



**2016-2017年度  
佛教慈慧幼兒園**

**「遊戲·學習·成長」計劃暨  
「學前教育（全人發展）學校網絡計劃」  
總結分享會**

**戲有益 — 幼兒學習成長之路**

教學主題：食物／光和影  
推行班級：低班（4-5歲）  
分享老師：林佳妮老師 梁慧菁老師  
黃美琪老師 何寶儀老師



**「遊戲為本」的校本課程規劃**

- ◆ 以遊戲為本的學習
- ◆ 學生為學習之主導
- ◆ 重視自主探索、討論的學習過程
- ◆ 配合學生的生活經驗
- ◆ 讓老師和學生了解學生已有知識和興趣

**切入遊戲 + 課程**



**主 題：食物（餐盒裏的秘密）**

**日 期：2016年11月14日至12月2日（14天）**

**班 級：低班（4-5歲）**



**計劃實踐——切入遊戲**

**環境設置：超級市場**

## 超級市場製作概況



學生透過討論和合作，把他們一起收集的食物包裝盒作分類。



學生合作把食物放在適當位置上。



## 每日的分享和檢討



進行模擬超級市場遊戲後，老師與學生一起進行分享和檢討，並就問題思考解決方法，合作改善超級市場的設計。



- 由幼兒合作設置遊戲角（參與、老師賦權）
- 過程中，讓老師了解他們對「食物」主題的已有知識。

## 幼兒在「切入遊戲」以外的想法.....



問題一：收銀處活動空間不足，收銀員沒有足夠空間處理貨物。

原本設計：1張桌子左右各放1部收銀機

改善方法：多增添1張桌子，每張桌子只放1部收銀機

改善後...  
✓ 收銀處買賣過程流暢

## 幼兒在「切入遊戲」以外的想法.....



問題二：缺貨時，沒有人處理或幫忙？

問題三：貨物被顧客胡亂擺放。

改善方法：增設「倉庫」區域

增添「倉務員」角色



改善後...

✓ 貨物擺放正確和整齊

✓ 確保貨架貨源充足

## 幼兒在「切入遊戲」以外的想法.....

### 倉庫活動情況



點算、整理貨物

時刻注意貨架情況

補充貨物

回應顧客問題



14天超級市場的體驗  
學生的成長與轉變

- 學習動機和主動性
- 語言表達能力
- 社交技巧
- 思考能力
- 解難技巧
- 創意力



計劃實踐二一課程  
例子：農夫種菜小體驗



## 課堂背景

◆ 日期：2016年11月28日（計劃實行第10天）

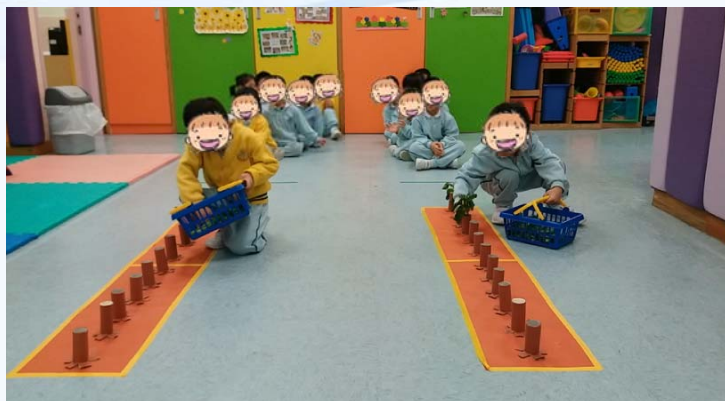
◆ 課堂教學目標：

- 知識
  - ✓ 認識農夫的工作
  - ✓ 知道珍惜食物的重要
- 技能
  - ✓ 能蹲下行走5呎
  - ✓ 能將菜苗放進指定位置（手眼協調）
- 態度
  - ✓ 珍惜食物
  - ✓ 培養感恩的心

## 教學流程簡介



## 農夫種菜小體驗



## 教學流程簡介



## 種菜小體驗後的回饋與感受

### 分享摘錄.....

- ◆ 「原來蹲住行**好叻**呀！」
- ◆ 「種菜真喺好熱**好辛苦**！」
- ◆ 「啲菜要**小心**啲放，唔喺會爛晒冇得食架！」
- ◆ 「**種菜要慢慢黎**，唔可以貪快，唔喺放唔到菜架！」
- ◆ 「種菜要種好耐好耐先長出黎！」
- ◆ 「農夫做嘢真喺好辛苦！」



