

一、課程設計構想

(一) 門口羅雀的數學區

數學區是教室中人數很少的學習區，老師一直在思考：是教具太制式？看起來就像是「練習數學」…一點都不好玩？於是，怎麼讓數學區變得「更好玩」，是老師們思考、努力調整的方向！

(二) 開啟契機～主任送來的小禮物：小迴力車

上學期，幼兒在美勞區用黏土，參考「野貓軍團的麵包店」做了很多的黏土造型麵包，這些麵包看起來「很可口」，老師和幼兒幼兒討論後（包括：麵包的價錢），就在數學區設置一個工作盤「海豚麵包店」，建立了「小商店買賣的經驗」。

這學期初，國小主任給了幼兒園好多的小汽車，於是就跟幼兒討論起這些「小汽車」可以怎麼處理呢？

阿霖：我喜歡，可以送給我們嗎？

小涵：老師都說「沒有不勞而獲」，而且送給大家，車子的數量也不夠全班都有一台啊。

小鈞：對啊～這樣就不公平。

小廷：我家也有好多小汽車，但是自己玩好無聊。

小芸：可以跟「麵包店」一樣，在數學區玩啊～

阿辰：可是要怎麼玩？在數學區玩賣汽車嗎？

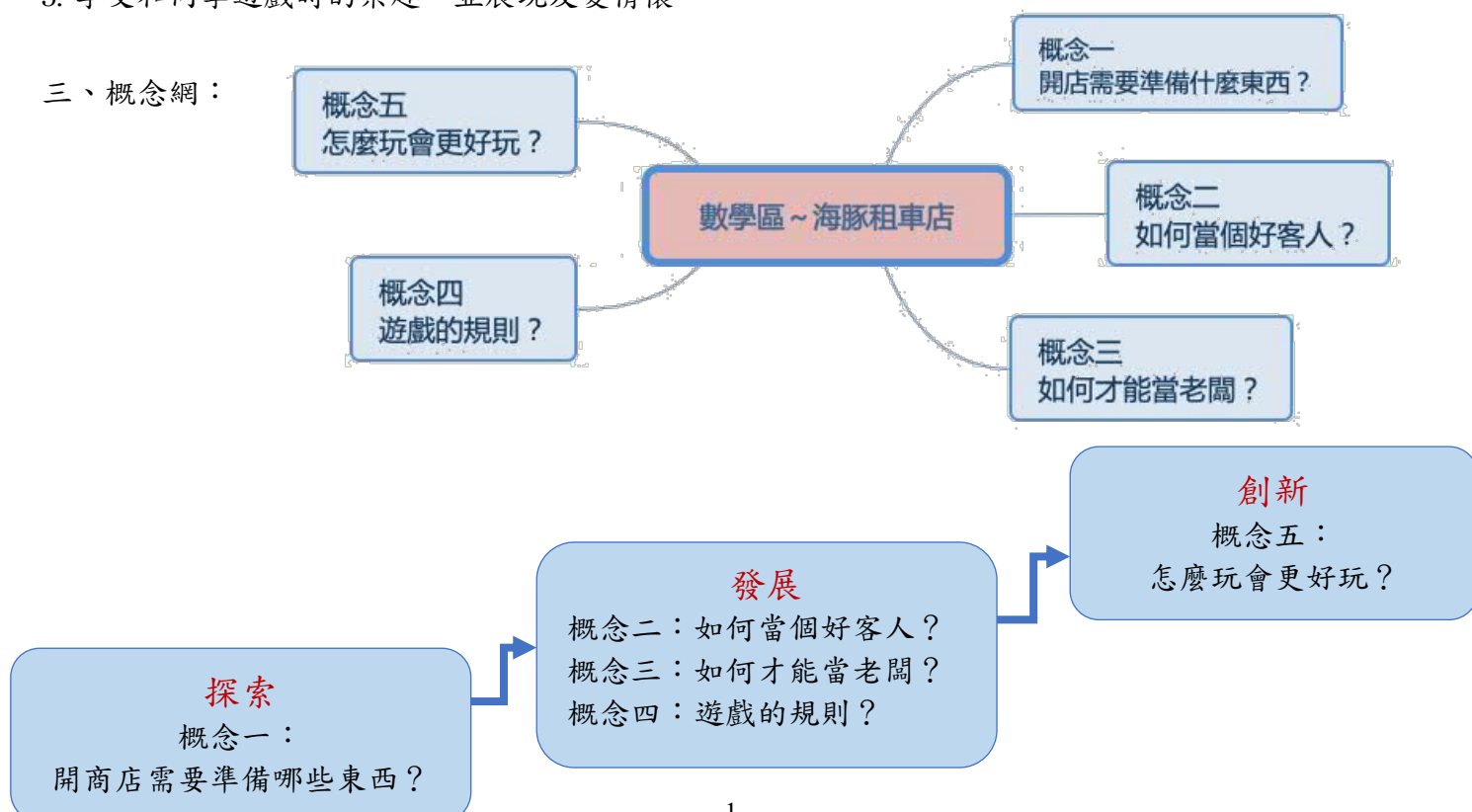
老師：你們想要讓「小汽車」在學校玩嗎？玩完再放回去嗎？那老師可以建議來「租車」，因為「租」就是「借用」使用完再還給老闆。

