

香港中文大學 教育學院
大學與學校夥伴協作中心
「遊戲·學習·成長」計劃
總結分享會

一切遊戲從「噴火龍」開始

竹園區神召會太和康樂幼兒學校



學校背景

- ◆ 本校是一間由基督教團體開辦的非牟利長全日制的幼兒學校，課程主要根據辦學宗旨及理念設計
- ◆ 三年前學校作課程改革，以繪本朗讀為教學模式，提升幼兒語文能力及閱讀興趣
- ◆ 前年起開始推行高瞻教學，推動幼兒自主及主動學習
- ◆ 本年度則以遊戲教學策略為關注事項，一方面加強教師的教學技巧，配合免費幼稚園教育，一方面提升幼兒對學習的興趣，促進全人發展

學校團隊對遊戲教育的理念

我們堅信...

- ◆ 遊戲對幼兒有一定的價值，遊戲能孕育孩子的成長，為孩子的智力、社交、體能及情意發展建立良好的基石。
- ◆ 遊戲啟動了孩子的學習意慾，配合不同孩子的學習需要。



(Canadian Council on Learning, 2006)

在設計遊戲時，我們希望...

- ◆ 幼兒能**自發地**參與
- ◆ 幼兒能**自由自在**進行
~可以自由地表達自己的內心
~顯露個人的潛在能力
- ◆ 幼兒能**愉快地**進行
~是一種享受
~可探索周圍的事物，從中得到樂趣



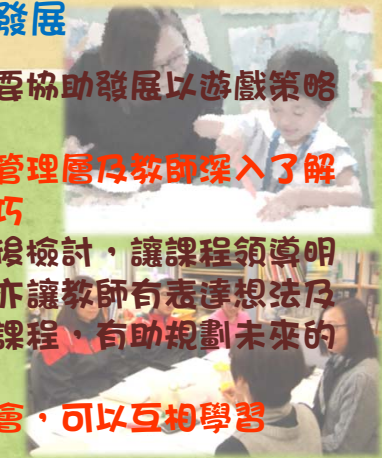
(盧素碧·民78)

設計遊戲前...

| 遊戲類別 (認知層面) | 遊戲階段 (社會層面) |
|-------------|-------------|
| 功能遊戲 | 獨自遊戲 |
| 建構遊戲 | 旁觀遊戲 |
| 象徵性/戲劇遊戲 | 平行遊戲 |
| 規則遊戲 | 聯合遊戲 |
| | 合作遊戲 |

中大的支援如何配合學校的發展

- ◆ 中大團隊配合學校校情需要協助發展以遊戲策略為基礎的校本課程
- ◆ 透過一系列的工作坊，讓管理層及教師深入了解遊戲教學及課程應用的技巧
- ◆ 通過共同備課、觀課及課後檢討，讓課程領導明白其角色及帶領的技巧，亦讓教師有表達想法及深層反思的機會，以回饋課程，有助規劃未來的課程
- ◆ 教師有跨校群組交流的機會，可以互相學習



教學前準備

班別：K2

主題：繪本創意活動——我變成一隻噴火龍了(情緒)

時段：3/4-5/5/2017



共同備課

《我要變成一隻噴火龍了》—故事大綱

- 波泰是一隻會傳染噴火病的蚊子，他喜歡吸壞脾氣人的血。有一天，愛生氣的阿古力被波泰叮了一口，竟開始不停的噴火。對一隻怪獸來說，不停的噴火有多不方便啊！阿古力要怎樣才能滅火呢？



教學總目標

切入遊戲

知識

1. 認識火帶來的傷害 / 災害
2. 認識滅火的方法
3. 認識在遇到火警時的逃生方法
4. 認識不同的情緒及其詞彙 (生氣、討厭、驚)
5. 認識不同程度的生氣
6. 認識生氣時的表現 (表情、動作、語氣)
7. 認識多元的方法表達情緒 (圖像的顏色、音樂)
8. 認識情緒的表達方法
9. 認識處理情緒的方法

副題一：危險的火

技能

1. 運用合適的語氣表達
2. 觀察插圖
3. 以合適的方法處理情緒
4. 朗讀故事時配合表情及動作
5. 句式運用：「我覺得____，因為____。」
6. 觀察及辨別他人的表情

