

國立臺灣體育學院
National Taiwan College of Physical Education
體育舞蹈學系碩士班碩士學位論文

融合多元智能理論發展幼兒體能律動遊戲
教材之研究

**ACTION RESEARCH OF APPLYING THEORY OF
MULTIPLE INTELLIGENCES AT HIGHER-GRADE IN
KINDERGARTEN TO DEVELOP CHILDREN'S PHYSICAL
MOVEMENT ACTIVITY LESSONS' STRATEGIES**



研究生：鄒青樺 撰
指導教授：羅雅柔 博士

中華民國 99 年 7 月

論文名稱：融合多元智能理論發展幼兒體能律動遊戲教材之
研究 總頁數 147 頁

校院所組別：國立臺灣體學院體育舞蹈碩士班學術理論組

畢業時間：九十八學年度第二學期

研究生：鄒青樺 指導教授：羅雅柔博士

中文摘要

本研究突破以往傳統的體能遊戲教學方式，運用 Gardner 提出的多元智能之理論基礎，研究者自行設計及研發幼兒體能律動遊戲之課程教材及學習評量表，以台中市史努比大班幼兒共 40 位為研究對象，採用行動研究法，研究工具包含「融入式多元智能教學方案」、「幼兒多元智能發展評量表」、「多元智能理論取向之幼兒學習評量表」、「幼兒學習動機量表」及「幼兒學習滿意度量表」，在研究過程中，詳細記錄並加以描述及說明教學實況、課程省思及解決問題的過程。

本研究利用 SPSS Windows12.0 統計套裝軟體進行描述性統計、成對樣本 t 檢定、獨立樣本 t 檢定等統計方法加以分析，結果如下：

- 一、「幼兒多元智能發展評量表」結果，幼兒具有個別差異。
- 二、「融入式多元智能教學方案」與「多元智能理論取向之幼兒學習評量」有顯著差異。
- 三、「融入式多元智能教學方案」的實施能有效提升幼兒學習動機及學習滿意度。
- 四、「融入式多元智能教學方案」實施後，整體展現成效有明顯提升。

本研究實施「融入式多元智能教學方案」後發現，教師

可透過適切性的教材設計，提供幼兒實作機會，運用直接性評量了解幼兒智能的展現情形，有助於教師和家長了解幼兒學習特性及其需求，讓幼兒獲得最大的成長與發展空間。藉此提供未來幼教者、舞蹈教學者、體能遊戲教學者及研究者之參考。

關鍵字：多元智能、幼兒體能、幼兒律動

Tsou, Ching-Hua (2010) Action Research of Applying Theory of Multiple Intelligences at Higher-grade in Kindergarten to Develop Children's Physical Movement Activity Lessons' strategies. Unpublished Master Thesis, National Taiwan College of Physical Education

Chair of the committee: Dr. Ya-Jo Lo

Abstract

The paper subverts the traditional teaching method of physical exercise and the researcher designs and invents course material and effect assessment scheme of children physical exercise games based on Gardner's theory of multiple intelligences. With 40 kindergarteners of Snoopy in Taichung as the sample, the researcher adopts action research method to precisely record, describe, and explain teaching situation, course review, and the process of problem solving; the research tool includes "blended multiple intelligence teaching program", "children multiple intelligence development assessment sheet", "multiple intelligence tended children effect assessment sheet", "children learning motive scale sheet", "children learning satisfaction scale sheet".

By SPSS Windows12.0 the paper has descriptive statistics, paired T-test, T-test and the following results,

1. Children have individual differences on the result of "children multiple intelligence development assessment sheet".
2. "Blended multiple intelligence teaching program" has significant differences with "multiple intelligence tended children effect assessment sheet".
3. "Blended multiple intelligence teaching program" effectively raises children's learning motives and learning satisfaction.
4. There is an apparent rise in whole effects with the implementation of "blended multiple intelligence teaching program".

By implementing "blended multiple intelligence teaching program", the paper discovers that teachers can use proper design of material, provide children with chances of carrying out, and understand the presentation of children's intelligences by direct assessment. It is helpful for teachers and parents to acknowledge learning characteristics and requirements of children who then have the best condition for development. And the paper is provided as the reference for child teachers, dancing teachers, physical exercise teachers, and researchers.

Key words : Multiple intelligence, child physical exercise, child rhythm

謝誌

學習研究的歷程中，得到許多人的支持、鼓勵與幫助，讓我在迂迴跌宕、衝撞起伏時，有你們在旁伸出援手，給予我向前邁進的動力，重新省思對於教學的內容、知識的批判並且將理論與實務融合，從中沉澱自我，並且創造更多教學的可行性，整理出一套屬於自己的教學方式及課程內容，讓我能繼續在幼兒舞蹈教學中，找到屬於自己的立足點，這些都是要感謝許多厚愛與鼎力相助我的人。

在碩士論文的撰寫期間，集美麗與智慧於一身的指導教授羅雅柔博士，為了我的論文題目焦頭爛額，夜以繼日、不眠不休的和我討論及分析，讓我從茫茫大海中找到一線生機，並且不厭其煩的耐心督促、指導及鼓勵我，在我燃起放棄的念頭時，不斷給予我前進的動力，讓我再次充滿能量及勇氣，將不可能化為可能，將此論文完整的呈現。同時，要感謝台灣藝術大學黃增榮老師及本校的林房僊老師，在百忙之中還要鉅細靡遺的閱讀，提供許多寶貴建議、指導及幼教資訊，更增進本論文的完整性。

此外，要特別感謝寶貝家族幼兒體能工作室的主任林靈珊老師，在我論文教案的實施期間，每週要和我討論及溝通教案的可行性及上課的內容，並且全力配合我，傾力相助，毫無怨言，使我在論文的實驗期間無後顧之憂；也要感謝台中市史努比幼稚園許淑菁園長及兩位大班老師全力支持，在時間的安排、場地的使用及問卷的填寫，因為有你們，使本研究得以順利完成，敬表由衷謝意。

這兩年來，感謝陳碧涵老師不斷的鼓勵我及支持我，在

學術研討會中給予我磨練的機會，肯定我的能力，使我成長茁壯；天天奔波於教舞工作及學校課業之間的我，有一群我最愛的同學們(竺萱、冠伶、佳韻、祖怡)，在我最徬徨無助時，伸出雙手牽引我；在我精疲力盡無力向前時，給我關懷給我動力，我們曾一起努力、一同奮鬥，大步向前邁進，無論現在或未來，希望我們能走出屬於自己的一片天，完成美麗的梦想。

這兩年的學習過程雖然辛苦，但收穫豐盈，使我承載著幸福的滿足感。現在充滿動力的我，已學會在挫折中成長，在歷程中茁壯，今後將追求自己的梦想，打造屬於自己的未來。

青樺 謹誌

2010年7月

目 錄

中文摘要.....	I
英文摘要.....	III
謝誌.....	IV
目錄.....	VI
表目錄.....	VIII
圖目錄.....	X
第壹章 緒論	
第一節 研究動機.....	1
第二節 研究目的.....	5
第三節 研究問題.....	6
第四節 研究範圍與限制.....	7
第五節 名詞解釋.....	8
第貳章 文獻探討	
第一節 多元智能的探討.....	10
第二節 幼兒體能遊戲課程與教學.....	22
第三節 相關研究與成果.....	28
第參章 研究方法	
第一節 研究架構.....	38
第二節 研究流程.....	39
第三節 研究假設.....	40
第四節 研究對象.....	41
第五節 研究工具.....	42
第六節 研究設計.....	50
第七節 資料分析.....	52

第八節 信度與效度.....	53
第肆章 研究結果與討論	
第一節 研究問題分析與探討.....	55
第二節 綜合討論.....	72
第三節 研究者的省思與發現.....	75
第伍章 結論與建議	
第一節 結論.....	83
第二節 建議.....	86
參考文獻.....	89
附錄一 幼稚園同意書.....	95
附錄二 問卷填寫同意書.....	96
附錄三 評量表一.....	97
附錄四 評量表二.....	102
附錄五 評量表三.....	119
附錄六 融入式多元智能教學方案.....	122
附錄七 「融入式多元智能教學方案」之觀察、反思與改進	157

表目錄

表 2-1 多元智能之教學概念.....	14
表 2-2 新舊評量典範之差異.....	20
表 2-3 遊戲教學之要素.....	24
表 2-4 幼兒體能遊戲效益與目標.....	25
表 2-5 相關研究摘要表.....	30
表 3-1 「融入式多元智能教學方案」活動大綱.....	43
表 3-2 幼兒學習動機量表.....	48
表 3-3 幼兒學習滿意度量表.....	49
表 3-4 專家效度學者名單.....	54
表 4-1 「幼兒多元智能發展評量表」評量結果.....	56
表 4-2 幼兒強項智能分佈.....	58
表 4-3-1 描述性統計-強項智能之第一.....	59
表 4-3-2 描述性統計-強項智能之第二.....	59
表 4-3-3 描述性統計-強項智能之第三.....	59
表 4-4 描述性統計-群體幼兒智能分佈.....	60
表 4-5 獨立樣本 t 檢定-融入式多元智能教學方案與多元智能理論取向之幼兒學習週評量之差異摘要表.....	62
表 4-6 成對樣本 t 檢定-學習動機之構面前後比較摘要表.....	63
表 4-7 成對樣本 t 檢定-整體學習動機前後比較摘要表.....	64
表 4-8 成對樣本 t 檢定-學習滿意度之構面前後比較摘要.....	65
表 4-9 成對樣本 t 檢定-整體學習滿意度前後比較摘要表.....	65
表 4-10 描述性統計-音樂智能之各週得分摘要表.....	66
表 4-11 描述性統計-肢體/動覺智能之各週得分摘要表.....	67
表 4-12 描述性統計-空間智能之各週得分摘要表.....	68
表 4-13 描述性統計-語文智能之各週得分摘要表.....	69

表 4-14	幼兒律動之省思與發現.....	75
表 4-15	體能遊戲之省思與發現.....	77

圖目錄

圖 3-1 研究架構圖	38
圖 3-2 研究流程圖	39
圖 4-1 群體幼兒智能分布線型圖	60
圖 4-2 音樂智能週次線型圖	67
圖 4-3 肢體/動覺智能週次線型圖	68
圖 4-4 空間智能週次線型圖	69
圖 4-5 語文智能週次線型圖	70

第壹章 緒論

第一節 研究動機

隨著人口結構的改變，幼兒出生率的普遍降低，加上幼兒教育型態逐漸邁向多元化、現代化與動態的教學方式，因此，如何提供一個完善的幼兒教育，以彌補生活環境的不足，乃當務之急(林朝鳳，1986)，而幼兒教育是教育的基石，影響國家未來的發展。由於研究者對於幼兒教育、幼兒舞蹈及幼兒體能等教學領域深感興趣，進而開始研讀相關書籍及參與各式研習，發現幼兒教育近幾年來，開放教育以「幼兒為中心」的教育理念漸形成一項重要的價值觀，並且在教學的環境中發現，多數的幼兒體能律動遊戲課程依舊秉持傳統方式教學，僅不斷的提升幼兒的體能程度，較缺乏課程內容的多元性及豐富性，因此，我們必須用不同的方式教導孩子，讓孩子自主學習，使他們成熟、負責並給孩子較大的彈性與空間，啟發他們內省與思考的能力。當孩子受到尊重、關懷與鼓勵，他們就可獲得自尊、自重與自信(李雅卿，1998)。因此，了解每個孩子的能力與特質，掌握學習敏感期，使每個孩子運用自己的強項學習特質，發揮在不同的領域中，展現自我專長和興趣並增加自信心，是教育的重點。

1983年 Gardner 提出多元智能教育理論，認為人類天生具有八種智能，其包含：語言、邏輯/數學、空間、肢體/動覺、音樂、人際、內省、自然觀察者，智能是一種身心潛力的表現，每個人都擁有不同形式結合而成的智能，並將此理

念注入教育的觀念，強調在教育的過程中，每個人的八種智能需要同等的重視和平衡。Gardner 認為，如果我們以不同智能的觀點來看孩子，我們會發現，每個孩子有屬於自己獨特的天賦；所以教學者或成人必須了解每位孩子的能力與特質，並掌握每個孩子的敏銳學習特質為？讓每個孩子在不同領域中展現他的專長和興趣。最重要的是，使在不同智力上各有所長的孩子能獲得自主性和得到他人的尊重。

智能並非與生俱來就是固定或是靜態的；智能是可以學習、教導及提升；並且是一種多向度的現象，展現在我們的大腦、心靈、身體等系統的多種層次上(郭俊賢、陳淑惠，1999)。就幼兒學習階段而言，把握每個孩子的學習機會，看重孩子的多元能力，使此學習萌芽期，透過正確適度的教學引導，有助於啟發個別天賦之學習。此多元智能教學法，可提供幼兒活潑的學習情境，將教學活動中運用遊戲、競賽及多樣化的方式，以協助幼兒學習。

一、遊戲：是一種自我的表現，內在需要衝動的表現，兒童藉由從事遊戲得到快樂、自由與滿足內在與外在寧靜(盧美貴，1988)。兒童使用他們的身體去表達情緒和想法，探索運動技能，並且去測試能力的極限(梁雲霞譯，2001)。因此，遊戲是所有兒童正常發展中很重要的一部份，滿足身心需求、充實生活經驗，並且發展幼兒潛能。在於現今兒童參與活動的機會受到越來越多的侷限，活動機會不足的結果，會導致兒童動作協調能力(motor coordination ability)越來越低落(李曜全，2006)，然而肢體協調是複雜且重要的工作，從日常生活的走、跑、跳、遊戲等能力，都與肢體協調有密切的

關係。

二、競賽：兒童藉由從事運動及競賽等，各種不同面向來認識自己和周遭環境，了解自己的能力和體認自己的極限(陳皇玲譯，2005)，並試圖從觀察與模仿同儕與成人動作中，形成自我的動作經驗與技能。

三、多樣化：兒童藉由軀體滾翻、攀爬、走路、跑步、投擲、雙腳跳躍、單腳跳動與舞蹈動作等能力獲得運動經驗(許天威，1988；陳皇玲，2005)。因此，多樣化的運動遊戲是幼兒生長的泉源，應以良好的運動方式，建立幼兒的自信心，培養對生活的興趣，發展其生長的力量，這種教學不但可以使其身體強壯、增加抵抗力、並可以啟發他的理想和感情(邱金松，1987)。

幼兒經由多樣化的遊戲課程，促進身心健康、感官及協調能力的發展，並且 Liberman(1997)發現幼稚園的孩子若在遊戲的評量得分較高，在智力測驗上擴散思考能力也較好(引自郭靜晃，1993)。張育婷(2001)指出教師可以設計某一教學主題為中心，依實際教學狀況融合三到四種智能即可，並延伸相關活動以增進多元智能的發展。多元智能強調每個人都具有相當的潛能發展可能性，因此，本研究將四項智能融入不同的體能律動遊戲主題：1.肢體/動覺智能：運用多種體能教具，帶領幼兒實行體能律動遊戲；2.語文智能：藉由聆聽故事及規則說明，引起課程學習動機；3.空間智能：運用教具實行路線規劃、隊形排列等，豐富其課程內容；4.音樂智能：藉由音樂的速度、音量及音色的變化，增進幼兒對聲音的敏感性。運用多元且豐富的課程內容，有效提供活潑的學習情境，訓練其肢體能力並透過教學活動探討幼兒的多元智

能，以激發其個人內在潛能，藉由評量了解每個孩子的獨特性，掌握學習特質，藉此採用不同途徑來增強其智能之強項。

基於上述觀點，本研究主要探討「融入式多元智能教學方案」，引導學生施行不同教案來探討學習動機、滿意度及整體展現之成效是否明顯提升，並希望此教案作為未來幼教者、舞蹈教學者、體能遊戲教學者及研究者之參考。

第二節 研究目的

- 一、了解「幼兒多元智能發展評量表」統整及分析後，智能分布狀況及個別差異。
- 二、了解研究者設計之「融入式多元智能教學方案」與多元智能理論取向之幼兒學習評量結果之差異。
- 三、了解「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習動機之差異。
- 四、了解「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習滿意度之差異。
- 五、了解「融入式多元智能教學方案」實施後，整體展現的情形。

第三節 研究問題

- 一、 「幼兒多元智能發展評量表」之幼兒測驗結果為何？
- 二、 「融入式多元智能教學方案」與多元智能理論取向之幼兒學習評量是否達顯著水準？
- 三、 「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習動機是否達顯著水準？
- 四、 「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習滿意度是否達顯著水準？
- 五、 了解「幼兒體能律動遊戲方案」實施後，整體展現的成效為何？

第四節 研究範圍與限制

- 一、本研究對象為台中市史努比幼稚園兩班大班幼兒，擁有一年以上的體能課程學習經驗，在學習環境與教學資源相同下，實施「融入式多元智能方案」。
- 二、本研究之觀察期程需配合幼稚園幼兒體能課程時間，一星期進行一次，共計八週為研究範圍。
- 三、本研究僅以史努比幼稚園大班之幼兒為實施對象，無法真正反映其他幼兒的想法。
- 四、基於課程主題內容的安排，每週融入其語言、肢體/動覺、空間、音樂等四種智能，進行課程設計。
- 五、本課程設計以針對於大班幼兒，較不適用於小班及幼幼班之幼兒。
- 六、本課程設計由研究者自行研發，僅提供教師運用多元教案之參考，但結果推論無法適用於各種不同的教學情境。

第五節 名詞解譯

- 一、幼兒：本研究以滿六足歲以上之學齡前兒童稱為幼兒，不包含身心障礙之幼兒。
- 二、多元智能：Gardner 提出八種不同面向的智能，包含：語文智能(Linguistic Intelligence)邏輯/數學智能(Logical-mathematical Intelligence)、空間智能(Spatial Intelligence)、肢體/動覺智能(Bodily-kinesthetic Intelligence)、音樂智能(Musical Intelligence)、人際智能(Interpersonal Intelligence)、內省智能(Intrapersonal Intelligence)、自然觀察者智能(Naturalist Intelligence)。
- 三、多元智能發展評量表：意旨以 Gardner 的多元智能論的定義與分類為基準，運用八個智能向度加以設計，藉由多元的評量方法與內容，了解幼兒的智能分布與個別差異。
- 四、融入式多元智能教學方案：意旨本研究將語文、肢體/動覺、空間、音樂等四種智能融入幼兒體能律動遊戲課程，形成此教學方案。
- 五、幼兒體能：幼兒體能活動意旨以「運動」為主體及「遊戲」為輔的活動。
- 六、幼兒律動：意旨運用音律、舞蹈及肢體動作，培養幼兒感性、發展幼兒體能、延伸幼兒對生活的感受表現生活的一個方式。

- 七、整體展現：本研究所指之整體展現為「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」所得之分數高低及成績曲線。
- 八、J型曲線：意旨本研究之「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」為一種累積的走向，藉由評量反映出學生逐漸增長的知識和學習。

第貳章 文獻探討

本章主要分為三節：第一節為多元智能的探討；第二節為幼兒體能遊戲課程與教育；第三節為相關研究與成果。

第一節 多元智能的探討

一、多元智能的意涵

Gardner 認為人類至少具有八種智能，其八種智能定義和內涵說明如下(李平譯，2003；Gardner，1999)：

(一)語文智能(Linguistic Intelligence)

能有效的運用口頭語言如：講故事者、演說家、政治家，或書寫文字的能力如：詩人、劇作家、編輯或記者。這項智慧包括把句法(語言的結構)、音律學(語言的發音)、語義學(語言的意思)、語言實用學(語言的實際使用)結合並運用自如的能力。這些使用包括修辭學(運用語言說服他人採取一項特殊行動)、記憶法(運用語言記憶訊息)、解釋(運用語言告知)及後設語言(運用語言講述語言本身)。

對語言智能較強的人而言，喜歡玩文字遊戲、閱讀、討論及寫作。幼兒的語言智能包括聆聽與表達兩方面，聆聽與閱讀是輸入，發表演說及口語表達是輸出，幼兒需要擁有良好、清楚的輸入及輸出。

(二)邏輯/數學智能(Logical-mathematical Intelligence)

有效地運用數字和推理的能力如：數學家、稅務會計、統計學家、科學家、電腦程式員或邏輯學家。這項智慧包括

對邏輯的方式和關係、陳述和主張、功能及其他相關的抽象概念的敏感性。

邏輯數學智能強的幼兒，在學習時主要靠推理來思考，喜歡數學及科學類的課程，對需要思考的玩具、電腦軟體或遊戲深感興趣，因此要培養幼兒數學及邏輯思考能力，要注重趣味化，從遊戲中了解數學的實用性。

(三)空間智能(Spatial Intelligence)

準確地感覺視覺空間如：獵人、偵察員或嚮導，並把所知覺到的表現出來如：室內裝潢師、建築師、藝術家或發明家。這項智慧包括色彩、線條、形狀、形式、空間及它們之間關係的敏感性，而也包括將視覺和空間的想法立體化地在腦海中呈現出來，以及在一個空間的矩陣中很快找出方向的能力。

空間智能強的幼兒，在學習時主要靠意象及圖像思考，喜歡玩拼圖、樂高積木、想像遊戲、走迷宮、繪畫等視覺遊戲，對色彩、線條或美的事物特別敏感。

(四)肢體/動覺智能(Bodily-kinesthetic Intelligence)

善於運用整個身體來表達想法和感覺如：演員、運動員或舞者，以及運用雙手靈巧地生產或改變事物如：工匠、雕塑家、機械師或外科醫生。這項智慧包括特殊的身體技巧，如協調、平衡、敏捷、力量、彈性和速度，以及自身感受的、觸覺的和由觸覺引起的能力。

肢體/動覺智能較強的幼兒，學習時主要是靠身體感覺來思考，喜歡蹦蹦跳跳，很難長時間靜止不動，喜歡動手建造物品、觸摸環境事物，常配合手勢或肢體語言與他人交談。

(五) 音樂智能 (Musical Intelligence)

察覺、辨別、改變和表達音樂的能力如：音樂愛好者、音樂評論家、作曲家、音樂演奏家。這項智能包括對節奏、音調、旋律或音色的敏感性。

音樂智能較強的幼兒，學習樂器能力強，富有節奏感，喜歡和音樂有關的活動。幼兒音樂智能的培養包括認識音樂、愛好音樂、節奏、律動、舞蹈等部份。

(六) 人際智能 (Interpersonal Intelligence)

察覺並區分他人的情緒、意向、動機及感覺的能力，包括對臉部表情、聲音和動作的敏感性，辨別不同人際關係的暗示，以及對這些暗示做出適當反應的能力如：影響一群人，讓他們按規定行事。

人際智能較強的幼兒，通常較喜歡參與團體性質的活動或遊戲，喜歡和其他孩子一同玩樂，並且在團體中較具有領導能力。

(七) 內省智能 (Intrapersonal Intelligence)

有自知之明，並據此做出適當行為的能力，包括對自己相當了解如：自己的長處與短處，意識到自己的內在情緒、意向、動機、脾氣和欲求，以及自律、自知和自尊的能力。

內省智能的幼兒，能從各種回饋管道中了解自己的優缺點，常以自我的方式思考、喜歡獨處、個性獨立、自尊心強，在言行與態度表現出自信。

(八) 自然觀察智能 (Naturalist Intelligence)

辨認及分類某個環境中的許多物種如：植物系和動物系的能力，包括對其他自然現象的敏感性如：雲和山，以及在都市長大的人擁有對於一些非生命物質，如車子、運動鞋和

CD 種類的區分能力。

自然觀察智能較強的幼兒，對於自然界之生物有高度的興趣，喜歡討論動植物之生長狀況等；並且對於日常生活中常見的交通工具及生活用品等種類敏感度強，能夠正確的分辨物品的特性及樣貌。

綜合以上所述，每個人天生都具有八項智能，每一項智能都可以改變，也可以被教導(田耐青譯，2002)。因此，能更清楚了解每個人獨特的智能外顯行為特徵，提供不同智力專長的學生獲得自我肯定及潛能開展的機會，也啟示教育人員能以更多元的教學觀點看待學生學習，並落實因材施教等教育理念。參考李平譯(2003)的多元智能內涵加以修改並融入於課程，研究者以學者多元智能的概念加以設計，並整理出教學方法的重點，如表 2-1 闡述多元智能的定義，將此融入課程並設計「融入式多元智能教學方案」，說明運用多元智能的教學概念。

表 2-1 多元智能之教學概念

智能	定義	課程學習目標	教學方法
語文	對聲音、結構、意義、文字及語言具敏感性	<ul style="list-style-type: none"> *仔細聆聽故事 *回答課程中的問題 *表達自我想法 	<ul style="list-style-type: none"> *講故事 *口語表達練習 *記憶歌詞與口訣
空間	能準確感覺視覺空間及有效運用視覺、心像和空間圖像思考以解決問題的能力	<ul style="list-style-type: none"> *將器材及物品放至指定位置 *描述行走的路線 *清楚做出高低水平的動作 	<ul style="list-style-type: none"> *切割空間 *線條、路線 *空間、方位
邏輯 / 數學	對邏輯或數字敏感，並能分辨出、處理出一長串的推理	<ul style="list-style-type: none"> *正確的數數、計數及算數 *分辨幾何圖形 *了解事情前後順序 	<ul style="list-style-type: none"> *計算與定量 *分類與分等 *邏輯序列呈現
肢體 / 動覺	能控制身體動作、靈巧處理事物及透過肢體動作表達思想的能力	<ul style="list-style-type: none"> *表現動作的協調性 *動作的正確性及平衡感 *運用肢體動作詮釋音樂給予的感受 	<ul style="list-style-type: none"> *操作學習 *競賽與合作性遊戲 *動作影像的訓練
音樂	對節奏、音調、音色的感覺敏銳，並擅長利用音樂思考的能力	<ul style="list-style-type: none"> *隨音樂節奏律動 *隨旋律的變化改變動作速度 *哼唱律動歌曲的旋律 	<ul style="list-style-type: none"> *音樂律動 *變奏音樂 *哼唱 *背景音樂

人際	能適切的辨別及回應他人的情緒、脾氣、動機與期望，擅用人際互動所得到回饋訊息來思考能力	<ul style="list-style-type: none"> *與別人共同合作 *遵守上課的規則 *適當處理與他人的衝突 *主動詢問他人動作技巧 	<ul style="list-style-type: none"> *同伴分享與教學 *衝突調解 *小組合作 *人際相互影響
內省	能察顏自己的情緒、擅於深入探索自我、能夠自如、自律的能力	<ul style="list-style-type: none"> *觀摩別人成功技巧，並加以模仿 *從經驗中找到更好運用器材的方法 *清楚上課應遵守的規則 	<ul style="list-style-type: none"> *情緒調整 *自我要求 *自我反省 *經驗聯繫 *自信培養
自然觀察者	能辨別不同種類間的關係與善於觀察、分辨、認識大自然的能力	<ul style="list-style-type: none"> *做出交通工具的外在特徵 *說出交通工具的種類 *辨認生物的種類 *喜歡分享自己喜歡的水中生物或交通工具等 	<ul style="list-style-type: none"> *自然觀察 *生活觀察

資料來源：研究者整理

二、多元智能理念的特色

1983年美國哈佛大學心理學家 Howard Gardner, 提出「多元智能論」。他打破一般傳統智能理論所信奉的兩個基本假設，及人類的認知一元化的；以及只要用單一、可量化的智能就可適切的描述每個個體(郭俊賢、陳淑惠譯，1999)，而採用多元的智力觀點來解釋智能，引發國內外學者對多元智能熱烈的討論，為了更深入了解其理論與實踐，特色如下(李

平譯，2003；王為國，2000；李心瑩譯，2000；丘連煌，1997；Armstrong，1994）：

（一）每個人都具備八種智能

Gardner 認為多元智能並非用來決定你擁有哪項智能的「類別理論」(type theory)，而是一種認知功能理論，提出每個人天生都具備八種智能，每一項智能都可以改變，且每個人是以獨特的方式運作這些智能。當我們執行複雜任務時，必須同時使用好幾種不同智能，在具備多種智能中，某些智能項目高度發展，有些智能是中度發展，其他部分則可能會發展不足或是不盡理想。