總合以上的舊經驗與新禮物，在海豚班便開啟了數學區中的「海豚租車店」話題…

二、課程目標：

1. 運用數與量的合成與分解能力解決問題。
2. 增進與同儕間共同發現與解決問題的能力。
3. 討論、理解活動規則的原因，並能遵守遊戲規則。
4. 培養情緒的調節能力。
5. 享受和同學遊戲時的樂趣，並展現友愛情懷。

三、概念網：



活動六：好玩的賽車遊戲

- 認-中/大-2-3-1 運用15以內的合成與分解整理數量訊息
- 認-小-3-1-1 探索解決問題的可能方法
- 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行
- 認-大-3-1-1 與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行
- 情-小/中/大-2-1-2 運用表情、語言表達自己的情緒
- 情-中/大-2-1-3 以符合社會文化的方式來表達自己的情緒

活動七：一起玩，更好玩

- 語-小/中-2-2-1 合宜使用禮貌用語
- 語-大-2-2-1 適當使用音量、聲調和肢體語言
- 社-小-3-3-1 樂於與友伴一起遊戲和活動
- 社-中/大-3-3-1 主動關懷並樂於與他人分享

概念五：怎麼玩會更好玩？

概念一：開店需要準備什麼東西？

活動一：開店小幫手
(開店的準備+租車價錢的訂定)

數學區～海豚租車店

概念二：如何當個好客人？

活動二：「錢」要怎麼付？
(認是錢幣+15以內的合成分解)

概念三：如何才能當老闆？

活動四：老闆認證活動

概念四：遊戲的規則？

活動五：賽車遊戲的規則

- 認-小-3-1-1 探索解決問題的可能方法。
- 認-中/大-3-1-1 參與解決問題的可能方法並實際執行。
- 社-大-2-3-3 與他人共同訂定活動規則，遵守共同協議。

數學區～海豚租車店 主題活動網

紅框為此次繕寫的部分

活動名稱	遊戲規則的設定		
活動概念	賽車遊戲的規則	教學對象	小班：5位 中班：5位 大班：5位 （共15位，含特生：5位） （中～自閉症1位、中、大～ADHD 各1位、小～發展遲緩2位）
學習指標	● 認-小-3-1-1 探索解決問題的可能方法。 ● 認-中/大-3-1-1 參與解決問題的可能方法並實際執行。 ● 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. 能將發現的問題，提出解決的方法，設定規則 2. 能知道訂定該規則的原因		
活動方式	☒ 團體 ☐ 分組 ☒ 學習區 ☒ 個人	活動時間	5天(包含團討+學習區實際玩)

