


「遊戲·學習·成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	 明愛油塘幼兒學校
主題名稱：	「好玩的輪子」
教學目標：	<p>知識：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 幼兒能認識輪子在日常生活中的應用。2. 幼兒能認識輪子的特徵。3. 幼兒能認識輪子的好處 <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 幼兒學會比較輪子轉動和滾動的分別。2. 提升幼兒的口語表達能力。3. 提升幼兒的創作能力。4. 鍛鍊幼兒身體的平衡及協調能力(轉動及滾動)。 <p>態度：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 幼兒懂得感謝天父賜予智慧，創作輪子。2. 享受玩輪子遊戲的樂趣。3. 注意遊戲時的安全。4. 樂於參與遊戲。5. 樂意與人分享。6. 遵守遊戲規則。
班 級：	幼兒班 (K1)
教學時段：	2016年4月5日至4月29日(共4週，19天)

2. 主題架構圖

主題名稱：「好玩的輪子」

課程設計理念：

辦學宗旨：愛天主、愛人；關愛及有責任感。

關注事項：1) 以遊戲為策略提升幼兒的學習動機。

2) 強化語文教學技巧提升幼兒語文的學習效能。

總目標：

知識：

1. 幼兒能認識輪子在日常生活中的應用。
2. 幼兒能認識輪子的特徵。
3. 幼兒能認識輪子的好處。

技能：

1. 幼兒學會比較輪子轉動和滾動的分別。
2. 提升幼兒的口語表達能力。
3. 提升幼兒的創作能力。
4. 鍛鍊幼兒身體的平衡及協調能力(轉動及滾動)。

態度：

1. 幼兒懂得感謝天父賜予智慧，創作輪子。
2. 享受玩輪子遊戲的樂趣。
3. 注意遊戲時的安全。
4. 樂於參與遊戲。
5. 樂意與人分享。
6. 遵守遊戲規則。

副題一：

輪子真有用

副題一：

輪子真有用

副題三：

轉一轉、動一動

導入遊戲：

好玩的車場 (娃娃角)

(把課室內的娃娃角佈置成停車場，讓幼兒入內探索不同東西的輪子)

導入遊戲：

轉動甜甜圈 (娃娃角)

(利用不同物料：CD、水泡、廁紙筒、飲管、紙筒、膠圈 (不同形狀和大小) 讓幼兒探索不同物料轉動的情況。)

導入遊戲：

轉轉小樂園 (大肌肉室)

(把大肌肉室佈置成滾軸迷宮，讓幼兒入角用身體感受不同物料，並進行探索)

