

一、教學目標

由於現代新人類必須面對政治情勢與產業結構所帶來的社會、教育、經濟、文化等多層面的改變，而接受文明的洗禮、教育的薰陶、休閒遊戲活動的調適身心，才能適應多元文化的複雜現象，邁向有系統、有秩序、進步而幸福之路。

本課程之首要教學目標在於把握遊戲精力，研究如何將之應用在各領域的學習上，絕不浪費於沒有益處的地方。其次，筆者認為以「遊戲與學習」作為學習的核心，即應該重視遊戲玩具的人性化、鄉土化、國際化、科技化和現代化的精神，並要求突破及精緻性，以因應現代多元的社會需求。

為有效達成教學目標，本課程教科書以精緻化的編排方式，提綱挈領又有系統地點出核心議題—「兒童遊戲及成人的休閒娛樂」，充分具備思考性、創意性、健康性、娛樂性、學習性……等輕鬆好讀之特質，實為催生學習動力之現代化學術課程。

二、課程大綱

本課程論述由淺入深，內容由簡至繁，在輕鬆活潑的遊戲與互動中引發創意思考，茲簡述課程綱要如下：

（一）第一章「緒論」

分述遊戲的意義、重要性與教育價值等項。

（二）第二章「遊戲行為的發展」

分述遊戲性質與遊戲行為發展、年齡別的遊戲行為發展、發展理論看遊戲行為發展等項。

（三）第三章「遊戲系統分類」

分述動態、靜態、科技、設計、造型等類別的遊戲系統等項。

（四）第四章「玩具選擇的標準及遊戲實例舉隅」

分述玩具的遊戲價值、玩具的選擇標準、玩具選擇的注意事項、遊戲選擇的條件，並舉實例說明培養各種能力之遊戲方式供學員參考。

（五）第五章「遊戲環境與學習」

分述遊戲的社會、物質、自然等環境與學習之間的關係與重要性等項。

（六）第六章「造型遊戲與科技結合的學習」

分述動力、光電、影音、電腦繪圖等遊戲與學習之間的運用與互動的情況，並列舉許多實作供學員參考。

（七）第七章「鄉土文化遊戲與學習」

分述鄉土文化的概念、類別、學習等項，並分別舉例說明；本章末節並包含本課程之結論。

三、學習的方式與態度

（一）從做中學

遊戲就是本課程的核心，其價值在於藉親和性強的遊戲活動，讓學員自己體會其中的教育性，達到絕佳的學習效果。

（二）輕鬆學習

遊戲多屬輕鬆、沒有負擔的自發性行為，正因為在遊戲中可以澈底的放鬆心情，所以經常也就容易從其他的觀點進行學習。

（三）同儕動力

參與團體遊戲可以在團體的動力中獲取相關的知識，更經由同儕之間的相互激勵而刺激成長。

（四）創意思考

以遊戲的角度出發，此即善用創意的思考模式，經常能夠引發個人巧妙的創思。

四、學習的方法

（一）教科書

97 年國立空中大學出版的「遊戲與學習」課程教科書是接觸本課程最重要、最完整的資訊來源，其中包含上述各項大綱的精采內容，引導讀者以輕鬆的遊戲為出發點，從中瞭解其教育價值，並引發教育工作者、家長等自我思考其適用性，甚至創造更新穎、更適合學校及家庭的遊戲學習教育方式。

（二）網路課程

網路課程係本校課程教學的主要方式之一，本課程亦特別錄製豐富翔實的網路教學節目，以供讀者選修，節目錄製的型式包括眾所熟悉的 video 模式，教學場景趨近於平時的面授，同時為了活用教學媒體，部分單元也運用了網頁型式的 owerpoint 及 audio 加重點提示等效果，甚且安插許多豐富活潑又生動的照片，以及本課程 97 年工作坊的錄影片段，以期提高學習興趣。