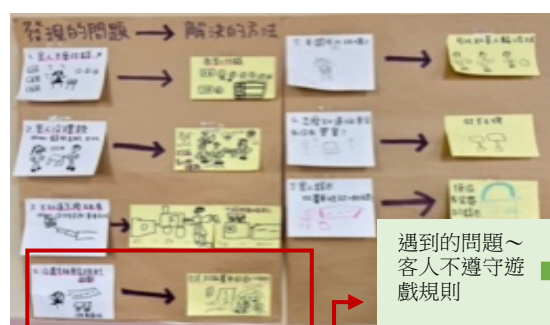
引導重點及活動歷程

一、引起動機：老闆遇到的其中一個問題～小客人拿著車，跑離開租車店！

學習區時間，小客人離開了規定的「賽車區」，拿著車到處跑，還影響了組合建構區同學的操作空間！小涵老闆喊著：「小客人沒遵守租車遊戲規則！」因此，租了車後，要到哪裡玩呢？玩的時候需要哪些規則呢？

二、發展活動：賽車遊戲規則的討論

租好的車，應該要在哪裡玩呢？賽車遊戲需要哪些規則呢？小丞：「應該要在車道上玩，不可以離開。」小涵老闆：「應該就數學區的租車店裡玩呀～」阿蕊：「那裡有1號車道、2號車道可以在車道上玩。」小涵老闆：「今天阿霖跑到組合建構區玩就不對了！」綜合以上，規則1：要在租車店的賽車道上玩，幼兒們繼續討論著～小賢：「不可以玩太久，這樣別人都不可以玩！」Q2：一個人可以玩多久？阿霖（此為有激烈情緒反應的特生）：「可以用小瑩老師的『ㄅㄅ一鐘』！我休息時，都是用這個時鐘提醒我，上面有數字可以轉，時間到了會ㄅㄅ一 ㄅㄅ一 叫，就要換人了。」那麼要設幾分鐘？小丞：「我想玩久一點，10分鐘好了！」。幼兒會看數字，不過對於「10分鐘」的長短是沒有概念的，但是大家都同意，因此訂規則2：玩車時間10分鐘。老師接續問：還有其他需要訂的規則嗎？小廷：「我在玩的時候，小焮（小班口語也不佳的特生）的車子都會跑到我的車道撞到我，害我很快就翻車。」所以一次一個人玩嗎？就不會發生這樣的問題了？小廷：「不要，這樣就不能比賽，很無聊。」可以怎麼解決這個問題呢？小辰：「車道很大（寬），可以自己在自己的車道玩，一起玩比較好玩。」一起玩比較不無聊也是幼兒開租車店的初衷，於是在大家的同意下，規則3：在自己的車道玩。最後老師提出：那自己付錢租的車，可以交換車玩嗎？小芸：「我覺得不可以交換，因為上次有討論到『客人要愛護自己租的車』，如果車子交換了，被弄壞了怎麼辦？」幼兒們頻頻點頭，表示贊成。阿霖：「可是他的車子就跑的比較快啊！」小好：「可以時間到了，再重新租那一台啊！」規則4：不可以交換車。於是，賽車的遊戲規則就暫定出來了！

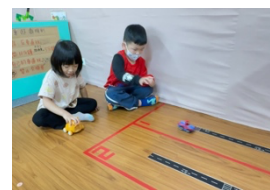


三、綜合活動：遊戲規則實際執行的狀況（修正、調整）

學習區結束，老師問：今天的租車店小客人都有遵守昨天討論出來的規則嗎？小湘老闆：「今天阿霖比較乖了，有在車道玩。」那這些規則有需要再調整的嗎？小丞：「10分鐘太久了，我想換租別台車，老闆說不可以！」那麼要調整成幾分鐘呢？因為計時鐘（ㄅㄅ一鐘）上的數字以5分為一個單位，幼兒說：「那就調整成5分鐘。」就這樣「賽車遊戲規則」和幼兒一起討論出來囉！



將時間從原定的10分鐘→5分鐘，原因：太久了，想換了車



學習評量

表達溝通 1.幼兒能參與活動的討論，試著分享自己的想法並提出解決方案。2. 幼兒能夠說出遊戲規則訂定的原因。**自主管理** 3. 幼兒能夠玩賽車時，遵守一起訂定的規則。