（二）大多數人的智能可得到適當發展

Gardner 認為智能並非固定，而是可教育的；八種智能代表八種潛能，潛能可經由個體相關活動的參與而被激發出來，如果給予每個人適當的鼓勵、充實及指導，幾乎每個人的八種智能能力可發展到一個適當的水準(Armstrong，1994)。智能是否有機會發展，取決於三個因素(李平譯，1997)：

1. 天資：包括遺傳或基因，及受到嬰兒的大腦在出生之前、之間和之後發育及損傷程度的影響。
2. 個人成長史：包括個人週遭父母、老師、同伴、朋友及其他人給予開啟或關閉智能知經歷影響。
3. 文化及歷史背景：包括個人出生和成長的年代、地點，以及在各個面向上，文化或歷史發展的本質和狀態，都會影響某一領域智能的發展。

因此，除了先天的天資影響之外，在缺乏後天的學習資源或環境，未遇到良師的教導與鼓勵及未得到家人給予的期

望與支持等，都可能影響其智能發展；在教學上運用不同方法融合智能理論，提供多元的學習豐富教學的內涵，並結合上述三個影響因素，形成有利的交互作用，讓每個人在八項智能發展均可達一定水準以上，並透過適切的學習活動安排可激發及增長，讓每一種智能都像一扇門，通過這扇門了解並吸收智能的奧秘。

(三) 智能發展的軌跡

八項智能都只有在適當的環境下才能充分發展出來，且大致依照一定的軌跡逐步發展，在幼年時期即開始發展，經過不同的巔峰期，到了老年時期發展的活力逐漸的退化(Gardner, 1993)。如語言智能從兒童早期即開始發展，直到老年時期仍可持續緩慢發展；邏輯、數學智能在青少年及成年早期達到發展高峰；空間思考在兒童時期就已發展成熟，藝術眼光則持續發展到老年期；肢體、運作智能隨著生理發展日趨成熟而發展；音樂智能的發展關鍵在兒童早期；人際及內省智能的發展取決於幼兒時期(王為國, 2000)。

(四) 智能通常以複雜的方式統合運作

在多元智能理論中，針對多元智能加以分門別類只是為了描述與解釋方便，每項智能在生活中沒有任何一項是可獨立存在的，除了極少數的專家或者是腦部受傷的人之外，智能總是互相統合運作的(Brualdi, 1996)。例如：跳芭蕾舞需要用到語文智能(聽的懂老師給的術語口令)、音樂(跟著音樂的節拍及旋律)、肢體/動覺(技巧的移動軀幹及四肢)、空間(感覺每個動作活動的範圍及角度)及內省(適時調整自我動作及身體表現能力)。

(五) 每一種智能有多種表現方式

人類是以豐富的方式在各項智能之中，表現其特有的天賦才能。多元智能領域中，對於判斷一個人聰明與否，並無一套特定的標準。例如：一個球類運動打不好的學生，然而卻具有肢體/動覺智能，因為他擅長彈鋼琴，能夠技巧性的移動手指與腳，讓琴聲合諧、悅耳，因此，人類是以豐富而多元的方式，在各項智能中展現其天賦才能。

三、多元智能取向的多元評量

邱連煌(1997)認為 Gardner 的多元智能理論僅是一種觀念，絕非教人如何教學或以為實施教育之指南；也不是一本教育食譜。他提出人們可以其理論架構做為依據，做各種不同的應用。多元管道學習評量主張以不同方式來學習、記憶、表徵和運用知識，而非單一的評量方式來評估學生的成就。多元智能理論強調「智能公平」的評量，認為每種智能需要直接在運作的脈絡中評估。取向著重「真實性評量」(authentic assessment)，強調在教學情境中，直接評量學生參與學習活動時的種種表現。這些教學過程中的評量重點在了解學生的學習情形，不單單只是評比學生的高低程度。因此，江文慈(1998)認為多元智能取向的評量理念為：

- (一) 以多元的方式與工具來評量學生的能力。
- (二) 重視實際之生活情境。
- (三) 教學與評量互相依存且是連續不斷的過程。
- (四) 重視評量而不是測驗。
- (五) 評量學生之優勢與弱勢領域以協助學生發展。
- (六) 設計智能公平的工具。

根據莊明貞(1996)認為多元智能取向的真實評量方法可

以包括：問題解決、實驗、操作、展示、表演、作品集、教師觀察、檢核表、團體合作計劃。簡紅珠(1998)亦認為觀察學生在每一種智能的實作表現，能夠評量學生多元智能的發展情形。

張美玉(2001)認為評估學生具備哪些能力的方式有：觀察表、檢核表、蒐集各種表現資料、與家長交換意見、與學生面談、設計特殊活動。郭慧龍(2001)指出多元評量應該考慮下列向度：

- (一) 評量人員的多元：教師評量、自我評量、同儕評量、家長評量。
- (二) 評量內容的多元：包含認知(記憶、理解、應用、分析、綜合、評鑑)、情意、技能等三個領域。
- (三) 評量方法的多元：觀察、討論、辯論、面談、研究報告、實驗、教師自編測驗、師生合編測驗、標準化測驗、問卷、圖表、查核表、等級量表、活動紀錄、學者日誌、行為紀錄及其他紀錄、表現等。
- (四) 評量標準的多元：評量的及格標準依據學生的個別差異來訂定，以適性測驗的精神，設計具有鑑別度的題目，測量學生可能學會的部份。
- (五) 評量情境的多元：評量的情境應不限於課堂內或學校內，在課堂外及學校外也是評量的情境，尤其是行為方面的評量，更應該考慮學生在課堂外及學校外的表現，才能評量到學生的真實表現。

多元智能的評量理念強調個別化，主張多元的評量方式，測驗必須配合學生的適性發展(郭俊賢、陳淑惠譯，2000)。藉由郭俊賢、陳淑惠譯的新舊典範對照表，筆者依據

評量方式，整理出新舊評量間之差異性。表 2-2：

表 2-2 新舊評量典範之差異

類別	新的評量典範	舊的評量典範
對象	學生都是獨一無二的，教學和測驗必須個別化和多元化。	所有的學生基本上都是一樣的，教學和測驗可以標準化。
學習內容	透過學習把對自己和世界的認識加以改變、擴展、質疑、加深、更新和延伸等。	學習就是要精熟各種事實資訊，像是日期、程序、公式、圖像等。
評量工具	廣泛運用各式各樣的測試工具，採用實作為基礎的直接評量方式。	常模參照或效標參照標準化測驗分數。
評量方式	針對學生的知識和能力，J 型曲線是可以信任的評量依據。	依據常態分配曲線將學生加以排序，對學生的知識和學習是一種可信的評量方式。
評量時間	評量隨時存在並貫穿於課程與每日的教學之中。	評量有其特定的時間、地點和方法。
評量結果	評量應該是用來強化和表彰學生的學習，並加強所學的能力。	評量應該用來指出學生的失敗、進行比較、並加以排序學生的位置。
成功的教學	在於教會學生能將所學應用到日常生活中。	就是要讓學生有能力通過各種考試，並且評量學生在不同科目中的知識。

資料來源：研究者整理

綜合以上所述，多元智能理論的發展，提供教學活動更多的思考空間與彈性作法，讓幼兒透過多元及豐富的學習的方式，探索個人所具備的特質與能力，獲得認可、讚美、啟發及培養的機會，並且透過評量了解幼兒的個別差異，藉由課程與教學的設計提供更多切入點的選擇。因此本研究運用「融入式多元智能教學方案」，並透過每一單元的課程採用多元評量方式，評量幼兒的學習成效，並逐步累積與拓展幼兒的多元智能。

第二節 幼兒體能遊戲課程與教學

一、遊戲的定義

從教育觀點來看，遊戲則是具有學習的作用，兒童以遊戲的方式探索並累積生活經驗，如柏拉圖與亞里斯多德皆將兒童遊戲視為一種學習活動，早期盧梭、裴斯塔洛齊、福祿貝爾亦強調遊戲對兒童的重要性，反對以嚴格的訓練方式來教育兒童，認為遊戲就是兒童的工作，也是學習的主要途徑(Frost, 1992)。遊戲是幼兒出自於內在動機而產生的行為，自願參加並沒有任何外在的目標性，在遊戲過程中，會產生歡笑、愉悅與樂趣的滿足感(郭靜晃, 1993)。邱志鵬(1997)認為遊戲是個體參與活動的狀態，個體在狀態中所呈現的特徵，即是遊戲的精神，也就是不論何種形式的活動，遊戲的精神若存在，則任何型態的活動都可以是遊戲。黃志成(1997)指出依照幼兒的心理發展，認為遊戲大致上可分為五種：

1. 感覺遊戲：幼兒受到「刺激」有了「感覺」而獲得快樂的遊戲，如搓、打、拍、捏黏土等，經由觸覺刺激及視覺刺激而產生放輕鬆的心情。
2. 運動遊戲：因為使用身體的部份而感到快樂的遊戲，如體能遊戲。
3. 模仿遊戲：幼兒因為模仿週遭的人、事、物而感到快樂的遊戲，如裝扮遊戲。
4. 受容遊戲：幼兒並非主動引發遊戲而是被動的承受某些活動，因而產生快樂，如視聽媒體或看戲劇表演。
5. 建構遊戲：幼兒因為對所從事的活動，享有主控權，可以

自行的加以組織或創造，由成就感及滿足感中得到快樂，如玩沙、玩水及繪畫。

遊戲是一種學習的活動，遊戲與教育的結合，透過遊戲的設計將教育融入其內，讓幼兒在遊戲的過程中，被教以基本的知識或是遊戲活動。

二、遊戲教學

莊美珍(2005)認為遊戲教學能夠增進兒童的智力表現，增進其問題解決能力與創造力，對於語言發展、社會能力與認知、動作發展等各方面皆有所幫助。幼兒透過「遊戲」學習生活能力，滿足幼兒慾望及快樂得身體活動，稱之為遊戲課程教學。

當教師在安排幼兒體能遊戲課程與教學活動時，需考慮幼兒動作的發展差異性，針對幼兒的發展需求提供適切性的活動，採用多元化及趣味化的教學方式，提升幼兒學習興趣，並得到身、心、靈上的滿足。因此，筆者將王靜珠(2001)遊戲教育對幼兒的價值、蔡淑苓(2004)幼兒遊戲與教學的實施及盧素碧(1998)課程的基本要素，茲以表格整理如表 2-3。

表 2-3 遊戲教學之要素

<p>王靜珠 (2001)</p>	<p>教 育 的 價 值</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 增進幼兒身心健康。 2. 培養幼兒品德。 3. 抒發幼兒想像力。 4. 助長幼兒智力發展。 5. 矯正心理失常的幼兒。
<p>盧素碧 (1998)</p>	<p>課 程 的 基 本 要 素</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 目標—確立教學目標，做出編制課程的指南。 2. 內容—課程設計的主要任務在於適當的學習經驗，將他系統化、條理化。 3. 方法—方法及包含選擇、組織與呈現課程的方法。 4. 評價—課程整體設計是否完善、幼兒有無產生興趣而從事活動，這些都事必須仰賴評價，加以討論評鑑。
<p>蔡淑苓 (2004)</p>	<p>課 程 的 實 施</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讓遊戲設計在課程主題之下，準備各種不同富於刺激的活動，鼓勵幼兒從不同角度體驗及嘗試。 2. 器材及場地的選用，激發幼兒遊戲的興趣。 3. 有效分配時間，循序漸進的激發幼兒發展較高、較複雜的遊戲智能和體能。 4. 審慎評量方式，協助教師順利地結合理論與實務進而反映在教學上與幼兒的活動中。 5. 引導幼兒自我評量、接受同儕的評量或互相評量其遊戲行為。

資料來源：研究者整理

因此，教師在遊戲教學中，應從幼兒的觀點出發，建立階段性目標，讓幼兒建構自己的遊戲世界與遊戲系統，同時引導幼兒自主的遊戲環境，從自由嘗試、自在發揮體驗創造行為，並且享受狀態中的歡愉情緒，個體從中獲得了心理的滿足、技能的演練、智能的增長及社會化的發展行為。

三、體能遊戲課程教學

黃永寬(2001)指出幼兒體能遊戲教學含有生理、心理及社會等三項效益與目標，而三者是互相滲透、互相關聯及相輔相成的如表 2-4 幼兒體能遊戲效益與目標。

表 2-4 幼兒體能遊戲效益與目標

主要效益	幼兒體能遊戲目標
生理效益	<ol style="list-style-type: none"> 1. 促進幼兒正常的生長發育 2. 形成正確的身體姿勢 3. 改善的幼兒器官系統的機能 4. 發展身體素質 5. 基本動作能力 6. 提高機體對環境的適應能力 7. 提高機體對疾病的抵抗力
心理效益	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養幼兒對活動的興趣 2. 培養自信心，增強預見能力 3. 培養意志力，培養勇敢精神 4. 培養遵守紀律，克服困難 5. 努力完成任務，增加成就感 6. 培養創造力 7. 增進解決問題能力
社會效益	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習角色扮演 2. 培養角色意志

	3. 學習對人、事、物的正確態度 4. 養成良好品德、行為、習慣 5. 增進自我意識 6. 培養正面的社會意識
--	--

資料來源：黃永寬(2001)

體能遊戲指導在於促進幼兒自動自發，所以主要有兩種形式(許宗義，1984；王惠姿譯，2006)：

- (一) 自由活動之指導(間接性指導)：設計出讓幼兒自動自發活動之場地，幼兒在此場所，自由選擇自己的活動遊戲，稱之為自由活動場所。教師主要工作為「觀察」及注意幼兒安全，並視情況介入活動或完全不介入。
- (二) 同時指導(直接性指導)：同時讓所有孩子經歷教師所選擇的活動，亦即該活動中，所有幼兒都必須做相同的遊戲活動，但並非意味所有幼兒動作整齊劃一。

不論從任何角度切入，可以發現遊戲行為是一種個體的主動尋求滿足內在需求的行為。對幼兒而言，體能活動不只是遊戲，也是獲得知識最直接、有效的方法，幼兒若是缺乏體能活動，不只在體能上退步，對將來的健康發展、生活學習、社會學習的影響更為深遠。

綜合以上所述，幼兒體能遊戲提供幼兒的教育經驗，並在遊戲活動中，啟發幼兒內在的潛能，促進身體、社會及認知層面的發展。因此，透過有效的體能遊戲課程設計，使幼兒真正體驗到從遊戲中帶來滿足感，並且充分的使幼兒因身體活動而得到較佳的身體能力。本研究運用體能律動遊戲與多元智能相互結合形成「融入式多元智能教學方案」，使幼兒

透過實施「融入式多元智能教學方案」，強化幼兒的認知能力、注意力、理解力、記憶力等各種學習機能(劉美珠，1998)，藉由多元的評量，探討幼兒多元的表現能力；並透過觀察及互動等方式，清楚的了解幼兒學習成效及進步情況。

第三節 相關研究與成果

多元智能強調每個人都具備不同強度的多元智能潛能，所以每個人都是獨特的個體；而幼兒體能律動遊戲能啟發幼兒內在的潛能，促進身體、社會及認知層面的發展，並且使幼兒體驗到從遊戲中帶來的滿足感。因此，可將兩種理念加以融合運用，其重點包含：

- 一、尊重個別差異：多元智能強調每個人是獨特的個體，其發展的程度不一致；因此，進行教學中尊重幼兒個別差異，提供多元學習與評量方式來進行幼兒體能律動遊戲學習。
- 二、考量幼兒專長：多元智能認為每個幼兒擅長的智能不同，在教導幼兒體能律動遊戲時，從不同的智能作為切入點，給予鼓勵與發展的學習空間，才能發揮幼兒不同能力的信心。
- 三、多元化的教學：「多元智能論」與「遊戲教學」皆強調多元化及趣味化的教學，因此，教師可嘗試不同的教學技巧及搭配的輔助器材，刺激學生學習動機，以達到教育的目標。
- 四、成果與觀摩：「凡試過必留下記憶」，在幼兒體能律動遊戲過程中，進行輪換練習與競賽，透過互相觀摩學習及自我的內省思考，從中改進自己不足處，以提升自己多方面的智能。

透過上述的兩者理念融合，本研究經由「融入式多元智能教學方案」開展幼兒之強項智能，並由幼兒的強項智能來

帶動其學習活動；藉由主題式教學引導，透過不同的器材與智能學習法的交互運用，引發幼兒主動探索與思考，並激發幼兒各項智能的開展。

因此，有關多元智能文獻中，可發現多元智能理論提供了教學者更加寬廣的思考，同時也激勵教師，走出傳統的教學方式，擴展自我的教學策略進而尊重幼兒的個別差異，激勵潛能，開啟幼兒多元智能之目的，促使幼兒展現個人專長及興趣，提升個體自主性，而多元智能對八項智能面向皆施以評量，可以找出幼兒在各個面向的優弱勢，並且依照優勢帶動其他領域的提升，提供及建立幼兒自己的價值感，並展現他們的智能。再者，林曼蕙等(1981)認為，成人後的身體活動特性、人格特徵深受幼兒時期的生活環境、學習學習所影響，且 Penman、Christopher & Wood(1977)針對三歲的幼兒進行體能研究發現：體能遊戲有助於改善幼兒的語言技巧。因此，體能遊戲課程中包含各方面的成長要素，且值得被推廣及肯定。因此，本研究為清楚呈現相關研究資料，分別將研究者(年代)、研究主題、研究對象、研究方法、研究結果與摘要及智能幫助，以表列方式呈現如表 2-5。

表 2-5 相關研究摘要表

研究者	歐慧敏(2001)
主題	運用多元智慧理論在國小一年級生活課程之教學實驗研究
對象	國小一年級
方法	實驗研究
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以多元智慧理論為基礎，探討將多元智慧理論融入生活課程的教學成效，並採用「不等組前後測設計」加進行研究，旨在了解運用多元智慧理論在國小一年級生活課的教學設計及其成效。 2. 實驗組學生在空間、肢體/動覺、音樂、人際、內省與自然觀察者等六組智能均顯著高於控制組。
智能幫助	語文、邏輯/數學、音樂、空間、肢體/動覺、人際、內省、自然觀察者
研究者	簡維君(1998)
主題	國小人際智能訓練之教學成效研究
對象	國小六年級
方法	實驗研究
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實驗設計採用不等組的前-後測實驗設計。 2. 「人際智能量表」的評量部分：實驗組」在傾聽、溝通方式、同理心和合作學習四個分量表的後測評量得分，顯著優於「對照組」，以傾聽分量表進步最多。

	<p>3. 在「多元能力特質量表」的評量部分：「實驗組」的優、弱勢能力因內在差異表現不一，但在語文、音樂、肢體動作和人際交往四個分量表的後測評量得分，顯著優於「對照組」。</p> <p>4. 「實驗組」在語文、音樂、肢體動作和人際交往四個分量表的後測評量得分，顯著優於「對照組」。</p>
智能幫助	語文、邏輯/數學、音樂、空間、肢體/動覺、人際、內省、自然觀察者
研究者	羅淑仁(2004)
主題	應用多元化英語教學模式提升國中學生英語學習成就及態度之研究
對象	國中二年級
方法	實驗研究
結果與摘要	<p>1. 採用「不等組前後側實驗設計」，實驗組 39 位學生接受「多元化英語教學模式」授課，控制組 38 位學生接受「傳統講授式」教學，總計進行 16 週的教學。</p> <p>2. 學習動機：(1)學習動機後測之得分上，實驗組皆優於控制組，八個向度中的喜歡、投入、勝任、內在動機及總分五項上，達顯著差異。(2)在兩組各自前後測分數上，實驗組在喜歡、投入、勝任及總分四項上，達顯著差異；控制組則無任何顯著改變。</p>

	<p>3. 學習反應問卷：有 82% 以上的學生表示個人的學習興趣及動機獲得提升；有 64% 以上的學生則認為他們的學習態度更為積極。</p> <p>4. 多元智能的分佈情形及人際關係的影響： (1)實驗組在語文、人際、內省上之智能分佈，後測分數顯著高於前測。(2)實驗組在其餘智能的分佈上，後測分數雖高於前測但並未達顯著。(3)84% 以上的實驗組學生認為他們的人際關係獲得改善。</p>
智能幫助	語文、邏輯/數學、音樂、空間、肢體/動覺、人際、內省、自然觀察者
研究者	楊偉廷(2004)
主題	創造性肢體活動與兒童多元智能之相關研究
對象	國小一年級
方法	行動研究
結果與摘要	<p>1. 探討「創造性肢體活動方案」之課程設計與活動內涵，以及此方案實施後，對兒童語文智能、肢體動作智能、內省智能、人際智能之改變。</p> <p>2. 善用「身體部位」與「肢體動作」之變化可以設計出多元化創造性肢體活動，並且創造性肢體活動有助於兒童創造、思考、想像之能力。</p> <p>3. 「創造性肢體活動方案」有助於兒童之語文智能、肢體動作智能、內省智能、人際智能</p>

	發展，其中又以肢體動作智能幫助最大。
智能幫助	語文、肢體/動覺、內省、人際
研究者	張育婷(2001)
主題	舞蹈與多元智慧教學之研究-以即興創作課成為例
對象	國小三年級
方法	文獻分析
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 此年齡的孩子適合以實際物體、生活經驗做為題材。 2. 多元評量方式，讓學生展現學習成果。
智能幫助	語文、邏輯/數學、音樂、空間、肢體/動覺、人際、內省、自然觀察者
研究者	莊憶竹(2002)
主題	創造性舞蹈教學之協同行動研究
對象	國小二年級
方法	行動研究
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 金字塔的課程統整模式能具體的統合多元智能。 2. 以故事為主題發展的課程統整脈絡是牽引多元智能的連接線。 3. 課程設計預留「時間」與「空間」，有助於教學時彈性的運用。 4. 研究伙伴之間的反省與評量是課程計劃修正的關鍵。 5. 創造性舞蹈課程中動態學習，是此年齡層學

	生喜歡的學習方式，這種將新舊經驗與知識的統整再創的綜合學習有助於學生獨立思考與自信心的建立，並能增進兒童多元智能的發展。
智能幫助	語文、邏輯/數學、音樂、空間、肢體/動覺、人際、內省、自然觀察者
研究者	鄭博真、張純子(2004)
主題	運用圖畫書培育幼兒多元智能之行動研究
對象	幼兒
方法	行動研究
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過大學教師與幼稚園教師的合作行動研究，發展幼稚園圖畫書多元智能教學方案，透過計畫、實施、觀察和反省的循環探究，總共進行十二本圖畫書的多元智能教學。 2. 行動研究，透過教學札記及反省單的撰寫，使教師更注意去反省教學上的問題。
智能幫助	語文、邏輯/數學、音樂、空間、肢體/動覺、人際、內省、自然觀察者
研究者	王怡雅(2003)
主題	多元智能理論應用於國小中年級拼貼藝術教學之行動研究
對象	國小三、四年級學童
方法	行動研究
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以多元智能理論為拼貼藝術教學方案設計核心，能引起學生學習興趣。

	<p>2. 從各種智能的角度切入學習，能引導更多學生進入拼貼藝術的學習領域。</p> <p>3. 拼貼的創作方式可提供多元智能的學習鷹架，進而啟發學童創造力。</p> <p>4. 透過拼貼的創作有助於學生多元智能的學習與展。</p> <p>5. 抽象的拼貼藝術的欣賞與創作，能降低學生的挫折感並豐富學童想像空間。</p> <p>6. 運用多元智能理論於拼貼藝術教學上，有助於增進教師的教學效能。</p>
智能幫助	語文、邏輯/數學、音樂、空間、肢體/動覺、人際、內省、自然觀察者
研究者	陳既丞(2006)
主題	體能遊戲課程對學齡前幼兒體適能發展影響之研究
對象	幼兒
方法	實驗研究
結果與摘要	<p>1. 學齡前幼兒在實施 體能遊戲八週後，體適能(速度、肌耐力、爆發力、彈性、柔軟度)發展有顯著進步。</p> <p>2. 參與體能遊戲課程的幼兒，體適能發展表現較未參與者佳。</p>

研究者	黃永寬(2001)
主題	動作教育模式在幼兒運動遊戲教學之觀察研究
對象	幼兒
方法	觀察研究
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動作教育模式在幼兒運動遊戲教學之教師行為有間接指導、直接指導。 2. 動作教育模式在幼兒運動遊戲教學之學生行為有表現創意動作呈現多元特質。 3. 動作教育模式在幼兒運動遊戲是有效的教學模式。
研究者	陳欣茹(2009)
主題	幼兒運動遊戲課程對幼兒創造力之影響
對象	幼兒
方法	實驗研究
結果與摘要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實驗組與對照組各 29 位，進行八週實驗。 2. 實施幼兒運動遊戲課程能提升幼兒創造力，因受教學環境與教師影響。 3. 實驗組經八週幼兒運動遊戲課程後，其流暢性、獨創性有效提升，因受活動時間、課程設計與測驗方式影響；想像性部分有明顯進步。 4. 實驗組後測成績在流暢性、獨創性、想像性及整體創造力的表現皆優於對照組。

研究者藉由相關文獻探討，發現多元智能課程設計包含主題是課程設計、學徒制方案設計、學習中心課程設計等方案，並且由表 2-5 可看出研究內容將多元智能融入教學的課程設計與教學活動在實施之後，對於學童學習表現、學習動機的提升頗具成效。因此，研究者將幼兒的多元智能融入體能律動遊戲課程設計中，透過主題活動設計，實施八週「融入式多元智能教學方案」教學，並與其他個體產生正面且積極的互動，引導幼兒智能的開發。

第參章 研究方法

第一節 研究架構

本研究主要探討幼稚園融合多元智能理論於幼兒體能律動遊戲的教學方案，引導學生施行不同教案及多元智能評量表來探討學習動機、滿意度及整體展現之成效。以下提出本研究之架構，如圖 1：

