

香港中文大學 教育學院
大學與學校夥伴協作中心

優質教育基金主題網絡計劃—大專院校
「遊戲·學習·成長」計劃 2020-2021
總結分享會

26-6-2021

主題:遊戲教學的課程領導

- 九龍迦南中英文幼稚園
- 中華基督教會望覺堂賢貞幼稚園

本校推動遊戲教學

- 教師的專業教學設計、學校空間及課程編排的配合；
- 課程領導者的帶領與協調
- 校長及課程主任會分享如何建基於校本課程的優勢，因應學校獨特的環境作出靈活的調配，並考慮教師的教學範式而開發出既活潑又有趣的遊戲教學，同時推動校內的教師建立專業學習社群。

課程領導如何協助老師反思？

- 教學設計
- 教學技巧
- 活動的趣味性
- 時間運用
- 幼兒的參與

課程領導如何「放手」？

- 課程的剪裁
- 對遊戲觀念的改變
- 時間及空間的運用
- 3E-賦權、表達、探索
- 同儕間合作

未來發展及教師專業社群的建立

- 三年發展計劃
- 首年先於各級引入切入遊戲
- 逐步優化老師策劃及帶領遊戲的技巧
- 同儕觀課及友校交流

我們常見問題

1. 太多內容,失去重點
2. 有時會忽略幼兒的生活經驗
3. 過於著重高結構物料,落在「似唔似」的問題上
4. 課程之間的橫向/縱向連繫
5. 家長參與性不足
6. 著重活動,忽略回顧及計劃
(plan, do, review)



Why是遊戲？以「遊戲」為中心？

課程4大元素：目標、內容、方法、評估

先一同遊戲：

每次都有遊戲，讓教師先經歷遊戲的樂趣、
解難、協商、溝通.....

「做」遠勝於「講」！
幼兒如是！成人如是！
課程領導更是！

參與、參與、再參與

一切的改變從參與開始
課程領導的角色那麼多,但所有角色都是
面向別人,而不能閉門做車
所以參與在其中是關鍵

充份參與的挑戰： 課程VS行政

決定做那樣時,很多時考慮其:

~重要性

~緩急性

主題書

立刻完全摒棄

→ → 在這基礎上先好好運用

都是從已有經驗開始!

課程只有合適與更合適!

課程沒有對與錯!

Empower

賦權教師去設計課程

課程推行必須要靠老師

選擇權 → → 擁有感 → → 承擔感

- 被尊重和接納
- 勇於表達
- 自信心增強

Explore

探索不同方法的可能性
引發好奇心和興趣
親身參與
在鷹架下，逐步思考、解難

Express

課程推行需要充分溝通
讓教師充分表達
多元方式/途徑表達

- 有信心地與別人溝通
- 建立彼此尊重
- 相同教案,不同演繹

學校的改變

- 建立團隊共同備課的文化
- 以知識、技能、態度方面訂定設計框架
- 教師對遊戲教學的認同和肯定
- 教師看見幼兒在遊戲時的表現，感到雀躍和興奮





改變是可能的！！！！！！！！！！
成長就是改變！
教育的目的就是成長（改變）

我相信：

教育的授體-學生

教育的賦予者-教育工作者

都能持續成長！

持續更新改變！



主題：教學實踐經驗

- 浸信會培理學校
- 救世軍白田幼兒學校
- 香港道教聯合會圓玄幼稚園
- 駿發花園浸信會幼兒學校

The page features several realistic water droplets of various sizes scattered in the corners. In the top-left, there are several droplets, including a large one and a few smaller ones. In the top-right, there are two droplets. In the bottom-right, there is a cluster of droplets, including a large one and several smaller ones. In the bottom-center, there are three droplets of different sizes.

級別：高班
主題：奇妙的水

總目標

透過遊戲和學習活動，兒童能

知識：

1. 認識水的來源
2. 認識水的用途和特點
3. 知道水的形態

技能：

1. 探索及觀察冰塊溶化的現象
2. 探索會在水中溶解的東西
3. 觀察水的流動及承托力
4. 觀察東西浮沉

態度：

1. 能欣賞冰雕的外形
2. 建立珍惜用水的態度
3. 培養節約用水的習慣
4. 培養公德心

故事引入

利用<<小水點的旅行>>作引入，讓幼兒初步認識水的循環，並提問幼兒.....