教學省思

因班上幼兒的組成，大中小班各有5個，雖然年齡分配平均，但因特生人數也佔了1/3，因此在課程的安排與環境的佈置，我們試著以「全方位課程設計」來規劃課程，使課程讓所有幼兒具有可及性（accessible）。考量之一～幼兒的喜好：阿霖這個情緒浮動大、又不易控制情緒、遵守規範的特殊需求幼兒，喜歡玩車，但玩的方法實在讓「老闆」頭疼。有阿霖進租車店實際玩賽車→老闆生氣，發現問題→大家一起根據問題，討論規則→跟著規則再玩一次→又發現問題→再調整規則。「問題」是幼兒自己發生的、規則也是幼兒們討論訂出來的，他們自己不僅熟悉，也願意遵守一起討論出來規則，還會彼此提醒規則，同儕的支持、互動增加，讓其他特殊需求的幼兒們，也能跟能力較佳、通過老闆認證活動的同學一起玩！

教案設計(二)

活動名稱	好玩的賽車遊戲		
活動概念	怎麼玩會更好玩？	教學對象	小班：5位 中班：5位 大班：5位 （共15位，含特生：5位） （中～自閉症1位、中、大～ADHD 各1位、小～發展遲緩2位）
學習指標	認-中/大-2-3-1 運用15以內的合成與分解整理數量訊息 認-小-3-1-1 探索解決問題的可能方法 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行 認-大3-1-1 與同伴討論解決問題的方法，並與他人合作實際執行 情-小/中/大-2-1-2 運用表情、語言表達自己的情緒 情-中/大2-1-3 以符合社會文化的方式來表達自己的情緒		
活動目標	1.能提出任何覺得好玩的賽車關卡 2.能和同學討論關卡的可行性 3.能接受比賽結果 4.能將自己過關卡的分數記錄下來，並且計算結果		
活動方式	☒ 團體 ☒ 分組 ☒ 學習區 ☒ 個人	活動時間	5天(包含團討+學習區實際玩)

引導重點及活動歷程

一、引起動機～一直滑，好無聊

單純往前滑的賽車遊戲玩了一陣子後，數學區的租車店的人數銳減，詢問幼兒：「怎麼不去租車店玩賽車了？」幼兒們紛紛的說：「就是一直滑，好無聊喔！」所以，租車店要「關門」了嗎？小焮（小特）：不要！我喜歡玩車。小芝：我也想要玩。老師問：你們玩遊戲時，怎麼玩會讓你覺得很好玩？小涵：有挑戰關卡時，像我們玩球時，如果有高的籃框、低的籃框，我就會覺得很有趣。小廷：挑戰過關，也會覺得自己很厲害！

二、發展活動～（一）設計賽車基本五關卡

我們可以設計什麼樣的關卡呢？老師提問後，現場一片安靜…老師再問：想一想，你們和家人一起開車出門時，會遇到什麼樣的「路」呢？小芯（中特）：路會轉彎。小丞：可是我們的車子都只能直直走（迴力車、手推車）。小鈞：可以過山洞。幼兒開始陸續提出：還有爬坡、往下滑…那我們的學習區中有哪些物品可以做出這些「路面關卡」呢？小好：可以到美勞區用紙盒做。小賢：積木區的單位積木就可以做出山洞、斜坡了呀～討論後，我們就開始從單位積木中，找到了三種適合賽車的關卡：(1)過山洞(2)上下斜坡(3)過木橋，加上原有的(4)走直線(5)比誰快，總共設計出五個賽車關卡：

