

「遊戲·學習·成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	 基督教香港信義會天恩幼兒學校
主題名稱：	遊戲紛紛 FUN
教學目標：	<p>知識：</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 認識不同種類的遊戲、形式和所需要的工具 <p>能力：</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 多感官觀察、探究、比較、創作、傳遞及接收訊息、 協作、記錄 <p>態度：</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 享受遊戲的樂趣、願意遵守遊戲規則，學習與人合作時 應有的正確態度
班 級：	高班
教學時段：	2016年4月11日至4月23日(共2週)

2. 主題架構圖



基督教香港信義會天恩幼兒學校

主題名稱：遊戲紛紛 FUN(高班)

課程設計理念：課程設計根據本會辦學宗旨，因著耶穌基督的愛，致力安排適合幼兒成長的環境，我們以主題作綜合課程設計，結合本年度關注事項及實踐遊戲教學課程，提升幼兒的專注能力，加強溝通和表達能力，裝備他們的自主學習態度和能力。

總目標：透過遊戲的學習，讓幼兒

知識：認識不同種類的遊戲、形式和所需要的工具

能力：多感官觀察、探究、比較、創作、傳遞及接收訊息、協作、記錄

態度：享受遊戲的樂趣、願意遵守遊戲規則，學習與人合作時應有的正確態度

切入遊戲

1. 教師提供情境：在上一主題《德德遊中國》的教學活動中，已滲入遊戲的元素，幼兒學習製作了一些從前的小玩意(如撥浪鼓、陀螺)，及請家長為幼兒帶回的兒時玩具，讓幼兒玩遊戲。
2. 環境設計：在區角擺設幼兒製作的小玩意和家長兒時玩具讓幼兒把玩，幼兒可持續帶玩具回校
3. 幼兒進入區角自選所需的玩具/工具進行遊戲
4. 教師從旁觀察幼兒在遊戲時展現不同能力(如觀察、比較、創作)
5. 教師帶領幼兒進行團討及總結是日經驗，然後記錄在「每日教學反思」中

副題一：集體遊戲 (5日)

預設學習重點：

- 認識不同的集體遊戲(玩法不限人數)
- 學習設計和帶領遊戲的技巧
- 培養聆聽與遵守遊戲規則的正確態度、懂得與人合作、樂意接受遊戲結果和享受遊戲的樂趣

引入活動 (家校協作)：

- 鼓勵家長和幼兒在復活節假期往香港文化博物館參觀
- 幼兒利用工作紙記錄所見所聞，帶回校分享

遊戲活動：

- 我們的集體遊戲：
幼兒分組設計遊戲，進行分工、物資準備和帶領遊戲
- 1. 動物遊戲(一邊聆聽音樂，一邊扮演不同動物的叫聲和形態走動)
- 2. 烏龜捉魚(飾演烏龜和魚的幼兒聆聽歌曲走動，在音樂停止時，烏龜便要捉魚)
- 3. 傳紙球遊戲(幼兒分為兩組傳球，最快傳完的一組勝出)

副題二：小組遊戲 (5日)

預設學習重點：

- 認識不同的小組遊戲(玩法有指定人數)
- 學習設計和帶領遊戲的技巧
- 培養聆聽與遵守遊戲規則的正確態度、懂得與人合作、樂意接受遊戲結果和享受遊戲的樂趣

引入活動 (家校協作)：

- 幼兒請爸媽分享一個親子遊戲並作記錄
- 幼兒利用工作紙記錄和分享親子遊戲的玩法

遊戲活動：

- 幼兒分組設計遊戲，進行分工、物資準備和帶領遊戲

總結：

- 把幼兒設計的不同遊戲輯錄成《好玩遊戲集》，讓更多人認識好玩的遊戲，和一起享受遊戲的樂趣。

3. 教學遊戲

主題名稱：遊戲紛紛 Fun

班別：高班

教學時段：共 2 周

活動名稱：我們的集體遊戲

教學目的：

1. 認識不同的集體遊戲
2. 學習設計和帶領遊戲的技巧，也學習專注聆聽和提升溝通技巧
3. 培養聆聽與遵守遊戲規則的正確態度、懂得與人合作、樂意接受遊戲結果和享受遊戲的樂趣

引入活動：

1. 鼓勵家長和幼兒在復活節假期往香港文化博物館參觀
2. 幼兒利用工作紙（附件一）將所見所聞記錄，帶回校分享

活動推展：

- 幼兒在學校和在家分享和玩各式各樣的遊戲
- 很多類型的遊戲幼兒都玩過了，例如集體遊戲、個人遊戲、小組遊戲等，幼兒決定自己也來設計一些集體遊戲（附件二），跟 K1 小朋友分享！
- 幼兒分為三組，討論遊戲的設計，如玩法、規則和工具等，同時分工安排各組員負責的事項。
- 所設計的集體遊戲分別是
 1. 動物遊戲（一邊聆聽音樂，一邊扮演不同動物的叫聲和形態走動）
 2. 烏龜捉魚（飾演烏龜和魚的幼兒聆聽歌曲走動，在音樂停止時，烏龜便要捉魚）
 3. 傳紙球遊戲（幼兒分為兩組傳球，最快傳完的一組勝出）

