


「遊戲·學習·成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	 基督教宣道會香港區聯會將軍澳宣道幼稚園
主題名稱：	特別的我
教學目標：	<ol style="list-style-type: none">1. 透過遊戲認識自己的能力2. 透過遊戲認識不同職業的工作和技能3. 發展自己才能（匯報、運算、溝通、體能）4. 體會工作的辛勞5. 學習尊敬不同行業的人
班 級：	K3
教學時段：	2016 年 4 月 15 日至 6 月 3 日(共 7 週)

2. 主題架構圖

高班：特別的我

設計理念：

課程設計根據本園辦學宗旨，讓幼兒透過遊戲和親身經驗認識自己的不同特質，培養幼兒自主學習的精神。在「以兒童為本」的基礎上，配合幼兒的能力、興趣和生活經驗，讓幼兒有機會發展不同的才能，透過創造學習空間，結合社區環境資源，加強幼兒主動學習，以促進幼兒的全人發展。

總目標：

知識：認識自己能力的長短處、稱讚的形容詞、不同職業的特性、工具和功能

能力：統計、訪問、記錄、匯報、搜集資料、表達、設計、計劃

態度：培養欣賞自己和別人、愛護幼小、尊重不同行業的人、責任心

切入遊戲：

環境設置：

1. 在區內設置服裝店（運用屏風、衣架、收銀機、玩具錢幣、價錢牌、軟尺等），擺放由他們帶回來小時候的服飾，例如嬰兒衣服、圍巾、襪、帽等
2. 讓幼兒透過角色扮演參與買賣衣服遊戲
3. 設計和添置合適自己長大了的衣服

活動安排：

1. 讓幼兒自由探索，進行遊戲，老師從旁觀察
2. 集體討論買回來的衣服，並總結服裝店的適切性
3. 幼兒參與改善環境設置
4. 增潤遊戲：

~副題一：請幼兒自製服裝，放進服裝店

~副題二：設計服裝店（例如價錢、招牌、裝身鏡、模特兒公仔），進行角色扮演

~副題三：建立其他社區不同職業的地方，擔任不同職業的人士，體驗工作

副題一：我已長大了（2-2.5 週）

副題二：各行各業（3-3.5 週）

小朋友、大雷台

1. 在不同能力上挑戰自己（如：耐力、持物件數、單腳定力、閱讀、書寫、圖像…）
例如：聆聽指示畫圖，圖像可畫相同物件，另外亦請具有公信力的人做評判。

訪問活動

1. 請幼兒訪問學校老師、家中父母，鄰居朋友的工作名稱和工種
2. 匯報
3. 統計（父母工作）

警察培訓學校

體能訓練

1. 幼兒越過不同高度的障礙物，訓練前臂、攀爬、跳躍及手眼協調的能力
2. 摘取警察工具的拼圖，合作拼出完整的工具圖片

<p>2. 幼兒在家中設計遊戲，訂出挑戰項目與其他小朋友進行比賽，有些項目則可在家中進行。</p> <p>3. 總結：能力隨年齡有所改變/用心去做/感恩的心(長大/能力)/學習欣賞自己及別人。討論分享自己成功的策略，互相評估</p> <p>4. 帶出自己有強、弱項</p> <p>學校定向 幼兒根據不同指示到學校不同 CHECK POINT 完成指定的能力遊戲，例如加數、問職工問題，運用自己的強項分配，完成不同 CHECK POINT</p>	<p>工作大搜查</p> <p>1. 透過不同途徑找到不同工作性質及特徵，例如請家長或不同職業人士到校分享日常工作之困難和策略（例如護士、家庭主婦、救護員、消防員）、網上資料、參觀活動（郵政局、商場）</p> <p>2. 在訪問和參觀活動中，學習欣賞不同職業人士的能力和用心</p> <p>職業訓練 請老師與幼兒參與不同工作的活動，例如解難、運算、錢幣應用、提問等。</p> <p>讓幼兒綜合不同工作所需要的能力，從而學習不同職業所需的技能</p> <p>救火大行動 踏高蹺繞過障礙物（火），跳到不同危難情境（地墊），在彈床上跳高，運用紙拍拍出不同消防工具，模擬救火。</p> <p>投擲膠球，到座標救火 / 拯救別人 / 動物</p>	<p>找失物 根據不同提示到指定地方尋找失物</p> <p>我是工程師 幼兒觀看橋的圖片，運用不同用品，合作設計和拼砌一道橋，讓幼兒在上面走過，從而加強幼兒的設計和合作能力</p> <p>郵差送信 幼兒按圖示的方位指示（例如 A1 /B3）穿過障礙物，手持信件在地墊上跳到目的地，從而加強幼兒辨認方位的技能</p>
---	---	--

