

編號：(免填寫)  
學校/幼兒園：新竹縣湖口鄉信勢國民小學  
附設幼兒園  
教案名稱：我們來玩跳房子

### 新竹縣112年度教保服務機構優良教案評選審查資料

|   |
|---|
| 學校/幼兒園名稱(填全銜)                             |
| 新竹縣湖口鄉信勢國民小學附設幼兒園                         |
| 教案名稱<br>(以15個字為上限)                        |
| 我們來玩跳房子                                   |
| 教案設計作者                                    |
| 教案設計作者1：李杏媛<br>教案設計作者2：陳美君<br>教案設計作者3：范鈞茹 |
| 聯絡方式                                      |
| 聯絡人：陳美君<br>辦公室電話：03-5992133#313           |

## 附件二

### 一、主題課程設計構想

#### 1. 教室裡的小飛俠

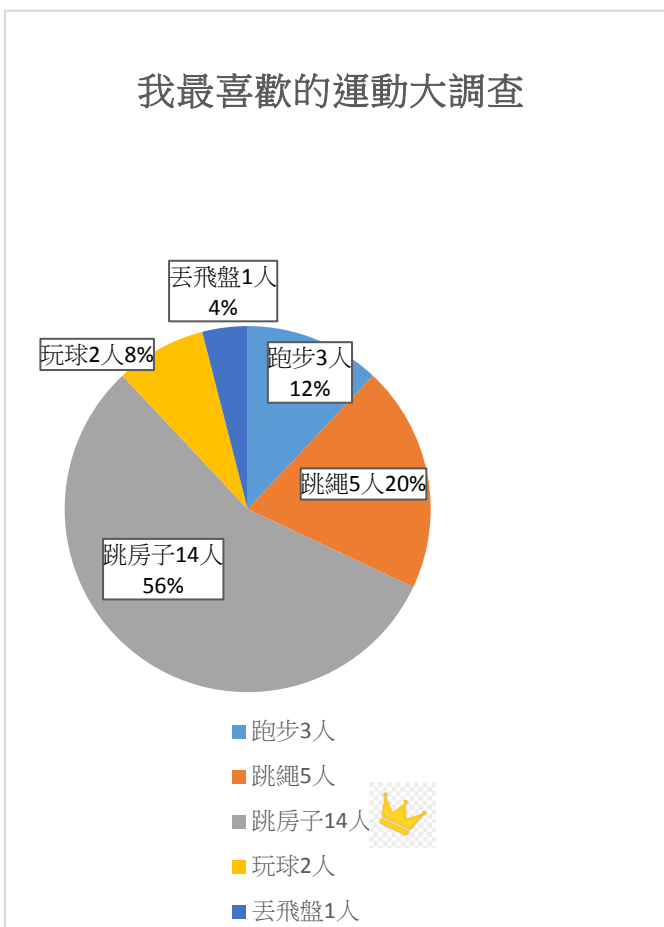
「老師!華華在教室裡跑來跑去撞到我,還把我在組合建構區的作品弄壞了啦!」、「老師!恩恩也學華華在走廊亂跳,結果把花盆弄倒了。」…,新學年開學之際,由於注意力缺陷過動症新生的衝撞行為,整個班級氣氛頓時顯得浮躁不安,華華每天一進到教室就開始在教室裡四處飛奔,許多的衝撞行為,讓孩子們告狀的聲浪,排山倒海而來,也讓老師們在班級經營上感到身心俱疲,然而,為了快速穩定新生及舊生,讓班級順利步上軌道,於是開啟了主題課程發展的動機。