副題二：情緒多面睇

態度

1. 樂於表達個人情緒
2. 懂得以同理心考慮別人的感受
3. 學習體諒 / 包容別人
4. 提高個人的安全意識，避免接觸火種

副題三：情緒表達123

切入遊戲~火燒尾巴



副題一：危險的火

學習重點：

1. 認識火帶來的傷害及對環境的災害
2. 認識滅火的方法
3. 認識在遇到火警時的逃生方法



逃生三寶拼拼拼



防火過三關



勇敢消防員



滅火物品大分類



滅火拍拍卡



齊來滅火



危險的火

滅火有辦法

火警哪裡逃

副題二：情緒多面睇

學習重點

1. 認識情緒（詞彙）
2. 認識表達不同情緒的方法
3. 認識生氣時的表現（表情、動作、語氣）
4. 句式運用：「我覺得____，因為_____。」
5. 朗讀故事時再配合表情
6. 樂於表達個人情緒

情緒你好嗎?



情緒面譜

傑傑的情緒



大砌圖

情緒多面睇

情緒過三關



副題三：情緒管理123

學習重點

1. 處理不同情緒的方法
2. 利用多元的方法表達情緒（圖像的顏色、音樂）
3. 以正面的方法處理情緒
4. 懂得以同理心考慮別人的感受
5. 樂於包容／體諒別人



我感到...



表達、分享

什麼情緒？
讓我舒緩的方法

當我憤怒時，我會

憤怒時，用句子表達

波奈捉生氣的人

情緒數字球

家長參與

親子工作紙

家長工作坊

以3E學習成效分析

| 探索 (Explorative) | 表達 (Expressive) | 賦權 (Empowered) |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">✓幼兒對四周產生好奇心及學習興趣✓幼兒主動參與✓逐步思考、創作和解決難✓透過觀察，發現異同或特別之處✓嘗試不同的方法解決探索的問題 | <ul style="list-style-type: none">✓能用心聆聽✓能用口語清楚地分享生活事件✓能用多元的作品或方法表達想法✓能有信心地與別人溝通✓能在表達的過程中控制情緒及尊重別人 | <ul style="list-style-type: none">✓獲賦權後能有自主選擇的機會✓幼兒的選擇和意見被接納後表現樂觀積極✓獲賦權後能提升學習動機✓獲賦權後能增強自信心✓獲賦權後能勇於承擔責任 |

實際困難及反思

整個過程中，老師面對不少的困難…

- 課室管理和時間分配問題
- 幼兒之間出現爭執的情況，例如：爭奪物料
- 如何讓情緒高漲的幼兒冷靜團討，讓老師與幼兒有一個活動的總結時間
- 如何清晰評估每一位幼兒學習表現呢？
- 對於不同學習差異的幼兒應如何設計遊戲活動呢？
- 是否每日都提供大量的遊戲予幼兒作學習，偶有不是以遊戲作途徑，幼兒會否失去學習動機呢？
- 遊戲未能達到當天的學習目的

改善及建議

- 老師可以在每天的遊戲活動後，放於角落中作延伸，並把相關的學習概念於音樂及體能活動時間進行，讓更多幼兒有參與遊戲的機會→老師可全面地評估
- 遊戲後，老師可先轉換環境或作一些簡單的舒緩高漲情緒的活動，如：深呼吸、喝水等→舒緩情緒後才作團討
- 設計遊戲時可設定高、中、低三個不同的層次由淺入深或由能力高的幼兒協助能力較弱的→兼顧不同能力的幼兒
- 每天平衡動靜活動的時間，提供多元化有趣味的學習方式→提升幼兒的學習動機
- 老師可在活動遊戲作即時的調節，教學設計只是文字上的表達

改善及建議

- 憑良心，盡本份
- 建立良好「關係」(家長、老師、幼兒)
- 善用遊戲的優點(具彈性、多次重覆)
- 善用兒時的遊戲
- 善用遊戲的物料資源

未來計劃

- 擴展至全校推行
- 鼓勵老師逐步將遊戲教學滲入課程，如：教材形式
- 加強老師遊戲前後的團討技巧
- 提升老師評估

總結

讓我們走進童心世界，和孩子們
一起學習，一起成長。