關卡～上下斜坡
有長斜坡+短斜坡



關卡～過山洞

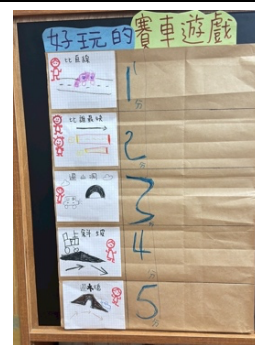


關卡～過木橋
小芯提出的「橋」想法，幼兒說：車子無法上去，會直接撞牆。小廷：加斜坡就可以上去了。



(二) 關卡由易到難排順序，比誰得最多分～（實作→檢討→修正）

我們安排了試玩的時間表，大家利用早上入園時間，五個關卡都玩過一輪後，小涵說：走直線，看起來很簡單，可以排第一關。小廷說：比賽誰最快通過終點，要能夠跑得遠，所以可以第二關。那過山洞、上下斜坡、和過木橋，開始有障礙物了，要怎麼安排呢？小賢：過木橋那一關，要走很遠（長），應該是最難的。幼兒們陸續分享，再試玩時，順利過山洞的人比上斜坡的人多，因此第三關決定是「過山洞」、第四關則是「上下斜坡」，為了讓比賽更「刺激」，我們依難易度，安排1-5分加入了「計分制度」！有了以上的「關卡」加入，讓海豚租車店的賽車遊戲，又恢復門庭若市了！



賽車遊戲 試玩安排表

日期	1/5(=)	2/5(=)	3/5(=)	4/5(=)	5/5(=)
人長	10	14	2	13	1
7	5	4	15	15	6

賽車遊戲 試玩安排表



關卡排
順序，
由簡到
難訂
1~5分



討論、
嘗試各
個關卡
的過關
小技巧



賽車
遊戲計
分單

賽車遊戲計分單

關卡	1	2	3	4	5
直線					
上下斜坡					
過山洞					
過橋					

三、綜合活動～（一）關卡小達人分享（合作學習）

小嫻：我都會一直翻車。小恩（中特）：車子歪了！到底怎麼樣才能過關呢？因此我們請各種關卡的「小達人」來跟大家分享自己的「過關小技巧」！

關卡	比直線	比誰最快	過山洞	上下斜坡	過橋
小技巧	小芸：瞄準車道，再放手，就不會歪掉。	小霖：我會將車子往後推遠一點，再瞄準放手，就可以跑過終點線。	小丞：眼睛看準山洞，然後再將車子放手滑！	小賢：我會把車子往後拉遠一點，讓他有力氣上坡。	這關....還沒出現高手><，果然是魔王關卡！

有了「小達人」的技巧分享，幼兒們就更仔細研究怎麼才能順利過關，彼此間還會互相交流唷！

（二）任務卡～雙人競賽（情緒覺察與調節）

除了單人的「闖關挑戰」，也有雙人的「任務卡」比賽唷～因為兩個車道，一次可以兩個人玩，因此三個幼兒時，必須彼此溝通協調，輪流玩的順序。比賽規則：先貼參賽者名牌→選擇關卡→開始比賽→順利過關就可以往上移一格→領先過3關者獲勝→結束此關卡。贏的人很开心，輸的人也不氣餒，小廷：沒關係，可以換另一個我比較厲害的關卡比賽呀！有位情緒時常卡關，老師稱呼他「笑瞇瞇」希望可以拋開壞情緒，時常笑瞇瞇的幼兒小芷說：玩得開心最重要。



孟（小特）：我不會

小嫻：再練習就好呀！



學習評量

表達溝通 1. 幼兒能參與活動的討論，嘗試執行他人的闖關技巧。自主管理 2. 不論輸贏，皆能享受遊戲過程。推理賞析 3. 練習紀錄自己的闖關得分，進行15以內的合成。

上斜坡+山洞

教學省思

如何引導「關卡設計」？如果幼兒提出來的設計不可行怎麼辦？這是在引導時老師的擔憂。但這些擔憂似乎是多餘的，因為幼兒能靈活的思考到「積木區搭建的舊經驗」，包括：上學期在積木區的「蓋橋小方案」，讓「賽車關卡」的討論變得順利！！原本小芯提出的「過橋」關卡，也順利地靠其他幼兒的經驗調整成「可行的關卡」！這些關卡幼兒還很有興趣的挑戰著，老師也看到有幼兒以既有的五個關卡為基礎，