#### 2. 大家來運動

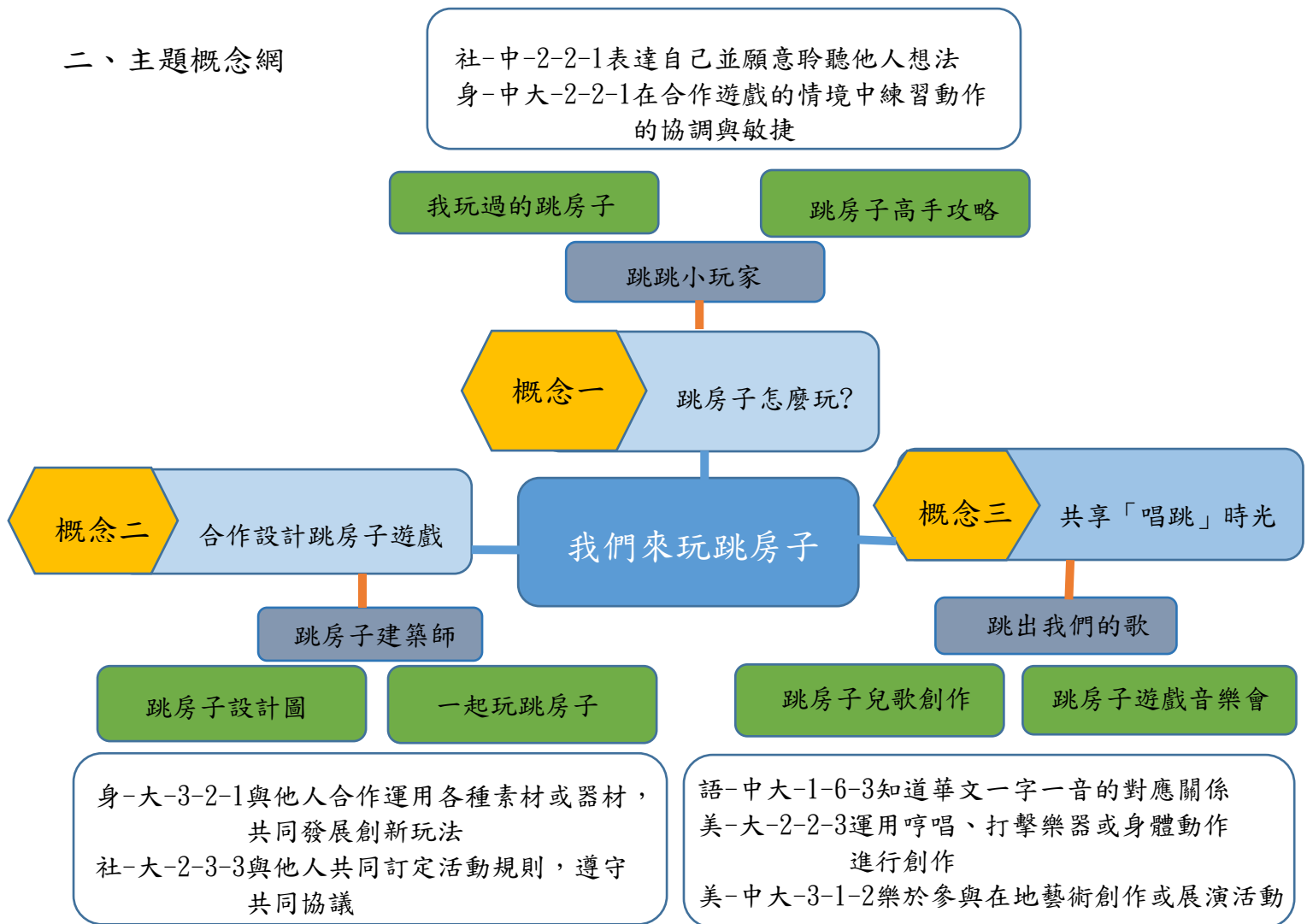
面對注意力缺陷過動症的孩子所帶來的挑戰,老師除了積極建立及調整班級常規之外,也觀察到孩子們在出汗性大肌肉活動時間,透過盡情跑跳,情緒能夠變得更加穩定,小飛俠與同儕發生衝突的頻率也會明顯減少,看到孩子們運動後滿足的笑容,讓老師萌生了主題課程可以朝向「運動」發展,期能讓孩子們透過有意義、有目標的「動」,盡情地動動身體、動動腦,提升孩子的動作技能亦培養思考與解決問題的能力。

#### 3. 我們來玩跳房子

孩子們在大肌肉活動時間,體驗了各種運動遊戲之後,我們進行了「我最喜歡的運動大調查」,調查結果出爐,發現班上的孩子偏好跳躍遊戲,而其中也以我們之前玩過的跳房子遊戲,孩子最為熟悉及喜愛,因此,希望藉由孩子們喜愛的跳房子遊戲,開展孩子在各領域學習的廣度與深度,並以大帶小,能力好的孩子帶領需要協助的孩子一起學習,培養孩子們正向的社會互動行為,進而凝聚班級關懷合作的氣氛。