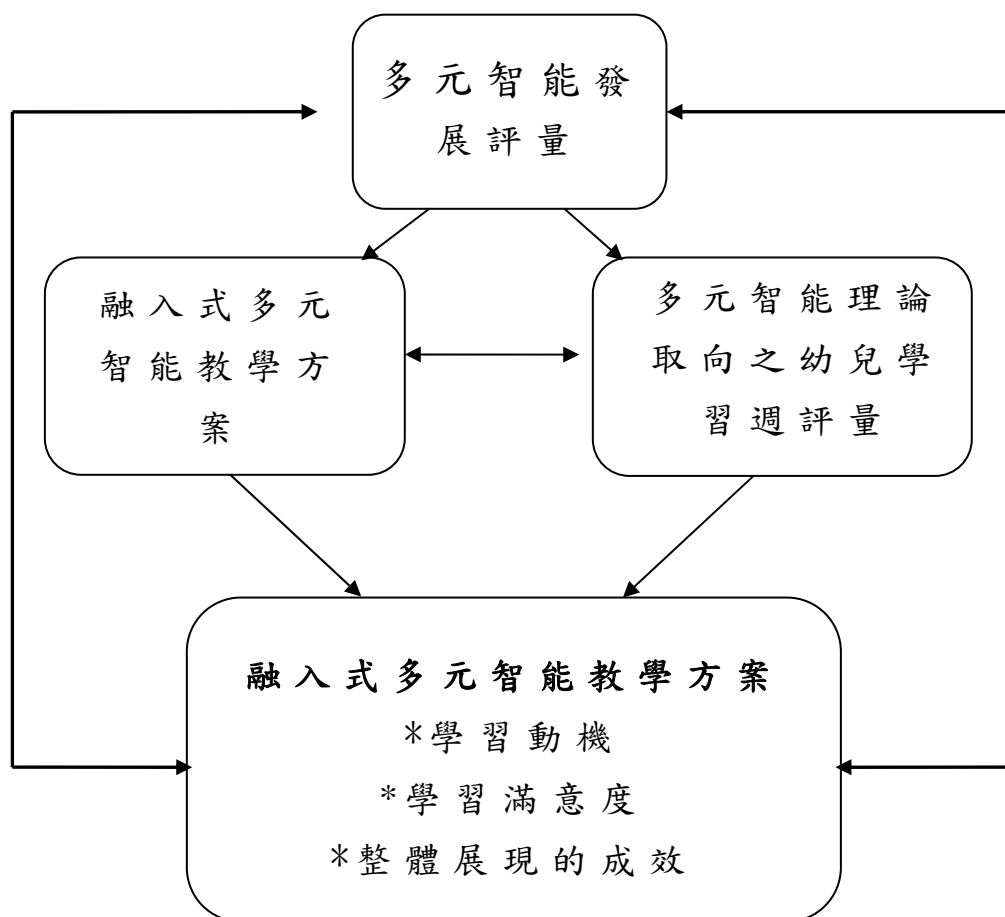


圖 3-1 研究架構圖

第二節 研究流程

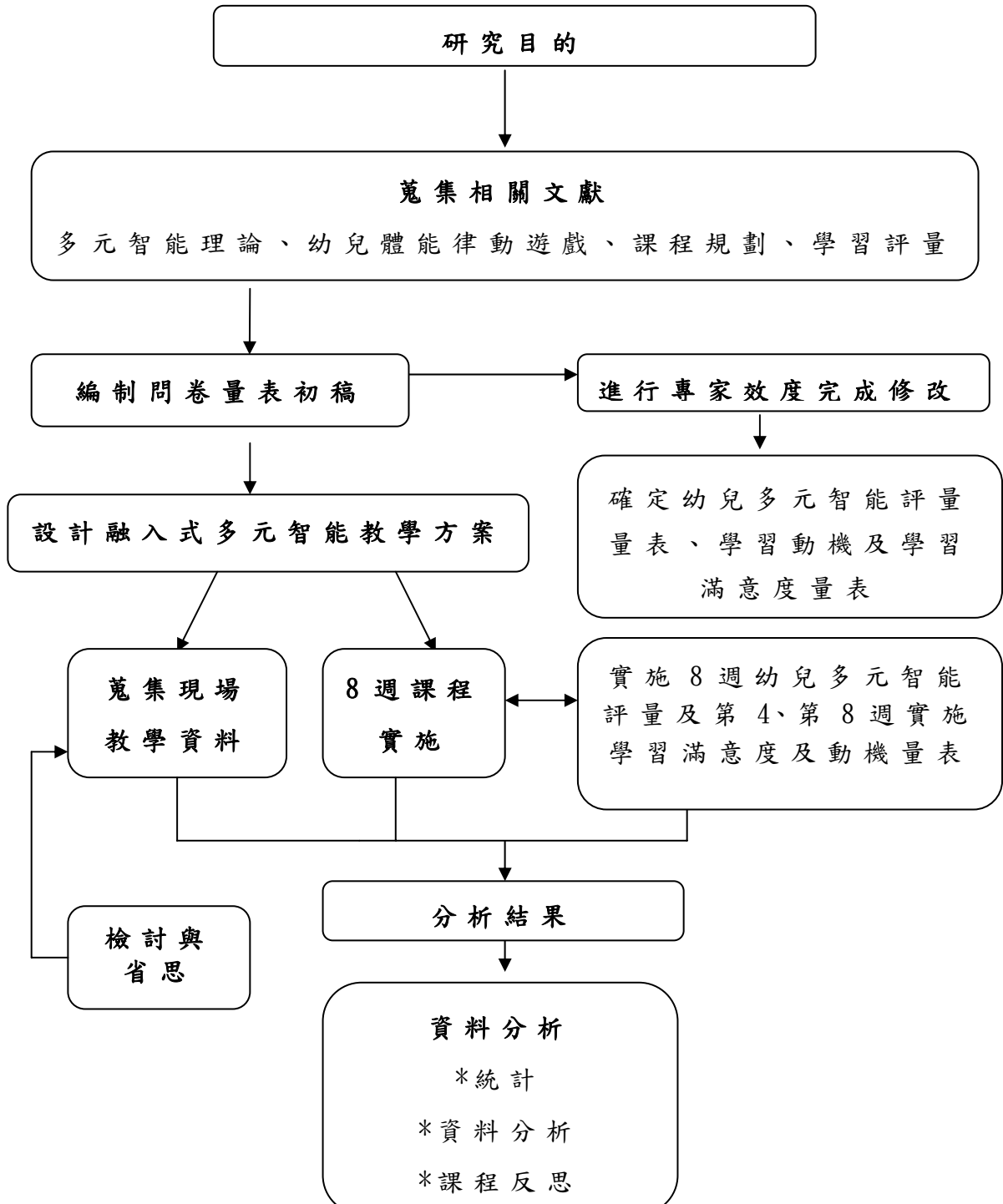


圖 3-2 研究流程圖

第三節 研究假設

- 一、假設「幼兒多元智能發展評量表」之幼兒測驗結果有個別差異。
- 二、假設「融入式多元智能教學方案」與多元智能理論取向之幼兒學習評量有顯著差異。
- 三、假設「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習動機有顯著差異。
- 四、假設「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習滿意度有顯著差異。
- 五、假設「融入式多元智能教學方案」實施後，整體展現的成效有明顯進步。

第四節 研究對象

本研究樣本以民國 98 學年度第二學期就讀台中市私立史努比幼稚園大班幼兒為例，男生 15 名、女生 25 名，共計 40 名幼兒，每週進行一次「融入式多元智能教學方案」，透過觀察及評量表的實施，了解多種智能結合幼兒體能律動遊戲活動的可行性。

第五節 研究工具

一、幼兒多元智能發展評量表

以 Gardner 的多元智能論的定義與分類為準，並參考葉玉珠(2005)幼兒多元智慧量表修改而成，包含八個智能向度：語文智能、邏輯/數學智能、空間智能、肢體/動覺智能、音樂智能、人際智能、內省智能、自然觀察者智能，共計 40 題。由家長、授課教師及 2 位大班班導師(觀察者)及透過平常對孩子活動的行為觀察、以及與幼兒的互動情形，在評量表的每個項目加以圈選，此評估結果可以幫助教師與家長了解個別幼兒的發展情形及差異性，以便能計畫幼兒的學習情形給予適當的指導，並提供家長參與幼兒的成長機會。

二、融入式多元智能教學方案的方法

經由幼兒多元智能發展評量表實施後，僅以融入語文、肢體/動覺、空間及音樂等四種智能在本研究八週的教學課程中，利用八週不同的主題課程提供幼兒多元的學習方式，在最輕鬆、快樂的情境下，強化幼兒的優勢智能、發揮其智能之強項，如表 3-1 說明「融入式多元智能教學方案」之活動設計大綱。

表 3-1 「融入式多元智能教學方案」活動大綱

週次	第一週
課程名稱	甜甜圈
器材	呼拉圈
音樂	Hello
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解呼拉圈擺放的定點。 2. 了解動作的描述，並完成呼拉圈活動的使用。 3. 能配合音樂旋律做出 Hello 的動作及唸唱出口訣。 4. 能主動和旁邊的人握手、擁抱並且一起繞圈 5. 能控制呼拉圈滾動的方向及路線。 6. 能配合音樂的速度，變化推動呼拉圈的快慢。 7. 能縮小身體範圍，讓呼拉圈順利穿越。 8. 能靈巧運用腳部肌力及協調性，做出變化腳步的動作。
週次	第二週
課程名稱	穿越時光機
器材	呼拉圈
音樂	Hello
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解穿越呼拉圈時，肢體的先後順序。 2. 了解史前時代生物的樣貌。 3. 能仔細聆聽故事內容。 4. 能配合音樂旋律做出 Hello 的動作及唸唱出口訣。 5. 能主動和旁邊的人握手、擁抱並且一起繞圈 6. 能做出想像中的物種樣貌。 7. 能說出創意物種的名稱。 8. 能彼此互相合作，完成開時光機及做出創意物種樣貌。 9. 能按照指定部位之先後順序，穿越呼拉圈。

週次	第三週
課程名稱	星際大戰
器材	大龍球
音樂	Need Woo Woo
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解大龍球擺放的定點。 2. 了解動作的描述，並完成大龍球活動的使用。 3. 能配合音樂旋律做出 Need Woo Woo 的動作及唸唱出口訣。 4. 能控制大龍球滾動的方向及路線。 5. 能控制大龍球彈跳的高度及方向。 6. 能 2 人互相合作，完成「恐龍寶寶」的動作。
週次	第四週
課程名稱	恐龍星球
器材	大龍球
音樂	Need Woo Woo
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解大龍球擺放的定點。 2. 了解競賽的重點，並互相合作完成活動。 3. 能配合音樂旋律做出 Need Woo Woo 的動作及唸唱出口訣。 4. 能兩人互相合作，完成「大輪盤」行走的方向及路線。 5. 能團體互相合作，完成「楚河漢界」移動大龍球的方式。 6. 能控制手腳的力氣，移動大龍球。 7. 能仔細聆聽音樂的停頓點，並快速蹲下停止動作。
週次	第五週
課程名稱	海綿寶寶
器材	海綿墊

音樂	放輕鬆
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解交通工具代表的特徵。 2. 了解食物的種類及烹煮方式。 3. 能配合音樂旋律做出放輕鬆的動作及唸唱出口訣。 4. 能仔細聆聽故事內容。 5. 能兩人互相合作，完成火車及汽車行走的方向及路線。 6. 能兩人互相合作，完成直升機狀，並做出左倒、右倒、向上跳及蹲下的動作。 7. 能控制烤熱狗的速度及方向。 8. 能說出想像中的食物，並做出烹煮時的樣貌。 9. 能仔細聆聽音樂的停頓點，並快速停止動作。
週次	第六週
課程名稱	探險小巨人
器材	海綿墊
音樂	放輕鬆
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解交通工具的外在特徵。 2. 了解水中生物的種類。 3. 了解食物的口味。 4. 能配合音樂旋律做出放輕鬆的動作及唸唱出口訣。 5. 能仔細聆聽故事內容。 6. 能在海綿墊上做出匍匐前進的動作。 7. 能做出想像中螃蟹的樣貌及特徵。 8. 能做出想像中的水中生物樣貌。 9. 能控制前滾翻的速度及方向。 10. 能說出自己獨特美味蟹堡的口味。

週次	第七週
課程名稱	遠足趣
器材	滑溜布
音樂	扭扭帶動跳
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解可搭乘的交通工具種類。 2. 了解台中具有的特色。 3. 了解昆蟲的種類及特徵。 4. 能配合音樂旋律做出扭扭帶動跳的動作及唸唱出口訣。 5. 能說出可搭乘的交通工具的種類。 6. 能說出昆蟲的種類及特徵。 7. 能做出想像中昆蟲的樣貌及特徵。 8. 能在滑溜布上做出坐飛機、坐公車、划船及蚯蚓的動作。 9. 能控制做動作的速度，與前面的人保持距離。
週次	第八週
課程名稱	拔山倒海
器材	滑溜布
音樂	扭扭帶動跳
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解山洞中光線的昏暗原因。 2. 了解空間切割前後的差異。 3. 了解農村時期牛工作的辛苦。 4. 能配合音樂旋律做出扭扭帶動跳的動作及唸唱出口訣。 5. 能說出平時與家長出遊時，過山洞給予的感覺。 6. 能說出「隱形人」切割空間後的差異。 7. 能做出拔河的动作。 8. 能兩人互相合作，完成「拖牛車」的動作。

資料來源：研究者設計之活動大綱

三、融入式多元智能教學方案之評量

在每週「融入式多元智能教學方案」實施後，施以多元智能理論取向之幼兒學習週評量，由授課教師及2位觀察者透過「融入式多元智能教學方案」的課程實施以及與幼兒互動情形，在評量表的每個項目加以圈選。

四、評量表計分方式

採用李克特氏五點制計分，如果該項行為符合程度做圈選。「非常符合」孩子：「非常符合」5分、「符合」4分、「普通」3分、「不符合」2分、「非常不符合」1分。計算每項智能所包括題數的得分加總，即為該項智能的總分，總分除以該項智能的題目數，分數累計越高選項者代表此項目所達之成效越高，反之，累積得分越低者代表此項目所達之成效越低。

- (一) 實施前：家長、授課教師及觀察者填寫幼兒多元智能發展評量表，透過評量表了解個別幼兒的發展情形及差異性。
- (二) 實施中：實施八週「融入式多元智能教學方案」，每週授課教師及兩位觀察者必須透過觀察填寫多元智能理論取向之幼兒學習週評量，並在第四週、第八週課程結束後由研究者詢問幼兒並填寫幼兒學習動機量表及學習滿意度量表，每週評量項目依照教案目標做內容上的調整及修改。
- (三) 實施後：經過八週「融入式多元智能教學方案」的實施，由授課教師及2位觀察者填寫多元智能理論取向之幼兒學習評量表。

五、幼兒學習動機量表

本研究的幼兒學習動機量表係採用美國 Keller(1999)所設計之課程學習動機量表為依據，並參考陳嘉弘(2004)所編制之「ARCS學習動機理論量表」修改而成，共計15題。根據 Keller(1999)指出專注力(Attention)所指涉的是如何引起學生的好奇心或興趣；關聯性(Relevance)所指涉的是學生能否察覺到教學能實現其目標，或者滿足其學習需求；自信心(C Confidence)所指涉的是學生能否察覺自己有把握如果經過一番努力，即可以成功的完成學習任務；滿足(Satisfaction)所指涉的是學生從教學中所接受到的內在和外在的酬賞，例如老師的回饋。本量表依字面問題，研究者使用幼兒能夠理解方式加以詢問，並採用低、中、高方式勾選，符合該項動機之高低計分方式為：「非常不符合」為1、「沒意見」為2、「非常符合」為3，如表3-2。

表3-2 幼兒學習動機量表

因子	題號	題數
專注力 Attention	1,5,8,12	4
關聯性 Relevance	3,6,9,11	4
自信心 Confidence	2,13,14	3
滿足感 Satisfaction	4,7,10,15	4

資料來源：研究者整理

六、幼兒學習滿意度量表

本研究之「幼兒學習體能律動遊戲課程之滿意度量表」，主要參考王建臺(2002)國小學童身心健康與體育課學習滿意度之研究及陳堅錐(2009)臺北市國小學生課後運動社團學習滿意度與學習成效之研究編制而成，共計9題，分為三個構面：教師教學、學習效果、人際互動，依字面問題，研究者使用幼兒能夠理解方式加以詢問，並採用高、中、低方式勾選，符合該項動機之低、中、高計分方式為：「非常不滿意」為1、「沒意見」為2、「非常滿意」為3，如表3-3。

表 3-3 幼兒學習滿意度量表

因子	題號	題數
教師教學	1,5,9	3
學習效果	2,6,8	3
人際互動	3,4,7	3

資料來源：研究者整理

第六節 研究設計

本研究採用為行動研究法，為探討「融入式多元智能教學方案」的實施與幼兒的學習成效，透過實務活動中所遭遇的實際問題進行研究，運用實際行動的觀察加以評鑑、反省、回饋與修正；並藉由「融入式多元智能教學方案」的實施，運用多元智能理論取向之幼兒學習評量表了解幼兒學習的成效，因此，透過師生互動學習歷程與學習成效，不斷地省思檢討、修正教學及教學方案，促進教師專業成長。

一、行動研究

1940年代由 Kurt Lewin及 Stephen M. Corey 等人所倡導，它是一種研究的方法，強調實務工作者的實際行動與研究的結合(王文科，1999)，並說明研究的實務層面，需透過實際行動付諸實施執行，進而評鑑、反省、回饋及修正，以解決實際問題。對於課程研究和發展，其本質上應該是屬於實務上的事，而非理論上的事，並且行動研究以能在具體的情況下，提供實際的判斷為目的(Elliott，1981)。因此，藉由行動研究的過程，提高教師對教學目的和方法的專業判斷，更要檢視自己的教學意圖及與學生間的互動關係，不僅要了解實際狀況，更要以實際行動進行改進。

教育學者蔡清田(2004)建議以「行動研究」，推展課程發展，並提出系統化的主要程序步驟，包括：(1)行動前研究：陳述所關注的課程發展問題，規劃可解決問題的課程發展行動方案；(2)行動中研究：尋求可能的課程發展行動研究合作伙伴，實施課程發展行動方案；(3)行動後的研究：課程評鑑

與回饋，發表與呈現課程發展行動研究證據。

本研究由研究者和幼兒體能律動遊戲教師-林靈珊共同組成，以進行多元智能理論的研討，發展符合幼兒多元智能的幼兒體能律動遊戲方案，並由林靈珊老師在課程中實施。林靈珊教師為寶貝家族文化教育機構台中區主任，每年亦擔任伊甸社會福利基金會台中區之活動企劃人員及執行人員，從事幼兒體能律動遊戲教學已六年，教學經驗及活動經驗頗為豐富。因此，在本研究實際行動步驟為：(1)行動前研究：在幼兒體能律動遊戲教學中，大部分的教師依舊秉持傳統方式教學，以提升幼兒體適能為目的，較缺乏課程內容的多元性及豐富性，因此，研究者透過評量了解幼兒的獨特性，掌握幼兒的學習特質，採用不同途徑增強其強項智能；(2)行動中研究：由研究者與林靈珊老師及指導教授一同討論及規劃「融入式多元智能教學方案」，並透過5位專家進行此方案之審查及校正，最後由林靈珊老師執行，執行過程中視幼兒反應進行檢討及修正，以符合實際需求；(3)行動後的研究：每週實施「融入式多元智能教學方案」後，由授課教師及2位觀察者填寫「多元智能理論取向之幼兒學習評量表」，並且在八週方案實施結束後，進行總結性評估，做為幼兒實施「融入式多元智能教學方案」之評量成效。

第七節 資料分析

研究者於多元智能評量表、學習動機及學習滿意度問卷施測完畢，加以進行編碼及登錄，並利用 SPSS Windows 12.0 統計套裝軟體進行分析，採用敘述性統計及 t 檢定進行各項考驗，所有顯著水準均以 $\alpha = 0.05$ 為標準。

一、描述性統計(descriptive statistics)：分析幼兒多元智能發展評量表、多元智能理論取向之幼兒學習週評量表及多元智能理論取向之幼兒學習最後評量表，進行交叉比對、次數分配、平均數以及標準差分析。

二、成對樣本 t 檢定：

(一) 分析融入式多元智能教學方案之學習動機前後差異情形。

(二) 分析融入式多元智能教學方案之學習滿意度前後差異情形。

三、獨立樣本 t 檢定：考驗前後階段之「融入式多元智能教學方案」與幼兒多元智能評量的差異情形。

第八節 信度與效度

一、三角校正 (triangulation)

Norman Denzin 把三角校正分為四種基本類型，並且如果把值得研究和量化研究結合在一起，也可能跨越方法論而做到三角校正(吳芝儀等譯，1999)。因此，依據四種方式，研究者對本研究之三角校正設計如下：

(一) 資料三角校正

運用幼兒多元智能發展評量表，藉由家長、教師及2位觀察者的填寫，了解幼兒的多元智能分佈狀態；多元智能理論取向之幼兒學習週評量表，藉由2位觀察者及教師的填寫，了解幼兒學習的反應與狀態，並且輔以錄影資料以佐證研究的過程與結果。

(二) 研究者三角校正

在課程進行的過程與評量方面，由教師與2位觀察者(大班導師)針對師生互動、學習效果與學生學習狀況進行觀察，並在評量表上加以評分，了解幼兒是否達到教學的目的。

(三) 理論三角校正

在「融入式多元智能教學方案」中，應用多元智能理論為基礎，並且在幼兒體能律動遊戲課程中採用幼兒的動作發展、體能遊戲課程指導等不同學者的觀點，以求本研究教學方案設計能使幼兒學習成效有明顯進步。

(四) 方法論三角校正

在方法上兼採質化與量化，藉由質化的觀察，量化的評量表、學習動機及學習滿意度詢問量表，了解幼兒對單元學

習的難易度與興趣反應，以檢驗研究發現的一致性。

二、專家效度

本研究之多元智能評量表、幼兒學習動機量表、幼兒學習滿意度量表及「融入式多元智能教學方案」之教學教案經專家學者審視、校正，並對評量表、動機量表、滿意度量表及教案之整體架構與設計、計分與填答方式、用字遣詞等提供建議並進行修正，以確定敘述用詞容易被理解，使得內容更趨完整。專家效度學者名單，如表3-4。

表3-4 專家效度學者名單

專家及學者	職稱	專長領域
A	國立臺灣體育大學體育舞蹈學系副教授	舞蹈教學、教育心理學、芭蕾
B	國立臺灣體育大學休閒運動學系所所長兼系主任	休閒運動設計與執行、運動場地設施與管理、民俗與擊劍運動
C	國立臺灣體育大學休閒運動學系所助理教授	測驗與統計、運動管理、運動行銷與贊助、運動消費者行為
D	朝陽科技大學幼兒保育系助理教授	教育心理學、親職教育、課程與教學、多元智慧與多元評量、幼小銜接
E	台南科技大學舞蹈系副教授	芭蕾舞、芭蕾舞教學、舞蹈美學與評論

第肆章 研究結果與討論

本章旨在分析討論幼兒的智能分布之差異、多元智能理論對幼稚園大班幼兒的體能律動遊戲教學影響情形，分析資料並以家長、授課教師及 2 位觀察者填寫問卷之結果為依據。首先以描述性統計交叉比對「幼兒多元智能發展評量表」，了解幼兒智能分布之差異，並且利用描述性統計進行「多元智能理論取向之幼兒學習週評量表」分析，探討「融入式多元智能教學方案」實施後之情形，最後以獨立樣本 t 檢定探討「融入式多元智能教學方案」與「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」的差異；此外為了解幼兒的學習動機及學習滿意度，研究者以成對樣本 t 檢定測量學習動機及學習滿意度之前後差異。除此之外，研究者將教學實況、教學省思及解決問題的過程，加以描述及說明，以深入了解實施「融入式多元智能教學方案」後，對幼兒的強項智能之增強情形。

第一節 研究問題分析與探討

問題一、「幼兒多元智能發展評量表」之幼兒測驗結果為何？

研究者將每位幼兒的「幼兒多元智能發展評量表」分構面採取評分者之分數平均值進行描述性統計。

- 一、分析每個幼兒的多元智能分布，並呈現評量之結果。
- 二、依照「幼兒多元智能發展評量表」之評量結果，彙整出分數前三高之強項智能。
- 三、依照多元智能之構面分類，了解群體幼兒的智能分布情形。

形。

藉由各項整理及分析來探討經由「幼兒多元智能發展評量表」之測驗結果，如表 4-1 至 4-4。

一、「幼兒多元智能發展評量表」評量結果

本研究以所有評分者之分數平均值加以統整，以多元智能之構面分類，呈現出每位幼兒的智能分布情形，如表 4-1。

表 4-1 「幼兒多元智能發展評量表」評量結果

編號	智能 分數	語言	數學 / 邏輯	空間	肢體 / 動覺	音樂	人際	內省	自然 觀察 者
1		4.35	4.65	4.75	4.55	4.70	4.10	4.10	4.05
2		4.20	4.10	4.10	4.25	4.45	4.40	3.70	3.60
3		4.80	5.00	4.85	4.80	4.90	4.45	4.35	4.60
4		4.70	4.75	4.55	4.40	4.80	4.55	4.50	4.10
5		3.95	4.40	3.70	4.20	3.75	3.70	3.45	3.60
6		4.10	4.25	4.80	4.50	5.00	4.25	4.00	4.15
7		4.05	4.45	4.35	4.20	4.70	3.75	3.90	4.40
8		4.40	4.60	4.65	4.55	4.25	3.70	4.05	3.75
9		3.95	4.15	4.20	3.95	4.35	3.95	3.70	3.75
10		4.30	4.50	4.80	4.95	4.70	4.60	4.25	4.05
11		4.75	4.55	4.90	4.80	4.85	4.35	4.25	4.60
12		4.25	4.55	4.40	4.30	4.75	3.95	3.70	3.95
13		4.15	4.40	4.20	3.90	4.10	3.55	3.75	4.00
14		4.65	4.90	5.00	4.70	4.60	4.45	4.20	4.25
15		4.15	4.80	4.90	4.00	4.85	4.40	3.80	4.45
16		4.35	4.70	5.00	4.55	4.65	4.05	4.25	4.05
17		4.60	4.35	4.50	4.75	4.85	3.60	4.50	4.40
18		4.45	4.80	4.60	4.30	4.20	4.10	4.05	4.05
19		3.85	3.90	4.15	4.00	4.25	4.10	3.75	3.85
20		4.65	4.85	4.70	4.55	4.80	4.75	4.40	4.65

21	3.70	4.75	4.55	4.45	4.50	3.35	3.30	3.70
22	4.25	4.45	4.35	4.40	4.00	3.30	3.75	3.95
23	4.25	4.60	4.75	4.65	4.55	4.05	3.65	4.10
24	4.10	4.25	4.05	4.15	4.90	4.20	4.05	4.45
25	4.55	4.90	4.60	4.30	4.80	4.50	4.30	4.25
26	4.50	4.70	4.35	4.65	4.55	4.60	3.95	3.65
27	3.40	4.45	3.40	3.70	3.55	3.20	3.50	3.75
28	4.65	4.95	5.00	4.90	4.45	4.65	4.20	4.70
29	4.05	4.50	4.65	4.80	4.05	4.20	3.65	4.25
30	4.25	4.50	4.10	4.20	4.30	4.40	4.00	4.20
31	3.00	2.10	2.50	3.25	2.65	2.15	2.95	2.90
32	4.05	4.70	4.10	3.75	4.35	4.40	4.20	4.30
33	4.55	4.65	4.75	4.90	5.00	4.60	3.75	4.40
34	3.90	4.65	3.75	4.25	3.90	3.90	3.60	4.20
35	4.25	4.80	4.50	4.75	5.00	4.70	4.45	4.50
36	3.00	4.70	4.10	4.20	3.70	3.50	3.10	3.30
37	3.05	4.45	3.55	3.60	3.55	3.15	3.30	4.10
38	4.40	4.40	4.55	4.45	3.70	3.75	3.45	4.60
39	3.85	4.40	4.10	3.85	4.05	3.70	3.55	3.75
40	4.05	4.65	4.45	4.60	4.00	4.30	3.50	4.40

(N=40) 資料來源：研究者整理

由表 4-1 得知，每位幼兒在各構面的得分有所不同，因此，所有幼兒的智能分布情形皆不同；並且由各構面的分數高低可看出每位幼兒的強項與弱項智能，因此，研究者將評量結果加以彙整，欲探討幼兒在強項智能的分布為何。

二、強項智能之分布

由表 4-1 呈現「幼兒多元智能發展評量表」評量結果，並在表 4-2 研究者加以彙整出每位幼兒之前三名強項智能，最後以描述性統計整理及分析強項智能分布情形。

表 4-2 幼兒強項智能分布

強項智能	第一名	第二名	第三名
編號			
1	空間	音樂	數學/邏輯
2	音樂	際	肢體/動覺
3	數學/邏輯	音	空
4	音樂	樂	語文
5	數學/邏輯	學	體/動覺
6	音樂	體/動覺	肢體/動覺者
7	音樂	空	自然觀察者
8	空間	數	體/動覺
9	音樂	學/邏輯	肢體/邏輯
10	肢體/動覺	空	音樂
11	空間	音	肢體/動覺
12	音樂	學/邏輯	空
13	數學/邏輯	空	語文
14	空間	學/邏輯	肢體/動覺
15	空間	音樂	數學/邏輯
16	空間	學/邏輯	肢體/動覺
17	音樂	體/動覺	語文
18	數學/邏輯	空	際
19	音樂	空	人際
20	數學/邏輯	音	樂
21	數學/邏輯	空	間
22	數學/邏輯	肢體/動覺	空
23	空間	體/動覺者	數
24	音樂	自然觀察者	學/邏輯
25	數學/邏輯	音	空
26	數學/邏輯	肢體/動覺	際
27	數學/邏輯	自然觀察者	肢體/動覺
28	空間	學/邏輯	肢體/動覺
29	肢體/動覺	空	數學/邏輯
30	數學/邏輯	人際	音
31	肢體/動覺	語文	內
32	數學/邏輯	際	音
33	音樂	體/動覺	空
34	數學/邏輯	肢體/動覺	間
35	音樂	學/邏輯	自然觀察者
36	數學/邏輯	體/動覺	肢體/動覺
37	數學/邏輯	體/動覺者	空
38	自然觀察者	自然觀察者	肢體/動覺
39	數學/邏輯	空	肢體
40	數學/邏輯	空	音

(N=40) 資料來源：研究者整理

由表 4-2 得知，每位幼兒的強項智能分布皆不同，因此，研究者藉由描述性統計探討前三名強項智能之分布情形，如表 4-3-1 至 4-3-3。

表 4-3-1 描述性統計—強項智能之第一

	次數	百分比	有效百分比	名次
音樂	11	27.5	27.5	2
肢體/動覺	3	7.5	7.5	4
空間	8	20.0	20.0	3
數學/邏輯	17	42.5	42.5	1
自然觀察	1	2.5	2.5	5
總和	40	100.0	100.0	

