

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

佛教陳策文伉儷幼稚園

2018-2019

「我的家」

教學實踐經驗分享

23/2/2019

核心工作小組：

張家兒校長 周麗儀副主任 陳凱婷老師 葉穎琪老師
陸綺陽老師 趙雪麗老師 李倩瑜老師 許冬鈴老師
葉銘兒老師 陳曉蕙老師



辦學宗旨及課程設計理念

辦學宗旨：

以佛陀教化為辦學宗旨，秉承「明智顯悲」的校訓，

培養「自利利他」的品德價值觀，學懂珍惜與感恩，

懂得惜福再造福。



課程設計理念：

課程根據辦學宗旨，以兒童為主的理念，從學生的生活經驗出發，綜合本年度的學校關注事項，以遊戲教學作為策略，促進學生自主及自發地學習，並以慈悲精神，培育幼兒良好德慧(關懷)，使他們得以全人發展。



主題架構圖-我的家(K1)



總目標：透過主題「我的家」的多元學習活動，幼兒能夠

知識：認識家庭成員的稱謂及特徵(角色及能力)、認識表達情緒(開心、不快)的方法、認識家居設備的名稱

技能：提昇自理能力及表達能力

態度：樂意表達關愛家人、培養對家的歸屬感、培養早睡早起的生活習慣



切入遊戲：老師設置家的角落(睡房/客廳/洗手間等)，擺放不同家庭角色的頭飾/衣服/物品(報紙、成人及幼兒的衣物)，讓幼兒扮演不同角色。此外老師適時可增加擺放不同的傢俱，也可讓幼兒自行創建傢俱。

主題架構圖-我的家(K1)(續)

我的家有誰？
(關係與相處)

- 認識家庭成員的稱謂(媽媽、爸爸、兄弟姐妹、祖父母)
- 知道自己是家中的一份子
- 觀察家庭成員的外貌特徵
- 認識和體驗長輩的角色
- 學習與父母、兄弟姐妹相處
- 學習表達情緒(開心/不快)
- 知道一些愛護家人(長輩)的方法
- 樂意向家人表達關懷



我的家有甚麼？
(家居設備及家庭生活)

- 認識家居設備的名稱
- 學習配對不同的家居物品和地方(例:圖片配聲音)
- 學習自行收拾
- 知道要保持家居清潔
- 知道要承擔家庭責任(自理及小助手)
- 培養家居安全意識
- 培養有規律的生活習慣
- (早睡早起/自行飲食)



我在家做甚麼？
(家庭活動)

- 認識不同的親子活動
- 享受家庭生活的樂趣
- 知道減少使用電子產品





「我的家」

切入遊戲

目標：



- 老師透過切入遊戲探索幼兒對主題之知識、興趣。
- 學生在切入遊戲的環境中進行探索、建構。



切入遊戲

階段一：事前預備



主題開展前，老師邀請幼兒攜帶家庭的物品回校，以佈置主題活動角之用。



切入遊戲

階段二：基礎探索期



幼兒開始進入主題活動角進行遊戲，幼兒未被告知活動角所設置的是甚麼地方，幼兒可在內自行探索。



切入遊戲

階段二：基礎探索期

目標：了解幼兒對主題的已有知識、經驗、興趣

透過團討建立對幼兒對主題的初步概念

- ☞ 幼兒先自行在區角進行遊戲 **探索** **賦權**
- ☞ 幼兒在遊戲期間可自由分享所見 **表達**
- ☞ 團討：分享遊戲中對主題的初步認知 **表達**
 分享觀察中區角所缺少的部分及物品 **表達**
 幼兒按自己的興趣合作建構角落的不同部分

賦權

表達



區角遊戲

階段三：建構期



幼兒進行遊戲後，幼兒透過團討及相關經驗釐清主題是《我的家》，並自由地建構活動角內容，逐漸深化對主題的基本認知。



區角遊戲

階段三：建構期



目標：幼兒可初步對活動角進行建構
深化及實踐團討的內容

☞ 幼兒持續在活動角進行遊戲 **探索** **賦權**

☞ 幼兒在遊戲期間可按之前團討的內容
對活動角進行建構 **賦權**

☞ 團討：分享遊戲中自己所建構的事物與家庭的關係
幼兒持續分享在活動角的所見及
接下來的任務 **表達** **賦權**



「狐狸先生/小姐幾多點？」



知識：認識不同家庭成員的移動能力

技能：訓練身體移動和肢體協調的能力

態度：體驗長輩的角色(滲透培養關心家人的態度)

- 遊戲玩法：幼兒需選擇一種人物角色及所需道具
- 進行活動。他們需以「狐狸先生/小姐幾多點？」的玩法，讓幼兒體驗長輩平日的行動情況。
- 活動前準備：老師預備不同的道具，如放滿豆袋的書包、雨傘、繫腳用的卡紙等，讓幼兒體驗與平日不同的步行感覺。



