

主日學活動設計

第四組

指導老師：葉榮福老師

學生：賴東鴻、黃柔文、劉善耘、張耀庭

一、報告記要

最初是從一個小組討論開始，在教理講授的課堂，老師要我們設想，假如要辦一個主日學的活動，需要做什麼樣的準備，並且針對我們的設計，要有計劃的執行。

我們討論的是兩個遊戲一個結尾的活動為主要架構，東鴻和善耘在先前的報告採用了「瞎子復明」的章節作為主題。經過我們整組的討論後，決定讓這個主題延續，因而演變出今天的主題，「主，讓我看見你」。希望透過我們設計的小遊戲，讓聖經故事活化，不再是冷冰冰的文字。

我們想了若干種遊戲方式，最後從中討論出較合適的幾個，一開始我們決定使用的路障遊戲以及矇眼睛畫畫為兩大主軸，最後決定再請小組互相寫下勉勵的話的小活動作為收尾，但由於課程時間關係，在實際演練上便只執行前兩個活動。

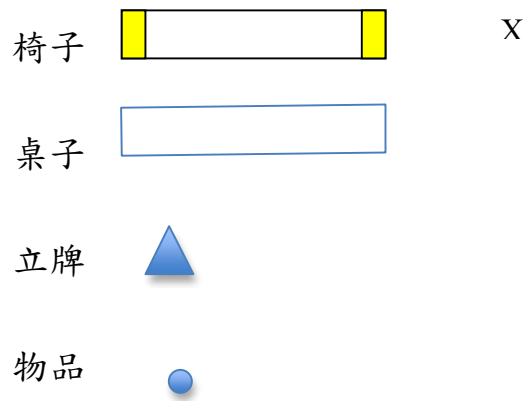


二、天主教【人子】兒童宗教教育研究中心_主日學教學活動

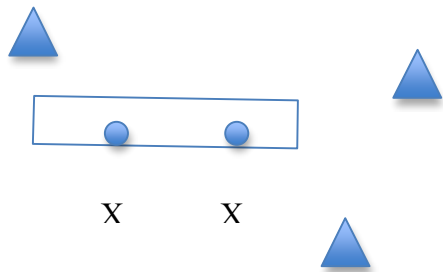
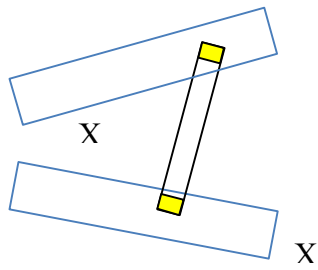
組別： 4 姓名： 賴東鴻、黃柔文、劉善耘、張耀庭

教活分類編號	教學活動名稱	設計者姓名	設計者背景
不必填寫		輔大天學	輔大天學
一、教學活動主題	主，請讓我看見祢 參考：若 9		
二、教學活動目標	培養學員彼此信任，相信唯有依靠天主才得看見。		
三、活動對象	12 歲以上		
四、活動地點	不限		
五、教學活動人力需求	4 人		
(1)負責人	賴東鴻		
(2)協助夥伴	天學同學		
六、教學活動實施方式	見下表		
七、教學活動進行步驟	<p>◎ 路障(千里尋主)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.將學生分為兩大組。 2 每隊各派出一個代表並蒙上眼睛，再由關主設置兩組路障。 3.隊員協助蒙眼者走出路障，取得三張立牌並摸兩樣物品且猜出物品名稱，最快完成者即可獲勝。 <p>(猜的物品可以是，十字架、鑰匙等日常會使用到的物品)</p> <p>◎ 矇眼睛畫畫：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將學生分為兩組，分三回合競賽。 2. 繪圖者抽出題目，且不能讓組員知道題目。 3. 接著繪圖者矇上眼睛並原地自轉五圈， <p>在隊員指揮下走到前方準備好的桌椅，完成構圖並且不出聲。</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.完成構圖後隊員向前猜出構圖者所畫的題目，先猜出的小組獲勝。 <p>(題目為教會相關物品：聖經、耶穌、天使、復活蛋、瞎子復明、五餅二魚)</p>		
八、教學活動道具	<p>筆 x2、口罩 x6、A4 紙張 x 10、桌椅 5 組以上、</p> <p>(路障遊戲時，會用到的需猜出的物品，如：十字架、鑰匙.....。)</p> <p>配置圖請見附件</p>		

