足輕重的角色。

由上述可知，繪本的內容不僅可以激發對話，然而在對話之間所進行的心靈溝通，除此之外，透過繪本的分享，也幫助幼兒擴展其生活的經驗，並透過美麗的文學和圖畫的結合，繪本故事有擴展幼兒生活經驗的價值，不僅能和書中的主角與情境融合，也會和自己的生活環境或經驗做聯結，因此研究者將善用繪本圖畫書來傳遞尊重及關懷的理念。

三、本土教學對幼兒的重要性

(一) 幼兒的成長歷程，是藉由對週遭生活環境的接觸與探索所交織而成的。從生活中學習，使幼兒日漸成長，並能漸漸地融入這個社會，因此住家附近的在地文化環境成為幼兒接觸外界的踏板。幸曼玲、金瑞芝與曾元顯（2012）認為文化是強調人與環境的互動，個體必須與其生活的文化相結合。個體心智的發展仰賴文化，而文化的創新與再造也是透過心智的發展與創塑（陳淑琦，2012）。

(二) 曾兆興（2004）指出在地環境是兒童走入社會的起步，本土文化課程深深影響幼兒

的適應與接受文化陶冶的能力。在地文化課程如能與幼兒園建立「資源共享」的觀念則相互增長，互蒙其利，造福幼兒。因此，幼兒與本土環境及文化有著密不可分的互動關係，因此文化資產所蘊藏的歷史、美學、科學、社會等內在價值，也成為社會大眾親近鄉土的最佳教材（曾淑娜，2012）。本研究期待能透過在地文化之推動，能將教學的場域由教室擴展至社區，透過學習機制的歷程「探索、創意、分享」，認識鳳邑文化變遷。

四、研究方法

本研究旨在於探討幼兒對鳳邑新城的認識。為達成研究的目的以及驗證研究的假設，先說明來自文獻探討所形成的研究理論架構要素，加以說明欲達研究目的所配合進行之研究工具與實施過程等。