(N=40)

表 4-3-2 描述性統計—強項智能之第二

	次數	百分比	有效百分比	名次
音樂	6	15.0	15.0	4
肢體/動覺	9	22.5	22.5	2
空間	10	25.0	25.0	1
語文	1	2.5	2.5	6
數學/邏輯	8	20.0	20.0	3
人際	3	7.5	7.5	5
自然觀察	3	7.5	7.5	5
總和	40	100.0	100.0	

(N=40)

表 4-3-3 描述性統計—強項智能之第三

	次數	百分比	有效百分比	名次
音樂	6	15.0	15.0	3
肢體/動覺	10	25.0	25.0	1
空間	7	17.5	17.5	2
語文	5	12.5	12.5	4
數學/邏輯	6	15.0	15.0	3
人際	3	7.5	7.5	5
內省	1	2.5	2.5	7
自然觀察	2	5.0	5.0	6
總和	40	100.0	100.0	

(N=40)

由描述性統計量表整理及分析得知，40位幼兒前三名強項智能中，第一強項智能以「數學/邏輯智能」佔42.5%及「音樂智能」佔27.5%為較高比例；第二強項智能以「空間智能」佔25%及「肢體/動覺智能」佔22.5%為較高比例；第三強項智能以「肢體/動覺智能」佔25%及「空間智能」佔17.5%為較高比例。

三、群體幼兒之智能分布

依照多元智能之構面分類，運用描述性統計探討群體幼兒智能分布狀況，如表4-4及圖4-1。

表4-4 描述性統計—群體幼兒智能分布

	音樂	肢體/ 動覺	空間	語言	數學/ 邏輯	人際	內省	自然 觀察者
平均數	4.376	4.350	4.381	4.161	4.505	4.033	3.871	4.093
標準差	.5092	.3933	.5015	.4481	.4575	.5363	.3894	.3878
最小值	2.65	3.25	2.50	3.00	2.10	2.15	2.95	2.90
最大值	5.00	4.95	5.00	4.80	5.00	4.75	4.50	4.70

(N=40)

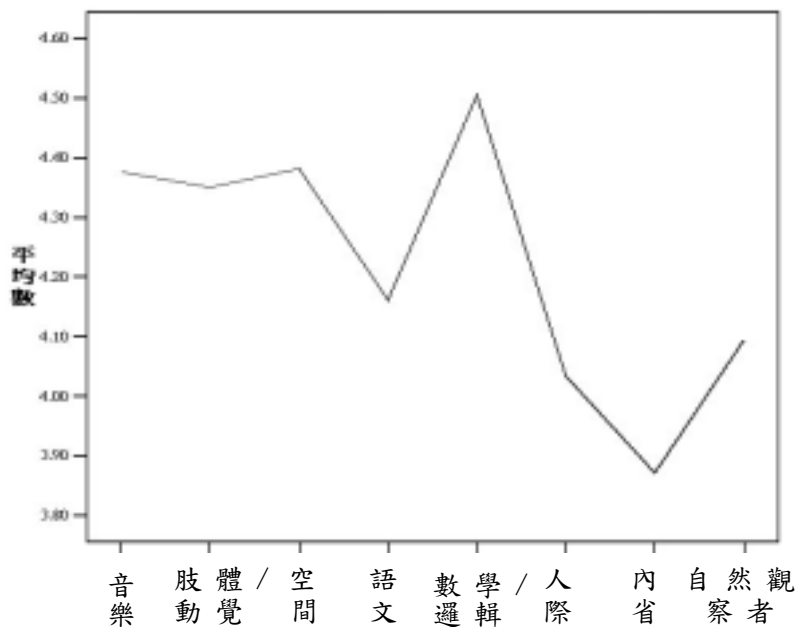


圖4-1 群體幼兒智能分布線型圖

由上述圖表得知，群體幼兒強項智能分布以數學/邏輯智能為最高，其次是空間智能，以內省智能為最低。

假設一、假設「幼兒多元智能發展評量」結果學生有個別差異。

由表 4-1 至 4-3 可得知每位幼兒的智能分布有個別差異，藉由分數前三名排列出智能強項，第一強項智能最高為「數學/邏輯智能」，佔 42.5%、第二強項之最高智能為「空間智能」，佔 25%、第三強項之最高智能為「肢體/動覺智能」，佔 25%，並且每位幼兒之智能強項均包含本研究四個構面之一，並以前三名強項智能排列順序，第一：音樂智能佔 27.5%、空間智能佔 25%、肢體/動覺智能佔 7.5%、語文智能佔 0%；第二：空間智能佔 25%、肢體智能佔 22.5%、音樂智能佔 15%、語文智能佔 2.5%；第三：肢體智能佔 25%、空間智能佔 17.5%、音樂智能佔 15%、語文智能佔 12.5%。

在群體幼兒智能分布中，由表 4-4 及圖 4-1 所示，各構面之平均分數介於 3.87 至 4.50 之間，其中以「數學/邏輯智能」為最高，平均數為 4.50，其二為「空間智能」，以「內省智能」為最低分。

驗證結果：幼兒在實施「幼兒多元智能發展評量」後，智能分布有個別差異，因此，假設一成立。

問題二、「融入式多元智能教學方案」與多元智能評量是否達顯著水準？

研究者以獨立樣本 t 檢定進行分析，探討前後階段之「融入式多元智能教學方案」實施與多元智能理論取向之幼兒學習週評量的差異。

本研究以「融入式多元智能教學方案」實施週次為自變項，多元智能的四個構面為依變項，並且分為前後階段：第一週至第三週為前期階段、第六週至第八週為後期階段，進行獨立樣本 t 檢定，結果如表 4-5；在第四週及第五週為學習過度時期，因此，不加以探討。

表 4-5 獨立樣本 t 檢定—融入式多元智能教學方案與多元智能理論取向之幼兒學習週評量之差異摘要表

構面	階段	自由度	平均數	標準差	顯著性 (雙尾)	成長 比例
音樂	前期 a	238	4.397	.6210	.000*** b > a	8%
	後期 b	203.544	4.768	.4010		
肢體/ 動覺	前期 a	238	4.265	.5426	.000*** b > a	9%
	後期 b	230.325	4.655	.4511		
空間	前期 a	238	4.282	.5258	.000*** b > a	7%
	後期 b	232.236	4.609	.4485		
語文	前期 a	238	4.231	.6375	.000*** b > a	10%
	後期 b	208.807	4.669	.4303		

(N=40) ***P < .000

經由獨立樣本 t 檢定前後期的「融入式多元智能教學方案」在各構面間的差異情形，其各構面間結果皆達 .05 顯著水準，表示各構面的得分會因不同週次的「融入式多元智能教學方案」實施，而有差異，並且後期的分數明顯高於前期分數。

假設二、「融入式多元智能教學方案」與「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」有顯著差異。

在「融入式多元智能教學方案」與「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」有顯著差異，表示幼兒參與「融入式多元智能教學方案」對於「多元智能理論取向之幼兒學習週評

量」分數皆有所不同，並且在各構面間的後期分數明顯高於前期分數，因此，各構面的成長比例：音樂智能為 8%、肢體/動覺智能為 9%、空間智能為 7%及語文智能為 10%。

驗證結果：「融入式多元智能教學方案」與「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」有顯著差異，因此，假設二成立。

問題三、「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習動機是否達顯著水準？

研究者以第四週及第八週學習動機量表進行成對樣本 t 檢定，分析幼兒在實施「融入式多元智能教學方案」後，學習動機是否有顯著差異，如表 4-6、4-7。

本研究以學習動機各構面之第四週及第八週為前後配對變數，進行成對樣本 t 檢定，結果如表 4-6。

表 4-6 成對樣本 t 檢定—學習動機之構面前後比較摘要表

動機 構面	成對變數差異		t	自由度	顯著性 (雙尾)
	平均數	標準差			
專注力	-.1450	.2531	-3.623	39	.001***
關聯性	-.0700	.1757	-2.520	39	.016
自信心	-.0900	.2073	-2.746	39	.009**
滿足感	-.2650	.3662	-4.576	39	.000***

(N=40) P < .05 **P < .01 ***P < .001

在學習動機之「專注力」、「關聯性」、「自信心」及「滿足感」四個構面之前後比較結果均達 .05 顯著水準。另外，加以探討整體學習動機之差異，並以第四週及第八週之學習動機平均值為前後配對變數，進行成對樣本 t 檢定，結果如表 4-7。

表 4-7 成對樣本 t 檢定—整體學習動機前後比較摘要表

	成對變數差異		t	自由 度	顯著性 (雙尾)
	平均數	標準差			
前動機總分 - 後動機總分	-.5700	.5626	-6.408	39	.000***

(N=40) ***P < .001

由表 4-7 得知，整體學習動機之前後比較結果 $t=-6.408$ ； $P < .05$ 達顯著水準。

假設三、「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習動機有顯著差異。

由上表 4-6 得知，在學習動機之「專注力」($t=-3.623$ ； $p < .05$)、「關聯性」($t=-2.52$ ； $p < .05$)、「自信心」($t=-2.746$ ； $p < .05$)、「滿足感」($t=-4.576$ ； $p < .05$)皆有顯著差異；並且由表 4-7 在整體學習動機前後比較中得知 $t=-6.408$ ； $p < .05$ 有顯著差異。

驗證結果：整體學習動機及學習動機之各構面前後比較結果均達顯著差異，因此，假設三成立。

問題四、「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習滿意度是否達顯著水準？

研究者以第四週及第八週學習滿意度量表進行成對樣本 t 檢定，分析幼兒在實施「融入式多元智能教學方案」後，學習滿意度是否有顯著差異，如表 4-8、4-9。

本研究以學習滿意度各構面之第四週及第八週為前後配對變數，進行成對樣本 t 檢定，結果如表 4-8。

4-8 成對樣本 t 檢定—學習滿意度之構面前後比較摘要表

滿意度 構面	成對變數差異		t	自由度	顯著性 (雙尾)
	平均數	標準差			
教師教學	-.1850	.2788	-4.197	39	.000***
學習效果	-.1675	.2921	-3.627	39	.001***
人際互動	-.1750	.2696	-4.105	39	.000***

(N=40) **P < .01 ***P < .001

在學習滿意度之「教師教學」、「學習效果」及「人際互動」三個構面之前後比較結果均達.05顯著水準。另外，加以探討整體學習滿意度之差異，並以第四週及第八週之學習滿意度平均值為前後配對變數，進行成對樣本 t 檢定，結果如表 4-9。

表 4-9 成對樣本 t 檢定—整體學習滿意度前後比較摘要表

	成對變數差異		t	自由度	顯著性 (雙尾)
	平均數	標準差			
前滿意度總分 - 後滿意度總分	-.5275	.6373	-5.235	39	.000***

(N=40) ***P < .001

由表 4-9 得知，整體學習滿意度之前後比較結果 $t=-5.235$ ； $P < .05$ 達顯著水準。

假設四、「融入式多元智能教學方案」實施後，其學習滿意度有顯著差異。

由上表 4-8 得知，學習滿意度之「教師教學」($t=-4.197$ ； $p < .05$)、「學習效果」($t=-3.627$ ； $p < .05$)、「人際互動」($t=-4.105$ ； $p < .05$) 皆有顯著差異；並且由表 4-9 在整體學習滿意度前後比較中得知 $t=-5.235$ ； $p < .05$ 有顯著差異。

驗證結果：整體學習滿意度及學習滿意度之各構面前後比較結果均達顯著差異，因此，假設四成立。

問題五、了解「融入式多元智能教學方案」實施後，整體展現的成效為何？

研究者將「多元智能理論取向之幼兒學習評量表」分構面採取評分者之分數平均值，進行描述性統計，分析各構面實施「融入式多元智能教學方案」後，幼兒整體展現的成效，如表 4-10 至 4-13。

以描述性統計分析「音樂智能」在實施「融入式多元智能教學方案」後的成效為何，共計八週及第九週的最後評量，如表 4-10。

表 4-10 描述性統計—音樂智能之各週得分摘要表

週數	最小值	最大值	平均數	標準差
1	2.2	5.0	4.208	.5293
2	1.9	5.0	4.547	.6461
3	1.5	5.0	4.435	.6463
4	3.3	5.0	4.798	.3598
5	3.0	5.0	4.713	.4195
6	2.5	5.0	4.655	.4591
7	2.7	5.0	4.753	.4297
8	3.6	5.0	4.897	.2547
9	3.4	5.0	4.897	.2778

(N=40)

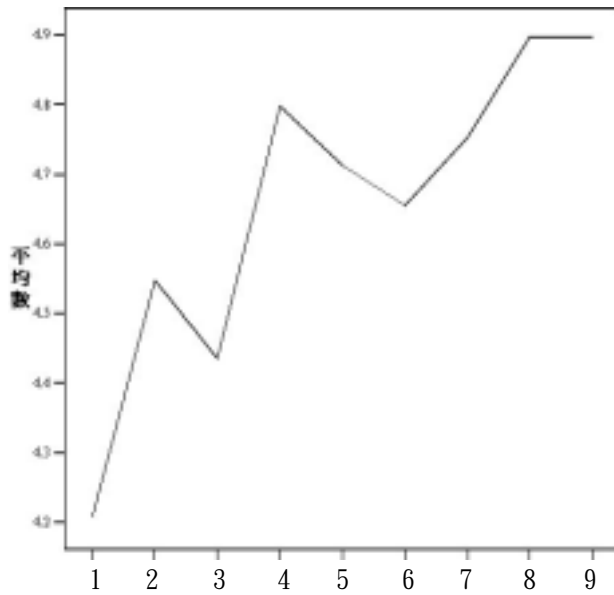


圖 4-2 音樂智能週次線型圖

由上方圖表顯示，第八週及第九週(最後總評量)為音樂智能最高，平均數為4.897，至於各週之平均數則介於4.208至4.798之間。

以描述性統計分析「肢體/動覺智能」在實施「融入式多元智能教學方案」後的成效為何，共計八週及第九週的最後評量，如表4-11。

表4-11 描述性統計—肢體/動覺智能之各週得分摘要表

週次	最小值	最大值	平均數	標準差
1	2.9	5.0	4.072	.4546
2	2.9	5.0	4.520	.4910
3	2.0	5.0	4.203	.5846
4	3.1	5.0	4.568	.4352
5	2.9	5.0	4.468	.4388
6	2.2	5.0	4.520	.4931
7	2.5	5.0	4.643	.4629
8	3.0	5.0	4.803	.3497
9	2.4	5.0	4.588	.4490

(N=40)

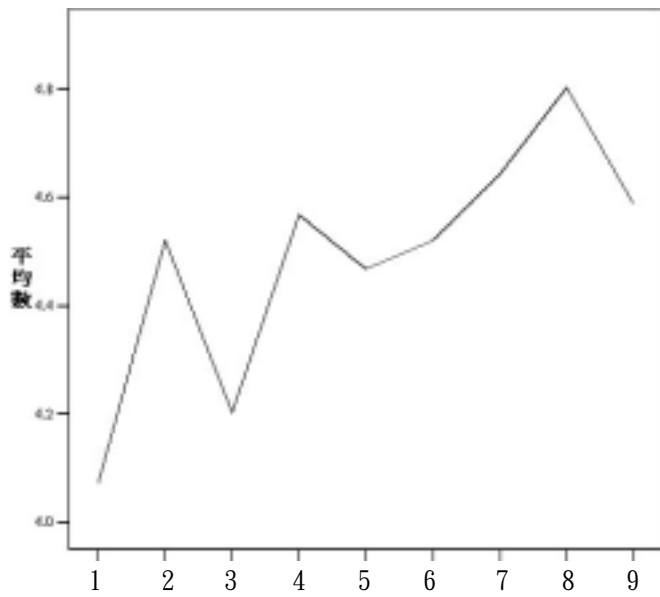


圖 4-3 肢體/動覺智能週次線型圖

由上方圖表顯示，第八週為肢體/動覺智能最高，平均數為 4.803，至於各週之平均數則介於 4.072 至 4.643 之間。

以描述性統計分析「空間智能」在實施「融入式多元智能教學方案」後的成效為何，共計八週及第九週的最後評量，如表 4-12。

表 4-12 描述性統計—空間智能之各週得分摘要表

週次	最小值	最大值	平均數	標準差
1	2.3	5.0	4.130	.4519
2	2.4	5.0	4.410	.4851
3	1.8	5.0	4.308	.6023
4	2.7	5.0	4.695	.4466
5	2.4	5.0	4.378	.4990
6	1.9	5.0	4.547	.5159
7	2.1	5.0	4.560	.4924
8	3.4	5.0	4.720	.2937
9	2.8	5.0	4.758	.3448

(N=40)

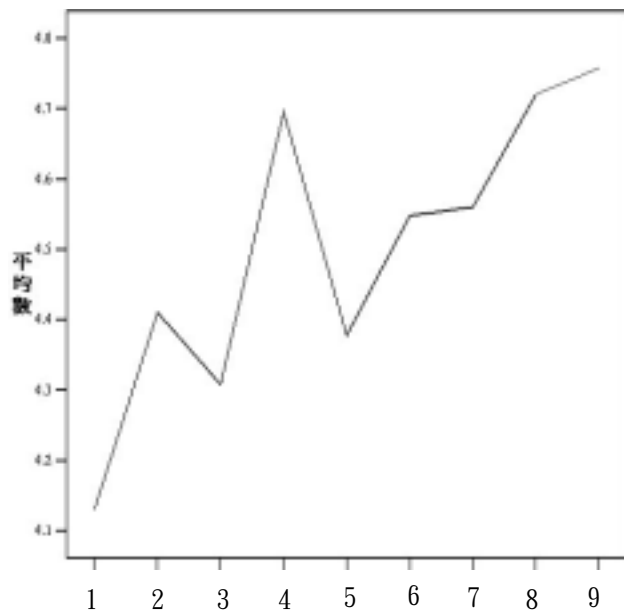


圖 4-4 空間智能週次線型圖

由上方圖表顯示，第九週(最後總評量)為空間智能最高，平均數為 4.758，至於各週之平均數則介於 4.13 至 4.72 之間。

以描述性統計分析「語文智能」在實施「融入式多元智能教學方案」後的成效為何，共計八週及第九週的最後評量，如表 4-13。

表 4-13 描述性統計—語文智能之各週得分摘要表

週次	最小值	最大值	平均數	標準差
1	2.3	4.9	3.980	.4988
2	2.3	5.0	4.458	.5103
3	1.2	5.0	4.255	.7828
4	2.4	5.0	4.545	.5058
5	2.8	5.0	4.650	.4414
6	1.9	5.0	4.690	.5261
7	2.4	5.0	4.653	.4267
8	3.1	5.0	4.665	.3247
9	2.9	5.0	4.640	.3463

(N=40)

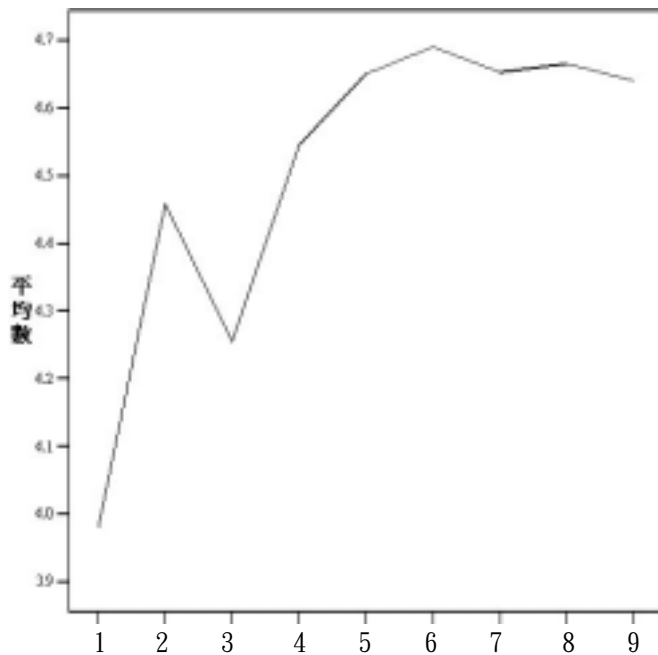


圖 4-5 語文智能週次線型圖

由上方圖表顯示，第六週為語文智能最高，平均數為 4.69，至於各週之平均數則介於 3.98 至 4.665 之間。

假設五、「融入式多元智能教學方案」實施後，整體展現的成效有明顯進步。

由表 4-10 顯示，在音樂智能各週之平均數則介於 4.208 至 4.897 之間，其中以第八週及第九週(最後總評量)為最高，平均數為 4.897，其次是第四週，再其次是第七週，最後則是第一週；由表 4-11 顯示，在肢體/動覺智能各週之平均數則介於 4.072 至 4.803 之間，其中以第八週為最高，平均數為 4.803，其次是第七週，最後則是第九週(最後總評量)；由表 4-12 顯示，在空間智能各週之平均數則介於 4.130 至 4.758 之間，其中以第九週(最後總評量)為最高，平均數為 4.758，其次是第八週，最後則是第一週；由表 4-13 顯示，在語文智

能各週之平均數則介於 3.98 至 4.69 之間，其中以第六週為最高，平均數為 4.69，其次是第八週，最後則是第一週。

驗證結果：「融入式多元智能教學方案」實施後，四項智能的展現都有明顯提升，因此，假設五成立。

第二節 綜合討論

本節主要根據上述研究結果，進行綜合討論，此外配合研究問題進行分析與回答，其內容分述如下：

一、「幼兒多元智能發展評量」之個別差異分析

「幼兒多元智能發展評量表」分為八個構面：音樂、肢體/動覺、空間、語文、數學/邏輯、人際、內省、自然觀察者等智能，每位幼兒在各構面的得分高低不同，因此，智能的分布也截然不同。研究者依照每位幼兒的前三名強項智能加以彙整，在第一強項智能中，數學/邏輯智能佔較大比例，其次為音樂智能，自然觀察者智能為最低；第二強項智能中，空間智能佔較大比例，其次為肢體/動覺智能，人際智能及自然觀察者智能為最低；第三強項智能中，肢體/動覺智能佔較大比例，其次為空間智能，內省智能為最低；在群體幼兒多元智能分布中，以數學/邏輯智能為最高，其次為空間智能，內省智能為最低；整體而言，幼兒在「幼兒多元智能發展評量表」之測驗結果，以數學/邏輯智能所佔比例為最高，並且由表 4-2 得知，每位幼兒在多元智能強項的分布均不同，在前三名強項智能中，均包含本研究所要探討的四項智能之一，因此，藉由「幼兒多元智能發展評量表」之分析及統整發現，幼兒的智能分布具有個別差異，與研究者之假設相符。

二、「融入式多元智能教學方案」與「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」之分析

實施「融入式多元智能教學方案」教學後，在「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」達顯著性，並且後期週次的

評量得分明顯高於前期週次。田耐青(1999)認為多元智能理論的教學評量應為長期且多向度，並為教學提供情報。因此，經由八週的「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」反映出幼兒的智能是以逐漸累積的方式成長，並且從中了解「融入式多元智能教學方案」的實施，能有效增進幼兒的強項智能。

三、「融入式多元智能教學方案」實施後，學習動機之差異情形

由表 4-6 所示，學習動機四個構面之後測分數均高於前測分數，皆達顯著性；因此，幼兒在後期週次的方案實施之學習動機明顯高於前期，由此得知，此方案實施後：授課教師能夠有效引起學生的注意，並引發其興趣（專注力），藉由課程目標的擬定及方案的實施，學生從課程中學習到動作技巧、創意表現、知識基礎及生活常識等，並得到身體需求的滿足（關聯性），授課教師在課堂中給予適時的鼓勵及讚美，使學生對自我要求提升並增進其學習效果（滿足感），透過課程中的學習及展現，學生在自我信心及自我肯定上有明顯提升（自信心）。從整體學習動機之結果為顯著差異得知，透過方案的設計與實施，能有效提供幼兒在課程中保持高度的興趣與好奇心，使幼兒在快樂的環境中學習知識與技能。

四、「融入式多元智能教學方案」實施後，學習滿意度之差異情形

由表 4-8 所示，學習滿意度三個構面之後測分數均高於前測分數，皆達顯著性；幼兒在後期週次的方案實施之學習滿意度明顯高於前期，由此得知，此方案實施後：教師在課堂上的教學態度及方式等，學生給予肯定及接受（教師教學），學生透過教學方案的設計、課程的實施及活動的進行，

對自我學習的成效感到滿意(學習效果)，並從團體活動的進行，學習人際的互動及培養運動家的精神，從中得到滿足感及成就感(人際互動)。從整體滿意度之結果為顯著差異得知，經由授課教師活潑且有趣的教學方式，能有效提升幼兒的學習效果，並且透過多元的活動進行，培養群體幼兒之間的人際互動關係。

五、「融入式多元智能教學方案」實施後，各構面整體展現的成效分析

(一)「音樂智能」—第八週及第九週(最後總評量)平均數明顯高於其他週次，並且以第一週為最低。

(二)「肢體/動覺智能」—第八週平均數明顯高於其他週次，並且以第一週為最低。

(三)「空間智能」—第九週(最後總評量)平均數明顯高於其他週次，並且以第一週為最低。

(四)「語文智能」—第六週平均數明顯高於其他週次，並且以第一週為最低。

綜合上述，各構面之展現成效均以第一週平均數為最低；「音樂智能」、「肢體/動覺智能」及「空間智能」以第八週及第九週(最後總評量)平均數為最高；唯有「語文智能」平均數以第六週為最高。Fogargy 和 Stoehr(1995)認為多元智能與學科課程相互配合，讓學生同時以多種智能運作來參與學習，因此，本研究透過「融入式多元智能教學方案」的實施，了解幼兒的智能皆以逐漸累積的方式成長，並且在方案實施的第一週為智能得分之最低、第八週為智能得分之最高，由此可見，透過此方案的設計及授課教師的課程引導，能有效提升幼兒之強項。

第三節 研究者的省思與發現

本研究運用多元智能理論於幼兒體能律動遊戲教學實驗中，研究者就上課中觀察幼兒的反應，並與授課教師做教學後的檢討，如附件七，就此將所觀察及發現的事項，加以整理及分析，分為兩部分加以說明：一、幼兒律動，如表 4-14、二、體能遊戲，如表 4-15。

一、幼兒律動：兩週更換一次律動的音樂及舞蹈動作，透過課程內容的變化及授課教師的引導，可看出幼兒在律動課程中，從生疏到熟悉的變化過程，因此，透過八週律動課程的實施，研究者觀察及探討幼兒在律動課程的學習過程並加以反思，將反思整理及分析分為認知、技能及情意三部份加以說明，如表 4-14。

表 4-14 幼兒律動之省思與發現

觀察與省思	發現與改進
<p>1. 認知</p> <p>第七週 - 不清楚變奏音樂的速度與節拍。</p> <p>2. 技能</p> <p>第七週 - 無法正確表現出變奏音樂的律動動作與口訣。</p> <p>3. 情意</p> <p>(1) 不願意和其他人共同合作，第一週 - 1 號、7 號及</p>	<p>1. 認知</p> <p>透過多次的音樂聆聽，了解速度及節拍。</p> <p>2. 技能</p> <p>藉由教師的帶領及多次的律動練習，可增進動作及口訣的熟悉度。</p> <p>3. 情意</p> <p>(1) 藉由教師的帶領及引導，使幼兒能走入不同群體，</p>

<p>13 號；第六週-1 號、25 號、27 號及 30 號。</p> <p>(2) 注意力較不集中，第二週-6 號、8 號、10 號及 19 號；第三週-隊伍後方之學童；第七週-2 號、5 號及 31 號。</p> <p>(3) 第三週-肢體碰撞，28 號、29 號、35 號及 38 號。</p> <p>(4) 第五週及第六週-多數幼兒因情緒高漲，自我要求及身體力氣的控制較差。</p>	<p>學習和其他人互動。</p> <p>(2) 幼兒在熟悉動作、口訣及旋律後，新鮮感略為降低，動作做的較不確實及容易分心，因此，授課教師講解時應增加動作的趣味性或挑戰性，使幼兒的專注力能加以提升；當空間距離變大，必須請其他老師協助，並適時提醒幼兒。</p> <p>(3) 授課教師在當下給予警惕，並再次告知幼兒上課須注意的事項。</p> <p>(4) 幼兒的情緒較無法自我掌控，因此，如有類似活動須執行時，請小朋友將雙手插腰不碰觸他人身體，並請其他老師協助及幫忙。</p>
--	--