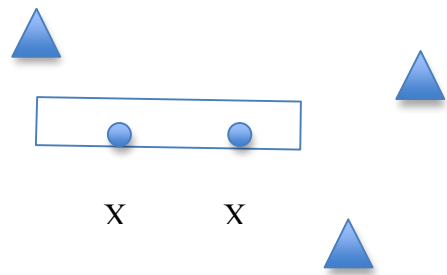
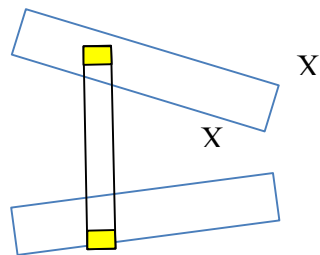
附件：
路障配置圖



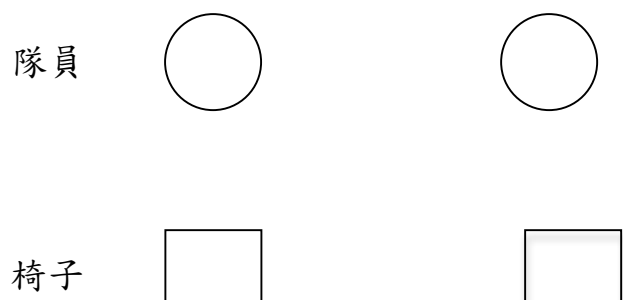
第一組



第二組



矇眼畫畫配置圖



會先上蒙眼者在隊員站立的位置前，看題目並矇眼轉圈，之後會請隊員指引矇眼者，走至椅子（椅子上備有畫筆跟紙），將剛看到的題目畫出來，繪圖者需安靜畫畫，畫完時，再請隊員向前，猜出矇眼者畫的題目為何。

三、心得：

柔文：

我們由一個主題做發想，這個主題也是我最喜歡的聖經章節——主，請你讓我看見。因此我們挑選了由盲人為主題的遊戲，這樣的遊戲由不同年齡層玩能帶出不同的省思，我覺得意義很深而且也很有趣。

我們小組其中兩位同學的營隊遊戲經驗真的很豐富，為我們提供了不少遊戲，真的很謝謝他們，而另一位同學的組織能力以及負責任的態度讓我們的小組都能完成老師的作業，能有這樣的夥伴真的很幸運。

在籌備這次的課程中，有很多的想法也學到很多，從課程的實際安排到組員工作分配的選擇及合作，我都覺得有很多的收穫，下次若有機會能實際安排課程給主日學的孩子用，一定能更得心應手。

耀庭：

透過這次的活動，讓我深刻地體悟到，要成就一個活而有效的教理講授，實在不容易。要如何教知識性的東西包裝成遊戲班，充滿樂趣對帶領者來說都是一大挑戰。加上我們也還在學習，很多學的東西為能活化教學，在課程設計上構想很久。

當天過於緊張，導致我們並能充分表達，我們所要傳遞的遊戲意涵。好像遊戲就只是遊戲，與企劃書寫的內容，在執行面有些出入。很感謝我的組員，都有極佳的應變能力，讓我們在活動流程上，一切順利進行。也讓參與的同學笑聲不斷，對我們來說是很大的鼓勵。

面對主日學的教學，它不再只是修士、修女的職責所在，是我們每位教友都應該肩負起的使命。期待再往後的日子，可以有機會，再次籌劃像這樣的活化教學，讓自己和同伴都能傳遞好的價值知識，與他人分享。

東鴻：

我們這組做的遊戲有兩個，分別是

A→ 迷宮。就是把桌椅佈置成特定的型態及規模，使體驗者緊閉雙眼，不準偷看！從迷宮中連滾帶爬找出指定的內容物，隊友可以提示及幫忙指引方向。

B→ 瞎子畫畫。看完題目閉上雙眼後在特定區域轉三圈，目的使體驗者頭暈暈的，然後到台上繪製出答案供其隊友猜答案！

我在這次的課程裡，做中學都有很大的收穫，不論與組員擬出這兩份遊戲，道具物品的準備及採購，都學到很多東西；跟三位組員尋求共識，為將來的課堂遊戲演練模擬，互相交換構想及想法，討論可行的方案，只有這門特別的課才有機會學到這樣的知識呀。

善耘：

我覺得採用遊戲來代替原本死板的讀經，這樣不但讓小朋友可以在快樂的玩遊戲時，也會想說為什麼這個遊戲要這樣子玩，然後又要用什麼方式來破解這些關卡。

小朋友在想通了就會知道遊戲與聖經關聯性，可能不會全部都知道，但是如果他們知道為什麼遊戲要與聖經連在一起的想法後，那我們的遊戲就有意義了。