附件一：工作紙



基督教香港信義會
天恩幼兒學校

參觀「香港文化博物館」親子工作紙



姓名：_____

班別：_____

親愛的爸爸和媽媽：

上星期，高班參觀了香港歷史博物館，我們對舊日的玩具和遊戲充滿興趣，覺得很新奇呢！老師告訴我們沙田香港文化博物館的「兒童探知館」裏也有一些學習遊戲區，可以讓我們認識更多有趣的遊戲，你們可以在復活節假期中陪我們到文化博物館參觀嗎？好讓我能把所見所聞記錄下來，回校跟小朋友分享。

您們的孩子 上

請以繪畫和文字記錄一個「兒童探知館」內，你喜愛玩的遊戲：

參考網站：<http://www.heritagemuseum.gov.hk/>

附件二：遊戲玩法及分工

組別：但以理組

設計遊戲名稱：烏龜捉魚

遊戲玩法：

1. K3 哥哥姐姐扮烏龜，K1 小朋友扮魚兒。
2. 哥哥姐姐邊唱歌，烏龜和魚兒邊自由活動(爬行和游泳)。
3. 當歌聲停止時，烏龜便要去捉魚兒，魚兒要立即坐下才能避免被捉。

工具：烏龜頭飾 4 個、魚頭飾 10 個



組別：掃羅組

設計遊戲名稱：動物遊戲

遊戲玩法：

1. K3 預先繪製一些動物圖卡放入籃子中。
2. 當 K3 哥哥姐姐唱歌時，K1 小朋友在場地內自由走動。
3. 當歌聲停止時，便請一位 K1 小朋友從籃子中抽出一張動物圖卡。
4. 然後大家一起模仿這種動物的形態和叫聲，隨著哥哥姐姐的歌聲活動/行走，直至歌聲停了為止。

工具：動物圖卡 8 張、籃子 1 個



組別：約拿單組

設計遊戲名稱：傳紙球遊戲

遊戲玩法：

1. 將 K1 小朋友分為兩組，排成兩條直線坐下。
2. 兩位 K3 哥哥姐姐站在隊前，各手執一籃紙球。
3. 主持人數三聲後，各隊便逐一把紙球向後傳去。(兩位 K3 哥哥姐姐分別坐在最後面接球，放紙球在籃子內)
4. 最快把所有紙球傳到最後的一組便勝出。

工具：紙球 28 個、放有紙球籃子 2 個、空籃子 2 個



4. 教學反思及成效

在「我們的集體遊戲」活動中，K3 幼兒分為三組，自行討論遊戲設計的規則、玩法、人數等。同時，也討論了大家的分工安排，例如誰擔任主持，誰協助製作物資等。

在討論的過程中，有兩個組別很快達到共識，及安排好分工事宜，而有一組別則發生了意見不合的情況。於是老師安排已完成討論的幼兒先行製作物資，然後介入未有定案的一組，請他們想想有甚麼方法可以令每一位幼兒都有發言的機會。最後，幼兒嘗試放下自己的堅持，聆聽組員的意見及達成共識，投票選出一個最想玩的遊戲，然後進行分工。

老師發現，當放手讓小朋友自主去設計遊戲時，能給予幼兒很大的自由度。但因各有己見，容易產生衝突。這正是老師介入的好時機，引導他們學習處理衝突，促進他們的溝通能力發展。

各組別設計好遊戲後，先在自己班內試玩。當一組帶領遊戲時，另一組便玩遊戲，而剩下的一組當觀察員，觀察同儕在帶領過程中的情況，以及玩遊戲者的反應。

在過程中，三組 K3 幼兒按著既定的分工帶領遊戲。有部分能夠簡單說出遊戲的玩法、帶領整個遊戲流程和擔任小助手角色；也有部分幼兒能力未逮，例如小主持的說話聲量過小、忘記了遊戲的玩法、表現較害羞；小助手不清楚自己的角色要怎樣做等。遊戲完結後，老師邀請充當觀察員的一組說出被觀察的一組值得欣賞和

足之處，幼兒只能說出小部分。然後，老師協助幼兒檢視整個遊戲過程，不同角色應如何配合等。

透過檢視遊戲過程和效果，幼兒逐漸發現在帶領遊戲時所出現的問題，然後嘗試建議不同方法，例如請小主持手持麥克風說話以擴大音量，邀請遊戲的主要設計者或提議的人負責擔任小主持等。

K3 幼兒在班中試玩多一次之後，便邀請 K1 小朋友來共同遊戲。高班幼兒的表達按次愈來愈流暢，能自行說出遊戲玩法，逐漸熟習自己的對白和掌握自己的角色。在最後一次檢視活動時，幼兒能說出欣賞自己的地方，例如勇於嘗試的表現、投入遊戲、能夠協助 K1 小朋友遊戲、說話聲量較前提高等！整體而言，幼兒喜愛自己所設計三個集體遊戲，也很享受帶領 K1 幼兒遊戲的過程。

幼兒在遊戲中看到遊戲設計的不足之處，也能夠反思自己帶領的過程，並提出要改善的地方和方法。在老師而言，發現幼兒在遊戲中玩得開心之餘，原來也學習了觀察、思考和表達，不知不覺地經驗了設計→實踐→反思改善的自評歷程呢。

老師也從中不斷成長，學習如何引導幼兒思考問題、處理困難，及讓他們自行找出答案！

「遊戲·學習·成長」，不但是幼兒在成長，老師也是在成長呢！

基督教香港信義會天恩幼兒學校

遊戲紛紛 FUN-活動照片



幼兒在小組中討論遊戲設計和所需物資



一起製作道具頭飾



擔當主持人帶領幼兒班玩遊戲，也有組員參與其中，協助學弟和學妹們玩。