（三）作業撰寫

選修本課程的學員，分別在學期中及學期末都需要根據學習的心得，撰寫開放性題目的作業，不但可以參考本課程的所有教材，也可以引用其他坊間相關的內容，自主性高同時也容易發揮個人的巧思。作業繳交之後由老師親自批閱，針對個人的見解給予最佳的建議，讓每位學員都能夠信心滿滿，收穫也滿滿。

（四）網路自我評量

選修本課程的學員，在網路課程的每個單元結束階段，都可以自由嘗試選擇題作答，達到自我評量的目的，其中互動式的網頁評量會自動的告訴學員答對的題數，或是哪些題目答錯請再試一次，當然，答對的時候，系統會馬上鼓勵學員一番，相當生動活潑，同時又可以增進學習的功效。

五、困難的解決之道

（一）請教老師

課程中，老師隨時都歡迎學員發問，無論以電話、e-mail 的方式聯絡都非常方便，相信學員可以在最短的時間之內得到最佳的解答。

（二）同儕交流

在課程中可以結識許多的同學、同好，當然遇到問題的時候也可以藉此互相交流，不但增進彼此的情誼，還可以豐富學識。

（三）善用其他資源

坊間有許多相關的書籍可以參考，最直接的就是參考本課程所列的重要參考書目，另外，也可以善用網路的便利性搜尋相關的知識。

六、重要的參考書目

(一) 中文

- 1.呂桂生（1996） 國民小學美勞科教材教法，台南，南一書局。
- 2.吳隆榮（1980） 造形與教育，台北，台北市民族國民小學。
- 3.吳長鵬（1999） 水墨造形遊戲，台北，心理出版社有限公司。
- 4.吳長鵬（1997） 兒童草花造形教材，台北，台北市立師範學院。
- 5.吳長鵬、何清吟等（1984） 美勞概論——上下冊，台北，國立編譯館。
- 6.吳長鵬（2004） 遊戲與休閒，台北，台北市職訓中心。
- 7.吳長鵬（1998） 國畫技法與教學，台北，心理出版社有限公司。
- 8.吳鐵雄、張康樂等（1990） 電腦在教育上的運用，台北，五南圖書出版社。
- 9.吳穎等譯，勞拉·王貝克原著（2002） 兒童發展，五刷，南京，江蘇教育出版社。
- 10.吳清山、莊貞銀等 5 人（2004） 班級經營，台北，心理出版社。
- 11.林曼麗（2000） 台灣視覺藝術教育研究，台北，雄獅圖書公司。
- 12.陳淑敏（1999） 幼兒遊戲，台北，心理出版社。
- 13.陳忠照（2003） 科學遊戲創意學習，台北，心理出版社。
- 14.鄭英敏（1996） 鄉土美勞，台北，台北市教師研習中心。
- 15.鄭英敏（1996） 鄉土舞蹈，台北，台北市教師研習中心。
- 16.鄭英敏（1995） 鄉土音樂，台北，台北市教師研習中心。
- 17.盧美貴、莊貞銀等 幼兒常識科教材教法研究，台北，五南圖書公司。

(二) 外文

- 1.杉山明博（1988） 木でつくろう，東京，小峰書店。
- 2.佐藤諒（1975） 造形遊び，東京，星の環會（株）。
- 3.坂根巖夫（1984） 境界線の旅，東京，美術出版社株式會社。
- 4.柴谷久雄（1986） 遊びの教育的役割，名古屋，黎明書店。
- 5.清水徹、山口勝弘（1983） 冷たいパフォーマンス，東京，朝日出版社。
- 6.東京都私立幼稚園協會（1948） 幼稚園參考書，東京，（株）フレベル館。
- 7.山下俊郎（1979） 幼兒心理學，東京，朝倉書店。
- 8.Maslow, A. H. Creativity in Self Actualizing People, in Anderson.
- 9.H. H.（1959） Creativity and its Cultivation, Har Per Row N.Y.
- 10.Hurlock, E. B.（1964） child Development, 4th Ed.

（作者為本科目學科委員兼召集人）

資料來源：空大學訊