增潤遊戲

副題一：水的認識

- 校園小偵探：幼兒找尋學校的水源及水流動的情況。
- 水的迷宮：嘗試利用水管設計水的迷宮，觀察水的流動。
- 企鵝站冰塊：認識水與環境及動物的關係，了解冰川融化對極地動物的影響。

小任務

- 記錄於家中用水的情況
- 與家人訂立珍惜用水的計劃

增潤遊戲

副題二：好玩的水

- 音樂水杯：探索利用細棒敲打不同容量的水的水杯所發出的聲音
- 冰雕之美：欣賞冰雕影片，然後運用四肢創作冰雕的型態
- 救救小玩具：嘗試用不同方法把冰塊融化，取出冰塊內的玩具，了解冰遇熱便融化。
- 水槍噴噴噴：利用水槍、噴壺作噴畫，觀察水混色的效果。
- 溶解實驗：用冷水與熱水沖不同的飲品，觀察兩者的分別。
- 浮沉實驗：幼兒自選物品，或把泥膠搓成不同的形狀放於水中進行浮沉實驗。
- 大力士小水點：把錫紙搓或摺成不同形狀，令其沉於水中，又把小熊放在不同紙質的小船上，觀察不同質料的小船於水中的承托力。

小任務 幼兒自行清洗及晾乾小毛巾，觀察小毛巾由濕變成乾的過程。

校園小偵探 X 水的迷宮

活動目標：

- 認識水的來源
- 觀察水的流動

團討：

- 發現水向下流
- 當水管內水流太急或太多時，水會流到其他地方(如向上流、倒灌)
- 明白大廈的水的傳遞方法

水槍噴噴噴

活動目標：

- 觀察水的流動
- 觀察混色的效果

團討：

- 發現水槍內的壓力令水噴出來
- 水向下流
- 混色的變化
- 可用顏色水在畫紙上寫字

總結：

幼兒對遊戲學習的得著

- 幼兒投入及享受遊戲的樂趣
- 學習更主動
- 提升觀察力及探索精神
- 多留意身邊的事物，將所學應用於日常生活中
- 對所學知識更深刻
- 提升語言表達能力
- 提升協作及溝通能力

老師的反思及建議：

- 老師宜賦權給予幼兒更多思考與探索空間
- 老師把握時機介入幼兒的遊戲中作為玩伴
- 鼓勵幼兒表達他們心中所想
- 持續鼓勵幼兒將所學應用於生活中
- 善用團討總結學習
- 在遊戲教學評估中，宜更立體全面作評估



級 別：高班

研習主 題：樹木



第一階段—切入遊戲

老師在幼兒進行切入遊戲時的觀察

幼兒對植物的初步認識：

- 生長過程
- 不同大小和形態
- 需要水份
- 幼兒對樹木興趣最大

老師按幼兒的興趣發展專題研習方向：樹木

第二階段—「樹木」

- 幼兒輪流說出樹的外貌特徵時，他們發現各人所描述的樹都不一樣
- 教師適時加入遊戲—「樹木扮演大賽」
- 幼兒藉此認識不同種類的樹

幼兒對樹木結構產生興趣，並帶了各種樹木結構回校分享，如：樹枝、樹葉、花等，並放置在課室中

教師為幼兒加入了遊戲－「樹木大收集」，讓他們鞏固對樹木結構的認識及掌握樹木結構特徵

幼兒問「究竟怎樣才可以種出一棵大樹？」

把種子放在甚麼地方／甚麼材料才能令種子成功發芽？

幼兒進行團討，發現大家各有不同的想法。於是，幼兒們記錄了大家的想法，最後得出實驗條件，驗證一下到底哪個方法才有效讓種子成長。

	盆栽1	盆栽2	
1.水種	室外 陽光 淋水	室內 無陽光 淋水	/
	盆栽3	盆栽4	盆栽5
2.泥種	室內 無陽光 淋水	室外 有陽光 不淋水	室外 有陽光 淋水

他們每天仔細觀察及拍照紀錄。

- 把遊戲結合專題研習的探索活動、實驗等，幼兒對樹木的種類、結構已有所認識，並且掌握保護及種植樹木的方法。

幼兒說：

「樹木是生活中不可缺少的一部分。」

「要讓更多人知道保護及種植樹木的方法。」

經過一番討論後，

有幼兒提議將他們所學放入平日玩的「康樂棋」中。

經其他幼兒贊成後，他們將其改名為「樹木擲骰樂」。

遊戲 — 樹木擲骰樂

- 幼兒把自己設計的棋盤放置在地墊上，而每個棋盤亦有不同的指示，幼兒按當中的指示進行遊戲。
- 過程中，幼兒按著他們討論的遊戲玩法、所需遵守規則等來進行遊戲。
- 幼兒藉著「樹木擲骰樂」遊戲：
 - 總結專題研習所學
 - 學習與人協商
 - 培養同理心