資料來源：研究者整理

二、體能遊戲

每兩週更換一次體能遊戲的教具，藉由不同方式的教學引導及課程內容的安排，讓幼兒從相同的教具中獲得多元的

學習方式及智能的增強，並且在課程內容中，包含個人遊戲、雙人遊戲及團體遊戲，因此，透過八週體能遊戲的實施，研究者觀察及探討幼兒的學習過程並加以反思，將反思整理及分析分為認知、技能及情意三部份加以說明，如表 4-15。

表 4-15 體能遊戲之省思與發現

第一週	
觀察與省思	發現與改進
<p>1. 認知</p> <p>不清楚呼拉圈的使用方法 -13 號、19 號、25 號、38 號及 40 號。</p> <p>2. 技能</p> <p>(1) 無法控制呼拉圈滾動的方向及路線 -多數幼兒。</p> <p>(2) 無法配合音樂變化呼拉圈滾動的速度 -5、19、31 及 39 號。</p> <p>(3) 無法控制腳部變化的協調性 -24 號及 31 號。</p> <p>3. 情意</p> <p>未能將呼拉圈擺放整齊 -多數幼兒。</p>	<p>1. 認知</p> <p>授課教師再次提醒與告知，並讓動作不正確的幼兒，重新再嘗試一次。</p> <p>2. 技能</p> <p>(1) 授課教師改變執行方式，將動作改為雙手拋丟的方式，使幼兒較易控制呼拉圈的方向及路線。</p> <p>(2)及(3)藉由授課教師在旁協助及引導，幼兒透過重複練習，較能掌握控制呼拉圈的方法及提升肢體的協調性。</p> <p>3. 情意</p> <p>授課教師再次要求整理呼拉圈，並透過 1 號及 4 號的創意點子，使呼拉圈整理得非常整齊。</p>

第二週	
觀察與省思	發現與改進
<p>1. 認知</p> <p>多數幼兒不認識長毛象。</p> <p>2. 技能</p> <p>(1) 無法合作做出水中生物的樣貌 -5 號和 7 號、31 號和 40 號。</p> <p>(2) 無法將身體範圍縮小，順利穿越呼拉圈 -8 號、33 號及 37 號。</p> <p>3. 情意</p> <p>能主動詢問及回答問題 - 2 號及 26 號。</p>	<p>1. 認知</p> <p>透過授課教師的講解，幼兒略為明白；未來此活動可增加圖片之介紹，使幼兒能較具體清楚長毛象之外觀。</p> <p>2. 技能</p> <p>(1) 透過授課教師的引導，並觀察其他組別的呈現，了解創意展現的可行性。</p> <p>(2) 授課教師提醒並引導穿越方式，並要求較低呼拉圈的高度。</p> <p>3. 情意</p> <p>藉由幼兒的主動詢問與回答，授課教師才能清楚了解幼兒的需求及疑惑。</p>
第三週	
觀察與省思	發現與改進
<p>1. 認知</p> <p>不清楚「恐龍寶寶」應行走的路線及方式 -5 號和 7 號、19 號和 38 號、24 號和 25 號、30 號和 33 號。</p>	<p>1. 認知</p> <p>授課教師再次講解並提醒及告知，並且要求動作不正確的幼兒，重新再嘗試一次。</p>

<p>2. 技能</p> <p>無法控制大龍球滾動的速度-2 號、9 號、29 號及 33 號。</p>	<p>2. 技能</p> <p>授課教師在旁給予協助，並提醒球速的控制與行進方向。</p>
<p>第四週</p>	
<p>觀察與省思</p>	<p>發現與改進</p>
<p>1. 認知</p> <p>不清楚遊戲的規則及踢球的方式-28 號。</p> <p>2. 技能</p> <p>(1) 無法控制球滾動的方向-多數幼兒。</p> <p>(2) 無法控制腳部的力氣-1 號、2 號、9 號及 19 號。</p> <p>3. 情意</p> <p>未能遵守遊戲規則-3 號和 16 號、21 號和 40 號、28 號。</p>	<p>1. 認知</p> <p>授課教師提醒並告知踢球的方式及方向。</p> <p>2. 技能</p> <p>授課教師再次說明遊戲規則及玩法，並用較慢的速度試玩一次，確定幼兒皆清楚規則及玩法後，遊戲再次進行。</p> <p>3. 情意</p> <p>授課教師再次講解並提醒及告知，並要求 21 號、40 號及 28 號暫停遊戲，進行自我反省。</p>
<p>第五週</p>	
<p>觀察與省思</p>	<p>發現與改進</p>
<p>1. 認知</p> <p>不清楚「烤熱狗」時，身體滾動的方向及路線-多數幼兒。</p>	<p>1. 認知</p> <p>授課教師提醒：我不喜歡吃沒有烤熟的熱狗。透過趣味性十足的方式告知幼兒，使幼</p>

<p>2. 技能</p> <p>(1) 無法控制烤熱狗時的方向 - 多數幼兒。</p> <p>(2) 能夠自我修正「烤熱狗」的方向 - 1 號、3 號、18 號、20 號、24 號、25 號、26 號、31 號 32 號及 33 號。</p> <p>(3) 無法表現創意料理的動作 - 5 號、6 號、8 號、27 號及 31 號。</p>	<p>兒能自行調整及控制烤熱狗的方向及路線。</p> <p>2. 技能</p> <p>(1)及(2)透過授課教師的提醒與告知，部分幼兒能自行修正；未修正動作之幼兒，由其他老師協助與幫忙，使之回到原來路線。</p> <p>(3) 藉由授課教師的引導及帶領，並結合自己所想像之食材，完成此創意動作。</p>
<p>第六週</p>	
<p>觀察與省思</p>	<p>發現與改進</p>
<p>1. 認知</p> <p>不清楚水中生物の種類 - 多數幼兒。</p> <p>2. 技能</p> <p>以創意表現做出水中生物的樣貌 - 2 號和 24 號。</p> <p>3. 情意</p> <p>(1) 搭小火車未能控制力氣大</p>	<p>1. 認知</p> <p>幼兒對水中生物の種類認識不多，並且受電視節目影響頗深，多數幼兒皆說出海綿寶寶、派大星、章魚哥及珍珠美人魚等名稱。</p> <p>2. 技能</p> <p>2 號以水母狀往前及 24 號躺在海綿墊上以蠕動方式往前，與其他幼兒較不相同。</p> <p>3. 情意</p> <p>(1) 授課教師改變方式，以手</p>

<p>小 - 多數幼兒。</p> <p>(2) 未遵守前滾翻之遊戲規則 -19 號、24 號、28 號、29 號、36 號及 38 號。</p>	<p>又腰排隊的方式前進，並保持適當距離。</p> <p>(2) 授課教師給予制止並再次提醒及告知所有幼兒此動作之危險性。</p>
<p>第七週</p>	
<p>觀察與省思</p>	<p>發現與改進</p>
<p>1. 認知</p> <p>不清楚昆蟲的種類與特徵 -6 號、9 號、21 號及 22 號。</p> <p>2. 技能</p> <p>未能控制前進速度與保持適當距離 -1 號、2 號、4 號、9 號、24 號、25 號、32 號 37 號及 40 號。</p> <p>3. 情意</p> <p>能主動回答問題 -2 號、26 號、34 號及 36 號。</p>	<p>1. 認知</p> <p>透過授課教師簡易的講解及說明，使小朋友能了解昆蟲為六隻腳及翅膀。</p> <p>2. 技能</p> <p>幼兒在情緒高漲的狀況，失去自我控制，因此，授課教師給予告知及提醒，避免再次發生碰撞。</p> <p>3. 情意</p> <p>能主動說明曾搭乘過的交通工具，授課教師透過詢問，了解小朋友對於交通工具及台中公園的認識。</p>
<p>第八週</p>	
<p>觀察與省思</p>	<p>發現與改進</p>
<p>1. 認知</p> <p>不清楚「過山洞」時應行</p>	<p>1. 認知</p> <p>透過授課教師再次講解，</p>

<p>走的路線-3 號、4 號、11 號、26 號、31 號、33 號及 47 號。</p> <p>2. 技能</p> <p>未能正確行走「過山洞」之路線與方向-3 號、4 號、11 號、26 號、31 號、33 號及 47 號。</p> <p>3. 情意</p> <p>(1) 到達定點未考量遊戲還在進行中，坐在原地未趕緊離開，造成塞車-8 號及 29 號。</p> <p>(2) 未遵守「拖牛車」之遊戲規則-19 號、28 號及 29 號。</p>	<p>並請 2 位示範同學示範其行走路線與方式。</p> <p>2. 技能</p> <p>請其他老師在旁協助，並隨時提醒路線及穿越方式。</p> <p>3. 情意</p> <p>(1) 拔山倒海之活動需要耗費極大的肌耐力，因此，請其他老師幫忙協助幼兒離開到旁休息。</p> <p>(2) 授課教師上前提醒及告知，應 28 號及 29 號屢勸不聽，因此，要求暫停遊戲，並自我反省。</p>
--	---

資料來源：研究者整理

綜合上述，以學生為中心的教學理念，設計多樣化的教學活動及多元的互動方式，引發幼兒學習的興趣，透過師生「教」、「學」與「評量」的活動過程，觀察並了解幼兒的學習需求，經由豐富多元的課程活動，滿足幼兒其學習需求，並給予鼓勵、讚賞，激勵幼兒學習之意向。因此，教師必須不斷檢核、省思與回饋課程內容、教學策略及方法，以改進教學現況，擴展自我能力及解決實務問題。

第五章 結論與建議

本章依據本研究之問題，逐一對本研究結果進行討論及分析，包含幼兒多元智能分佈的差異、融入式多元智能教學方案的探討、幼兒學習動機、幼兒學習滿意度以及方案實施後整體展現成效等部分敘述，並於最後提出本研究之建議。為達成本研究目的，採用行動研究方式進行，經由文獻分析之結果，研究者編制及設計研究工具：1.「幼兒多元智能發展評量表」進行幼兒智能的分布調查；2.實施「融入式多元智能教學方案」，進行「多元智能理論取向之幼兒學習週評量表」調查；3.「幼兒學習動機量表」及「幼兒學習滿意度」分別在課程實施第四週及第八週進行實施調查。本研究由多元的人員填寫，其目的在於希望讓分析結果客觀的對照，並且透過研究者的觀察與反思，也能夠讓研究結果做更深入的探討，並於最後提出進一步建議。

第一節 結論

一、「幼兒多元智能發展評量表」結果，幼兒具有個別差異以多元的人員來填寫發展評量表，研究者進行整理及分析後發現，每位幼兒的智能分布有其差異性，並且(Gardner, 1999)每個人天生都具備八種智能，是以獨特的方式運作這些智能，因此(Brauldi, 1996)在生活中沒有任何一項智能是可獨立存在的。研究者認為，不論教師或家長應重視幼兒的智能發展，適當的給予鼓勵及指導，使幼兒的智能得到適當的

發展。

二、「融入式多元智能教學方案」與「多元智能理論取向之幼兒學習評量」有顯著差異

從研究結果得知，實施「融入式多元智能教學方案」教學後，在「多元智能理論取向之幼兒學習週評量」達顯著性，並且在各構面間，後期分數明顯高於前期分數。Gardner 認為智能並非固定，而是可教育的，個體可經由相關活動的參與而被激發出來，如果給予每個人適當的鼓勵、充實及指導，幾乎每個人的八種智能能力可發展到一個適當的水準 (Armstrong, 1994)。因此，透過多元的課程設計，提供不同智能強項的幼兒獲得自我肯定及潛能開展的機會，並藉由真實性評量，了解幼兒的學習情形。

三、「融入式多元智能教學方案」實施後，學習動機有顯著差異

在學習動機的「專注力」、「關聯性」、「自信心」、「滿足感」四個構面及整體學習動機均達顯著差異。Keller(1999)特別指出教師在教學時，必須充分掌握學生的專注力與注意力，並給予學生嘗試的機會，因此，從研究數據中得知，此教學方案能有效的提升幼兒的學習動機，給予幼兒實際的操作的機會，並且透過適時的鼓勵與讚美，增進其學習效果。

四、「融入式多元智能教學方案」實施後，學習滿意度有顯著差異

在學習滿意度的「教師教學」、「學習效果」、「人際互動」三個構面及整體學習滿意度均達顯著差異。幼兒經由此方案的設計與授課教師的實施教學，在學習的過程達到愉悅的感受，並且林博文(1998)認為學習滿意度是個體參與學習活動

的喜歡程度或個體願望、需求獲得滿足的程度，因此，多元且豐富的教案設計，並透過授課教師活潑、趣味性十足的方式實施，及在活動中適時引導與帶領幼兒，能增加幼兒學習的滿意度。

五、「融入式多元智能教學方案」實施後，整體展現的成效有明顯提升

從研究結果得知，在實施「融入式多元智能教學方案」後，各構面的展現成效有明顯提升。因此，此方案融合四種智能並運用不同的律動音樂及體能遊戲教具加以設計，藉由「融入式多元智能教學方案」傳遞多樣化的課程內容，透過授課教師趣味性的教學與活潑的引導方式，增進幼兒之學習動機，並且有效提升幼兒的學習成效。因此，教師透過觀察學生在每一種智能的實作表現，評量學生多元智能的發展簡紅珠(1998)，了解幼兒在課程中智能的展現情形，並且封四維(1999)多元評量可以激勵學生的學習潛能與成就動機，運用張育婷(2001)多元的評量方式，可以讓學生展現其學習成果。換言之，教師透過評量了解幼兒之智能分布情形，(葉嘉青譯，2002)教師與課程設計者運用評量所得結果，產生更符合個別發展的教學方法，藉由教師專業的認知與趣味性的教學，引導每個幼兒能展現出多元智能，並提升其強項智能。

第二節 建議

本節就研究結論，針對多元智能教學理論在幼兒體能律動遊戲教學及後續研究兩方面，提出本研究之建議。

一、在幼兒體能律動遊戲教學上之建議

(一) 運用多元智能教學於幼兒體能律動遊戲教學

本研究採用多元智能理論融入單元教學，發展各種體能律動遊戲課程，藉由教師從各種角度切入學習，引導更多學生進入幼兒體能律動遊戲的學習領域，透過課程的體驗與學習，激發其個人內在潛能，(劉美珠，1998)強化幼兒的認知能力、注意力、理解力、記憶力等各種學習機能。

(二) 實施「融入式多元智能教學方案」應注意事項

由本研究結果中發現，多元智能理論運用在幼兒體能律動遊戲教學上是值得肯定的，換言之，即是對幼兒體能、律動及遊戲之表現能力，具有促進的效果。因此，以下有關多元智能理論在幼兒體能律動遊戲教學時應注意的事項以供幼教教師做參考：

1. 教學方面：由於幼兒年齡較小，注意力集中時間較短，在活動進行上重視實際的操作，務必使幼兒了解活動的內容。因此，在多元智能的教學上，運用不同的切入點，有效的增強幼兒智能之強項，建立幼兒自信心、強化幼兒的自我要求。
2. 課程設計方面：多元智能教學的設計，以單元教學融入四種智能的活動設計為主，配合幼兒的個別差異，營造出各種不同的學習情境，使幼兒透過多樣化的體能律動遊戲課

程，訓練肢體能力並透過教學活動，不斷的改進及強化其智能之強項。

3. 評量方面：教師必須依據課程與教學內容，採用多元的方式進行評量。在本研究透過「幼兒多元智能發展評量表」的實施，了解每位幼兒在強弱勢智能的發展情形，以及幼兒之間多元智能發展的差異，並藉由「多元智能理論取向之幼兒學習週評量表」確切掌握幼兒的學習狀況，了解幼兒智能成長的情形。

二、多元智能的融入實施與運用

- (一) 教師方面：教師必須突破傳統的教學模式，並非在體能的技巧上加以測量及排序；教師必須要透過觀察、互動與評量，了解幼兒的多元智能之分布情形，並且在課程的設計、教學的應用、評量的實施都應考量幼兒的不同智能，以多元的角度切入，安排實作機會，透過直接性評量了解幼兒智能的展現情形，適時給予幼兒引導與讚美，藉此引發幼兒學習動機和潛能的提升。
- (二) 家長方面：在工作忙碌之於應多關心孩子的身體發展與心理發展，家長可藉由每天與孩子間的對話、討論、分享與溝通，建立良好的互動模式，並透過與教師間的溝通，延伸其課程學習內容，啟動幼兒潛能的展現，以解決孩子在時間上的斷層。
- (三) 幼兒方面：幼兒的專注時間較短，教師與家長應提供多元且趣味化的方式引導幼兒學習，讓幼兒以適合自己的方式學習，因此得到適時的讚賞，建立自我信心、肯定自己並提升其強項智能。

三、適切性的教材設計

以 Howard Gardner 多元智能理論作為課程設計與實施教學的立論取向，並且以主題課程統整核心論點，確立課程教學的目標，拓展相關概念單元課程的融合設計，張育婷(2001)指出教師可以設計某一教學主題為中心，依實際教學狀況融合三到四種智能即可，必須重視融入性課程特質與價值，擺脫傳統單一取向的教學，並且應用「幼兒多元智能發展評量表」了解其智能分布情形，藉由課程提供幼兒實作機會，透過「真實性評量」檢視教學設計與內容是否達到幼兒教育的需求與目標，便提供教師省思的機會，即是對課程的設計與教師的教學加以改進及修正，以提供幼兒更適合的教材與教學方法。

參考文獻

一、中文部份

- 江文慈(1998)。整合與超越：多元智能取向的評量。測驗與輔導，143，2952-2954。
- 莊明貞(1996)。國小社會科教學評量的改進途徑-從「真實性評量」實施談起。教育資料與研究，13，36-40。
- 莊憶竹(2002)。創造性舞蹈教學之協同行動研究。未出版碩士論文，中國文化大學，臺北市。
- 簡紅珠(1998)。多元智能理論對課程與教學的啟示。教師天地，93，23-27。
- 陳皇玲(譯)(2005)。運動讓孩子變聰明。臺北市：奧林。
- 陳既丞(2006)。體能遊戲課程對學齡前幼兒體適能發展影響之研究。未出版碩士論文，國立臺灣體育學院，臺中市。
- 陳佩正(1999)。我和興福國中的戀情。教育研究雜誌，69，75-78。
- 陳嘉弘(2004)。資訊融入體育教學對國小五年級學童動作技能學習與學習動機之影響。未出版碩士論文，臺北市立體育學院，臺北市。
- 陳堅錐(2009)臺北市國小學生課後運動社團學習滿意度與學習成效之研究。未出版碩士論文，臺北市立體育學院，臺北市。
- 邱金松(1987)。兒童有學習體育的權力。國教之友，39(3)，14-12。
- 邱志鵬(1997)。遊戲中學習的理論與實踐：另一種形式的填鴨教育。成長季刊，8(1)，18-23。

- 邱連煌(1997)。啟發兒童的智能：多元智能論在教學上的應用。載於師範大學資優教育教師專業之能研討會—多元智能與成功的理論與實務。
- 張育婷(2001)。舞蹈與多元智慧教學之研究-以即興創作課程為例。國立臺灣體育學院學報，9，411-419。
- 鄭博真、張純子(2004)。運用圖畫書培育幼兒多元智能之行動研究。華醫學報，22，37-56。
- 夏林清等譯(1997)。行動研究方法論—教師動手做研究。臺北：遠流。
- 黃志成(1997)。國民小學教科書選用方案之研究。未出版碩士論文，花蓮師範學院，花蓮。
- 黃永寬(2001)。動作教育模式在幼兒運動遊戲教學之觀察研究。未出版碩士論文，國立體育學院，桃園。
- 許宗義(1984)。幼兒體力與運動。臺北：理科出版社。
- 許天威(1988)。認識兒童的智慧發展。臺北市：五南。
- 郭慧龍(2001)。「多元評量」與「檔案評量」之我見及我思。竹縣文教，24，17-27。
- 郭俊賢、陳淑惠(譯)(1999)。多元智慧的教與學(Linda Campbell, Bruce Campbell, Dee Dickinson)原著，譯自 Teaching & learning through multiple intelligences.)。臺北：遠流。
- 郭靜晃(譯)(1993)。兒童遊戲—遊戲發展的理論與實務。臺北市：揚智。
- 李心瑩(譯)(2000)。再建多元智能。臺北：遠流。
- 李平(譯)(2003)。經營多元智能。臺北：遠流。

- 李玉鳳(2001)。運用多元智慧理論改善學生學習態度之行動研究。未出版碩士論文，國立臺北師範學院，臺北。
- 劉美珠(1998)。身體像是-從身體的隱喻探動作教育模式。大專體育雙月刊，36，119-125。
- 林風南(1993)。幼兒體能與遊戲。臺北市：五南。
- 林正常(1997)。運動生理學。臺北：師大書苑。
- 林朝鳳(1986)。幼兒教育原理。高雄市：復文圖書。
- 林博文(1999)。綜合高中學生對工業類科職業學成學習滿意度研究。未出版碩士論文，國立臺灣師範大學，臺北市。
- 林曼蕙(1999)。豆豆健身房。臺北市：聯合文學。
- 盧美貴(1988)。幼兒教育概論。臺北市：五南。
- 李曜全(2006)。臺灣兒童動作評估測驗之信效度分析與常模建立。未出版碩士論文，中國醫藥大學，臺中市。
- 田耐青(1999)。由多元智能理論觀點談教學評量：一些臺灣的實例。教師天地，99，32-38。
- 田耐青(譯)(2002)。統整多元智慧與學習風格：把每位學生帶上來。臺北市：遠流。
- 蔡淑苓(2004)。遊戲理論與應用：以幼兒遊戲與幼兒教師教學為例。臺北：五南。
- 蔡清田(2004)。課程發展行動研究。臺北，五南。
- 葉嘉青譯(2002)。因材施教：多元智慧之光譜計畫的經驗。臺北：心理。
- 王靜珠(1982a)。幼稚教育。臺北市：作者。
- 王靜珠(2001b)。由幼稚園遊戲課程領域論幼稚園課程標準修訂。幼兒教育年刊，13，1-32。

- 王為國(2000)。國民小學應用多元智能理論的歷程分析與評估之研究。未出版博士論文，國立臺灣師範大學，臺北市。
- 王惠姿(譯)(2006)。0-8歲嬰幼兒肢體動作經驗教學。臺北：華藤。
- 王怡雅(2003)。多元智能理論應用於國小中年級拼貼藝術教學之行動研究。未出版碩士論文，屏東師範學院，屏東市。
- 王文科(1993)。教育研究法。臺北：五南。
- 王建臺(2002)國小學童身心健康與體育課學習滿意度之研究。未出版碩士論文，屏東師範學院，屏東市。
- 吳昇光(2002)。我國發展協調障礙學童之體適能及動作能力研究。教育部委託研究計畫期末報告書。
- 吳芝儀、李奉儒譯(1999)。質的評鑑與研究。(Michael Quinn Patton 原著，譯自：Qualitative Evaluation and Research Methods)。臺北縣：桂冠。

二、 英文部分

- Armstrong, T.(1994).*Multiple intelligences in the classroom*.
VA:Association for Supervision and Curriculum
Development.
- Brualdi, A. C.(1996).*Multiple intelligences:Gardner's theory*.
(ERIC Document Reproduction Service No. ED410226).
- Frost, Gardner, H.(1993).*Multiple intelligences:The theory in
practice*. New York : Basic Books.
- Fogargy, R. & Stoehr, J.(1995).*Intergrating curricula with
multiple intelligences:Team, themes, and threads*.
IRI/Skylight Publishing, Inc.
- Gardner, H.(1993).*Frames of mind : The theory of multiple
intelligence*. New York : Basic Books.
- Gardner, H.(1999).*The Unschooled Mind : How children Think
and How School Should Teach*. New York : Basic Books.
- Keller, J. M.(1983).Motivational design of instruction. In C.
M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and
Models:An overview of their current status*. (384-434).
Hillsdale, NJ ; Lawrence Erlbaum.
- Keller, J. M.(1999).*Motivation by design*. Unpublished
manuscript, Florida State University.
- Penman, K. A., Christopher, J. R., & Wood, G. S.(1997).Using
gross motor activity to improve language arts concepts
by third grade students. *Research Quarterly*, 48(1),
134-137.


J. L.(1992).*Play and plays capes*. New York: Delmar Publishers Inc.

Sage, G.(1997).*Introduction to motor behavior : A neuropsychological approach (2nded.)*. Reading, MA: Addison-Wesley.

