



遊戲中學習，快樂中成長

以國立東華附小為例

|| 鮑明鈞 國立東華大學附設實驗國小退休校長

一、遊戲學習的教育理念：以快樂為動力，推動實踐與願景

遊戲是孩子們最開心、最期待的事，同時也最能發展出孩子與他人互動、溝通與相互尊重，進而創造具幸福感生活的一種方式。因此，如何讓孩子在快樂中學習、在實作中成長，成為筆者積極投入遊戲學習環境的建構與教學設計的重要目標。

東華附小（以下簡稱本校）盤點近年兒童自治市長候選人的政見，大多聚焦在遊樂設施及孩子的遊戲權上。為了讓孩子在玩樂中享受快樂、學會分享與負責，歸納出孩子的政見與需求，並視課程執行過程逐步建置

不同的遊戲空間，包括角落遊戲教學區、積木遊戲牆、黑板塗鴉牆、樂活教室與戶外遊樂器材區等，分述如下：

（一）角落遊戲教學區

由自治市長主導規劃與建置的角落遊戲區，結合交通安全、環境教育、法治教育、性別平等教育、人權教育等多元主題，並運用大富翁等遊戲化方式，為學生提供一個寓教於樂的課後遊戲學習空間，使他們在玩樂中增進知識與素養。

（二）積木遊戲牆

這面以「分享快樂的積木遊戲

牆（BLOCK PLAY FUN）」（如圖1），目的在於鼓勵學生透過互動與合作來享受遊戲的樂趣。這個遊戲牆不僅是娛樂的場所，更是教育的空間，讓孩子們學會分享、輪流使用和尊重公共財物。

1. 輪流使用：透過輪流的方式，每位兒童都有機會參與，增強了公平性和社交互動。
2. 愛惜公物：培養孩子們對公共

財物的珍惜，強調責任感。

3. 發揮創意：鼓勵兒童自由創作，讓遊戲不僅限於一種形式，而是充滿無限可能。

（三）黑板塗鴉牆

在低年級走廊轉角牆面設置繪畫塗鴉牆（如圖2），讓走廊成為下課休息或隨興塗鴨畫畫的區域，既強化走廊功能，又能促進學生創意揮灑的

圖1 積木遊戲牆是透過互動與合作來享受遊戲的樂趣





圖 2 這面牆具強化走廊及促進學生創意揮灑的功能



想像空間。

1. 公共藝術的實踐：學生透過塗鴉創作來表達自己的情感，探索美的概念，並學會欣賞多樣性。
2. 創意的激發：鼓勵兒童用畫筆表達自己，讓每一幅作品成為他們獨特的聲音，增強自信心。

（四）樂活教室：為孩子打造融合式室內活動空間

筆者將閒置且已打通的兩間教

室打造成具有指標性的樂活教室（LOHAS Classroom），結合了「運動、合作、感官、創造力」的融合式多功能室內活動空間，設計概念源自於融合式教育與感統訓練。內部設有攀岩牆（如圖 3）、軟墊坡道、彈跳區、吊掛設施與多樣互動式教具，提供孩子們一個安全、自由探索的環境，滿足不同年齡與發展階段的學習與活動需求。

樂活教室除了作為學生日常活動空間外，也結合體育、特教課程與遊戲治療，學生在遊戲中可以強化肌

圖 3 攀岩牆是東華附小樂活教室內部設備之一



耐力、動作協調、平衡感與空間感知能力，尤其對特殊需求學生來說，更是提供了具支持性與包容性的學習平臺，實踐融合教育的理念。

（五）戶外遊樂器材區：戶外學習的新據點

本校興建了兩座風格獨具、功能

多元的戶外遊樂場（如圖 4），這兩座遊樂場依照不同年齡層的發展，將自然、挑戰與創意三大主軸融合一起，包含繩索攀爬網、樹屋滑梯、沙坑區、鞦韆、平衡木與輪胎步道等。此外，遊樂場也成為自然觀察與戶外教學的延伸場所，搭配既有的生態池與草地，讓課堂教學走入真實世界，營造全方位的學習場域。



圖 4 戶外遊樂場與自然融合，學生盡情探索與挑戰。



二、把遊戲融入體適能：從樂趣中培養健康與自信

為了讓遊戲學習更具教育效益，本校將遊戲化概念融入體適能課程，設計出兼顧運動與樂趣的活動模式。課程不只是單純的體育練習，而是透過「遊戲引導」讓學生在挑戰中提升體能，在合作中建立自信。

在活動開始前，教師會進行「遊戲前引導」，教導學生如何安全使用器材、理解遊戲規則、熟悉團隊合作與自我保護的方法，確保活動過程安全且有秩序。

透過這樣的設計，學生在奔跑、攀爬、旋轉、跨越等遊戲動作中，不僅提升心肺功能與肢體協調，也在成

就感中建立自信與團隊精神。

三、教學團隊與家長攜手：打造共享遊戲文化

筆者強調，遊戲學習的推動並不只是一人或一處空間的努力。因此，本校進行多場教師研習與課程共備，將遊戲應用於數學邏輯、語文敘事、科學探究與生活課程中，讓學生透過闖關、角色扮演、桌遊、戶外探索等形式，將知識轉化為生活技能，讓遊戲元素深植於各學科教學中。

學校非常重視親師合作，定期邀請家長參與遊戲課程體驗與校園活動，更規劃「社區共學方案」，讓在地資源與學習環境結合，將遊戲精神延伸至課後與生活中。

四、展望未來：讓每個孩子在玩中發光

東華附小的遊戲學習計畫，不僅為校園帶來活力，也讓更多孩子在充滿歡笑的環境中獲得多元發展的機會。從樂活教室的設計、戶外遊樂場的啟用、體適能教學的結合，到課程

中的遊戲化教學策略，本校正一步步將校園打造成屬於孩子的夢想園地。

未來，我們將持續深化遊戲學習與課程統整的實踐，探索跨域教學的無限可能，讓「學在樂中，玩在真中」的教育願景，陪伴每一位孩子自信、快樂地成長。✕

參考文獻

- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2012). *Play and child development* (4th ed.). Pearson.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Malaguzzi, L. (1993). History, ideas, and basic philosophy: An interview with Lella Gandini. In C. Edwards, L. Gandini, & G. Forman (Eds.), *The hundred languages of children: The Reggio Emilia approach to early childhood education* (pp. 49–97). Ablex.
- Moore, R. C. (1986). *Childhood's domain: Play and place in child development*. Croom Helm.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69(3), 577–598. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x>
- Ramstetter, C. L., Murray, R., & Garner, A. S. (2010). The crucial role of recess in schools. *Pediatrics*, 131(1), 183–188. <https://doi.org/10.1542/peds.2012-2993>
- Ratey, J. J. (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. Little, Brown.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.