教師反思

幼兒層面

- ✓ 遊戲激發幼兒的興趣與聯想，提升表達與創造力
- ✓ 遊戲自由度大，幼兒能發揮創意作不同的表達
- ✓ 引導性和指導性遊戲適合被動的幼兒，能焦點化學習範圍
- ✓ 幼兒的投入度上升
- ✓ 促進幼兒與人溝通的能力及互相合作的機會
- ✓ 使幼兒主動學習並提升幼兒的言語表達能力
- ✓ 提升解難能力
- ✓ 總結活動：遊戲→以幼兒為中心，由全班幼兒共同設計
- ✓ 幼兒體驗「自家製遊戲」：
 - ◆ 爭取公平
 - ◆ 非求勝負
 - ◆ 優化遊戲

教師層面

- 課程與遊戲設計緊扣本校的辦學宗旨和關注事項
- 教師具變革力與勇於創新
- 賦權予幼兒表達、提供開放和互動的學習環境→ 幼兒成為真正的遊戲者
- 教師的放手與介入，促進同儕間的鷹架，提升幼兒內在的學習動力
- 教師角色靈活多變，在不同角度了解幼兒的能力發展
- 教師積極討論與備課：以自己的專業、專長和創意設計出不同種類的遊戲，提升整體的專業能量與協作能力

課程領導層面

- 協助教師把課程與學校辦學宗旨及關注事項連結
- 領導層賦權讓教師有更大的發揮
- 前線與管理層的橋樑，實行與規劃中作協調工作
- 給予教師支持、肯定及讚賞
- 制定後續的培訓安排，檢視課程更新

總結

以音樂遊戲作切入遊戲 → 適合各年齡層

專題研習中加入遊戲 → 使探討的過程更豐富

以遊戲總結專題研習 → 實踐全人發展

級別：低班

主題：香港、交通

教學設計

- 由淺入深
- 培育學習興趣
- 由生活經驗出發，提升探索精神
- 增強他們的策劃及搜集資訊的能力
- 整合學習內容與生活經驗，在生活中運用和實踐所學，使學習產生意義

教學總目標

- **知識**：認識香港不同的地區 (新界/九龍/香港島/離島)、
認識香港有趣的地名、認識香港區域性的交通工具、
學習運用資訊媒體搜集資料
- **技能**：運用統計表進行投票、運用工具進行記錄、
學習預備旅行物品、設計和計劃行程
- **態度**：欣賞香港的景色、願意遵守遊戲規則、
樂於進行口頭報告、願意尊重別人的意見

有更多自由選擇的機會，更主動參與遊戲活動，並培養他們主動探索能力，提高學習動機

提升自信心，增強表達自己想法的能力和與人溝通的機會，也培養他們樂於分享自己的生活經驗

能提升自主選擇的機會，加強幼兒與幼兒之間的合作，發揮想像力，共同設計不同的遊戲

老師的得著：

課程設計方面

- 老師對活動目標及流程更清晰，能緊扣學校辦學宗旨和關注事項
- 課程設計能更貼近幼兒的學習需要

教學實踐方面

- 運用「3E」元素加強幼兒的全人發展
- 賦權幼兒參與設計遊戲活動
- 多提問，適時介入和鷹架幼兒
- 多互動，能評估幼兒的能力

級 別：高班

主 題：學校小農莊

學校小農莊

總目標

知識

- 認識植物的結構
(根、莖、果實、葉、花)
- 認識植物生長條件
(太陽、水、泥土、空氣)
- 植物生長過程
- 種植使用的工具
- 植物的功用

技能

- 搜集資料的方法
- 操作/運用工具
- 觀察、比較、記錄的方法
- 匯報、分享、表達
- 與同伴有效溝通和協商
- 解難方面的邏輯思維/創意變通
- 運用多元感官探索

態度

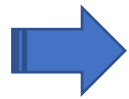
- 愛護植物
- 珍惜食物
- 欣賞大自然
- 感謝農夫辛勤耕種
- 感恩天父的創造與供應
- 探索精神
- 樂於分享，與人分享