## 二、主題概念網



## 三、主題課程目標

### 身體動作與健康

身-2-1 安全應用身體操控動作，滿足自由活動及與他人合作的需求  
身-3-2 樂於善用各種素材及器材進行創造性活動

### 社會

社-2-2 同理他人，並與他人互動  
社-2-3 調整自己的行動，遵守生活規範與活動規則



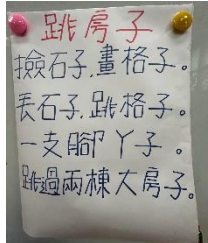
### 語文


語-1-2 理解歌謠和口語的音韻特性  
語-1-6 熟悉閱讀華文的方式

### 美感

美-2-2 運用各種形式的藝術媒介進行創作  
美-3-1 樂於接觸多元的藝術創作，回應個人的感受

## 教案設計

|   |   |  |        |
|---|---|--|--------|
| 主題名稱  | 我們來玩跳房子   |  |        |
| 主要概念  | 跳房子怎麼玩?   | 教學對象   | 大中小混齡班 |
| 活動緣起  | 在一連串下著雨的日子裡，孩子們無法到戶外進行大肌肉運動，班上過動症的孩子精力難以發洩，一直在教室裡衝撞他人，其他孩子也因此顯得格外浮躁，為了讓孩子能夠有意義的動，並在盡情運動之後，情緒得以穩定，因此，老師決定透過孩子感興趣的跳房子遊戲，讓孩子深入探究跳房子可以怎麼玩，並且從中享受與同伴一起遊戲的樂趣。 |  |        |
| 教案設計一<br>活動名稱   | 跳跳小玩家   |  |        |
| 學習指標  | 社-中-2-2-1 表達自己並願意聆聽他人想法<br>身-中大-2-2-1 在合作遊戲的情境中練習動作的協調與敏捷   |  |        |
| 活動目標  | 1. 能夠與他人一起分享及討論跳房子的遊戲經驗<br>2. 能在遊戲過程中覺察跳房子的技巧   |  |        |
| 活動方式  | <input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input type="checkbox"/> 分組 <input type="checkbox"/> 學習區 <input checked="" type="checkbox"/> 個人                  | 活動時間   | 共80分鐘  |
| 教學歷程  |   | 教學資源   |        |
| <p><b>我玩過的跳房子</b></p> <p><b>* 回顧舊經驗</b></p> <p>在「我最喜歡的運動大調查」中，孩子們覺得跳房子遊戲最好玩，老師於是利用這份調查結果輔以之前遊戲過程的活動紀錄照片及影片與孩子一起回顧和討論玩跳房子的遊戲經驗。</p> <p>之前孩子在學校玩跳房子的遊戲經驗是下雨天時，老師利用現成的跳房子遊戲地墊，讓孩子們在室內進行跳房子遊戲，而在回顧過程中，<u>小茹</u>提到她假日去住飯店的時候，飯店外面的地板也有跳房子的圖案可以玩，<u>小宇</u>則提到學校的遊戲場有跳數字的格子，玩起來和跳房子遊戲很像，<u>洋洋</u>(語言發展遲緩特生)立刻指著團討區的格子說，我們有用團討區的格子玩單腳跳和雙腳跳，也和跳房子一樣，孩子們紛紛回想及討論，即使是語言發展遲緩的孩子也透過聆聽他人，努力參與表達。</p> <p><b>* 訂定遊戲規則</b></p> <p>聽完孩子們的分享，發現孩子們除了共同的遊戲經驗之外，也能觀察並連結生活環境中類似的事物與經驗，然而，當我們討論到跳房子的玩法時，孩子們對於跳房子的遊戲規則卻眾說紛云，只記得可以單腳跳和雙腳跳，因為班上孩子的年齡涵蓋了大中小班，其中還包含了數名特生，所以當時確實只有依孩子的能力讓孩子練習如何跳，而現在孩子更加熟悉跳法了，於是我們開始訂定共同的遊戲規則。</p> <p><b>跳房子高手攻略</b></p> <p><b>* 製作高手攻略</b></p> <p>跳房子要怎麼玩呢?我們利用跳房子唸謠、繪本及網路查詢和訪談家人小時候的玩法，歸納出一般跳房子的玩法，並發現不論用何種素材來呈現跳房子圖案，其中都有扁平小石頭和數字。</p> |   | <p>1. 「我最喜歡的運動大調查」結果圖表</p> <p>2. 活動照片、影片</p> <p>3. 遊戲地墊、繪本、唸謠海報</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">    </div> |        |