副題三：我的志願（2-2.5 週）

日常生活，幫助我們的人

1. 與小朋友商量在副題二難以提到的工作（例如警察、醫生、消防員、建築工人），運用觀察表在星期六和日記記錄目標人物的工作情況
2. 匯報

K3A/W

幼兒按以上觀察和搜集資料所得扮演不同職業，從中認識不同的工作：

職業一：售貨員

~ 幼兒執拾店鋪、收銀、招待客人

職業二：護士

~ 幼兒替病人登記、協助醫生打針、配藥

職業三：理髮師

~ 幼兒模擬替客人洗髮、剪髮、護髮等程序

職業四：警察

~ 幼兒在社區和店鋪間巡邏，協助有需要的人，維持秩序；與證人進行報案程序，找出疑犯/失物

K3B/C

職業一：售貨員

~ 幼兒執拾店鋪、收銀、招待客人

職業二：保安員

~ 幼兒守衛百貨公司出入口，在百貨公司內巡邏維持秩序

職業三：清潔工人

~ 幼兒運用清潔用具清理百貨公司的環境

職業四：侍應

~ 幼兒餐飲部招呼食客、傳菜、收拾餐具等

我的志願

1. 對比前副題的統計，看看自己的志願有否改變
2. 分組歸納工作內容（老師可以提問協助幼兒逐一回應副題一及副題二的內容；例如為何會喜歡這工作、知道自己強弱項、欣賞別人等）
3. 老師預設工作紙，讓幼兒分組整理製作工作檔案

救火大行動

踏高蹺繞過障礙物（火），跳到不同危難情境（地墊），在彈床上跳高，運用紙拍拍出不同消防工具，模擬救火。



3. 教學遊戲

主題：特別的我

班別：高級班

教學時段：15/4/2016-3/6/2016

活動名稱：救火大行動

教學目的：

1. 體驗消防員救人救火的辛勞
2. 認識消防員的工作和工具
3. 在彈床上協調身體的動作

活動內容：

引起動機：

1. 老師展示模擬火場的場地（雪糕筒）及情境圖，提問：這裡有甚麼事發生？
2. 請幼兒扮演消防員，先進行熱身運動，準備進入活動場地（火場）救火救人

活動過程：

1. 幼兒模擬消防員穿戴沉重工具，穿上高蹺，運用高蹺以「S」型路線繞過障礙物（雪糕筒）
2. 向前跳到 10 塊地墊上的其中一個情境圖（例如升降機有人被困、山泥傾瀉、水浸等）
3. 到彈床上向上跳，運用紙拍拍出牆上消防員工具圖
4. 走入大滾桶布內，移動滾桶返回起點循環活動