「狐狸先生/小姐幾多點？」

- 目標：體驗長輩的行動能力

☞ 比較及分辨

☞ 第一次不使用道具 **探索**

☞ 選擇角色 **賦權** **表達**

☞ 第二次遊戲（使用道具） **探索**

☞ 團討：

1. 你所選擇的家庭角色平日會做什麼事 **表達** **探索連繫生活**

2. 在行動時，你遇到什麼困難？ **表達**

☞ 跟進事項（隨機浮現目標）：書包應該是誰拿的？



「狐狸先生/小姐幾多點？」



「狐狸先生/小姐幾多點？」



老師的角色

供應者

?

評鑑者

?

老師的角色

觀察者

啟迪者

學習
促進者

參與者

?



老師的角色



啟發幼兒思考及創意



安排及提供遊戲中所需
物料、時間及地方



觀察幼兒在遊戲中的表現

老師的角色



透過觀察幼兒的表現評鑑幼兒對新舊學習的應用及教學能否對應教學目標



如幼兒未懂得自發進入遊戲活動，參與能有效協助幼兒掌握遊戲的玩法



摒棄過往的教學法，樂做學習過程中的配角，從旁協助，讓學生更能掌握自己的學習空間，發揮他們的共通能力。

家校合作 - 物資小便條

佛教陳策文伉儷幼稚園
幫忙卡

親愛的爸爸媽媽：
為配合主題《家庭》的教學活動，老師請我們幫忙蒐集一些物品回學校，例如小童衣服、成人衣服、高跟鞋等，讓我帶回學校與同學一起進行活動，並於11月26日（星期一）或之前交回班主任。謝謝！

請在物品寫上學生姓名及班別

敬上



家校合作 - 親子活動工作紙



家校合作 - 親子活動工作紙



太難玩啦！



改變

增加家校合作的機會後，我們發現：

● 家長與學校溝通更緊密

● 家長主動分享學生家中的情況
(例如：抗拒親密接觸)



親子旅行

青蛙過河

親子旅行

➔ 增加親子間的合作 ♥



親子旅行

冰冰轉

親子旅行

➔ 增加親子間的互動 ♥



親子旅行

甜甜蜜蜜

親子旅行

➔ 增加與家人的肢體接觸 ♥



整體成效

家長、學生及老師三者受惠

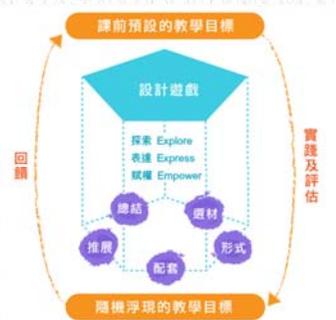
家長：
更了解學生在
校的學習

學生：
學生對課堂的親切感↑ 投入感↑
學習延伸至家中，更樂意表達
對家人的愛、展現對家的歸屬感

老師：
減低工作量
了解學生在家中的表現
家長對老師信任度↑



教學成效



設計 ↔ 實踐及評估 ↔ 回饋

設計 - 共同備課：

→ 構思更多點子，突破盲點

設計 - 主題架構圖：

→ 根據幼兒貼身的經驗，由淺入深

→ 每日教學活動的銜接

→ 回應總目標

實踐及評估 - 切入遊戲

→ 觀察幼兒的**已知**、**興趣**、**能力**，以作調整

→ 老師的角色**不判斷**、**不提供答案**、**多聆聽**

實踐及評估 - 隨機浮現的教學目標

→ **觀察及跟進**：表達能力？同儕討論？

教學成效 - 幼兒班的團討

老師的預期	首次團討情況
有問有答	✓
回憶活動片段	✓
分享生活經驗	✓

教學成效 - 幼兒班的團討

● 難點：幼兒班學生難以憑空回憶及表達其經驗

改善方法：

☀ 展示活動相片／實物 → 引起學生記憶

☀ 提問可連繫其生活經驗

☀ 準備開放式問題 → 引導學生回應

透過團討，

- 提升學生自信及表達能力

- 追溯及回憶的能力



隨機浮現的教學目標



在活動會出現隨機浮現的教學目標，老師需再作出跟進：

- 個人隱私？
- 洗澡人數？

→ 團討中帶出問題，引導幼兒思考

教學成效

設計 ↔ 實踐及評估 ↔ 回饋

◆ 回饋

- 老師心態上的轉變：
聆聽、尊重、對幼兒有期望
(如他們的想法、經驗、價值觀)
- 放下既有的**框架**，反而學得更多、更**適切**
- 在安全的情況下儘量給予**選擇**、自由探索的機會
- 希望幼兒能從遊戲中**愉快學習**，**建構探索能力**、**提升表達能力**、**培養關愛的態度**