附錄一 幼稚園同意書

同意書

學生 鄒青樺 目前就讀國立臺灣體育學院體育舞蹈碩士班研究生，由羅雅柔教授指導碩士論文，擬進行「融合多元智能理論發展幼兒體能律動遊戲教材之研究」。本研究擬訂於民國 99 年 3 月至 4 月止於台中市私立史努比幼稚園大班學童進行幼兒體能律動遊戲教學方案，並且以錄音、錄影及照相等方式蒐集研究資料，此相關資料僅供學術上的分析及使用，絕對保密。懇請 貴園同意並告知家長，以利本研究進行！

園長 許淑菁 日期：99.3.5
簽章：


國立臺灣體育學院體育舞蹈碩士班
指導教授：羅雅柔 博士
研究生：鄒青樺 敬上
中華民國九十九年三月

附錄二問卷填寫同意書

同意書

家長/老師您好，我是國立臺灣體育學院體育舞蹈碩士班研究生，目前正在從事碩士論文研究，此多元智能發展評量表、幼兒學習動機及滿意度問卷主要目的是想了解幼兒個別的發展情形、差異性及學習動機、滿意度為何。在此要徵求您的同意為我填寫評量表及問卷，此相關資料僅供學術上的分析及使用，絕對保密，請放心填寫，另往後若需要得知相關訊息，敬請不吝與我聯繫，再次感謝。若您同意以上敘述並願意填寫問卷，請在下面簽名。謝謝您的合作！

簽名：_____ 日期：_____

國立臺灣體育學院體育舞蹈碩士班

指導教授：羅雅柔 博士

研究生：鄒青樺 敬上

中華民國九十九年三月

附錄三評量表(一)

多元智能發展評量表

編號

親愛的家長及教師，你好！

首先謝謝您協助填寫完成此問卷。這份問卷的目的是想了解各位小朋友目前多元智能發展，以利親師合作，增進教學效率，促進幼兒多元智能發展。您所填寫的資料僅作為學術研究，並提供家長及教師參考，絕對予以保密，請您費心作答，如需提供評量的結論與說明，敬請不吝我聯繫。非常感謝您對本研究的協助與支持，祝您一切順心如意！

E-mail：frog3262000@yahoo.com.tw

Tel：0935-217772

國立臺灣體育學院體育舞蹈碩士班

指導教授：羅雅柔 博士

研究生：鄒青樺 敬上

中華民國九十九年三月

第一部份：基本資料

- 1、姓名：
- 2、年齡：六歲
- 3、性別：男 女
- 4、班級：
- 5、填表人：
- 6、關係：

填表日期：99年 月 日

第二部份：多元智能評量表

以下是多元智能八種不同面向的智能，1至5等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請務必每題都要作答。作答方式如下：

非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
5	4	③	2	1

非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
------------------	--------	--------	-------------	-----------------------

一、語言智能

1. 喜歡講故事或說笑話	5	4	3	2	1
2. 能專心聆聽他人說話不插嘴	5	4	3	2	1
3. 喜歡看書(童書、故事書、圖畫書等)並能朗讀說出內容	5	4	3	2	1
4. 喜歡聽口述語言(故事、廣播、故事錄音帶等)	5	4	3	2	1
5. 較同年齡兒童用詞語彙豐富	5	4	3	2	1

二、邏輯/數學智能

1. 能正確的數數(例如數1-10)	5	4	3	2	1
2. 能從外觀辨認並表達出簡單幾何圖形(例如	5	4	3	2	1

長方形、正方形、三角形)					
3. 能個位數加減法的運用(總和在10以內)	5	4	3	2	1
4. 能說出常用的時間用語、點鐘及日期	5	4	3	2	1
5. 喜歡把事物分類(例如顏色、形狀、質地)	5	4	3	2	1
三、空間智能					
1. 可說出清楚的視覺意象, 例如遠近、大小	5	4	3	2	1
2. 製作有趣的立體模型(樂高積木)	5	4	3	2	1
3. 較同年齡兒童畫圖畫得好, 並能在圖畫中配置位置	5	4	3	2	1
4. 愛在書本、紙張或其他東西上塗畫	5	4	3	2	1
5. 喜歡拼圖、走迷宮或類似的視覺活動	5	4	3	2	1
四、肢體/動作智能					
1. 喜歡運動或肢體遊戲(例如游泳、騎腳踏車、跑步等)	5	4	3	2	1
2. 善於模仿他人的動作、言談舉止	5	4	3	2	1
3. 能正確的觸摸指定的物體	5	4	3	2	1
4. 有好的身體平衡感和協調性(例如跳繩、單腳站立等)	5	4	3	2	1
5. 能做出有創意的肢體動作	5	4	3	2	1
五、音樂智能					
1. 較能分辨聲音的高低、聲調及音量大小	5	4	3	2	1
2. 喜歡敲打物體發出聲響或哼唱	5	4	3	2	1
3. 對外界聲音感覺靈敏	5	4	3	2	1
4. 喜歡聆聽不同類型的音樂或歌曲	5	4	3	2	1
5. 會無意識地自己隨意哼唱歌曲	5	4	3	2	1

六、人際智能

1. 喜歡與他人互動，容易結交新朋友	5	4	3	2	1
2. 在團體中喜歡帶領他人活動	5	4	3	2	1
3. 能與其他人合作完成任務	5	4	3	2	1
4. 能適當處理和別人衝突	5	4	3	2	1
5. 喜歡非正式地教導其他孩子	5	4	3	2	1

七、內省智能

1. 可以獨處玩耍或學習	5	4	3	2	1
2. 能遵守生活上的常規	5	4	3	2	1
3. 能知錯認錯，並糾正自己的行為	5	4	3	2	1
4. 做事情能專心投入不易分心	5	4	3	2	1
5. 能管理自己的生活起居，如不賴床、自己穿衣服等	5	4	3	2	1

八、自然觀察者智能

1. 喜歡談論和分享最喜歡的寵物，或任何與自然有關的事物	5	4	3	2	1
2. 喜歡參與大自然、動物園或博物館的實地參觀活動	5	4	3	2	1
3. 表現出對自然事物的高度敏感性(會注意山和雲等；或者是運動鞋、汽車等，也很敏感)	5	4	3	2	1
4. 喜歡飼養寵物或種植花木	5	4	3	2	1
5. 喜歡看動植物的圖片、影片或相關書籍	5	4	3	2	1

第三部份：多元智能評量結果統計

以下是多元智能八種不同面向的智能總分、平均及排序，請將各項子題加總、平均，並做排序，依高分至低分依序排列 1 至 8。

智 能	總 分	平 均	排 序
一、語言智能	_____	_____	_____
二、邏輯/數學智能	_____	_____	_____
三、空間智能	_____	_____	_____
四、肢體/動作智能	_____	_____	_____
五、音樂智能	_____	_____	_____
六、人際智能	_____	_____	_____
七、內省智能	_____	_____	_____
八、自然觀察者智能	_____	_____	_____

附錄四評量表(二)

多元智能理論取向之幼兒學習評量表(週評量)

編號

親愛的教師，你好！

首先謝謝您協助填寫完成此問卷。這份問卷的目的是想了解各位小朋友參加幼兒體能律動遊戲課程後，發展情形為何，在量表中選出最適當的答案。您所填寫的資料僅作為學術研究，絕對予以保密，請您費心作答。非常感謝您對本研究的協助與支持，祝您一切順心如意！

國立臺灣體育學院體育舞蹈碩士班

指導教授：羅雅柔 博士

研究生：鄒青樺 敬上

中華民國九十九年三月

第一部份：基本資料

- 1、姓名：
- 2、年齡：六歲
- 3、性別：男 女
- 4、班級：
- 5、填表人：

填表日期：99年 月 日

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第一週體能遊戲律動，由 4 種智能所設計，1 至 5 等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

	非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
第一週：甜甜圈					
一、音樂智能					
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1
2. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1
3. 能跟著旋律的變化做出動作與表情	5	4	3	2	1
4. 能完整哼唱歌曲的旋律	5	4	3	2	1
二、肢體/動覺智能					
1. 能運用身體詮釋哈囉的動作	5	4	3	2	1
2. 能表現出動作的協調性	5	4	3	2	1
3. 能控制身體達到平衡	5	4	3	2	1
4. 能表現出動作的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1
三、空間智能					
1. 能清楚感受並用肢體詮釋空間的大小	5	4	3	2	1
2. 能清楚行走的方向及路線	5	4	3	2	1
3. 能在活動中行走，不碰撞他人	5	4	3	2	1
4. 能將器材放至指定位置	5	4	3	2	1
四、語文智能					
1. 能記得及唸出哈囉的口訣	5	4	3	2	1
2. 能仔細聆聽並遵守活動中的規則	5	4	3	2	1
3. 能主動在活動中詢問不懂的問題	5	4	3	2	1
4. 能正確回答老師的問題	5	4	3	2	1

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第二週體能遊戲律動，由 4 種智能所設計，1 至 5 等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

第二週：穿越時光機					
	非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
一、音樂智能					
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1
2. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1
3. 能跟著旋律的變化做出動作與表情	5	4	3	2	1
4. 能完整哼唱歌曲的旋律	5	4	3	2	1
二、肢體/動覺智能					
1. 能運用身體詮釋哈囉的動作	5	4	3	2	1
2. 能表現出動作的協調性	5	4	3	2	1
3. 能控制身體達到平衡	5	4	3	2	1
4. 能表現出動作的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1
三、空間智能					
1. 能清楚感受並用肢體詮釋空間的大小	5	4	3	2	1
2. 能清楚行走的方向及路線	5	4	3	2	1
3. 能在活動中行走，不碰撞他人	5	4	3	2	1
4. 能將器材放至指定位置	5	4	3	2	1
四、語文智能					
1. 能專心聆聽故事的內容	5	4	3	2	1
2. 說出自己模仿的動物名稱	5	4	3	2	1
3. 說出和別人一起完成的動作名稱	5	4	3	2	1
4. 能正確回答老師的問題	5	4	3	2	1

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第三週體能遊戲律動，由4種智能所設計，1至5等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

第三週：恐龍星球					非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
一、音樂智能									
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1				
2. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1				
3. 能跟著旋律的變化做出動作與表情	5	4	3	2	1				
4. 能完整哼唱歌曲的旋律	5	4	3	2	1				
二、肢體/動覺智能									
1. 能運用身體詮釋Need Wo Wo的動作	5	4	3	2	1				
2. 能表現出動作的協調性及靈敏度	5	4	3	2	1				
3. 能控制身體達到平衡	5	4	3	2	1				
4. 能表現出動作的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1				
三、空間智能									
1. 能清楚行走的方向及路線	5	4	3	2	1				
2. 能分辨空間中的高低水平	5	4	3	2	1				
3. 能在活動中行走，不碰撞他人	5	4	3	2	1				
4. 能依照大龍球的顏色找到所屬的組別	5	4	3	2	1				

四、語文智能

1. 能記得及唸唱出 Need Woo Woo 的口訣	5	4	3	2	1
2. 能仔細聆聽並清楚活動中的規則	5	4	3	2	1
3. 能主動在活動中詢問不懂的問題	5	4	3	2	1
4. 能對事情的原因提出解釋(如：失敗是因為…遲到是因為…)	5	4	3	2	1

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第四週體能遊戲律動，由 4 種智能所設計，1 至 5 等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

第四週：星際大戰					非	非		非
	常	符	普	不	常	符	常	符
	符	合	通	符	符	合	符	合
	合		合	合				
一、音樂智能								
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1			
2. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1			
3. 能跟著旋律的變化做出動作與表情	5	4	3	2	1			
4. 能完整哼唱歌曲的旋律	5	4	3	2	1			
二、肢體/動覺智能								
1. 能運用身體詮釋 Need Woo Woo 的動作	5	4	3	2	1			
2. 能表現出動作的協調性及靈敏度	5	4	3	2	1			
3. 能表現出動作的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1			
4. 能控制身體達到平衡	5	4	3	2	1			
三、空間智能								
1. 能將器材放至指定位置	5	4	3	2	1			
2. 能從不同定點走到指地的位置	5	4	3	2	1			
3. 能描述空間中物品擺置的位置	5	4	3	2	1			
4. 能清楚大龍球滾動的方向及路線	5	4	3	2	1			
四、語文智能								
1. 能記得及唸出 Need Woo Woo 的口訣	5	4	3	2	1			
2. 能仔細聆聽並清楚活動中的規則	5	4	3	2	1			

3. 能主動在活動中詢問不懂的問題	5	4	3	2	1
4. 能對事情的原因提出解釋(如：失敗是因為…遲到是因為…)	5	4	3	2	1

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第五週體能遊戲律動，由 4 種智能所設計，1 至 5 等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

第五週：海綿寶寶					非常	符合	普通	不符合	非常
	符合	符合	符合	符合	符合	符合	符合	符合	
一、音樂智能									
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1				
2. 能準確回應音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1				
3. 能跟著旋律的變化做出動作與表情	5	4	3	2	1				
4. 能表達出交通工具所發出的聲音特色	5	4	3	2	1				
二、肢體/動覺智能									
1. 能運用身體詮釋誰是大力士的動作	5	4	3	2	1				
2. 能表現出動作的協調性及靈敏度	5	4	3	2	1				
3. 能表現出動作的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1				
4. 能以肢體動作進行(模擬)烹煮食物的創意表現	5	4	3	2	1				
三、空間智能									
1. 能分辨空間中的高低水平	5	4	3	2	1				
2. 能清楚翻滾、行走及跳躍的方向及路線	5	4	3	2	1				
3. 能在移動中不碰撞他人	5	4	3	2	1				
4. 能用肢體做出正方形、三角形及圓形等幾何形狀	5	4	3	2	1				

四、語文智能

1. 能認真聆聽故事內容	5	4	3	2	1
2. 能記得及唸出放輕鬆的口訣	5	4	3	2	1
3. 能說出烹煮的食物名稱	5	4	3	2	1
4. 能仔細聆聽指令的傳達並做出指令動作	5	4	3	2	1

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第六週體能遊戲律動，由 4 種智能所設計，1 至 5 等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

第六週：探險小巨人					
	非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
<hr/>					
一、音樂智能					
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1
2. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1
3. 能跟著旋律的變化做出動作與表情	5	4	3	2	1
4. 能跟著音樂的速度，變化翻滾時的速度(變快或變慢)	5	4	3	2	1
<hr/>					
二、肢體/動覺智能					
1. 能運用身體詮釋放輕鬆的動作	5	4	3	2	1
2. 能控制滾翻時的速度及姿勢	5	4	3	2	1
3. 能以肢體動作進行(模擬)生物特色的創意表現	5	4	3	2	1
4. 能表現出動作的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1
<hr/>					
三、空間智能					
1. 能清楚行走或奔跑時的方向及動線	5	4	3	2	1
2. 能清楚滾翻時的方向及動線	5	4	3	2	1
3. 能分辨空間中的高低水平	5	4	3	2	1
4. 能在移動中不碰撞他人	5	4	3	2	1

四、語文智能

- | | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|
| 1. 老師說故事及講解時會專心聆聽 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2. 能說出自己所模仿的生物名稱 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3. 能說出自己想吃的口味 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 4. 能對事情的原因提出解釋(如：撞到是因為) | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
-

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第七週體能遊戲律動，由4種智能所設計，1至5等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

第七週：遠足趣					
	非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
一、音樂智能					
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1
2. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1
3. 能配合音樂的速度快慢變化肢體動作	5	4	3	2	1
4. 能完整哼唱歌曲的旋律	5	4	3	2	1
二、肢體/動覺智能					
1. 能表現出動作的協調性	5	4	3	2	1
2. 能表現出肌肉的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1
3. 能運用身體詮釋扭扭帶動跳的動作	5	4	3	2	1
4. 能以肢體動作進行昆蟲形體的創意表現	5	4	3	2	1
三、空間智能					
1. 能清楚感受空間中的上下左右	5	4	3	2	1
2. 能清楚行走的方向及路線	5	4	3	2	1
3. 能在移動中不碰撞他人	5	4	3	2	1
4. 能描述空間中物品擺置的位置	5	4	3	2	1
四、語文智能					
1. 能記得及唸出扭扭帶動跳的口訣	5	4	3	2	1
2. 能仔細聆聽並清楚活動中的規則	5	4	3	2	1
3. 能說出可搭乘的交通工具種類	5	4	3	2	1
4. 能說出昆蟲的種類	5	4	3	2	1

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是第八週體能遊戲律動，由 4 種智能所設計，1 至 5 等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請在符合處加以圈選，務必每題都要作答。

第八週：拔山倒海					
	非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
一、音樂智能					
1. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2	1
2. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2	1
3. 能配合音樂的速度快慢變化肢體動作	5	4	3	2	1
4. 能完整哼唱歌曲的旋律	5	4	3	2	1
二、肢體/動覺智能					
1. 能表現出動作的協調性	5	4	3	2	1
2. 能表現出動作的正確性及肌耐力	5	4	3	2	1
3. 能控制拖牛車時的力氣與速度	5	4	3	2	1
4. 能維持爬行的姿勢與控制速度	5	4	3	2	1
三、空間智能					
1. 能在移動中不碰撞他人	5	4	3	2	1
2. 能將身體蹲低穿越滑溜布，有穿越山洞的感 覺	5	4	3	2	1
3. 能清楚行走的路線及方向	5	4	3	2	1
4. 能清楚做出空間的高低	5	4	3	2	1
四、語文智能					
1. 能記得及唸出扭扭帶動跳的口訣	5	4	3	2	1

2. 能仔細聆聽並清楚活動中的規則	5	4	3	2	1
3. 能說出出遊時過山洞的感覺	5	4	3	2	1
4. 能主動在活動中詢問不懂的問題	5	4	3	2	1

第三部份：幼兒學習滿意度量表（研究者詢問幼兒）

	非 常 滿 意	沒 意 見	非 常 不 滿 意
1. 你對於老師上課鼓勵同學的表現情形感到開心嗎（說好棒）	3	2	1
2. 你對於這些體能律動遊戲學習後，學會器材的運作方法讓你感到快樂或具有成就感嗎？	3	2	1
3. 你對於體能律動遊戲互相欣賞及學習同學運動的技巧感到開心嗎？（看別人推球或翻滾等，在旁邊呼喊加油、快一點）	3	2	1
4. 你對於體能律動遊戲分組互相合作完成指令的機會感到開心嗎？（喜歡和別人一起推球或變動物等）	3	2	1
5. 你對於老師上課講解動作及遊戲方法時的表達能力清楚嗎？（分析動作及玩法）	3	2	1
6. 你對於體能律動遊戲學習後進步的狀況感到開心嗎？（有變厲害）	3	2	1
7. 你對於體能律動遊戲讓你和別人比賽的機會感到興奮、刺激嗎（喜歡和別人比賽）	3	2	1
8. 你對於體能律動遊戲提昇你的體能方面感到開心嗎？（讓你變強壯）	3	2	1
9. 你對於老師上課時糾正同學動作感到很棒嗎？（被老師糾正或注意到）	3	2	1

第三部份：幼兒學習動機量表(研究者詢問幼兒)

	非常符合	普通	非常不符合
1. 在課堂中，老師會運用很多的遊戲引起你的注意	3	2	1
2. 你會樂於告訴家人或同伴課程中所教的內容	3	2	1
3. 你會很期待每週體能律動遊戲課程的到來	3	2	1
4. 老師會給很多的指導和鼓勵，讓我們更有信心做的更好	3	2	1
5. 老師上課的內容讓你感到好奇、有趣並想參與	3	2	1
6. 上體能律動課當天，你會想要特別提早到學校	3	2	1
7. 在課程中如果遇到不會的動作，你會主動詢問老師或其他人	3	2	1
8. 老師講重點或問答時，會用誇張的口氣或手勢引起你的注意	3	2	1
9. 在課程中你的表現希望會被老師發現	3	2	1
10. 在課程中遇到不會的地方，你常常要學到會才願意休息	3	2	1
11. 你想要在課堂中表現更好更棒，得到老師的稱讚	3	2	1

12. 你在課堂中常常恍神、發呆，或是被老師提醒	3	2	1
13. 你喜歡教導其他人體能律動遊戲中的動作	3	2	1
14. 你在課程中被老師稱讚會感到開心愉悅	3	2	1
15. 你下課後未得到老師的獎賞，會難過很久	3	2	1

附錄五評量表(三)

多元智能理論取向之幼兒學習評量表

編號

親愛的教師，你好！

首先謝謝您協助填寫完成此問卷。這份問卷的目的是想了解各位小朋友參加幼兒體能律動遊戲課程後，發展情形及對課程的感受為何，在量表中選出最適當的答案。您所填寫的資料僅作為學術研究，絕對予以保密，請您費心作答。非常感謝您對本研究的協助與支持，祝您一切順心如意！

國立臺灣體育學院體育舞蹈碩士班

指導教授：羅雅柔 博士

研究生：鄒青樺 敬上

中華民國九十九年四月

第一部份：基本資料

- 1、姓名：
- 2、年齡：六歲
- 3、性別：男 女
- 4、班級：
- 5、填表人：

填表日期：99年 月 日

第二部份：多元智能理論取向之幼兒學習評量表

以下是多元智能四種不同面向的智能，1至5等數字係用來表示符合的程度，數字越大表示越符合，請務必每題都要作答。作答方式如下：

非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
5	4	3	2	1

非 常 符 合	符 合	普 通	不 符 合	非 常 不 符 合
------------------	--------	--------	-------------	-----------------------

一、音樂智能				
1. 能分辨聲音的快慢、大小、強弱	5	4	3	2 1
2. 能配合音樂的速度快慢變化肢體動作	5	4	3	2 1
3. 能隨著音樂進行律動	5	4	3	2 1
4. 能準確表現音樂的節奏與旋律	5	4	3	2 1
5. 能記得、哼唱歌曲的旋律	5	4	3	2 1
二、肢體/動作智能				
1. 能以身體詮釋動作、歌曲	5	4	3	2 1
2. 善於模仿其他人的動作、言談舉止	5	4	3	2 1
3. 表現出動作的正確性與協調性	5	4	3	2 1
4. 表達自己的想法時常伴隨肢體動作	5	4	3	2 1
5. 能發明有創意的肢體動作	5	4	3	2 1

三、空間智能

1.能將物品放至指定位置	5	4	3	2	1
2.能從不同定點走到指地的位置	5	4	3	2	1
3.能描述行走的路線	5	4	3	2	1
4.能做出空間的高低變化	5	4	3	2	1
5.在空間裡自由穿梭不會碰撞他人或物品	5	4	3	2	1

四、語言智能

1.能夠回憶老師上課說過的故事內容或歌曲的口訣等	5	4	3	2	1
2.能回答老師上課中提出的問題	5	4	3	2	1
3.能以語言的方式流暢的表達出概念。例如：說出什麼是「合作」	5	4	3	2	1
4.能正確描述事件或自己的感覺	5	4	3	2	1
5.能專心聽老師及其他人說話，不插嘴	5	4	3	2	1

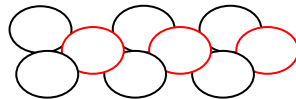
附錄六融入式多元智能教學方案

第一週：甜甜圈

活動名稱	甜甜圈	活動時間	30分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	呼拉圈、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單 元 目 標	1、認知				
	1-1 了解 Hello 的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解 Hello 的節奏及旋律變化				
	1-3 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-4 了解呼拉圈活動的運用及要領				
	1-5 了解動作的描述，並完成呼拉圈活動的使用				
	1-6 了解呼拉圈活動中行走的方向及路線				
	1-7 了解呼拉圈擺放的定點				
	2、技能				
	2-1 能配合音樂旋律做出 Hello 的動作及唸唱出口訣				
2-2 能記得 Hello 的動作並用肢體表現					
2-3 能主動和旁邊的人握手、擁抱並且一起繞圈					
2-4 能控制呼拉圈滾動的方向及路線					
2-5 能配合音樂的速度，變化推動呼拉圈的快慢					
2-6 能縮小身體範圍，讓呼拉圈順利穿越					
2-7 能靈巧運用腳部肌力及協調性，做出變化腳步的動作					
3、情意					
3-1 培養良好的學習態度					

	<p>3-2 培養發現問題與解決問題的能力</p> <p>3-3 培養主動參與活動並感到愉悅</p> <p>3-4 培養主動提問及回答問題</p>			
活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項	
<p>一、準備活動：請所有小朋友排成4排，1排10人。</p> <p>二、幼兒律動：Hello</p> <p>動作一：1.雙手插腰點點頭，搖搖頭、2.右手插腰，左手打招呼，左腳點地勾腳(口訣-Hello Hello)、3.左手插腰，右手打招呼，右腳點地勾腳(口訣-Hello Hello)、4.雙手比OK在眼睛前畫圈(口訣-Nice to meet you)，雙手從眼睛前往斜上打開(口訣-everyone；too)。</p> <p>動作二：1.跟身邊的好朋友握手(口訣-How do you do)、2.跟身邊的好朋友擁抱(口訣-How do you do everyone)、3.兩人以上雙手牽起來繞圈(口訣-Let's all play Let's all play Let's all play together)。</p>	<p>1-1</p> <p>1-2</p> <p>1-3</p> <p>2-1</p> <p>2-2</p> <p>2-3</p> <p>3-1</p> <p>3-3</p>	<p>5分</p> <p>8分</p>	<p>注意間隔距離避免互相碰撞</p>	
<p>三、體能遊戲：甜甜圈-呼拉圈</p> <p>(一)開車：每人拿一個呼拉圈，按照路線雙手推呼拉圈，並且配合音樂的速度</p>	<p>1-3</p> <p>1-4</p> <p>1-5</p>	<p>15分</p>	<p>滾動時的速度</p>	

<p>度，使呼拉圈滾動去→回，在接續下一人。（一次五個人出發。）</p>	<p>1-6 1-7 2-4</p>	<p>及方向</p>
<p>(二) 小輪胎：每個人將自己的呼拉圈用雙手往前拋丟，並用單腳跳，將呼拉圈撿回即可換人。（每人輪流 2 次。）</p>	<p>2-5 2-6 2-7 3-1</p>	<p>單腳跳時的平衡狀態</p>
<p>(三) 米老鼠：將呼拉圈回收，分 2 排每排有 9 個呼拉圈，所有小朋友必須靈巧的運用雙腳，當地上有 1 個呼拉圈時以單腳跳躍，2 個以雙腳跳躍。</p>	<p>3-2 3-3 3-4</p>	<p>避免呼拉圈絆到腳</p>
<p>(四) 穿衣服：分成四排，第一人拿起呼拉圈，從上往下套，共 5 次，每間隔一個呼拉圈，即可換下一人。</p>		<p>將縮小身體範圍避免</p>
<p>四、結束活動</p>		<p>2 分 打到</p>
<p>(一)請小朋友幫忙收拾呼拉圈。</p>	<p>3-1</p>	
<p>(二)下課前複習，詢問今天所教的主題、音樂及遊戲器材。</p>	<p>3-4</p>	
<p>(三)將小朋友按班級排隊。</p>		



甜甜圈

音樂智能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 會隨著音樂擺動肢體。
3. 能隨著音樂的速度，變化動作的快慢。

肢體智能

1. 會做出 Hello 的動作。
2. 能靈巧運用腳部肌力及協調性，做出變化腳步的動作。
3. 能控制推動及滾動呼拉圈的力氣。

空間智能

1. 能清楚行走的方向及路線。
2. 能清楚呼拉圈擺放的位置。
3. 能清楚感受空間的大小。
4. 能在空間中注意彼此間隔距離。

語言智能

1. 能記得 Hello 的口訣。
2. 能清楚唸出口訣並配合動作。
3. 能仔細聆聽及清楚活動中的規則。

第二週：穿越時光機

活動名稱	穿越時光機	活動時間	30 分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	呼拉圈、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單元目標	1、認知				
	1-1 了解 Hello 的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解 Hello 的節奏及旋律變化				
	1-3 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-4 了解史前時代的生物樣貌				
	1-5 了解呼拉圈活動中行走的方向及路線				
	1-6 了解呼拉圈擺放的定點				
	1-7 了解穿越呼拉圈時，肢體的先後順序				
	2、技能				
	2-1 能配合音樂旋律做出 Hello 的動作及唸唱出口訣				
	2-2 能記得 Hello 的動作並用肢體表現				
	2-3 能主動和旁邊的人握手、擁抱並且一起繞圈				
	2-4 能做出想像中的物種樣貌				
	2-5 能說出創意物種的名稱				
	2-6 能彼此互相合作，完成開時光機及做出創意物種樣貌				
2-7 能按照指定部位之先後順序，穿越呼拉圈					
3、情意					
3-1 培養良好的學習態度					
3-2 培養發現問題與解決問題的能力					
3-3 培養主動參與活動並感到愉悅					
3-4 培養主動提問及回答問題					
3-5 培養互助合作的精神					

活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項
<p>一、準備活動：將小朋友分成 2 人一組，每一組發 1 個呼拉圈，先將呼拉圈放置前方，如有落單請其他老師幫忙協助。</p>		5 分	
<p>二、幼兒律動：Hello</p> <p>動作一：(1)雙手插腰點點頭，搖搖頭、(2)右手插腰，左手打招呼，左腳點地勾腳(口訣 -Hello Hello)、(3)左手插腰，右手打招呼，右腳點地勾腳(口訣 -Hello Hello)、(4)雙手比 OK 在眼睛前畫圈(口訣 -Nice to meet you)，雙手從眼睛前往斜上打開(口訣 -everyone；too)。</p> <p>動作二：(1)跟身邊的好朋友握手(口訣 -How do you do)、(2)跟身邊的好朋友擁抱(口訣 -How do you do everyone)、(3)兩人以上雙手牽起來繞圈(口訣 -Let's all play Let's all play Let's all play together)。</p>	<p>1-1</p> <p>1-2</p> <p>1-3</p> <p>2-1</p> <p>2-2</p> <p>2-3</p> <p>3-1</p> <p>3-3</p>	5 分	<p>注意間隔距離避免互相碰撞</p>
<p>三、體能遊戲：穿越時光機-呼拉圈</p> <p>(一) 情境故事：大雄今天從學校回來，喘吁吁的衝到房間(所有小朋友原地跑步)，大叫多啦 A 夢說：給我道具給我道具!我想到每個時代和地方去看，想看恐龍的樣子、史前巨鱷的樣子、老虎、大象等等動物的樣子，還有還有(問</p>	<p>1-4</p> <p>1-5</p> <p>1-6</p> <p>2-3</p> <p>2-4</p> <p>2-5</p>	12 分	<p>小朋友行走的空間、路線，避免碰撞及呼</p>

<p>小朋友想看到什麼，請小朋友舉手說明)。多啦 A 夢說：那我們就坐時光機到每個地方去吧!(2 個小朋友套入 1 個呼拉圈中，到處走動)</p>	<p>2-6 3-1 3-2 3-3</p>		<p>拉圈絆到腳</p>
<p>1. 我們現在做時光機來到史前時代的森林裡，看到很多種恐龍。(請小朋友離開時光機，做出他想像中恐龍的樣子。)</p>	<p>3-4 3-5</p>		
<p>2. 回到時光機中，我們現在要去看大草原裡的長毛象?。(請小朋友離開時光機，做出他所看到的長毛象。)</p>			
<p>3. 回到時光機中，現在我們要去看看水裡的生物，據說在史前時代的水中生物都有長四隻腳，因為現在時代的轉變，他們的腳慢慢退化不見了。所以現在請小朋友兩人合作做出一種有長腳的水中生物，並大聲說出他所做出的水中生物名稱(可自行想像名字及樣子)。</p>			
<p>4. 回到時光機中，現在我們要去叢林裡看花、草、樹木，以前的花、草和樹木都很大很大，請所有小朋友兩人合作變成的大花→大草→大樹。</p>			
<p>(二) 我們要準備回家了，將呼拉圈回收，請所有小朋友集合分成兩組，請第二組的 8 位小朋友拿起呼拉圈，並將呼拉圈分別擺出高低層次，高由腳先穿</p>	<p>1-3 1-5 1-6 1-7</p>	<p>5 分</p>	