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| <p>孩子們為了讓跳房子的遊戲規則更明確，決定把討論好的遊戲規則畫出來，例如：排隊輪流玩、依照數字順序丟小石頭、腳不能踩線…等，並由大班孩子在每次遊戲體驗後，記錄玩跳房子的技巧，製作成「跳房子高手攻略」與中小班的孩子分享，有了這份攻略，喜歡跳跳的小玩家們都逐步成為跳房子小高手，這樣的視覺提示也幫助發展遲緩特生及小班孩子們，更知道怎麼玩跳房子。</p>   | <p>1. 相關素材(簽字筆、色鉛筆、圖畫紙)</p> |
|    |                             |
| <p>評量</p>  |                             |
| <p>☆教師觀察孩子在團討時的參與度，能夠主動發表自己的經驗與想法，並專心聆聽他人的想法。<br/>☆孩子能夠合作製作高手攻略並依照高手攻略，練習跳房子的技巧。</p>   |                             |
| <p>省思</p>  |                             |
| <p>✍<b>明訂遊戲規則的重要性:</b>孩子們的發展與能力雖然不盡相同，但是在個別自由探索之後，對遊戲規則形成共識，孩子在與他人共同進行時，才有遵循的標準，並能夠減少爭執，亦能夠在熟悉原有的遊戲規則後，發展新的玩法，可見明訂遊戲規則是必要的。<br/>✍<b>從喜愛的遊戲中盡情享受運動的樂趣:</b>我們發現孩子自發探究感興趣的遊戲，更能在遊戲中，享受運動的樂趣，當看到孩子們每天即使跳房子跳到揮汗如雨，仍不肯停歇，我們也能感受到孩子們的滿足與喜悅。</p> |                             |

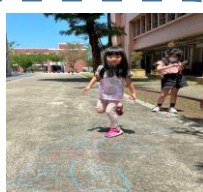
## 教案設計

|   |   |      |                                    |
|---|---|------|------------------------------------|
| 主題名稱  | 我們來玩跳房子   |      |                                    |
| 主要概念  | 合作設計跳房子遊戲   | 教學對象 | 大中小混齡班                             |
| 活動緣起  | 隨著孩子對於跳房子的玩法愈來愈熟練，孩子們也開始想設計不同型式的跳房子來挑戰，並希望將教室裡的跳房子遊戲，延伸到戶外，於是設計更好玩有趣的跳房子遊戲行動就此展開。   |      |                                    |
| 教案設計二<br>活動名稱   | 跳房子建築師  |      |                                    |
| 學習指標  | 身-大-3-2-1與他人合作運用各種素材或器材，共同發展創新玩法<br>社-大-2-3-3與他人共同訂定活動規則，遵守共同協議   |      |                                    |
| 活動目標  | 1. 能夠與他人一起設計跳房子遊戲<br>2. 能夠遵守遊戲規則和他人共同進行跳房子遊戲  |      |                                    |
| 活動方式  | <input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input checked="" type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input type="checkbox"/> 個人 | 活動時間 | 共150分鐘                             |
| 教學歷程  |   |      | 教學資源                               |
| <p><b>跳房子設計圖</b><br/>*討論跳房子的呈現方式</p> <p>跳房子除了用畫的，還可以用什麼方式來呈現，孩子藉由舊經驗，聯想到可以利用鬆散素材來鋪排，也有孩子想到運用呼拉圈、用跳繩鋪排，也有孩子覺得用畫的，就可以變化出很多不同的跳房</p> |   |      | <p>1. 相關素材(白紙、簽字筆、粉筆、樹葉、石頭、樹枝)</p> |

子，因此，我們依孩子的興趣與能力分成了畫畫組、呼拉圈組、繩子組和鬆散素材組，孩子們按照自己的組別去蒐集器材或素材進行探究與畫出跳房子的設計圖，並進行試玩與調整。

#### \*各組實作與發現

##### 畫畫組



- 設計構想:**用不同顏色的粉筆，來區分單腳跳和雙腳跳的格子。
- 遭遇的困境:**有的格子畫太小不好跳。
- 解決策略:**將跳房子玩法調整成大中小三關，由易至難，從挑戰大房子開始，過關後再挑戰中房子，最後挑戰小房子。