建構更「魔王中的魔王」的關卡唷！例如：山洞＋上下坡。從遊戲中，老師也看到孩子不止主動地探索，在情緒調節方面，會自己跟自己說：「失敗沒關係，我也有自己很厲害（擅長）的關卡！」不管輸贏，都享受著遊戲的過程唷！

教案設計(三)

活動名稱	一起玩，更好玩		
活動概念	怎麼玩會更好玩？	教學對象	小班：5位 中班：5位 大班：5位 （共15位，含特生：5位） （中～自閉症1位、中、大～ADHD 各1位、小～發展遲緩2位）
學習指標	語-小/中-2-2-1合宜使用禮貌用語 語-大-2-2-1適當使用音量、聲調和肢體語言 社-小-3-3-1樂於與友伴一起遊戲和活動 社-中/大-3-3-1主動關懷並樂於與他人分享		
活動目標	1.能使用適當音量、聲調、禮貌用語邀請客人 2.能主動關懷，帶著友伴熟悉租車店租車流程 3.能和友伴在賽車道一起賽車。		
活動方式	☒ 團體 ☒ 分組 ☒ 學習區 ☐ 個人	活動時間	5天(包含團討＋學習區實際玩)

引導重點及活動歷程

一、引起動機～好玩的租車店可以邀請誰來玩？

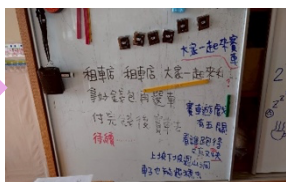
小芯（中特）：賽車遊戲好好玩，我想和媽媽一起玩。因為幼兒的想法而產生「邀請誰一起玩？」的發想，幼兒們紛紛的說：「找家人一起玩、找海星班的弟弟和妹妹、找國小哥哥和姐姐。」於是和幼兒們討論邀請對象的可行性後，決定邀請隔壁海星班的弟弟和妹妹們一起來租車店玩車。

二、發展活動～（一）向幼幼班介紹租車店：跨班遊戲

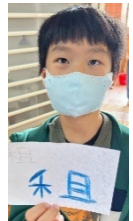
海星班的小客人們不知道租車店在做什麼？不想來怎麼辦？怎麼讓小客人知道我們的租車店有什麼？怎麼玩？小賢：可以把租車店要做的事寫在紙上，或是畫下來。小丞：把我們的關卡給他們看。那麼我們的遊戲有那些關卡呢？「租車店，租車店，大家一起來租車」老師隨口唸出這一段…小芸：要拿錢包才能選車。小焮（小特）：要付錢、賽車。「拿好錢包再選車，付完錢後賽車去」幼兒們陸續分享著：有五個關卡，在直線跑、比誰快、過山洞、上坡下坡、還可以過橋。

「賽車遊戲有五關：看誰跑得又直又快、上坡下坡過山洞、車子也能過橋去」最後歡迎大家開心的來玩，「開開心心賽車去」，在互動、討論下老師和幼兒們一起將租車的流程和關卡結合，編創「海豚租車店」兒歌，並且製成了圖文並茂的宣傳海報。

討論
海豚
租車
店的
兒歌
歌詞



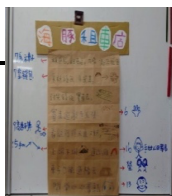
製作兒歌海
報，小焮
（小特）畫
「上下坡」
圖示



（二）宣傳大隊～邀請小客人來玩車（關懷合作）

宣傳時，可以怎麼做會讓弟弟妹妹「好想來玩呢？」小辰：「唱我們編的兒歌唸給他們聽」。小好：「可以加上一些動作，像是高速列車代表跑很快。」孩子陸續提出「海豚租車店」兒歌的相關動作，小廷：「比5是遊戲有5關。」小芯（中特）：「可以拿車子和錢包給他們看。」小芷：「手比上坡和下坡。」怎麼讓弟弟妹妹知道租車店有老闆？小芸：「我可以穿老闆的衣服（圍裙）介紹租車店。就會知道有『老闆』了！」所以在一陣熱烈的討論之後，小幫手們紛紛出爐，幼兒們練習幾次宣傳後，宣傳大隊出發啦！