(一) 研究架構

本研究架構是透過相關文獻探討，並依據研究目的與研究假設所獲致的結果

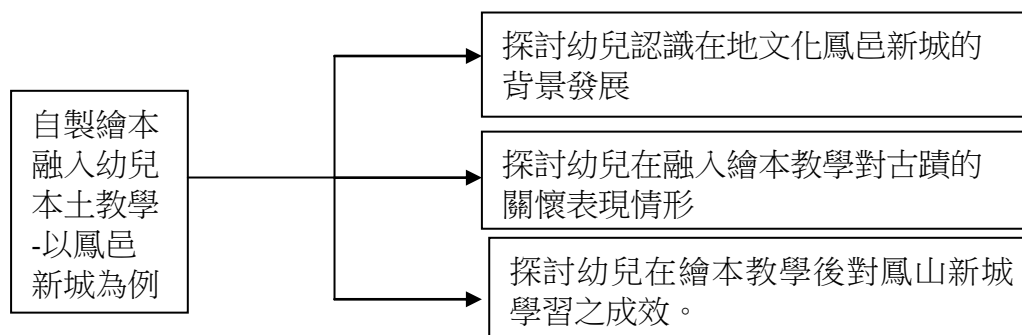


圖 2-1 研究架構圖

(二)、研究工具

1.自製教具、自製教案

本研究使用自行設計教案方式，藉由自製常識遊戲教具來觀察幼兒的學習之成效，以下是研究者設計的教案及教具：

表 2-4-1 參觀大東文化歷史教室

		
參觀鳳山文化歷史教室	參觀鳳山文化歷史教室	參觀鳳山文化歷史教室

		
參觀鳳山文化歷史教室	參加導覽解說-曹公廟	參加導覽解說-鳳邑新城

表 2-4-2 製作鳳邑立體繪本過程

		
指導老師討論主題	製作鳳邑立體書	製作教具過程
		
製作闖關遊戲過程	鳳邑立體繪本書-東便門	鳳邑立體繪本書
		
鳳邑立體繪本書	鳳邑立體繪本書	鳳邑立體繪本書

表 2-4-3 自製常識教具及進入幼兒園實際操作

		
自製常識教具-書	自製常識教具-形形色色	自製常識教具-商店

		
自製常識教具-幫助我的人	自製常識教具-標誌	自製闖關大遊戲
		
幼兒園繪本說故事	幼兒園繪本說故事	幼兒闖關遊戲認識鳳邑新城
		
幼兒遊戲認識鳳邑新城	幼兒闖關遊戲認識鳳邑新城	幼兒闖關遊戲認識鳳邑新城
		
認識書的使用方式	交通安全標誌	認識社區及生活環境

2. 鳳邑新城觀察記錄檢核表

表 2-4-4 鳳邑新城觀察記錄檢核表

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
(1)透過繪本增加幼兒對鳳邑新城的認識	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2)從立體故事書中，幼兒了解到每個景點的特色	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3)透過 PPT 的圖片，加深幼兒對鳳邑新城並說出名稱	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4)透過鳳邑新城大富翁遊戲增進幼兒學習興趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5)幼兒會專注凝聽研究者解說及繪本內容	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(6)幼兒對研究者的指令，能了解完成遊戲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7)幼兒在遊戲過程中，會互相尊重輪流使用遊戲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8)融合在地文化，幼兒能愛惜古蹟	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9)透過益智遊戲，幼兒更了解鳳邑新城的地理位置	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10)透過鳳邑遊戲幼兒會再次想體驗相似活動	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(11)幼兒想更深入了解鳳邑新城歷史演變過程	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(12)講解鳳邑新城完後，幼兒會與家人一起去鳳山探索	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.課程實施之現場紀錄

每次討論以及進行活動時研究者都會使用相機拍攝記錄，討論或活動結束後，用以分析利用及檢討過程中的缺失。

4.研究者教學省思

在教學活動以外的時間，觀察做紀錄並做教學省思，此內容皆紀錄於檢核表中，以作為分析之用。綜合上述各項參考資料後，研究者遂編擬本研究所需之「鳳邑新城 GO 觀察檢核表」

(三) 研究流程

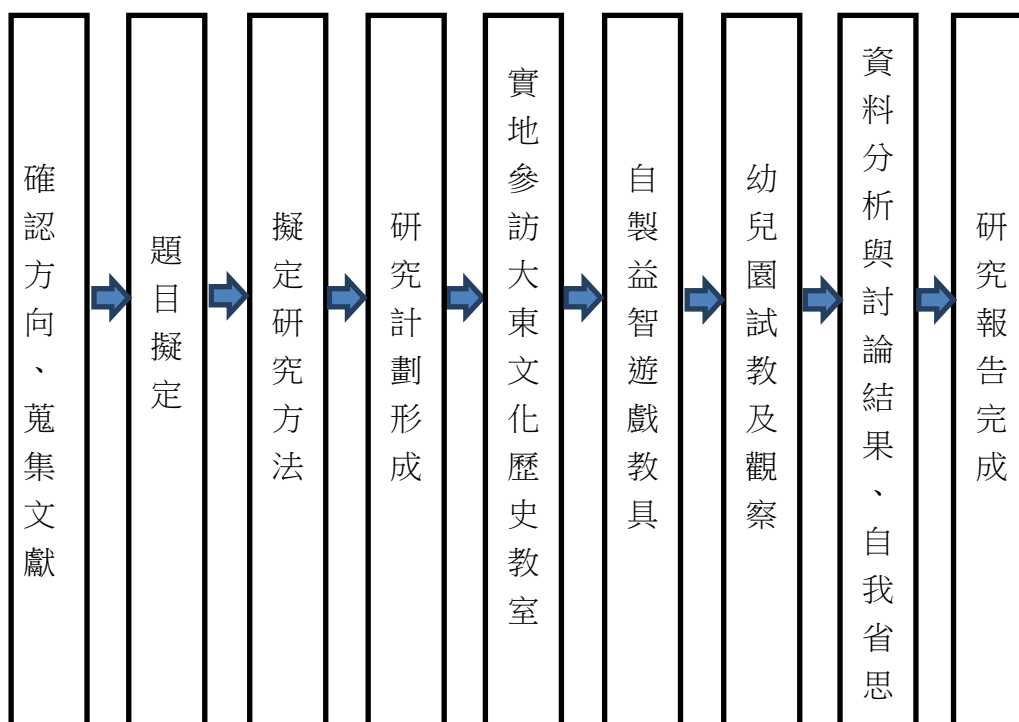


圖 3-3 研究流程圖

(四)資料處理

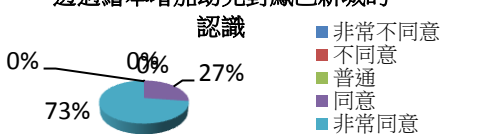
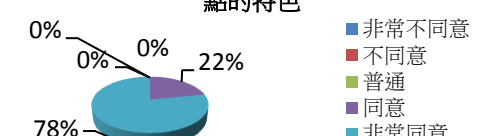

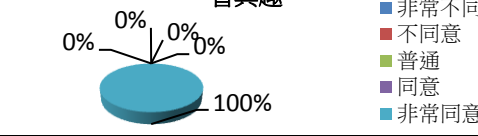
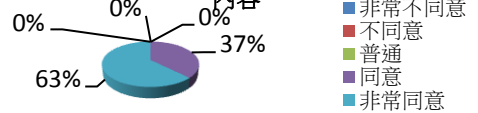
本研究室採用行動研究法，旨在研究鳳邑新城繪本教學，研究者在資料蒐集的過程中，並輔以觀察、檢核表研究者的省思紀錄等：