##### 呼拉圈組



- 設計構想:**用呼拉圈的數量決定單腳跳或雙腳挑。
- 遭遇的困境:**有孩子覺得鋪排三個呼拉圈也可以，但是遇到三個呼拉圈要怎麼跳？
- 解決策略:**孩子協議遇到三個呼拉圈就要連續單腳跳。

##### 繩子組



- 設計構想:**用跳繩排出房子的形狀和格子，快速且變化很多。
- 遭遇的困境:**跳的時候，很容易踢到跳繩、房子就歪掉了。
- 解決策略:**可以把跳繩連接的地方打結，用膠布固定在地面上，這樣房子比較不會全部歪掉。

##### 鬆散素材組



- 設計構想:**撿拾樹葉、石頭和樹枝來鋪排，讓跳房子圖案看起來很美麗。
- 遭遇的困境:**樹葉一直被風吹走，樹枝一直被踢到。
- 解決策略:**實際遊戲時，保留石頭來鋪排跳房子，樹葉和樹枝則可以置於教室中的鬆散素材區進行鋪排創作。

#### 一起玩跳房子

各組合作完成跳房子設計圖並實際試玩後，開始輪流邀請其他組別的孩子來試玩，並從老師的影片記錄和同儕的意見回饋中，繼續調整玩法，讓跳房子的遊戲規則更清楚，玩起來更有趣，也更符合不同年齡及能力的需求。

2. 呼拉圈
3. 跳繩

#### 4. 活動記錄影片



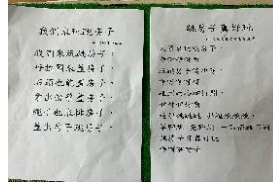
|   |
|---|
| 評量  |
| <p>☆請孩子口頭分享和小組成員所畫的設計圖及實際進行跳房子遊戲的過程。</p> <p>☆觀察孩子在遊戲過程中，能夠清楚遊戲規則並遵守，和同儕一起順利進行跳房子遊戲。</p>   |
| 省思  |
| <p>✎配合孩子的能力進行適性的安排:當孩子在分組討論設計圖時，老師發現中小班的孩子們雖然有許多想法，但要呈現在紙上時，卻不一定能夠順利呈現，此時，由大帶小的成員組合就能發揮效果，中小班的孩子透過觀摩大班孩子的呈現過程，也提升了自己的能力，所以分組如果安排得宜，能夠對孩子的學習發揮最好的效能。</p> <p>✎豐富孩子的生活經驗:在這次的活動中，深深感受到孩子的學習深度與廣度是透過一次一次的生活經驗堆疊出來的，孩子的經驗愈豐富，學習的廣度也會愈大，探究也會更深入，且才不會落入教師的單向引導，因此，在日常中不斷豐富孩子的生活經驗，也是我們致力的目標。</p> |

### 教案設計

|   |  |      |  |
|---|--|------|--|
| 主題名稱  | 我們來玩跳房子  |      |  |
| 主要概念  | 共享唱跳時光   | 教學對象 | 大中小混齡班   |
| 活動緣起  | <p>孩子在分組設計了跳房子遊戲之後，老師為了統整孩子的經驗，及協助發展遲緩的特生記憶經驗，提議可以把設計跳房子的經驗編成兒歌，而孩子們對於編創兒歌這個提議也感到興致勃勃，喜歡音樂的華華(注意力缺陷過動症)，更是踴躍表達希望參與的意願，所以我們開始編創兒歌並在孩子的期待下，著手籌備「跳房子遊戲音樂會」。</p> |      |  |
| 教案設計三活動名稱   | 跳出我們的歌   |      |  |
| 學習指標  | <p>語-中大-1-6-3知道華文一字一音的對應關係</p> <p>美-大-2-2-3運用哼唱、打擊樂器或身體動作進行創作</p> <p>美-中大-3-1-2樂於參與在地藝術創作或展演活動</p>   |      |  |
| 活動目標  | <p>1. 能夠覺察華文一字一音</p> <p>2. 能夠創作兒歌</p> <p>3. 樂於進行展演活動</p>   |      |  |
| 活動方式  | <input checked="" type="checkbox"/> 團體 <input checked="" type="checkbox"/> 分組 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區 <input checked="" type="checkbox"/> 個人 | 活動時間 | 共120分鐘   |
| 教學歷程  |  |      | 教學資源   |
| <p><b>跳房子兒歌創作</b></p> <p><b>*選擇熟悉的旋律進行改編</b></p> <p>由於孩子們是第一次創作兒歌，所以老師先與有興趣的孩子一起挑選耳熟能詳的兒歌旋律來進行改編，孩子們在討論之後，決定選擇大家都會唱的小星星及王老先生有塊地這兩首歌。</p> <p><b>*利用符號紀錄歌詞</b></p> <p>孩子們把原創的歌詞先唱出來，並嘗試記錄整首歌的句數和字數，此時，有孩子表示他們還不會寫字，要如何記錄?有孩子提出可以用畫圈圈的方式來記錄，於是孩子們每唱一個字就畫一個圈，最後把整首歌的句數和字數都畫出來了，而歌曲中重複出現的「<u>唎呀伊呀喲</u>」，則畫三角形符號來紀錄，孩子們也發現<u>小星星</u>這首歌的最後一個字會重複出現「<u>ㄥ</u>」的音，而<u>王老先生有塊地</u>則會重複出現「<u>一</u>」的音，這樣唱起來比較順口。</p> |  |      | <p>1. 相關素材(簽字筆、紙)</p> <p>2. 鈕扣、木片</p> <p>3. 板子</p>  <p>4. 鈴鼓</p>  |