學校小農莊

副題一：我是小農夫

遊戲 / 活動：

- 植物需要甚麼
- 植物小偵探
- 芹菜小實驗
- 我是小農夫
- 植物成長扮演遊戲



副題二：農夫的挑戰

遊戲 / 活動：

- 製作澆水工具
(1)(2)(3)
- 保護植物的方法
(1)(2)

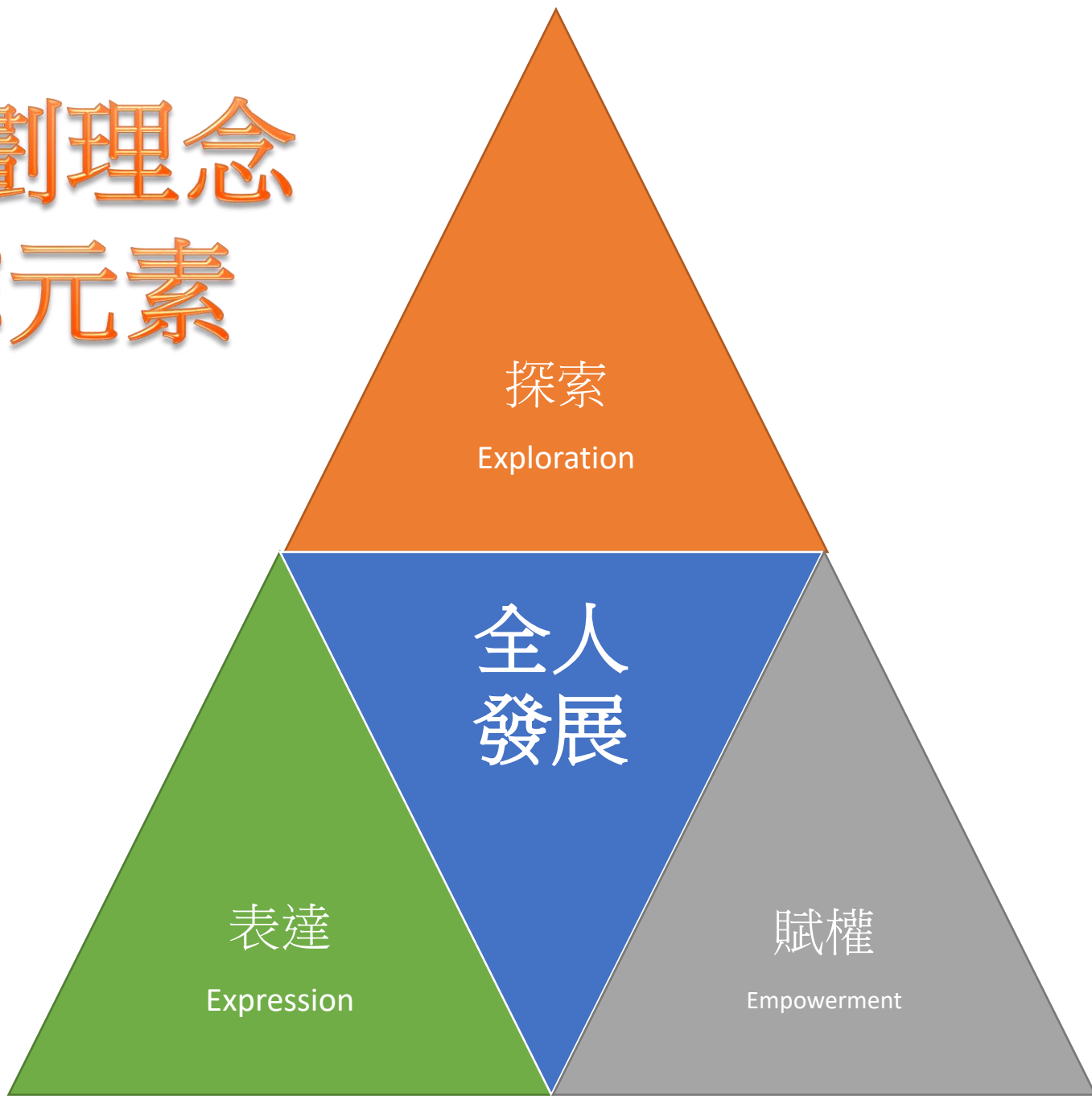


副題三：植物大豐收

遊戲 / 活動：

- 有趣的植物
- 植物顏色筆
- 豆芽美食分享會
- 植物感恩咕

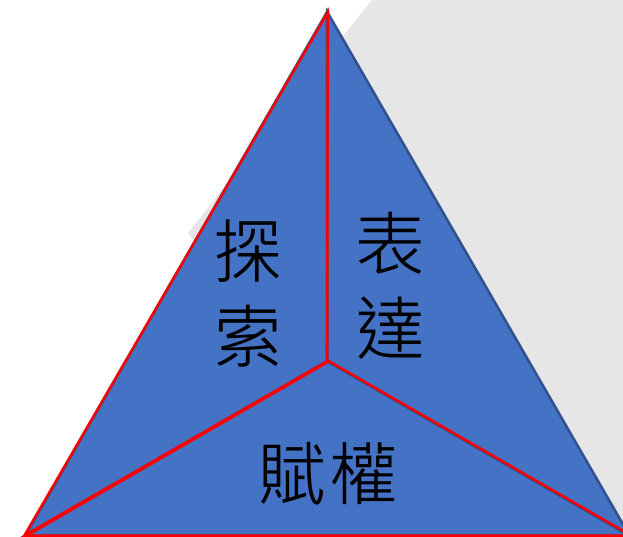
計劃理念 3E元素



副題一 遊戲：植物小偵探

學習重點：

- 認識根,莖,葉,花,果實
- 觀察及比較不同植物



副題一 遊戲：植物怎樣喝水？

學習重點：

- 認識植物能夠吸收水分

副題二 遊戲活動: 製作淋水工具

➤ 學習重點：

- (1)探索可以製作澆水工具的物料
- (2)能與同伴有效地溝通和協商，運用創意製作澆水工具
- (3)能分工進行小組匯報

- 老師製造了一個情境，在2日假期期間沒有替植物澆水
- 老師帶幼兒到戶外觀看植物的生長情況
- 幼兒發現泥土較乾
- 自發要製作淋水工具