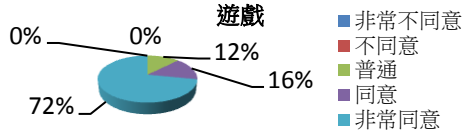
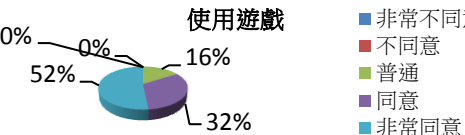
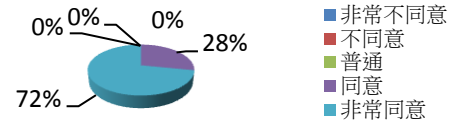
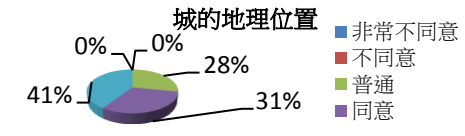
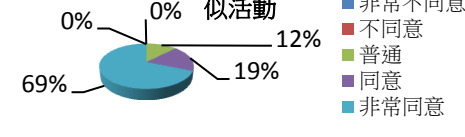
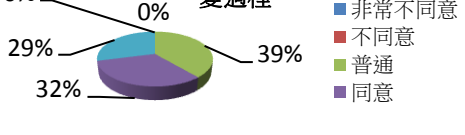
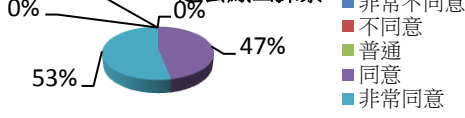
- 1.研究者與觀察者就「鳳邑新城大富翁遊戲觀察檢核表」之記錄說明定義與觀察。檢核表回收後將資料登錄電腦進行統計分析，採用 Excel 之統計軟體進行資料處理與分析。
- 2.幼兒觀察記錄，在課程實施中，以拍照方式記錄幼兒反應及特殊事件，從蒐集資料中可供研究者了解幼兒學習狀況，以供教學改進參考。
- 3.研究者省思札記，在課程實施期間，每次課程活動後的觀察紀錄及省思，都是作為省思、檢核教學的依據。在這活動互動過程中，發揮同儕之間的力量，透過繪本為素材所延伸設計之學習活動能讓幼兒更了解鳳邑新城。

參●結論

一、分析結果

表 3-1 鳳邑新城觀察記錄分析

<p>透過繪本增加幼兒對鳳邑新城的認識</p>  <p>0% 0% 27% 73%</p> <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 1 顯示，本研究發現同意 27%、非常同意 73%，因此非常同意度為較高，所以繪本能增加幼兒對鳳邑的了解。</p>
<p>從立體故事書中，幼兒了解到每個景點的特色</p>  <p>0% 0% 22% 78%</p> <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 2 顯示，本研究發現同意 22%、非常同意 78%，因此非常同意度為較高，所以立體故事書能讓幼兒了解每個景點的特色。</p>
<p>透過PPT的圖片，加深幼兒對鳳邑新城並說出名稱</p>  <p>0% 0% 16% 84%</p> <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 3 顯示，本研究發現同意 16%、非常同意 84%，因此非常同意度為較高，所以透過 PPT 的圖片能加深幼兒對鳳邑新城並說出名稱。</p>
<p>透過鳳邑新城大富翁遊戲增進幼兒學習興趣</p>  <p>0% 0% 0% 100%</p> <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 4 顯示，本研究發現非常同意 100%，因此非常同意度為較高，所以透過大富翁能增加幼兒學習的興趣。</p>
<p>幼兒會專注凝聽研究者解說及繪本內容</p>  <p>0% 0% 37% 63%</p> <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 5 顯示，本研究發現同意 37%、非常同意 63%，因此非常同意度為較高，所以幼兒能專注凝聽研究者解說及混本內容。</p>