- 透過導入遊戲讓幼兒在最自然的情景下表達他們的生活經驗。
- 老師從旁觀察 ⇨ 發現 ⇨ 調適

思考問題：

甚麼東西有輪子？
輪子在哪儿？
車有多少個輪子？
為甚麼要有輪子？
甚麼玩具有輪子？
玩輪子玩具要怎樣注意安全？

學習重點：

**遊戲(1)：輪子大搜查
(親子)**

目標：

~能讓家人和幼兒在家中和社區進行觀察及找出有輪子的物件。

學習內容：

幼兒在家中和社區找出有輪子的物件，並完成親子工作紙，帶回校學分享。

評估：

~能完成輪子搜尋工作紙。
~能讓家人和幼兒在家中和社區進行觀察及找出有輪子的物件。

**遊戲(2)：學校輪子大搜查
(小組)**

目標：

~能讓幼兒在校內進行觀察及找出有輪子的物件。
~能利用相機進行拍攝紀錄。
~能享受拍攝活動的樂趣。

學習內容：

先分享家中輪子大搜查，然後老師帶領幼兒找出並利用相機拍下校內有輪子的東西。

評估：

~能掌握操作相機的程序。
~能說出有輪子的物件和名稱。

思考問題：

輪子是甚麼形狀？
輪子有甚麼紋理？
為甚麼輪子會有紋理？
大輪子和小輪子有何不同？
甚麼形狀的輪子轉得快/慢？

學習重點：

**遊戲(1)：形狀大不同
(科學角)**

目標：

~測試不同形狀的輪子滾動的情況。

~在不同的表面上進行滾動測試。

學習內容：

老師擺放不同的物料，如斜台、凹凸表面，平面等，讓幼兒自行探索。

評估：

~能說出不同形狀的輪子滾動的情況。
~能比較不同表面上的測試結果。

**遊戲(2)：學校輪子大搜查
(小組)**

目標：

~能讓幼兒在校內進行觀察及找出有輪子的物件。
~能利用相機進行拍攝紀錄。
~能享受拍攝活動的樂趣。

學習內容：

先分享家中輪子大搜查，然後老師帶領幼兒找出並利用相機拍下校內有輪子的東西。

評估：

~能掌握操作相機的程序。
~能說出有輪子的物件和名稱。

思考問題：

輪子會動嗎？
輪子是怎樣動的？
輪子為什麼會滾動？
轉動和滾動有何不同？
有甚麼東西會轉動？
有甚麼東西會滾動？
輪子可以怎樣玩？
玩輪子遊戲的規則有甚麼？
你喜歡與誰玩輪子的遊戲？

學習重點：

**遊戲(1)：身體大滾動
(親子)**

目標：

~懂得自行滾動，並利用格仔被包裹自己。

~在成人協助下在被子上左右滾動。

~能與家人共同設計親子滾動的遊戲

~利用身體穿過大滾筒，自行探索滾動的方法。

學習內容：

~幼兒並利用格仔被包裹自己，並自行滾動。

~幼兒在成人協助下在被子上左右滾動。

~幼兒身體能穿過大滾筒，自行探索滾動的方法。

評估：

~能夠協調身體做出滾動的動作。

~享受與家人共同活動的樂趣。

~能完成及分享工作紙。

遊戲(3)：拆輪子
(小組活動)

目標：

- ~知道輪子的功用和好處。
- ~掌握輪子的位置和數量。
- ~能探索拆輪子的方法。

學習內容：

讓幼兒探索物品的推動是依靠輪子，老師引導幼兒猜測物品沒有輪子的結果。最後匯報結果，並說出輪子的數量。

評估：

- ~能說出物件堆砌是要依靠輪子。
- ~能說出輪子的數量。
- ~能用不同的方法拆輪子。

遊戲(3)：大輪子、小輪子
(大肌肉室)

目標：

- ~享受玩輪子的樂趣。
- ~透過不同玩輪子的方法去探索大輪子和小輪子的不同之處。

學習內容：

老師在大肌肉室擺放不同的實物輪子，讓幼兒自由探索不同玩輪子的方法。

評估：

- ~能說出玩輪子的感受。
- ~能說出大輪子和小輪子的不同之處。

遊戲(2)：層層疊、齊齊碌
(地面活具角活動)

目標：

- ~探索球體、圓柱體在不同高度、斜度滾動的情況。
- ~自行利用紙盒和罐推砌不同高度的高台。

學習內容：

幼兒能享受將不同大小的紙盒、罐疊高，並將不同大小的球在高高低紙盒、罐上滾動。

評估：

- ~能說出物件滾動的方法。
- ~能砌出各式各樣的高台。

遊戲(3)：陀螺大本型
(集體遊戲)

目標：

- ~探索轉動陀螺的方法。
- ~能與家人共同製作陀螺。

學習內容：

讓幼兒與家人共同製作陀螺在不同大小的罐子上轉動。

評估：

- ~掌握轉動陀螺的方法
- ~能分享與家人一同製作陀螺

遊戲(4)：音樂車
(音樂遊戲)

目標：

- ~能夠跟隨音樂模擬開車及停車。
- ~認識基本的交通規則。

學習內容：

邀請小朋友揸車，扮演司機並依燈號開車及停車。

評估：

- ~能夠跟隨音樂進行律動。
- ~能在紅燈時停車，綠燈時開車。

3. 教學遊戲

主題名稱：好玩的輪子(3) 活動日期：18/4/2016~22/4

兒童年齡：K1(3-4歲)

活動名稱	目的	教具	步驟
導入遊戲： 轉動迷宮	~讓幼兒自行探索，並表達他們的生 活經驗	- 不同質 感的「轉 轉柱」 - 滑板車 - 轆轤車 - 三輪車	1. 讓幼兒入角用身體穿過不同質感的 「轉轉柱」，感受物體轉動。 2. 老師與幼兒分享遊戲的過程及感受。