<p>越；低由頭先穿越，請小朋友一個接一個穿越呼拉圈後即可回到家(第一組完成後換第二組)。</p>	<p>2-7 3-1 3-3</p>		
<p>四、結束活動</p>		<p>3 分</p>	
<p>(一) 請小朋友幫忙收拾呼拉圈。</p>	<p>1-6</p>		
<p>(二) 下課前複習，詢問今天所教的主題、故事及遊戲器材。</p>	<p>3-1 3-4</p>		
<p>(三) 將小朋友按班級排隊。</p>			

穿越 時光機

音樂智能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 會隨著音樂擺動肢體。

肢體智能

1. 會做出 Hello 的動作。
2. 能表現出雙人的默契達到身體協調性。
3. 能按照指定部位之先後順序，穿越呼拉圈。

空間智能

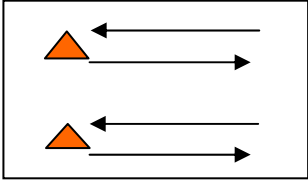
1. 能清楚呼拉圈擺放的位置。
2. 能清楚用肢體感受空間大小。
3. 能清楚高低水平，並做出穿越呼拉圈的肢體部位。

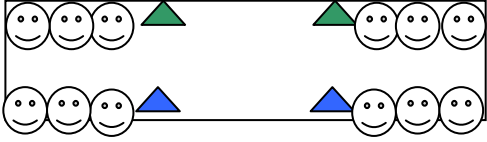
語言智能

1. 能清楚唸出 Hello 口訣並配合動作。
2. 能說出和別人一起完成的生物名稱。
3. 能仔細聆聽故事內容。

第三週：恐龍星球

活動名稱	恐龍星球	活動時間	30 分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	大龍球、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單元目標	1、認知				
	1-1 了解 Need Woo Woo 的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解音樂的節奏及旋律變化				
	1-3 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-4 了解大龍球擺放的定點				
	1-5 了解大龍球活動中行走的方向及路線				
	1-6 了解動作的描述，並完成大龍球活動的使用				
	2、技能				
	2-1 能配合音樂旋律做出 Need Woo Woo 的動作及唸唱出口訣				
	2-2 能記得 Need Woo Woo 的動作並用肢體表現				
	2-3 能控制大龍球滾動的方向及路線				
	2-4 能 2 人互相合作，完成「恐龍寶寶」的動作				
	2-5 能控制大龍球彈跳的高度及方向				
	3、情意				
	3-1 培養良好的學習態度				
3-2 培養發現問題與解決問題的能力					
3-3 培養主動參與活動並感到愉悅					
3-4 培養主動提問及回答問題					
3-5 培養互助合作的精神					

活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項
<p>一、準備活動：請所有小朋友排成 4 排，1 排 10 人。</p>		5 分	
<p>二、幼兒律動：Need Woo Woo</p>		8 分	
<p>動作一：1. 雙手在上左右揮動、2. 雙手拍大腿，抬左腳雙手在身體兩旁(重複 1 次)、3. 左手比四個角度(口訣-你你你你)，露出大拇指往外動四下(口訣-wonderful)、4. 右手比四個角度(口訣-我我我我)，露出大拇指往外動四下(口訣-I love you)、5. 雙手交叉→打開碰肩膀，雙手往前比大拇指(口訣-誰最胖)、6. 雙手交叉→打開碰肩膀，雙手往前比大拇指(口訣-你最胖)、7. 雙手比大拇指，左右跳。</p>	<p>1-1 1-2 1-3 2-1 2-2 3-1 3-3</p>		<p>注意間隔距離避免互相碰撞</p>
<p>動作二：1. 雙手在身體兩旁打開，拍手兩下、2. 機器人手往左，往右、3. 雙手咕嚕咕嚕往左，往右。</p>			
<p>三、體能遊戲：恐龍星球-大龍球</p>		14 分	
<p>(一) 滾雪球：按照路線，將球滾動繞過標誌桶，再換下一人。</p>	<p>1-3 1-4</p>		<p>秩序及路線</p>
<p>(二) 恐龍寶寶：2 人一組，分為兩大組，2 人用雙手將球抱住，按照路線繞過標誌桶，再換下一組。</p>	<p>1-5 1-6</p>		
	<p>2-3 2-4 2-5</p>		

<p>(三) 你丟我撿：分成大兩組，人數必須平均分配，將大龍球分配每組 1 顆，從右邊的人將球往地上彈，隨即從旁跑到最後排隊，左邊人用雙手抱住球，依序進行。</p>	<p>3-1 3-2 3-3 3-4 3-5</p>		
			
<p>四、結束活動</p>		<p>3 分</p>	
<p>(一) 請小朋友幫忙收拾大龍球。</p>	<p>1-4</p>		
<p>(二) 下課前複習，詢問今天所教的主題、音樂及遊戲器材。</p>	<p>3-4</p>		
<p>(三) 將小朋友按班級排隊。</p>			

恐 龍 星 球

音 樂 智 能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 會隨著音樂擺動肢體。

肢 體 智 能

1. 會做出 Need Woo Woo 的動作。
2. 會控制大龍球的滾動的速度、方向及彈跳的高度。
3. 能表現出身體協調性。

空 間 智 能

1. 能清楚行走的方向及路線。
2. 在空間中注意彼此間隔距離，並且按照指定路線行走，不碰撞他人。
3. 能分辨空間的高低水平。

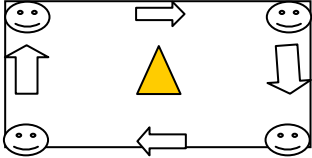
語 言 智 能

1. 能記得 Need Woo Woo 的口訣。
2. 能清楚唸出口訣並配合動作。
3. 能仔細聆聽及清楚活動中的規則。

第四週：星際大戰

活動名稱	星際大戰	活動時間	30 分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	大龍球、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單 元 目 標	1、認知				
	1-1 了解 Need Woo Woo 的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解音樂的節奏及旋律變化				
	1-3 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-4 了解大龍球擺放的定點				
	1-5 了解大龍球活動中行走的方向及路線				
	1-6 了解動作的描述，並完成大龍球活動的使用				
	1-7 了解競賽的重點，並互相合作完成活動				
	2、技能				
	2-1 能配合音樂旋律做出 Need Woo Woo 的動作及唸唱出口訣				
2-2 能記得 Need Woo Woo 的動作並用肢體表現					
2-3 能兩人互相合作，完成「大輪盤」行走的方向及路線					
2-4 能團體互相合作，完成「楚河漢界」移動大龍球的方式					
2-5 能控制手腳的力氣，移動大龍球					
2-6 能仔細聆聽音樂的停頓點，並快速蹲下停止動作					
3、情意					

	<p>3-1 培養良好的學習態度</p> <p>3-2 培養發現問題與解決問題的能力</p> <p>3-3 培養主動參與活動並感到愉悅</p> <p>3-4 培養主動提問及回答問題</p> <p>3-5 培養互助合作的精神</p> <p>3-6 培養勝不驕敗不餒的精神</p>			
活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項	
<p>一、準備活動：將所有小朋友分成 4 組，一組約 10 個人。</p>		5 分		
<p>二、幼兒律動：Need Woo Woo</p>		8 分		
<p>動作一：1. 雙手在上左右揮動、2. 雙手拍大腿，抬左腳雙手在身體兩旁(重複 1 次)、3. 左手比四個角度(口訣-你你你你)，露出大拇指往外動四下(口訣-wonderful)、4. 右手比四個角度(口訣-我我我我)，露出大拇指往外動四下(口訣-I love you)、5. 雙手交叉→打開碰肩膀，雙手往前比大拇指(口訣-誰最胖)、6. 雙手交叉→打開碰肩膀，雙手往前比大拇指(口訣-你最胖)、7. 雙手比大拇指，左右跳。</p>	<p>1-1</p> <p>1-2</p> <p>1-3</p> <p>2-1</p> <p>2-2</p> <p>3-1</p> <p>3-3</p>		<p>注意間隔距離避免互相碰撞</p>	
<p>動作二：1. 雙手在身體兩旁打開，拍手兩下、2. 機器人手往左，往右、3. 雙手咕嚕咕嚕往左，往右。</p>				
<p>三、體能遊戲：星際大戰-大龍球</p> <p>將 4 組小朋友各站在一個角落，順時針分別為第 1、2、3、4 組。</p>	<p>1-3</p> <p>1-4</p>	15 分		

	1-5 1-6 1-7		
<p>(一) 大輪盤：2 人為一組，一起抱住大龍球 第 1 組必須往第 2 組跑，第 2 組必須往第 3 組跑，依此類推，所有人同時出發，但必須有 1 組到對岸並且拿到大龍球才可前進，當所有人都換完位置方可過關。</p>	2-3 2-4 2-5 2-6 3-1 3-2		在奔跑中注意安全
<p>(二) 楚河漢界：將第 1 組及第 2 組合併，第 3 組及第 4 組合併，2 人一組面對面牽手，老師將大龍球放置小朋友的手上，請所有小朋友將大龍球往最後推，再從最後用雙腳往前踢回，在之中雙手不能放開，如放開者必須重來，來回 3 次方可過關。</p>	3-3 3-4 3-5 3-6		注意間隔距離
<p>(三) 定時炸彈：分成兩大組，圍成二個大圓圈，放置兩個大龍球在中間，起在外圍的小朋友用腳踢大龍球，耳朵必須仔細聆聽音樂，當音樂停止(炸彈爆炸)，所有人必須蹲下停止動作，如大龍球碰滾到圈外，此組別必須暫停遊戲一次。</p>			手牽手之間的距離，避免拉扯
<p>四、結束活動</p>		2 分	
<p>(一) 請小朋友幫忙收拾大龍球。</p>	1-4		
<p>(二) 下課前複習，詢問今天所教的主題及遊戲器材。</p>	3-4		

星 際 大 戰

音 樂 智 能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 會隨著音樂擺動肢體。
3. 會聆聽音樂的速度變化及節拍停頓點。

肢 體 智 能

1. 會做出 Need Woo Woo 的動作。
2. 會控制大龍球的速度與方向。
3. 會控制踢球時的力氣及角度。
4. 能表現出身體協調性及靈敏度。

空 間 智 能

1. 能清楚行走的方向及路線。
2. 能從不同定點走到指定位置。
3. 能分辨空間中水平的高低。
4. 在空間中注意彼此間隔距離，不碰撞他人。

語 言 智 能

1. 能記得 Need Woo Woo 的口訣。
2. 能清楚唸出口訣並配合動作。
3. 能仔細聆聽及清楚活動中的規則。

第五週：海綿寶寶

活動名稱	海綿寶寶	活動時間	30 分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	海綿墊、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單元目標	1、認知				
	1-1 了解放鬆的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解音樂的節奏及旋律變化				
	1-3 了解交通工具代表的特徵				
	1-4 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-5 了解烤熱狗時，身體滾動的方向及路線				
	1-6 了解食物的種類及烹煮方式				
	1-7 了解煮咖啡時旋轉的方向				
	2、技能				
	2-1 能配合音樂旋律做出放鬆的動作及唸唱出口訣				
2-2 能記得放鬆的動作並用肢體表現					
2-3 能兩人互相合作，完成火車及汽車行走的方向及路線					
2-4 能兩人互相合作，完成直升機狀，並做出左倒、右倒、向上跳及蹲下的動作					
2-5 能團體互相合作，完成搭火車過山洞的動作					
2-6 能控制烤熱狗的速度及方向					
2-7 能說出想像中的食物，並做出烹煮時的樣貌					
2-8 能仔細聆聽音樂的停頓點，並快速停止動作					
3、情意					

	<p>3-1 培養良好的學習態度</p> <p>3-2 培養發現問題與解決問題的能力</p> <p>3-3 培養主動參與活動並感到愉悅</p> <p>3-4 培養主動提問及回答問題</p> <p>3-5 培養互助合作的精神</p>			
活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項	
<p>一、準備活動：將所有小朋友分成 2 人一組，如有落單請其他老師幫忙協助。</p>		5 分		
<p>二、幼兒律動：放輕鬆</p>		8 分		
<p>動作一：1. 雙手在身體兩旁畫圓，接著做手肘下壓狀(口訣-火車火車，嗚嗚嗚)、2. 雙手在前開車狀，接著左手按喇叭(口訣-汽車汽車，叭叭叭)、3. 雙手在身體兩旁伸直、畫圈，接著原地轉一圈(口訣-直升機直升機，轉轉轉)、4. 雙手交叉在胸前，雙腳下蹲(口訣-坐好了坐好了)、5. 兩人面對面互相擊掌((口訣-放輕鬆)。</p>	<p>1-1</p> <p>1-2</p> <p>1-3</p> <p>1-4</p> <p>2-1</p> <p>2-2</p> <p>2-3</p> <p>2-4</p>		活動中的秩序及小朋友力氣的使用與控制	
<p>動作二：1. 一人開火車，另一人在後面搭火車，雙手在前面人的腰際，兩人互換、2. 一人開車，另一人搭車，如遇到其他小朋友必須按喇叭，並喊出叭叭叭，兩人互換、3. 兩人勾肩搭背，各伸出一隻手做出直升機狀，一起往左、右倒、往上跳、往下蹲、4. 請所有小朋友一起搭火車，老師當火車頭，另請兩位老師當山洞。藉由搭</p>	<p>2-5</p> <p>3-1</p> <p>3-2</p> <p>3-3</p> <p>3-5</p>		搭火車時不要推擠	

火車將小朋友分成兩組，接續體能遊戲課程。				
三、體能遊戲：海綿寶寶-海綿墊		15 分		
情境故事：海綿寶寶肚子好餓他想要吃熱狗，所以他走進廚房、打開冰箱，把最好吃的熱狗拿出來開始烤...	1-4			
	1-5			
	1-6			
(一) 所有小朋友排成一長排，請其他老師	1-7		滾動時	
協助。只要到海綿墊的小朋友變成熱	2-6			的速度
狗在海綿墊上滾動，並控制滾動的方向	2-7			及方向
向及速度，避免撞到前面小朋友及滾	2-8			
出海綿墊。	3-1			
(二) 第二次請海綿寶寶們，思考除了烤熱	3-2		注意間	
狗以外，還有什麼吃的東西啊?請每個	3-3			隔距離
小朋友在做動作前，先大聲說出食物	3-4			
名稱，並做出烹煮的方式，例如：滾				
動、跳躍等方式。				
(三) 吃飽飽了，好想要喝一杯香噴噴的咖			注意旋	
啡，請小朋友分成四組，一、二組先				轉時的
坐在海綿墊上，雙腳在地上，我們要			方向、	
來煮咖啡了，所有人用腳移動，向右			速度，	
邊旋轉。當音樂停止時，交換組別。			並避免	
四、結束活動		2 分	推擠	
(一) 下課前複習，詢問今天所教的主題、	3-4			
音樂及遊戲器材。				
(二) 將小朋友按班級排隊。				

海綿寶

音樂智能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 會隨著音樂擺動肢體。
3. 會聆聽音樂的節奏及老師所下達的指令。

肢體智能

1. 會做出放鬆及老師給予指令的動作。
2. 會控制烤熱狗時的速度。
3. 能做出想像中烹煮食物的樣貌。

空間智能

1. 能清楚滾動、行走或跳躍的方向及路線。
2. 能分辨空間中水平的高低。
3. 能在空間中注意彼此間隔距離，不碰撞他人。

語言智能

1. 能記得誰放輕鬆的口訣。
2. 能清楚唸出口訣並配合動作。
3. 能認真聆聽故事內容。
4. 能說出烹煮的食物名稱。

第六週：探險小巨人

活動名稱	探險小巨人	活動時間	30 分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	海綿墊、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單元目標	1、認知				
	1-1 了解放鬆的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解音樂的節奏及旋律變化				
	1-3 了解交通工具的外在特徵				
	1-4 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-5 了解水中生物的種類				
	1-6 了解食物的口味				
	1-7 了解前滾翻時，身體滾動的方向及路線				
	1-8 了解前滾翻時的危險性				
	2、技能				
	2-1 能配合音樂旋律做出放鬆的動作及唸唱出口訣				
	2-2 能記得放鬆的動作並用肢體表現				
2-3 能在海綿墊上做出匍匐前進的動作					
2-4 能做出想像中螃蟹的樣貌及特徵					
2-5 能做出想像中的水中生物樣貌					
2-6 能控制前滾翻的速度及方向					
2-7 能說出自己獨特美味蟹堡的口味					
3、情意					
3-1 培養良好的學習態度					
3-2 培養發現問題與解決問題的能力					
3-3 培養主動參與活動並感到愉悅					
3-4 培養主動提問及回答問題					

活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項
<p>一、準備活動：將所有小朋友分成 2 人一組，如有落單請其他老師幫忙協助。</p>		5 分	
<p>二、幼兒律動：放輕鬆</p>		5 分	
<p>動作一：1. 雙手在身體兩旁畫圓，接著做手肘下壓狀(口訣-火車火車，嗚嗚嗚)、2. 雙手在前開車狀，接著左手按喇叭(口訣-汽車汽車，叭叭叭)、3. 雙手在身體兩旁伸直、畫圈，接著原地轉一圈(口訣-直升機直升機，轉轉轉)、4. 雙手交叉在胸前，雙腳下蹲(口訣-坐好了坐好了)、5. 兩人面對面互相擊掌((口訣-放輕鬆)。</p>	<p>1-1 1-2 1-3 1-4 2-1 2-2 3-1 3-3</p>		<p>活動中的秩序及小朋友力氣的使用與控制</p>
<p>動作二：1. 一人開火車，另一人在後面搭火車，雙手在前面人的腰際，兩人互換、2. 一人開車，另一人搭車，如遇到其他小朋友必須按喇叭，並喊出叭叭叭，兩人互換、3. 兩人勾肩搭背，各伸出一隻手做出直升機狀，一起往左、右倒、往上跳、往下蹲、4. 請所有小朋友一起搭火車，老師當火車頭，另請兩位老師當山洞。藉由搭火車將小朋友分成兩組，接續體能遊戲課程。</p>			<p>搭小火車時不要推擠</p>
<p>三、體能遊戲：體操小巨人-海綿墊 將所有小朋友分成 2 組，分別站在 2</p>	1-4	10 分	

個海綿墊前，請其他老師幫忙協助。	1-5			
(一) 情境故事：今天蟹老闆請海綿寶寶到	1-6		避免小朋友離開隊伍	
水森林中找浮游生物，因為浮游生物	2-2			
是做出美味蟹堡最重要的一種材料，	2-3			
所以海綿寶寶開始他的尋寶旅程.....	2-4			
老師：海綿寶寶們，準備好你們的探	2-5			
險了嗎？我們一起去找美味蟹堡的材	2-7			
料囉！（在走路的過程請小朋友搭小火	3-1			
車；模仿時在海綿墊上實施）	3-2			
1. 我們現在進入水森林，請所有小朋友要	3-3			匍匐前進時的 間隔距離
小心（以匍匐前進的方式），哇~看到了一隻大螃蟹，所有小朋友必須學螃蟹走路，小朋友可自己想像螃蟹走路的樣子。	3-4			
2. 接著我們繼續往前走，遇到了？（請每一位小朋友做動作前大聲說自己遇到的水中生物）				
3. Say Hi 後，我們遇到鯨魚哥哥，海綿寶寶：鯨魚哥哥可以告訴我哪裡有浮游生物嗎？我要找浮游生物。鯨魚哥哥：快到了！就在前面，再往前走你就可以看到。（請所有小朋友唱一同去郊遊的歌，並且雙手在身體兩旁擺動，並跟著帶領的老師繼續走。）				
4. 看到了！看到了！原來浮游生物長這樣呀！（請小朋友自己想像他心中的浮游生				

<p>物，並用肢體表達出來。)</p> <p>5. 小朋友可以告訴我，你們的想吃什麼口味的美味蟹堡？</p> <p>6. 終於找到浮游生物了！接下來要趕快把它帶回去做美味蟹堡，因此海綿寶寶要搭最快的車子回到蟹堡王……</p> <p>(一) 車子(前滾翻)：請其他老師協助，小朋友一次一個到海綿墊上，練習前滾翻的動作，一人做 1 次。</p> <p>四、結束活動</p> <p>(一) 告知所有小朋友今天的動作困難度及危險性，請小朋友必須在有軟墊或是在體能課時才可運作。</p> <p>(二) 下課前複習，詢問今天所教的主題、故事及遊戲器材。</p> <p>(三) 將小朋友按班級排隊。</p>	<p>1-4</p> <p>1-7</p> <p>1-8</p> <p>2-6</p> <p>3-1</p> <p>3-3</p> <p>1-8</p> <p>3-4</p>	<p>8 分</p> <p>2 分</p>	<p>頸部的安全</p>
---	---	-----------------------	--------------

探 險 小 巨 人

音 樂 智 能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 會隨著音樂擺動肢體。
3. 會聆聽音樂的節奏及老師所下達的指令。

肢 體 智 能

1. 會做出放鬆及老師給予指令的動作。
2. 能控制前滾翻的速度與姿勢。
3. 能做出想像中水中生物及浮游生物的樣貌。

空 間 智 能

1. 能清楚行走的方向及路線。
2. 能分辨空間中水平的高低。
3. 能清楚前滾翻時的方向及動線。
4. 能在空間中注意彼此間隔距離，不碰撞他人。

語 言 智 能

1. 能記得放輕鬆的口訣。
2. 能清楚唸出口訣並配合動作。
3. 能說出自己模仿水中生物的名稱。
4. 能說出自己的美味蟹堡口味。

第七週：遠足趣

活動名稱	遠足趣	活動時間	30 分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	滑溜布、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單 元 目 標	1、認知				
	1-1 了解扭扭帶動跳的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解音樂的節奏及旋律變化				
	1-3 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-4 了解可搭乘的交通工具種類				
	1-5 了解台中具有的特色				
	1-6 了解蚯蚓的生長地方				
	1-7 了解昆蟲的種類及特徵				
	2、技能				
	2-1 能配合音樂旋律做出扭扭帶動跳的動作及唸唱出口訣				
	2-2 能記得扭扭帶動跳的動作並用肢體表現				
	2-3 能配合音樂速度的變化，做出扭扭帶動跳的動作				
	2-4 能說出可搭乘交通工具的種類				
2-5 能在滑溜布上做出坐飛機、坐公車、划船及蚯蚓的動作					
2-6 能做出想像中昆蟲的樣貌及特徵					
2-7 能控制做動作的速度，並與前面的人保持距離					
3、情意					
3-1 培養良好的學習態度					
3-2 培養發現問題與解決問題的能力					
3-3 培養主動參與活動並感到愉悅					
3-4 培養主動提問及回答問題					

活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項
一、準備活動：請所有小朋友排成 4 排，1 排 10 人。		5 分	
二、幼兒律動：扭扭帶動跳(基本音樂→變奏音樂，將音樂速度加快，節拍一樣維持 1 小節 8 拍)		8 分	注意間隔距離
動作一：1.雙手在頭上做公雞樣(口訣-公雞呀公雞)、2.雙手在身體兩旁，做翅膀樣(口訣-母雞呀母雞)、3.雙手開做飛機樣(口訣-小飛機呀小飛機)、4.雙手打叉(口訣-不是不是)、5.手在頭兩旁、雙角快速跺腳(口訣-肯德基)。	1-1 1-2 1-3 2-1 2-2 2-3 3-1 3-3		
動作二：1.手指上→下、2.雙手插玻璃、3.擦眼睛、4.扭屁股。			
動作三：1.摸頭摸頭搖一搖、2.肩膀肩膀抖一抖、3.屁股屁股晃一晃、4.膝蓋膝蓋大相撲。			
三、體能遊戲：遠足趣-滑溜布(配合音樂速度)		15 分	
(一) 有做過飛機的小朋友請舉手！我們一起坐飛機從桃園機場到台中機場吧！請小朋友一個接一個進入滑溜布，雙手握住滑溜布，用身體滑動，做出飛機的樣子。	1-3 1-4 1-5 1-6 1-7		

<p>(二) 現在要從台中機場坐公車到台中公園。請小朋友一個接一個坐到滑溜布上，並以側面的方式划動屁股，並用雙手輔助到滑溜布的另一端，在離開前要大聲說：謝謝司機。</p>	<p>2-4 2-5 2-6 2-7 3-1</p>		
<p>(三) 我們現在來到台中公園的湖心亭，這邊可以划船喔，小朋友我們現在一起來划船吧！請小朋友一個接一個進入滑溜布，雙手握住滑溜布，用屁股滑動，做出划船的樣子。</p>	<p>3-2 3-3 3-4 3-5</p>		
<p>(四) 小朋友台中公園有很多花花草草，泥土裡有很多小蚯蚓，請小朋友一個接一個進入滑溜布，模仿小蚯蚓鑽土的樣子，身體往前蠕動、爬行。</p>			
<p>(五) 請全部的小朋友集合，老師詢問台中公園裡會有什麼昆蟲出現呢？請小朋友在原地做出動作。</p>			
<p>四、結束活動</p>		<p>2 分</p>	
<p>(一) 請小朋友幫忙收拾滑溜布。</p>	<p>3-4</p>		
<p>(二) 下課前複習，詢問今天所教的主題、音樂及遊戲器材。</p>			
<p>(三) 將小朋友按班級排隊。</p>			

遠足趣

音樂智能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 會隨著音樂擺動肢體。
3. 能配合音樂的速度快慢變化肢體動作。

肢體智能

1. 會做出扭扭帶動跳的動作。
2. 能做出坐飛機、坐公車、划船及蚯蚓的動作。
3. 能做出想像中昆蟲的樣貌及特徵。

空間智能

1. 能清楚行走的方向及路線。
2. 能清楚感受空間中的上下左右。
3. 能在空間中注意彼此間隔距離，不碰撞他人。

語言智能

1. 能記得扭扭帶動跳的口訣。
2. 能清楚唸出口訣並配合動作。
3. 能記得並說出事物的特徵。
4. 能說出可搭乘的交通工具種類。

第八週：拔山倒海

活動名稱	拔山倒海	活動時間	30分鐘	設計者	鄒青樺
教學資源	滑溜布、音樂	多元智能	音樂、肢體、空間、語言		
單 元 目 標	1、認知				
	1-1 了解扭扭帶動跳的基本動作並配合口訣				
	1-2 了解音樂的節奏及旋律變化				
	1-3 了解上課時應保持適當的空間距離				
	1-4 了解過山洞行走的路線與方向				
	1-5 了解山洞中光線的昏暗原因				
	1-6 了解空間切割前後的差異				
	1-7 了解纜繩運輸東西的方式				
	1-8 了解農村時期牛工作的辛苦				
	2、技能				
2-1 能配合音樂旋律做出扭扭帶動跳的動作及唸唱出口訣					
2-2 能記得扭扭帶動跳的動作並用肢體表現					
2-3 能配合音樂速度的變化，做出扭扭帶動跳的動作					
2-4 能正確行走「過山洞」的路線及方向					
2-5 能說出平時與家長出遊時，過山洞給予的感覺					
2-6 能說出「隱形人」切割空間後的差異					
2-7 能做出倒吊並像纜繩運輸般的動作					
2-8 能兩人互相合作，完成「拖牛車」的動作					
3、情意					

	<p>3-1 培養良好的學習態度</p> <p>3-2 培養發現問題與解決問題的能力</p> <p>3-3 培養主動參與活動並感到愉悅</p> <p>3-4 培養主動提問及回答問題</p> <p>3-5 培養互助合作的精神</p>			
活動內容及過程	教學目標	時間	注意事項	
<p>一、準備活動：請所有小朋友排成 4 排，1 排 10 人。</p> <p>二、幼兒律動：扭扭帶動跳(基本音樂→變奏音樂，將音樂速度加快，節拍一樣維持 1 小節 8 拍)</p> <p>動作一：1. 雙手在頭上做公雞樣(口訣-公雞呀公雞)、2. 雙手在身體兩旁，做翅膀樣(口訣-母雞呀母雞)、3. 雙手開做飛機樣(口訣-小飛機呀小飛機)、4. 雙手打叉(口訣-不是不是)、5. 在頭兩旁、雙角快速跺腳(口訣-肯德基)。</p> <p>動作二：1. 手指上→下、2. 雙手插玻璃、3. 擦眼睛、4. 扭屁股。</p> <p>動作三：1. 摸頭摸頭搖一搖、2. 肩膀肩膀抖一抖、3. 屁股屁股晃一晃、4. 膝蓋膝蓋大相撲。</p> <p>三、體能遊戲：拔山倒海-滑溜布</p> <p>將所有小朋友分成 2 組，分別站在 2</p>	<p>1-1</p> <p>1-2</p> <p>1-3</p> <p>2-1</p> <p>2-2</p> <p>2-3</p> <p>3-1</p> <p>3-3</p> <p>1-3</p>	<p>5 分</p> <p>8 分</p> <p>15 分</p>	<p>注意間隔距離</p> <p>注意間</p>	