副題二 遊戲活動: 運水大作戰

投選最喜愛的淋水工具

家校協作

- 家長體會孩子在學校遊戲學習的成果
- 家長更了解孩子的發展和能力



家長樂意與孩子一起「玩」

加強家校合作，遊戲學習概念
延伸至其他班級

幼兒的成長

教材套的限制→所學的知識更生活化

自主自決→學習動機強

創意、解難能力提升

表達內容豐富而清晰，對象多元

投入於小組討論、匯報

分工合作→協作能力提高

樂於與家長、老師、同儕分享成果



愛護大自然

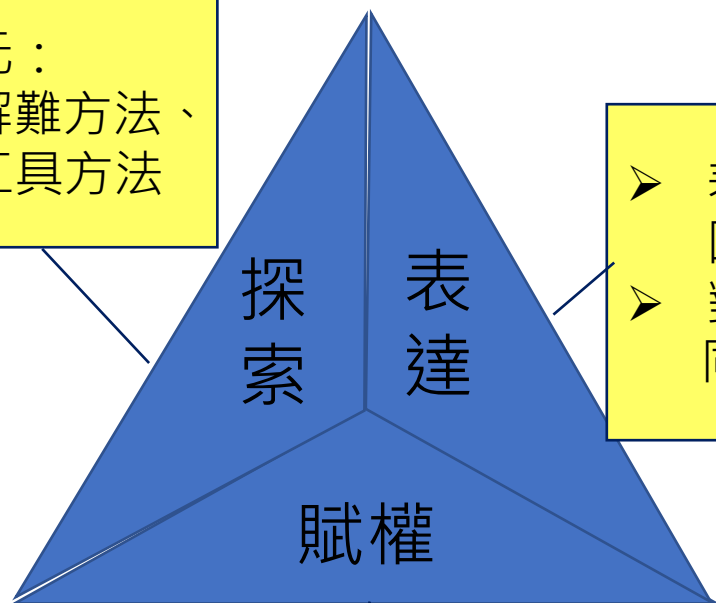
感恩農夫辛勞耕種 → 珍惜食物

運用各種探索、種植工具
靈活操控大小肌肉

欣賞植物的不同形態
善用植物、植物色素進行創作
設計不同工具

教學啟示

- 提供更開放性物料
- 給予幼兒充裕時間進行探索
- 探索內涵多元：
知識概念、解難方法、
物料、操作工具方法



- 表達形式多變：
團討、作品、投票
- 對象多元：
同儕、老師、家長

- 尊重幼兒想法，接納其意見
- 相信幼兒的能力，放手讓他們主導
- 盡量讓幼兒作自主自決：
玩法、物料、知識

老師體會...

★ 對遊戲教學的自信心提升

★ 享受與幼兒遊戲學習

謝謝