

試教課題：自製七巧板、七巧板的故事

教師：陳明慧

學校名稱：協恩小學

相信，每一位任教過小學低年級的老師，必定曾經在課堂中與學生玩過與七巧板有關的遊戲。七巧板之所以備受老師和同學歡迎，是因為它寓學習於遊戲。透過拼砌和觀察等實踐活動，可培養學生的想像力和拼砌技巧，從而掌握圖形的特性，建立空間感。¹

今次我嘗試在約一小時的課外活動中，進行「自製七巧板」及「七巧板的故事」兩個課題的試教。我先介紹七巧板的起源，以加強學生對七巧板的認識及興趣。

七巧板是中國一種擁有悠久歷史的拼圖遊戲，它是利用七塊板，以各種不同的拼湊方法來拼搭出千變萬化的形象圖案。

七巧板的歷史淵源到現今已無法追尋確定。但是相信，它是起源於宋代類似的遊戲燕几圖，到明代發展為蝶几圖，到清初再演變為七巧圖，在民間廣為流行。七巧板的發明，可能是在十八世紀末到十九世紀初。在西方它被稱為「唐圖」(Tangram)，而古今中外亦有不少書籍講及七巧板與及類似的遊戲。^{2,3}

隨後，便進行以下的活動：

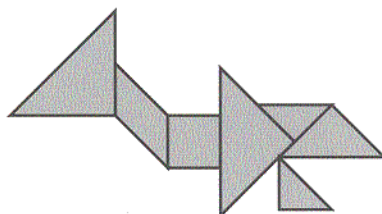
自製七巧板—學生觀察七巧板中各個圖形，並以手工紙摺出七巧板，然後，請數位同學介紹她們摺紙的方法。

七巧板的故事—教師派發每位學生一張「七巧板人物形象圖例」，學生從中選出合適的圖形，自由創作簡短的故事或句子。

出乎意料之外，學生在短短十數分鐘之內，便能創作出有趣的故事來。以下是其中一位同學的創作：

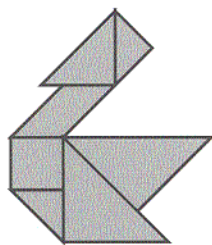
從前，有一個樵夫，他勤力地工作，築了一個小小的花園，

裏面有一個水池，有很多



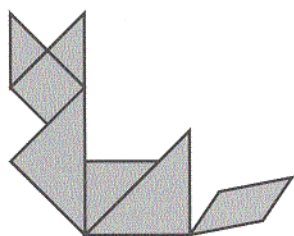
在游泳，

還有幾隻



游來游去。這個樵夫養了

一隻可愛的



來替他守門口呢！

(協恩小學：羅嘉宜)

幾何圖形的學習，必須讓學生通過操作實物、直接觀察、用數學語言去描述等活動，從而獲得經驗。這樣可幫助他們由具體思維逐步過渡至抽象思維，這樣才能真正促進圖形特性的掌握及圖形相互位置的概念。

- 1 晉增等 (1999)。《新編小學數學最佳學法》。廣州：廣東人民出版社。
- 2 <http://ccmp.tacomall.com.tw/bookint/b224.html>
- 3 <http://ccmp.tacomall.com.tw/info/pub/seven.html>