跟進及檢討：

幼兒多次運用不同的語句表達通道的闊、窄，老師一般預期這一概念需要較年長的幼兒才能掌握。

隨機浮現的教學目標：闊、窄的概念

老師設計另一跟進遊戲：《路路通》

導入遊戲(3)：《轉轉小樂園》

穿過不同質感的「轉轉柱」，感受物體轉動



呢到好迫呀！
大車轆好難
過呀！

架滑板車太大了！
過唔到。我要拎
起架滑板車先過
到呀！



我過嘅時
候條柱會
轉架！



跟進遊戲：《路路通》

幼兒多次運用不同的語句表達通道的闊、窄，老師一般預期這一概念需要較年長的幼兒才能掌握。

隨機浮現的教學目標：
闊、窄的概念



闊

窄



主題名稱: 好玩的輪子(3) 活動日期: 18/4/2016~22/4/2016

兒童年齡: K1(3-4歲)

活動名稱	目的	教具	步驟
身體大滾動	~能夠協調身體做出滾動的動作。 ~享受與家人共同活動的樂趣。 ~能完成及分享工作紙。	~格仔被 ~被子 ~大滾筒	1) 幼兒自行滾動身體，並探索如何利用格仔被包裹自己。 2) 邀請幼兒利用被子自行探索不同的滾動遊戲。 3) 幼兒身體能穿過大滾筒，自行探索滾動的方法。 4) 老師與幼兒分享滾動遊戲的過程及感受。 5) 老師派發 “親子身體大滾動”設計遊戲工作紙，請幼兒與家人一起設計一款親子滾動的遊戲，完成後回校作分享。

跟進及檢討:

分享幼兒與家人一起設計的親子滾動遊戲，並抽取部份設計在學校進行。

遊戲名稱: 《身體大滾動》

3E—探索

身體探索滾動的動作，並創作「被子滾動遊戲」

合作遊戲：
我試下用俾張被包住你！



合作遊戲：
我哋一齊捲！



合作遊戲：
我跔低，
你企直！



獨立遊戲：
我比俾張被包住咗！



保護自己及他人安全，個人的身體協調能力



幼兒分享滾動身體過程及感受。老師亦藉此為幼兒釐清/建構在遊戲中出現的學習概念。

4. 教學反思及成效

兒童學習方面：

「好玩的輪子」學習主題，促進幼兒全人發展

- 把已有的生活經驗轉化，並建構新的知識
- 認知概念的建立，如：軟硬、快慢、轉動、滾動、闊窄
- 提升語言表達能力，詞類更多，句子結構更完整
- 提升幼兒身體協調能力
- 發展出保護自己和他人身體的意識
- 促進群性發展，幼兒學懂與人合作時應有的態度，並且藉著同共訂遊戲規則的機會，學會尊重和接納
- 促進美感發展，提升欣賞能力

在課程設計方面：

- 緊扣學校辦學宗旨和關注事項
- 以遊戲為本，而形式和內容需符合(3E)元素
- 切合幼兒的發展和需要
- 均衡性和適切性
- 各項課程活動應有清晰及對應的教學目標及評估方向
- 應把學習的範圍焦點化
- 運用環境的佈置配合幼兒的學習
- 關顧隨機浮現的教學目標

在教學實踐方面：

- 以幼兒為中心，由幼兒作主導，賦權給他們自行選取其程度和興趣的教材
- 觀察幼兒的需要，適時調適。老師更靈活及富彈性地處理教學日程及步驟。
- 利用導入遊戲，讓幼兒在最自然的情景下表達他們的生活經驗
- 教學活動的形式具有豐富的遊戲元素
- 遊戲之後，老師和幼兒總結幼兒的發現，並協助幼兒整理學習所得
- 運用提問技巧鷹架幼兒，協助幼兒進一步探索及發現。
- 針對隨機浮現的教學目標，進行跟進的教學遊戲，以釐清/建構

在計劃活動以外的學習概念

在評估及反思方面：

- 真實反映幼兒全面發展，更精準知道幼兒的發展和需要。
- 評估的目標緊扣學習目標。
- 幼兒的個別差異，有助老師訂立支援策略。
- 老師進行持續性評估，並加以分析，以回饋教學。
- 有更多共同備課、協調及反思的機會。