宣傳後，老師問：邀請小客人來玩時，需要注意哪些事情呢？小賢：說話要大聲。小涵：說話要溫柔、要開心。小芸：說話不能太大聲，要剛剛好，他能聽到的聲音。小鈞：便利商店客人進店裡時都會說歡迎光臨，我們也可以說歡迎光臨。小芯（中特）：可以說請你來玩車。老師整理孩子的分享：要邀請人的時候，要注意：1.就要用合宜（適當、恰當）的禮貌用語與聲量，讓人覺得舒服又聽得清楚，2.要笑臉迎人。



動作討論及示範



出發宣傳前的練習



到幼幼班宣傳

(三)發現不會玩車怎麼辦？

我們準備邀請海星班來玩車時，小芯突然說：「如果弟弟妹妹來了還是不會玩怎麼辦？」幼兒們紛紛點頭表示同意，小丞：「我覺得可以我們海豚班可以有哥哥姊姊陪他們一起玩，教他們玩！」「可以可以！」同意的聲量持續發出。小涵：「帶著他看如果有『營業中』告示牌，就可以拿錢包再選車，付錢給老闆後，就可以去玩賽車了。」小嫻：「和他一起玩。」有了共識後，老師就跟幼兒們一起討論小客人來玩的時間安排，一對一的陪伴著小客人玩賽車！



認識海星班小客人



猜拳決定帶領



我負責這位小客人



我是小主人，我的小客人

三、綜合活動：邀請小客人一起來玩車，分享交流

去幼幼班宣傳後，老師分享：「他們每天都問我『什麼時候可以去玩車？』」早上入園，經過我們海豚租車店，也會刻意地停下腳步，看看租車店的「小汽車」^^。小碩（幼）：「好想玩喔～」 小德（幼特）：「車車」。看來我們的宣傳有達到目標，吸引到幼幼班的目光了！

小客人們依照安排的時間，在學習區時陸續來租車店玩，遊戲後小主人們分享著～小好：「真的好不容易唷！」 小辰：「他們都不聽我說的話，拿了車子就要去玩。」 小煥（小特）：「好玩！」小主人帶不同的小客人，各自分享不同的感受，彼此交流。

小客人們（幼幼班）也給了我們回饋唷～小鑫：「哥哥姊姊教我玩，我覺得很開心，還有把車開進去洞裡面...還要付錢，我很喜歡去玩。」 小曦：「我去玩了...姊姊教我讓車車溜滑梯。」從這些回饋中，得知小主人的「服務」讓小客人開心又滿意唷～



帶小客人選車



向老闆問好



幫小客人掛錢包



和小客人一起玩

學習評量

關懷合作 1. 幼兒能以合宜的舉止邀請客人。2. 能主動帶著小客人一起在租車店玩賽車遊戲，享受遊戲過程。

教學省思

當幼兒們提出邀請客人一起玩車的想法，如何讓班上眾多因害羞說話小聲以及口語表達不清楚的幼兒們一起參與是一項極大的挑戰。從介紹租車店引導、以設計出來的關卡和幼兒一同創作「海豚租車店」兒歌，並且在文字海報上圖示，因為是「共同創作的兒歌」，因此讓害羞、膽怯的幼兒變得更有自信，完成了宣傳大隊的任務。

另外，在安排小主人時，有特殊需求、語言及認知能力都相對不足的幼兒～小煥也積極的舉手表示想參與，我們給了平等的學習機會，回饋時，他也用自己可以的方式簡單的說：「好玩」表達自己的感覺。這區中區確實提供了不同程度別幼兒的參與機會、各自發展自己的能力！

「數學區租車店」在學期末才逐步發展完全，場地小、也限制了遊戲的幼兒人數，幼兒們透過這個活動，大家都有「付錢」買賣的經驗，但是能付正確金額的幼兒還是少數，新學期會讓這個「租車店區中區」繼續延伸，讓幼幼班升上來的幼兒也能繼續參與唷！