總結活動：

1. 老師取出幼兒跳高時拍到的消防工具圖，與幼兒回顧跳高的高度
2. 請幼兒分享活動中模擬消防員工作的感受
3. 請幼兒收拾物品，並進行舒鬆活動離開

4. 教學反思及成效

開始這次專題前，老師先為幼兒設計一個切入遊戲——「服裝店」。老師請幼兒把他們小時候的衣服帶回校，然後幼兒透過角色扮演參與買賣衣服遊戲，過程中老師從旁觀察。老師從幼兒的對話中了解幼兒的想法，從而令遊戲區內的設備變得更完善。例如：根據幼兒的日常經驗，他們知道服裝店內設有更衣室，幼兒需要在更衣室內才可以進行試身。當老師聽到幼兒的說法後，老師便開始帶領幼兒建立更衣室，然後，老師根據幼兒的興趣和經驗，漸漸發展成多個遊戲區，例如 K3A/W 由服裝店發展成一個有理髮店、醫院等的小社區；而 K3B / K3C 則由服裝店發展成一間有不同部門（如服裝部、飾物部、美食廣場）的百貨公司。老師從旁觀察幼兒進行活動的情況，在適當的時間介入，刺激幼兒的思考，例如：當扮演顧客的幼兒發現衣物太小，不合穿時，老師在旁向扮演售貨員的幼兒作出提問，請他為顧客想辦法解決問題。當遊戲進行了一段日子，幼兒已充份掌握遊戲的玩法便會主動扮演不同的職業。不過，有個別幼兒只對某一職業感興趣，不願意扮演其他職業，建議老師可以與幼兒一同進行遊戲，鼓勵幼兒扮演不同的職業，從而讓幼兒了解不同職業的工作性質。

在副題一中，幼兒透過不同活動，了解自己的長處和短處。在「學校定向」的活動中，幼兒需要根據老師的指示到學校不同的地點完成指定的能力測試任務，例如視力測試、聽力測試、說話能力測試等。在活動裏，幼兒需要根據自己的能力，與同伴商量，分工進行不同的能力測試任務。透過幼兒與幼兒之間的討論，可以培養幼兒的合作精神，同時，亦可提升幼兒的語言表達能力。另外，幼兒在進行活動時，反應投入，亦踴躍與同伴進行討論，可見幼兒對活動十分感興趣。

在副題二中，老師根據之前所訂立的切入遊戲——「服裝店」，為幼兒設計了「職業訓練」的活動。老師請幼兒參與不同的工作活動，例如：解難、運算和錢幣應用等，幼兒需要綜合不同工作所需要的能力。老師與幼兒討論在

服裝店裏會發生的意外（例如衣服不合穿、地上有積水、有小偷在店內進行偷竊、客人之間發生爭執），邀請幼兒把解決方法畫在白紙上（以四格故事形式表達），然後再請幼兒與同伴進行分享。在這個活動裏，不但可以提升幼兒的解難能力，同時亦可以增強幼兒的表達能力。在以往的活動中，多是由老師主動告訴幼兒遇到問題時的解決方法，但在這個活動中，老師可以給幼兒一個自行思考解決方法的機會，讓老師了解幼兒的想法。

另外，在「救火大行動」中，幼兒需要扮演成消防員，踏高蹺繞過障礙物（火），跳到不同危難的情境圖（地墊），並在彈床上跳高，運用紙拍拍出不同消防工具，模擬救火。幼兒對踏高蹺已十分熟悉，不過，老師營造了火場的情境，讓幼兒扮演成消防員，越過多個障礙物，增加了他們參與的興趣。當幼兒運用紙拍拍出不同的消防工具時，老師發現部份幼兒未能根據不同的情境選出相應的消防工具，建議老師可以更改遊戲的玩法，改為幼兒跳彈床拯救被困火場的人，一方面可以增加幼兒的責任心，另一方面，可以讓幼兒明白到消防員工作的辛勞。

總括而言，在課程裏加入不同的遊戲元素後，幼兒的反應比以往更為熱烈，更投入於活動之中，而且教學性質亦由老師主導轉為由幼兒主導。在以往的教學活動中，往往由老師主導，老師先訂立一個學習目標，然後再由老師想出一個遊戲，令幼兒在遊戲中得到老師預定的學習目標。隨着老師根據幼兒的反應、興趣和經驗為教學活動作出修訂，從而建立一個完全屬於幼兒的遊戲區。在教學過程中，幼兒發現一些老師預計之外的隨機學習目標，在老師的引導和觀察下，幼兒能主導學習。