<p>條滑溜布前，請其他老師幫忙協助。</p>	1-4		隔距離
<p>(一) 過山洞：請三個小朋友分別站在滑溜布前、中、後方，兩個小朋友站在滑溜布裡面，將滑溜布製造出高低起伏空間感。小朋友一個接一個，並以 S 型的方式前進，遇到突起的部份，必須穿越滑溜布。請所有小朋友在等待過程中一起數數，並且當數到 10 另一人才可進入滑溜布中。</p>	1-5	1-6	1-7
<p>(二) 躲貓貓：請兩位老師將滑溜布往上拉並平行地面，請所有小朋友在靠近遊戲區的地方，當音樂開始，請小朋友往教室滑溜布的另一邊爬行，當音樂結束時，滑溜布會下降，請所有小朋友避免被滑溜布蓋到，被蓋到者休息一次。</p>	1-8	2-4	2-5
<p>(三) 拔山倒海：小朋友將雙手及雙腳緊抓住滑溜布，一個接一個像纜繩運輸般的方式倒吊前進。請所有小朋友在等待過程中一起數數，並且當數到 10 另一人才可進入滑溜布中。</p>	2-6	2-7	2-8
<p>(四) 拖牛車：兩邊各放置一個麻布袋，請小朋友 2 人一組，一人坐在麻布袋上，另一人拖行麻布袋，到終點後返回，並交換位置。</p>	3-1	3-2	3-3
	3-4	3-5	以爬行的方式前進
			雙手及雙腳必須抓住滑溜布
			速度要放慢

<p>四、結束活動</p> <p>(一) 請小朋友幫忙收拾滑溜布。</p> <p>(二) 下課前複習，詢問今天所教的主題及遊戲器材。</p> <p>(三) 將小朋友按班級排隊。</p>	3-4	2 分	
---	-----	-----	--

拔山 倒海

音樂智能

1. 會配合節奏做出動作。
2. 能配合音樂的速度快慢變化肢體動作。
3. 會聆聽音樂的速度變化及節拍停頓點。

肢體智能

1. 會做出扭扭帶動跳的動作。
2. 能做出拔河的動作。
3. 能表現出雙人的默契達到身體協調性。

空間智能

1. 能清楚行走的方向及路線。
2. 能清楚感受空間中的上下左右。
3. 能將身體蹲低穿越滑溜布，有穿越山洞的感覺。

語言智能

1. 能記得扭扭帶動跳的口訣。
2. 能清楚唸出口訣並配合動作。
3. 能說出空間切割前後的差異。
4. 能仔細聆聽故事內容。

附錄七 「融入式多元智能教學方案」之觀察、反思與改進

第一部分 幼兒律動

第一週及第二週
觀察與省思
<ol style="list-style-type: none">1. 第一週律動中，1號、7號及13號小朋友不願意和其他小朋友一起擁抱及牽手繞圈，並在這段音樂旋律中選擇左顧右盼，當授課老師前往帶領及引導時，三次動作中，他們只做一次。2. 第二週的律動中，有其他小朋友主動向他們擁抱及牽手繞圈，因此，接續下來的動作，他們也融入其中。3. 第一週授課教師在教律動的分解動作及口訣時，小朋友專注力較為集中，並且跟著授課教師的動作進行模仿與學習。4. 第二週在講解動作及口訣時，小朋友情緒顯得比較毛躁，6號、8號、10號及19號在東張西望，並沒有認真聽講；接續授課教師講解完提醒小朋友要配合音樂後，所有小朋友才將注意力轉向授課教師，並與授課教師一起律動。
發現與改進
<ol style="list-style-type: none">1. 幼兒的學習是累進式的，因此，必須經由授課教師多次的引導及練習，才能使幼兒對動作、口訣及旋律更加熟悉及認識。2. 小朋友在熟悉動作、口訣及旋律後，新鮮感略為降低，動作做的較不確實及容易分心，因此，授課教師講解時應增加動作的趣味性或挑戰性，使幼兒的專注力能加以提升。3. 專注力較低的幼兒，授課教師可更換位置，並適時給予提醒及指導。

4. 在課程中，授課教師必須引導幼兒走入不同群體，打破性別距離，學習和其他人互動。

第三週與第四週

觀察與省思

1. 此兩週的律動皆無與他人有肢體上的互動，屬於個人空間的律動。
2. 28號、29號、35號及38號四位男生第三週在做「左右跳」的動作時，不斷互相碰觸，並且在跳完律動後向授課教師提出告訴。授課教師藉由此事給予幼兒警惕，並告訴所有幼兒：因為這四個男生沒有認真上課，並且在跳律動時玩耍、嬉鬧，才會互向碰撞，因此，下課的獎勵取消。
3. 在第三週律動中發現，站在後面的小朋友較容易恍神及注意力不集中，因此，與授課教師討論後，第四週上課時，在排列順序上做些微變更，將小朋友前後排互換位置，並請1位老師站在所有小朋友的正後方，避免小朋友因距離授課教師較遠，上課的專注力就因此降低。
4. 此兩週的動作較多也較為困難、口訣內容也較為豐富，因此，授課教師在講解及練習動作、口訣時，小朋友專注力較佳，並且當講到「誰最胖，你最胖」時，小朋友情緒較為高漲，動作也較為誇張。

發現與改進

1. 個人空間的動作變化性較大，因此，幼兒也較能展現自我的肢體可能性。
2. 當做動作出現互向碰撞時，當下老師會從旁給予協助，並將幼兒的空間距離加大，避免再次碰撞。

3. 當幼兒做不妥的事時，授課教師應給予警惕，並再次告知幼兒上課須注意的事項。
4. 當空間距離變大，在較後方或旁邊的幼兒專注力較容易降低，因此，需要其他老師協助，並適時提醒幼兒。
5. 挑戰性較高的動作、趣味性較強的口訣內容，幼兒較為感興趣，並且對動作、口訣及節奏的配合度較佳。

第五週與第六週

觀察與省思

1. 在這兩週的課程，因氣候不佳，場地有所變更，從戶外廣場改為一般教室；由於場地的變更，活動的空間因此而受限制。
2. 第五週在授課教師分組時，許多小朋友出現排斥的表情，因為每個人都希望和自己的好朋友同一組，但授課教師還是堅持依照已分好的組別進行活動，並且制止自行更換組別。
3. 第六週同樣要分組時，大部分的小朋友皆接受授課教師安排的組別，只有 1 號、25 號、27 號及 30 號提出：我不要和”他”同一組；授課教師：所有人都是好朋友，不可以這樣！眾多小朋友說：對阿！對阿！因此，他們也接受授課教師的安排，在律動中依然盡情的舞動身體及完成雙人動作。
4. 在這兩週皆發生小朋友在做後搭火車過山洞時，出現推擠、插隊及過度用力搭前面小朋友肩膀等情況，在第一次發生時已經有告知小朋友要特別注意；第二次跳律動前也再次叮嚀及告知，但小朋友在情緒過於興奮的狀況下，還是無法自我控制。

發現與改進

1. 因場地的變更，幼兒的動作明顯受限，未能確實展開。因此，如更換場地時，在律動的選擇及其他活動的實施必須做變更。
2. 在分組時，發現幼兒有屬於自己的「小團體」，因此，授課教師希望所有幼兒能做不同的嚐試，與不同的同學一起創作更多的動作可能性。
3. 幼兒的情緒較無法自我掌控，因此，如有類似活動須執行時，請小朋友將雙手插腰不碰觸他人身體，並請其他老師協助及幫忙，避免小朋友排隊時推擠及插隊事件等的發生。

第七週與第八週

觀察與省思

1. 此兩週的律動皆無與他人有肢體上的互動，屬於個人空間的律動。
2. 第七週因氣候不佳，場地改為一般教室。小朋友這天的情緒過於毛躁，很多人在教師講解動作時，聊天、玩耍及碰觸教室的物品，因此，授課教師提出：今天上課的地方很小，如果有人愛講話這樣就會像菜市場一樣。小朋友說：很吵很吵！授課教師則回答：所以每個小朋友要幫我當小老師，如果有小朋友很吵、愛講話，告訴我，我們請他到外面乘涼，好不好？小朋友：好！
3. 第七週在跳律動的過程中，2號、5號及31號不斷左顧右盼，未專心上課，跳完律動後，小朋友告知授課教師，但授課教師詢問：他們有沒有愛講話？小朋友：沒有。授課教師：那我們原諒他們，再給他們一次機會，好嗎？小朋友：好！授課

教師對三位小朋友說：你們要不要再跳一次？再給自己一次機會？三位小朋友異口同聲說：要！

4. 第七週在變奏音樂時，所有小朋友措手不及，出現搶拍、慢拍及忘記動作等狀況，因此，教師在跳完律動後，並告知下星期會再練習一次不同速度的扭扭帶動跳。
5. 第八週跳律動時，大部分小朋友幾乎已把口訣及動作順序記下來，當授課教師未提醒動作時，小朋友依然可自行接續動作及口訣；變奏速度時，雖然還是會出現慢拍，但是較第七週而言，對動作的順序及音樂的節奏熟悉許多，小朋友也進步許多。

發現與改進

1. 在一般教室上課，活動空間較小，授課教師給予所有幼兒任務-小老師，因此，所有幼兒也會拿出小偵探的精神，克制自己並觀察別人。
2. 給予幼兒機會，讓幼兒了解「知錯能改善莫大焉」，並且能自我要求。
3. 第七週授課教師藉由隔週課程的預告與提醒，使幼兒能夠自我要求，並自行練習；也因此在第八週發現，幼兒對律動的熟悉度增加，並且在變奏音樂時，動作、口訣及旋律的配合度明顯提升。
4. 音樂的變奏增加其律動難度，也增加幼兒的對課程專注力及動作、口訣記憶能力。藉由音樂速度的變奏，使幼兒在律動活動中，更加進步。

第二部份 幼兒體能遊戲

週次	第一週	教具	呼拉圈
觀察與省思			
<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="244 499 1426 667">1. 第一項活動-開車進行時，小朋友對音樂的變化敏感性較低，並且 5、19、31 及 39 號在音樂速度變慢時，以奔跑的方式前進，並未按照音樂速度改變動作速度。 <li data-bbox="244 678 1426 846">2. 第二項活動-小輪胎進行時，許多小朋友較無法控制呼拉圈滾動的方向，因此，在檢回呼拉圈時，出現以跑步方式前進、互相碰撞及拿錯呼拉圈等狀況。 <li data-bbox="244 857 1426 1216">3. 第三項活動-米老鼠進行時，授課教師請 1-20 號在原地等待，21-30 號先進行。因此，在 21-30 號實施過程中，24 號及 31 號在單腳與雙腳交換的過程較無法協調，並出現雙腳並跳或是以踩步的方式前進；1-20 號實施過程中，6 號在第一步單腳跳時，遲遲不敢往前邁進，還怕身體前傾而摔倒，之後在授課教師的引導下，才順利完成。 <li data-bbox="244 1227 1426 1395">4. 第四項活動-穿衣服進行時，13 號、19 號、25 號、38 號及 40 號在呼拉圈應由上往下套，但他們皆先將呼拉圈從下往上穿，再直接放手讓呼拉圈降落，因此，方向錯誤。 <li data-bbox="244 1406 1426 1574">5. 所有小朋友在最後回收呼拉圈時，並未將呼拉圈放整齊，而是隨意的丟在地上，因此，授課教師要求所有小朋友整理呼拉圈並擺放整齊。 			

發現與改進

1. 小朋友對音樂的速度較無法準確掌握，透過授課教師在旁協助及引導，小朋友會跟著教師的指令變化速度；但是上述的小朋友在教師的提醒與告知後，有改變自己的速度，教師並要求重新再試一次。
2. 小輪胎的活動實施較為困難，活動中發現小朋友較無法控制將呼拉圈向外滾動的方向及距離，因此，授課教師在執行時將滾動方式改變為雙手拋丟的方式，如此小朋友才能控制呼拉圈的方向，並且較不會出現碰撞及拿錯呼拉圈等狀況發生。
3. 在單腳與雙腳交換過程，協調性與重心的轉移非常重要。上述幼兒在授課教師的帶領下，一步一步的前進，經由重複的練習，雖然在自己嘗試時，還是會有相同情況出現，不過在速度及技巧上有明顯進步。
4. 穿衣服動作應由上往下而非下往上，因此，授課教師在此事件發生後，也再次提醒與告知，並詢問小朋友：穿衣服是從上到下還是從下到上？幼兒：上到下。也讓動作不正確的小朋友，重新再嘗試一次穿衣服的動作。
5. 再次請幼兒整理凌亂的呼拉圈時，1號及4號請其他小朋友把他們當柱子，將呼拉圈套進他們之中，因此，呼拉圈整理的非常整齊，從中也發現小朋友的創意點子與整理技巧。

週次	第二週	教具	呼拉圈
----	-----	----	-----

觀察與省思

1. 授課教師在說明遊戲規則時，小朋友頗為急躁，希望能盡

- 快玩遊戲，因此不斷詢問：可以玩了嗎？要玩什麼？授課教師：還沒！等一下要仔細聽老師說的故事，如果聽到故事中有動物、植物或海底生物時，請你們要馬上變變變喔！
2. 授課教師在詢問小朋友想看到什麼動物時？小朋友爭先恐後的舉手並大聲說我我我。
 3. 當授課教師說到長毛象時，許多小朋友出現疑惑的表情，2號及26號大聲問說：什麼是長毛象？授課教師：小朋友知道大象嗎？小朋友：知道！授課教師：以前的大象有很大很重的身體和長長的牙齒，而且牠住在很冷的地方，所以要有長長的毛保護，和現在的大象長的有點不一樣。
 4. 在自行想像四隻腳的水中生物時，5號和7號、31號和40號站在原地不動，當授課教師上前詢問，小朋友說：我沒看過我不知道怎麼變。授課教師：看一下你們旁邊的小朋友，每一組都好棒喔！再動動聰明的小腦袋想一想！40號：那站著不就有4隻腳了。授課教師：但是你沒有變成水中生物，趕快變變變！當授課教師引導及講解後，所以小朋友完成此動作。授課教師並大聲說：你們每個人都好厲害，可以大聲告訴我，你們的名字嗎？很多女生回答：珍珠美人魚、公主魚等；男生則是：恐龍魚、派大星等。
 5. 在最後穿越時光機回家時，8號、33號及37號不斷被呼拉圈絆到腳，8號還因此跌倒，之後授課教師要求拿呼拉圈的小朋友將呼拉圈高度降低，並且雙手固定呼拉圈，也提醒小朋友要自己保護自己。
 6. 最後收拾呼拉圈時，小朋友從上星期的經驗學到收拾呼拉圈的技巧，因此，呼拉圈很快就收拾整齊。

發現與改進

1. 小朋友非常期待上課的內容，因此，情緒過於高漲，再授課教師提醒與告知後，小朋友才專心聆聽遊戲規則。
2. 在課堂上小朋友共有 40 名，較無法讓每位小朋友能表達自我想法，在此，授課教師指點名 5 位小朋友出來，並請他們大聲說自己的想法。
3. 小朋友在課堂上能主動提問，授課教師才能了解小朋友的疑惑為何，進而為他們解答。透過授課教師的說明，小朋友在腦海裡自行想像長毛象的模樣，如在下次有類似的課程時，授課教師可先準備圖片讓小朋友能透過圖片得知長毛象的樣子。
4. 每組小朋友都非常有創意，有的用手當腳，把腳翹高；有的趴在地上，像兩隻小烏龜黏在一起，透過想像讓課程更具趣味性；但是在說名字時，發現許多小朋友受電視卡通影響，會說出自己喜歡的卡通人物名字。
5. 拿道具的小朋友非常重要，在活動過程中不能玩耍或嬉戲，否則容易使進行的小朋友受傷，因此，授課教師會不斷提醒拿道具的小朋友，也會請其他老師幫忙協助。

週次	第三週	教具	大龍球
----	-----	----	-----

觀察與省思

1. 第一項活動-滾雪球進行時，2 號、9 號、29 號、33 號皆在轉彎處因球速失控，使大龍球滾到其他地方，而 33 號還因此摔倒。
2. 第一項活動-恐龍寶寶進行時，5 號和 7 號、19 號和 38 號未按照路線行走，被授課教師告知，並在重新一次；24

號和 25 號、30 號和 33 號皆以奔跑的方式前進，並且 30 號和 33 號的大龍球因此滾出去，在經由授課教師提醒後，有改變前進方式。

發現與改進

1. 小朋友在滾球時，必須要用雙手及身體控制方向及速度，上述小朋友在過程中未依遊戲規定，因此，授課教師不斷的重複要「慢慢滾」，並且要求上述小朋友再練習一次。
2. 5 號和 7 號、19 號和 38 號未繞過標誌桶就折返，因此，授課教師要求再練習一次；24 號和 25 號、30 號和 33 號在經由授課教師告知後，有將速度減緩，並按照遊戲規則進行。

週次	第四週	教具	大龍球
----	-----	----	-----

觀察與省思

1. 第一項活動-大輪盤進行時，3 號和 16 號抱球往下一組前進時，以擺盪的方式搖擺身體，到定位後緊抱住球，未將球交給下一組小朋友。授課教師告知他們要保護自己，不要擺盪身體，避免失去平衡而摔倒受傷，也提醒將球交至下一組小朋友手中；21 號和 40 號到定位後，將球直接丟至下一組的小朋友，球不小心打到小朋友的身體，因此，遊戲暫停！授課教師要求 21 號和 40 號站在旁邊，請其他小朋友原地坐下，並仔細聆聽：到定位後，球應該要怎麼交給下一組小朋友？小朋友：放到他們手上。授課教師：可不可以用丟的？小朋友：不可以。授課教師：為什麼？小朋友：會受傷。在透過對話及告知後，遊戲繼續進行，也請 21 號和 40 號在一旁觀看，並自我反省。

2. 第二項活動-楚河漢界進行時，兩組皆發生將球往後傳，球卻彈出；或是用腳往前踢，卻踢到其他小朋友的腳，因此，授課教師再次說明遊戲規則及玩法，並用較慢的速度試玩一次，確定小朋友接清楚規則及玩法後，遊戲再次進行。
3. 第三項活動-定時炸彈進行時，第一組為 1-20 號、第二組為 21-40 號，遊戲總共進行 3 回合。第一回合進行時，第一組小朋友 2 次將球踢出圈外，因此，第二回合必須暫停一次，但是小朋友開始抱怨並責怪 1 號、2 號、9 號及 19 號故意把球踢出圈外及未看守球，讓球滾出去。授課教師：你們是一個團體，如果不能互相合作並培養默契，那球當然會不受控制的亂滾！請小朋友不要再抱怨和責怪其他人，專心看第二組踢球。第二組的 28 號在踢球時，故意將球往天上踢，第一次發生此狀況時，授課教師提醒並告知不可以往上踢，第二次同樣事件再發生，授課教師要求 28 號暫停此遊戲，並在旁觀看其他人進行。

發現與改進

1. 趣味性十足的課程，讓小朋友的心情非常愉悅，臉上充滿歡樂的笑容。在課程進行中，小朋友都希望能擁有的時間多一點或多玩一次遊戲，並且透過肢體的擺盪，發現小朋友以愉悅的心情享受課程的內容；對於 21 號和 40 號不當的丟球行為，授課教師藉由此事件告知並提醒所有小朋友，透過暫停遊戲的懲戒，給予 2 位小朋友自我反省的機會。
2. 在團體型的遊戲進行前，授課教師除了說明遊戲規則及玩

法外，應先從試玩一次，了解小朋友是否清楚規則及玩法，確定後再開始進行正式遊戲，避免產生意外。

3. 授課教師告知第一組小朋友：我們是一個團體。透過授課教師的說明及講解，讓小朋友了解互助合作及培養默契的精神，也因此增進團體間的情感；28號在第一次事件發生，授課教師給予提醒及告知，但他並未遵守，因此，授課教師在第二次事件發生後，透過暫停遊戲的懲戒，給予28號自我反省的機會。

週次	第五週	教具	海綿墊
觀察與省思			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 第一項活動-烤熱狗進行時，多數小朋友會滾歪或滾出海綿墊外，經由授課教師提醒：我不喜歡吃沒有烤熟的熱狗。小朋友會自行修正烤熱狗的方向及動線。 2. 第二項活動-創意料理進行時，9號是煮魚湯，他的料理方式很特別，首先趴在海綿墊上，先輕微的抖動身體，接下來抖動的幅度越來越大，最後邊抖邊爬出海綿墊，幅度越大代表魚湯滾了可以吃了，是一個頗特別的表現方式；26號是包壽司，她連續躺下又站起來3次，因為壽司裡有小黃瓜、紅蘿蔔及肉鬆3種餡料，最後以滾動方式完成包壽司的動作；5號、6號、8號、27號及31號輪到時，說想烹煮的料理名稱，但卻不知動作如何表現，單站在原地，透過授課教師的引導，小朋友才做出動作。 3. 第三項活動-煮咖啡進行時，小朋友皆坐好位置，授課教師在遊戲進行前告知旋轉的方向，以及先以緩慢速度移動，確認小朋友是否清楚旋轉的方向及移動方式。 			

發現與改進

1. 透過授課教師的提醒及以趣味的方​​式告知小朋友，使小朋友能自行調整及控制烤熱狗的方式及路線。
2. 讓小朋友透過創意的想像，運用肢體表達其動作，讓小朋友能有自我表現及表達的機會，增加其自信心，並透過觀察了解料理的種類及方式；未能自行完成的小朋友，藉由授課教師的引導，結合自己所想像之食材，完成創意料理的活動。
3. 授課教師在遊戲前先確認小朋友是否真正清楚並了解煮咖啡的方式及移動方向，避免小朋友在過程中受傷。

週次

第六週

教具

海綿墊

觀察與省思

1. 小朋友在搭火車的過程出現，過於用力搭前者的肩膀，因此，授課教師請所有小朋友手叉腰，並保持和前面人的距離，不要親到前面的小朋友。
2. 在大聲說出水中生物的名字時，多數小朋友會說出：海綿寶寶、派大星、章魚哥及珍珠美人魚等名稱。
3. 做出自己想像的浮游生物時，2號以水母狀往前及24號躺在海綿墊上以蠕動方式往前，與其他小朋友較不一樣，多數小朋友皆以走動方式或跳躍方式前進。
4. 在前滾翻進行前，授課教師不斷提醒小朋友，此動作非常危險，必須要墊子上才可執行。19號、24號、28號、29號、36號及38號在翻滾完後，未回位置，並在旁自行練習前滾翻，當授課教師發現後，給予制止並再次提醒及告知所有小朋友：如果沒有墊子和老師保護，是非常危險，很容易受傷。

發現與改進

1. 授課教師避免小朋友在與前者因肢體接觸而產生衝突，因此，以手叉腰排隊的方式前進，並保持適當距離。
2. 小朋友對於水中生物的種類認識不多，並且受電視節目影響頗深，所以當授課教師提及水中生物名稱時，小朋友在當下反應皆是卡通中人物的名字。
3. 授課教師希望藉由創意的表現，增進幼兒的自信心及想像力，並透過觀察了解更多肢體表現的方式。
4. 前滾翻是一項危險性極高的動作，授課教師應請其他老師在旁協助，並隨時注意小朋友的狀況，避免小朋友自行練習此動作。

週次	第七週	教具	滑溜布
----	-----	----	-----

觀察與省思

1. 授課教師透過詢問，了解小朋友是否都有坐過飛機、火車及公車及去過台中公園，在此，小朋友情緒非常高漲的討論起坐交通工具的過程及台中公園的景物，2號說：公車都開好快，好恐怖；34號說：坐飛機好好玩，可以去日本的迪士尼；36號說：我爸爸帶我們全家坐火車去高雄玩，還有搭捷運；26號說：我有去過台中公園，那裡有一個可以划船的地方，我爸爸帶我們划船還划不回去，好好笑喔。
2. 搭公車和划船時，小朋友皆以臀部移動的方式前進，因此，1號、2號、4號、9號、24號、25號、32號37號及40號皆未控制前進速度及與前面小朋友保持距離，撞到前面小朋友。在遊戲結束後，授課教師再次給予提醒，皆下來的遊戲必須注意距離，避免碰撞。

3. 原地自行表現台中公園會出現的「昆蟲」時，6號表現貓的樣子、9號表現出恐龍的樣子、21號及22號表現出兔子的樣子，授課教師發現小朋友對「昆蟲」不了解，因此，授課教師請小朋友仔細聽：昆蟲有六隻腳，很多昆蟲都有翅膀，例如：蝴蝶、蜻蜓、獨角仙、瓢蟲等。經由授課教師的講解及說明，再次請小朋友做出昆蟲的模樣，多數女生表現出蝴蝶，用雙手上下揮舞；多數男生則是獨角仙。

發現與改進

1. 授課教師透過詢問，了解小朋友對於交通工具及台中公園的認識，並且增進小朋友口語表達能力。
2. 搭公車和划船的動作較為簡單，小朋友在情緒高漲的狀況，失去自我控制，因此，授課教師給予告知及提醒，避免再次發生碰撞。
3. 透過小朋友第一次的表現，發現昆蟲及動物的種類對幼兒而言頗難分辨，因此，授課教師透過簡易的講解，使小朋友能分辨昆蟲為六隻腳及有翅膀。

週次	第八週	教具	滑溜布
----	-----	----	-----

觀察與省思

1. 第一項活動-過山洞進行時，33號未繞過第一位小朋友，直接前往穿越山洞中，因此，授課教師要求再重新行走一次；3號、4號、11號、26號、31號及47號以反方向準備穿越第二個山洞，經由在旁的老師協助指引後，回到原本的路線繼續前進。
2. 第二項活動-躲貓貓進行時，小朋友在經過滑溜布時，不斷發出尖叫聲，但基於安全問題，控制滑溜布的老師會將速度放慢，因此，沒有小朋友被滑溜布蓋到。

3. 第三項活動-拔山倒海進行時，8號及29號到定點後未趕緊起身，造成遊戲大塞車。
4. 第三項活動-拖牛車進行時，4號及9號在行進的過程，4號一直大喊：好重喔，你要減肥了。授課教師也幫忙拉；1號及19號在行進的過程，19號故意左搖右擺，讓1號不斷尖叫，因此，授課教師上前告知，19號才未繼續此行為；28號及29號在行進的過程，28號先拉，他以奔跑方式前進，授課教師上前告知後，兩人互換位置，29號依舊以奔跑方式前進，未遵守遊戲規則，因此，授課教師要求兩人必須在一旁觀看所有人玩遊戲，並持續到下課為止。

發現與改進

1. 過山洞的活動困難度較高，並且較具空間感，因此，透過其他的老師協助，也讓此活動進行的較為順利。
2. 躲貓貓在穿梭的過程，為了避免小朋友互相碰撞而受傷，授課教師請協助的老師將速度放慢，並且透過小朋友此起彼落的尖叫聲，了解此遊戲帶給小朋友極高的趣味性及刺激感。
3. 以躺著前進的方式，讓小朋友嘗試不同面向的活動，也因為躺著前進讓雙手及雙腳需要耗費極大的肌耐力，所以小朋友到定點會後才會想休息，並且全身放鬆。
4. 小朋友透過授課教師準備的牛車照片及講解農村時期牛車的功用，讓小朋友清楚了解牛車的樣貌及定義。現在的小朋友發育較好，而且小女生力氣教小，所以授課教師在分配組別時，應考量小朋友的體型；未遵守遊戲規則的小

朋友，在經由授課教師告知及提醒後，未加以改善者，授課教師要求在旁觀看其他小朋友玩遊戲直到下課，給予懲戒。此遊戲為最後一種，並且距離下課時間剩餘 10 分鐘，所以授課教師借由在旁觀看不得坐下休息當作懲罰。