### \* 歌詞創作

在確定好字數和句數後，孩子們按照紀錄單將跳房子的遊戲經驗轉化成歌詞，按照符號依序填入，分別創作了我們來玩跳房子(小星星)和跳房子真好玩(王老先生有塊地)，並延伸至學習區中，利用語文區的鈕扣來鋪排，並貼上歌詞文字，讓大家可以語文區中邊唱歌邊認字。



### 跳房子遊戲音樂會

孩子們對於自編兒歌漸漸朗朗上口，我們於是決定籌辦一場跳房子遊戲音樂會，邀請大家一起來玩跳房子及欣賞自編兒歌表演。

### \* 跳房子闖關遊戲

孩子們把畫畫組、呼拉圈組、繩子組、鬆散素材組所分別設計的跳房子，規劃成闖關遊戲，並畫出闖關規則海報，邀請大家進行闖關挑戰，關卡依序為第一關(畫畫組-進擊的房子)、第二關(呼拉圈組-跳圈圈小高手)、第三關(繩子組-「繩」奇屋)第四關(鬆散素材組-小石屋大挑戰)，每一關過關後，可以在闖關卡

上蓋一個印章，集滿四個印章就可以得到

跳跳小玩家獎牌。



### \* 音樂會表演

除了闖關遊戲，班上也組成了舞蹈組及樂器演奏組，在「跳房子遊戲音樂會」上進行開場表演，讓大家欣賞兒歌創作的成果，一起共享歡樂的唱跳時光。



### 評量

☆孩子能夠與同儕一起合作逐步創作兒歌

☆孩子能夠積極參與表演或欣賞他人的表演

### 省思

✍️ **跳房子不只是跳房子:**單純的跳房子遊戲，也可以培養孩子在不同領域的能力，當跳房子遊戲發展到編創兒歌時，老師其實會擔心，面對不同發展程度的孩子是否會難上加難，但是孩子的潛力真的不容小覷，即使語言發展遲緩或是注意力缺陷過動症的孩子，也能透過這樣的合作經驗，讓自己更進步，因此，如何讓跳房子不只是跳房子，過程中，怎麼覺察與提升孩子的能力，確實是老師需要下功夫的呢!

✍️ **用實際行動改變班級氣氛:**孩子們在歷經了共同合作及解決問題，並展現成果的過程之後，老師也發現孩子們從原本的互相瘋狂告狀，慢慢變得會同理他人，對於特生，其他孩子們有了更多的包容與關懷，開始樂於互助合作及欣賞彼此的長處，班級氣氛趨於和諧穩定，孩子們的學習情形也更為進步，這樣的改變除了令老師感到欣慰之外，亦證明了以實際行動營造關懷合作的氣氛，比起一直口頭提醒孩子，更能達到最佳成效。

2. 粉筆、呼拉圈、跳繩、石頭
6. 闖關規則海報
7. 闖關卡、印章
8. 跳跳小玩家獎牌