<p>幼兒對研究者的指令，能了解完成遊戲</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 6 顯示，本研究發現普通 12%、同意 16%、非常同意 72%，因此非常同意度為較高，所以幼兒能了解研究者指令，並完成遊戲。</p>
<p>幼兒在遊戲過程中，會互相尊重輪流使用遊戲</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 7 顯示，本研究發現普通 16%、同意 32%、非常同意 52%，因此非常同意度為較高，所以幼兒在遊戲過程中，會互相尊重輪流使用。</p>
<p>融合在地文化，幼兒能愛惜古蹟</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 8 顯示，本研究發現同意 28%、非常同意 72%，因此非常同意度為較高，所以幼兒能融合在地文化、愛惜古蹟。</p>
<p>透過益智遊戲，幼兒更了解鳳邑新城的地理位置</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 9 顯示，本研究發現普通 28%、同意 31%、非常同意 41%，因此非常同意度為較高，所以幼兒透過益智遊戲更了解鳳邑的地理位置。</p>
<p>透過鳳邑遊戲幼兒會再次想體驗相似活動</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 10 顯示，本研究發現普通 12%、同意 19%、非常同意 69%，因此非常同意度為較高，所以透過鳳邑遊戲幼兒會想再次體驗相似活動。</p>
<p>幼兒想更深入了解鳳邑新城歷史演變過程</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 11 顯示，本研究發現普通 39%、同意 32%、非常同意 29%，因此普通度為較高，所以幼兒想更深入了解鳳邑歷史演變過程。</p>
<p>講解鳳邑新城完後，幼兒會與家人一起去鳳山探索</p>  <p>非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意</p>	<p>由左圖 12 顯示，本研究發現同意 47%、非常同意 53%，因此同意度為較高，所以講解鳳邑後，幼兒會與家人憶起去鳳山探索。</p>

二、研究者省思

高二校外實習對我們影響很大，發現幼兒對本土學習意願很高，因此以鳳邑新城為研究主題，第一次做專題就覺得它是一項很困難的作業，在文書上大家會一起分工合作找資料，統整後與指導老師討論，這期間修正好幾次。我們也運用了假日和放學的時間一起完成大遊戲、鳳邑新城立體故事書、常識試教具，包括製作過程中也都試著去嘗試不同的方法讓幼兒能夠有更不一樣的體驗，自編繪本我們採用立體故事方式來呈現引起興趣。

我們實際到了幼兒園進行專題行動研究，活動過程中和幼兒的互動以及幼兒的生活經驗分享小朋友的反應比我們想像的還要熱烈，如在自製遊戲認識鳳邑新城生動有趣、激勵幼兒學習古蹟及關懷，在這次的活動中很感謝指導老師不時的從旁協助，老師和小朋友的配合，經由這次的實際活動使我們的研究增添了许多學習經驗與收穫，也對鳳邑新城更加認識。

三、結論

- (一) 透過鳳邑新城繪本與 PPT 的介紹，幼兒操作大遊戲，讓幼兒從中學習到古蹟的特色及其含意，實施繪本教學後幼兒對鳳邑新城有更大的興趣和了解發展情形，也讓幼兒會想利用假日與父母去鳳邑新城探索。
- (二) 在參與活動過程中，幼兒參與活動不但對自己是有益的，更能影響參與的幼兒，讓他們有更深的認同與參與的動力。透過操作大型益智教具可讓幼兒對鳳邑新城的認識，常識教具遊戲也可促使幼兒增進手眼協調能力。也能了解到幼兒成長的特質和與幼兒溝通的互動模式，並將互動模式帶回家與家中的父母分享。
- (三) 本土教學轉化為可學習的教育，不但可激發幼兒對學習的興趣，也可讓他們與家人間找到談話的素材。因為鳳邑新城不但是孩子成長的土地，也是父母、祖父母，甚至曾祖父母生活的土地。學校的在地文化教材輕鬆架起孩子與長輩間溝通的橋樑，讓長輩勾起兒時的鳳邑新城發展記憶，並告訴他們更多有關土地的故事，這也是最好的代間教育。

肆●引註資料

1. 林敏宜 (2000)。圖畫書的欣賞與應用。臺北市:心理。
2. 趙崇欽建築師事務所編(2012)。高雄市市定古蹟鳳山縣城殘蹟(平成砲臺、澄瀾砲臺、訓風砲臺)災害復建工程工作報告書。高雄市:高雄市政府文化局。
3. 謝依錦〔2015〕。「鳳山文化觀光發展策略之研究-以觀光吸引力為例」，大仁科技大學文化創意產業學術研討會。
4. 辛曼玲(2012) 幼兒園教保活動課程大綱的實踐：以臺北市立南海實驗幼兒園方案教學為例。台北，心理出版社。
5. 梁庭榕、余幸芳、吳奕鋒 (2005)。在鳳山撞見歷史與現代的磨合。鳳邑飛翔、風華再起，鳳山建城 220 年專輯，頁 52-59。
6. 郭吉清 (2008)。曹公圳圳道分布之初探。高市文獻，21 (4)，頁 144-208。
7. 廖德宗 (2008)。鳳山雙城古道踏查。高市文獻，21 (4)，頁 282-295。
8. 郝廣才 (2006)。好繪本如何好。台北:格林。