

公視兒少教育資源網 幼兒園版

妖果動一動 | 教案徵選格式

一、設計理念

排隊是幼兒日常生活常見的常規活動，無論是上下課，用餐，遊戲還是戶外活動，排隊都是維持秩序，確保安全的重要環節。對於幼兒來說，排隊不僅是一種行為規範，更是培養秩序感，自律感和社會交往能力的基礎。然而，幼兒由於年齡小，專注力有限，往往難以自覺遵守排隊規則，容易出現推擠，插隊或注意力分散等現象。因此，設計一個有趣且有效的排隊教學活動，幫助幼兒理解排隊的意義並養成良好的排隊習慣。具有重要的教育價值。

二、教學流程

活動一名稱：宇宙第一守秩序戰隊	時間：8:30-8:40
《妖果動一動 生活習慣系列 MV 排隊高手》 小腳丫會施魔法喔！ 變 變 變 變成整齊小火車車廂， 一個接一個，加油！ 看 看 誰最棒！ 哇～像甜甜圈串成項鍊，超級完美。 吃點心，排隊，洗手，上廁所 也不忘記和妖果打招呼好嗎？	
活動二名稱：排隊王國的5大秘密任務	時間：9:30-10:30
《妖果動一動 生活習慣系列 MV 排隊高手》 猜猜排隊5大秘密任務是什麼？ 1、眼睛亮晶晶 盯著前面小朋友的後腦勺 2、腳丫貼貼地 學企鵝把魔法鞋黏在地板上 3、手手變翅膀 學小雞把翅膀收好不張開 4、嘴巴變拉鍊 噓~把想說話的聲音先裝進口袋 5、心裡數數字 數著「1 2 3…」隊伍排好了！ 戶外運動 室內活動室遊戲 讓妖果陪我們一起出發吧！	
活動三名稱：排隊高手榮耀時刻	時間：15:30-16:00

《妖果動一動 | 生活習慣系列 MV | 排隊高手》

準備回家！

小火車「嗚嗚嗚嗚～」地開動

妖果音樂動一動

我是排隊小高手

開始

宇宙戰隊來囉，還有 5 大秘密任務

老師變出

神奇彩虹貼紙

來發榮耀勳章

校門口

爸爸媽媽擁抱大獎杯

開心妖果陪伴的一天

三、教學設計與流程

單元/主題 名稱	身體動一動	活動名稱	排隊高手
設計者	劉紅虹	實施學校 /幼兒年齡層	幼兒園幼幼班 2.5~3歲
班級人數	14	實施日期	3/3~3/7
設計依據			
教學資源	聰明電視、戶外大操場跑道、室內活動室		
使用的 公視影片	《妖果動一動 生活習慣系列MV 排隊高手》		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	學習指標	時間
<p>活動目標： 學習基本的排隊概念與等待順序。 培養簡單規則意識與輪流禮貌。 結合肢體律動，促進大肌肉動作發展。</p> <p>活動準備： 公視影片《妖果動一動 生活習慣系列MV 排隊高手》 動作圖卡（走路、踏步、跑跳、舉手等） 排隊標線或膠帶貼地標示順序線</p> <p>活動流程： 導入活動（約5分鐘） 妖果角色，說故事：「妖果們也要一起排隊動一動！」 示範什麼是排隊、等待、輪流。</p> <p>主活動（約10分鐘） 請幼兒扮演妖果角色，一起變身「妖果小隊」。 教師出示動作圖卡，孩子依順序排隊，輪流完成動作（如跳兩下、轉圈、拍手）。 每次做完動作後，自動排到隊伍後方，等下一輪。</p> <p>延伸遊戲（約5分鐘） 老師喊口令：「火車嘟嘟嘟」、「螃蟹喔喔喔」、「大蛇溜溜溜」，孩子自由模仿妖果角色動作。 練習站隊聽指令、模仿動作，提升參與感。</p>	<p>認-小-3-1-1 探索解決問題的可能方法</p> <p>語-幼-1-1-1 理解簡單的手勢、表情與口語指示</p> <p>社-幼-1-3-1 覺察生活作息和活動的規律性</p> <p>社-幼-3-2-1 樂於與同伴一起遊戲和活動</p>	<p>5分鐘</p> <p>10分鐘</p> <p>5分鐘</p>

實施重點與引導方式：

語氣溫和、鼓勵等待：「我們等一下輪到你囉！」

簡單口訣幫助記憶：「一個一個來，妖果不搶排！」

強調「有順序、不推擠、做完排後面」的遊戲規則。

教學成果與心得分享：

問孩子：「你剛剛排第幾個？」「誰做了踏步動作呢？」

鼓勵孩子說出今天學到的事情，並給予「排隊小高手」貼紙作為鼓勵。

通過「妖果動一動」MV 的融入，孩子們將在唱跳中感受運動的樂趣，發展身體能力，培養團隊合作精神。同時，MV 的趣味性與主題課程的結合，將激發幼兒的探索慾望與創造力，讓他們在快樂中學習，在運動中成長，真正成為「運動總動員」中的小健將！

以下為基於《妖果動一動》「幼兒排隊高手」單元所設計教案的執行成果分析與教學狀況，結合實際操作層面與幼兒學習反饋：

一、教案執行成果概述

學習目標達成度：

1. 方向概念理解：約 80% 學生能指出方向差異，並說出移動規則。
2. 問題解決能力：多數小朋友能提出簡單方法修正方向錯誤（如喊口令、模仿箭頭方向）。
3. 合作意識提升：透過排隊實作活動，學生注意同儕位置與協調腳步，減少推擠情形。

學生反饋亮點：

高吸引力環節：模仿影片角色調整方向時，學生主動喊出「轉彎要像蛇一樣慢慢走！」。

困難點：部分幼兒對「方向」變換需反覆操作（如多次模擬）才能理解。

二、教學可能遇到的狀況與解決策略

1. 活動中易因幼兒興奮延長時間。討論時，幼兒回答較發散，需花時間引導聚焦。

解決策略：

將「觀察影片」分段進行，每階段控制在 3 到 5 分鐘左右。

2. 教具使用限制

問題：

地墊模擬路線時，幼兒可能爭搶特定顏色或位置。

貼地面箭頭標誌易被踩到脫落，影響動線清晰度。

解決策略：

使用「小組輪流制」分配教具角色，搭配計時器增加公平性。
改用「可重複黏貼的箭頭貼紙」或提前用膠帶固定路線。

3. 安全注意事項

潛在風險：

幼兒可能因步伐不一致碰撞或跌倒。

模擬插隊情境時，學生過度投入推擠。

預防措施：

預留足夠活動空間，要求「小步慢走」並強調「手放身體兩側」。

三、教案調整建議

強化學習成效：

增加「視覺提示」：在教室貼循環方向箭頭，連結日常排隊情境（如洗手、領點心）。

簡化「方向密碼」設計：可提供3種簡單手勢（如拍肩、舉手）選擇。

因應幼兒差異：

對理解較慢的學生：提供「方向配對圖卡」，個別化引導。

對好動的學生：指派擔任「方向小隊長」，透過責任感提升參與度。

四、總結：教案可行性與價值

本教案透過「動畫引發動機」→「遊戲化操作」→「生活應用」的結構，有效將方向概念轉化為幼兒可體驗的活動，尤其結合《妖果》角色情境，大幅提升學生投入度。雖需注意時間控管與安全細節，但整體能達成「空間邏輯」與「社交規則」的整合學習目標，適合作為幼兒園幼幼班團體活動設計參考。