## 教學流程簡介



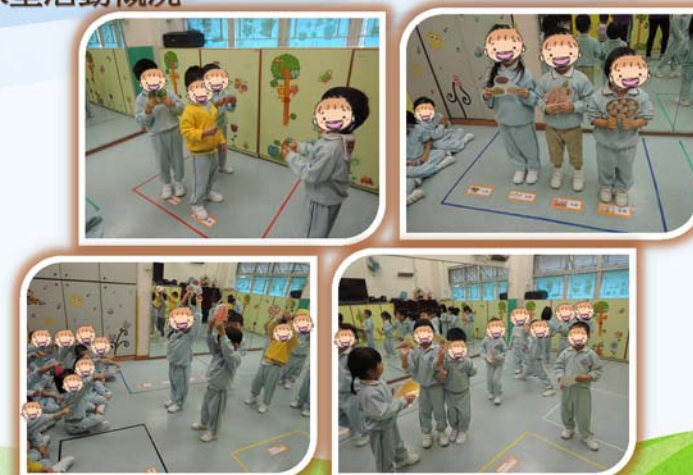
## 看布偶劇場時的反應與感受

### 看到獅子大王**浪費**小朋友們辛苦種的菜時.....

- ◆ 「唔好呀!!!」 (全體學生激動到站起來)
- ◆ 「啲菜我哋種得好辛苦架！」
- ◆ 「唔可以浪費我哋啲嘢食架！」
- ◆ 「你倒咗我哋啲嘢食，下次唔請你食架！」 (生氣)
- ◆ 「啲菜要種好耐先有得食，唔可以浪費架！」 (主張不浪費，並提出建議)
- ◆ 「你食唔晒都唔好倒咗佢，可以放雪櫃聽日先食。」



## 課堂活動概況



## 課堂活動概況



## 親子設計活動（設計健康早、午、晚餐）



### 從遊戲中學習 學生的表現與轉變

- 學習動機、投入感
- 參與課堂的積極性
- 思考能力
- 記憶程度



### 更值得鼓舞.....

- 能夠把已學知識應用至日常生活中
- 反思個人的飲食習慣並作出改善



## 切入遊戲分享－ 主題：光和影（大黑怪不見了）

日期：2017年4月24日至5月19日（14天）

班級：低班（4-5歲）

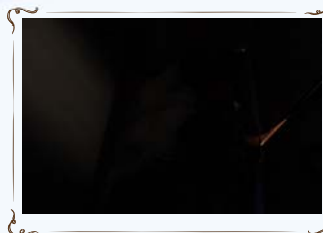
環境設置：遊戲實驗室－神秘小屋



## 遊戲實驗室—神秘小屋設計



## 「神秘小屋」—活動流程



活動情況：感受在黑暗環境中活動的感覺。  
 學生發現：在黑暗環境下，不能看東西。  
 活動建議：老師請幼兒明天帶些東西進入。



活動情況：在黑暗環境中玩玩具。  
 →傾向玩會發光的物品。  
 →把籃內物品分為發光體和不發光體。  
 學生發現：光能讓我們看到東西。  
 活動建議：下次只帶發光的東西進入。

## 「神秘小屋」—活動流程



活動情況：在電筒光下，學生運用肢體動作、中空圖卡和玩具來進行探索，其後玩手影遊戲，更合作創作故事。

學生發現：有光才有影子；  
 影子是黑色的；  
 影子形狀與實物相似；  
 影子隨實物移動。

學生發現及親自檢證：影子形狀與實物相似；  
 影子隨實物移動；  
 影子的大小與實物和光源之間的距離有關。

## 總結和反思

### 對於切入遊戲的體會.....

- ◆ 切入遊戲應全權由**學生主導**，奉行自主探索，老師盡量不介入活動，只是作為資源提供者。
- ◆ 相信學生從探索、發現、驗證、了解事物之間的關係、再深入探索、新的發現、驗證.....如此**不斷思考**，有助提升其學習技能，達致有效的自主學習。
- ◆ 遊戲後的**團討**甚具意義，讓學生表達和分享其發現，由老師協助他們**整理知識**。

### 對於課程編排與設計的體會.....

- ◆ 編排和設計課程內容時，可嘗試以**學生的發現作為基礎**，以整理出一個適合自己學生的課程。
- ◆ 課程需與學生的**生活經驗連結**。
- ◆ 知識量及其深淺程度，應以學生能力為根本，**課程內容適可而止**。