

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

教學資源

學校名稱	迦南幼稚園（景峰分校）
主題名稱	大黑怪不見了
教學目標	<p>知識：認識光的來源、光的用途、認識光與影的關係、影子的特性</p> <p>技能：能提升幼兒的探索、觀察、分辨和多元表達能力、與同伴合作</p> <p>態度：培養幼兒自主探索和勇於嘗試的態度、能對周邊環境的觀察和樂於表達自己想法和感受</p>
班 級	低班
教學時段	2021年5月3日至5月21日

課程設計理念：

課程以兒童為本位，以知識、技能、價值觀及態度為導向，綜合六大學習範疇，讓幼兒透過從中做學習。本年度學校關注事項是透過閱讀和遊戲策略，結合計劃中遊戲教學的3E學習成效元素：探索(Exploration)、表達(Expression)及賦權(Empowerment)，藉此加強幼兒主動學習及表達能力。同時，透過推行「我的行動承諾-感恩·珍惜·積極·樂觀」計劃，培養幼兒具有良好的品德和價值觀。

總目標：

知識：

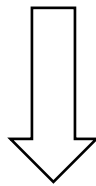
- 認識光的來源
- 光的用途
- 認識光與影的關係
- 影子的特性

技能：

- 能提升幼兒的探索能力
- 能提升幼兒的觀察能力
- 能提升幼兒的分辨能力
- 能提升幼兒的多元表達
- 能與同伴合作

態度：

- 能培養幼兒自主探索的態度
- 能培養幼兒的好奇心/對周邊環境的觀察
- 能培養幼兒勇於嘗試的態度
- 能培養樂於表達自己想法和感受



切入遊戲 / 環境佈置：

- 切入遊戲：請幼兒收集不同會發光的物品，讓幼兒自由探索。
- 環境佈置：利用布和帳篷製造一個黑暗的環境--「黑房」，讓幼兒在黑暗的環境中進行探索。

副題一：光從哪裡來？
(光的用途和來源-4天)

學習重點：

- 認識光的來源及用途
- 能自行探索不同會發光的物品
- 能勇於進入黑房探索
- 能控制電筒照射的方向
- 能勇於嘗試
- 表達自己想法和感受

遊戲/活動

活動一：「捉光」

先給予不同的物品幼兒讓幼兒操弄，包括：電筒、燈飾、電燈等等，探索一下什麼物品會發光。之後再請幼兒利用課室內的物品把光收集，幼兒可自行選擇用不同的物品來找住光。

活動二：「黑房探險記」

老師先在課室內貼上不同的字卡，再利用黑色的布和紙把課室內的窗關上，之後讓幼兒拿著電筒，感受黑暗的感覺和明白到光的重要，之後請幼兒找出課室內的字卡，從而明白有光才能看到物品。

活動三：「迷人的夜景」

老師先向幼兒展示不同的夜景，讓幼兒欣賞一下。之後請幼兒在電筒上包上不同顏色的玻璃紙，觀察一下光的顏色有沒有改變。讓幼兒利用以上物品製造屬於自己班的夜景。

副題二：影子真有趣
(光與影的關係及影子的特徵-8天)

學習重點：

- 認識影子的來源
- 認識光與影的關係
- 認識影子的特性能
- 分辨透光和不透光的物品
- 能記錄及匯報觀察所得
- 樂於參與探索活動

遊戲/活動

活動一：「可不可以透光」

根據活動「迷人的夜景」，提問幼兒除了玻璃紙可以讓光穿過，還有什麼物品可以讓光穿過？之後請幼兒把透光和不透光的物品進行分類。

活動二：「影子變變變」

幼兒兩人一組，一位幼兒手持電筒，另一位幼兒做觀察。手持電筒的幼兒會從不同的角度去照射物品，而另一位幼兒就觀察不同角度的照射下，影子的變化。

活動三：「影子變大了」

老師用皮影戲講小動物長大的故事，當中小白兔變成了大白兔，都是用同一張紙偶，請幼兒猜猜如何把小白兔變大。引導幼兒發現影子大小與手電筒和布偶的距離有關。

教學遊戲

主題：大黑怪不見了

級別：低班

教學時段：3/5-21/5

上課日數：12天

活動名稱	學習目標	活動過程	教學準備
主題活動	<ol style="list-style-type: none">1. 認識光的來源2. 能自行探索不同會發光的物品3. 勇於進入黑房探索4. 能控制電筒照射的方向	<ol style="list-style-type: none">1. 引起動機：<ul style="list-style-type: none">- 老師把課室的燈關上，變成一個陰暗的室內，請幼兒感受陰暗的環境。- 與幼兒討論：<ul style="list-style-type: none">- 為什麼不能看得清周圍的環境？- 如何可以看到？- 除了電燈可以發光，還有什麼可以發光？- 課室內有什麼東西可以發光？2. 遊戲：「黑房探險記」<ul style="list-style-type: none">- 老師用黑色的布和紙把課室內的窗關上，並在黑房內放置了1-10的字卡。- 之後請幼兒拿著認為會發光的物品走進黑房。- 幼兒要根據老師的要求，找到指定數字的字卡。- 最後把字卡帶出黑房，交給老師。3. 延伸活動：<ul style="list-style-type: none">- 請幼兒兩個一組進入黑房，找出老師指定的物品，例如：鉛筆。- 完成活動後，與幼兒討論：<ul style="list-style-type: none">- 在黑房內看得清楚嗎？- 為什麼會看不到？- 光有什麼用？- 光重要嗎？	<ul style="list-style-type: none">• 黑房• 1-10 數卡

相片記錄



老師和我們一起討論什麼東西會發光。



我們在黑房中進行探索！



遊戲完結後，我們一起討論當中的新發現！



教學反思及成效

本校在《大黑怪不見了》的主題中結合了遊戲教學的3E學習成效元素：探索(Exploration)、表達(Expression)及賦權(Empowerment)，藉此加強幼兒主動學習及表達能力，而且以兒童為本位，於知識、技能、價值觀及態度為導向，讓幼兒可以從做中學。

在黑房遊戲中，老師會因應校本課程與幼兒的興趣，為幼兒佈置了「黑房」，透過低結構的教具和簡單的環境佈置，給予幼兒足夠的空間及時間自由探索，讓幼兒自行操弄，以增加幼兒對主題的聯想性，收集幼兒對是次主題的認知，增加幼兒在遊戲中賦權、探索、表達的機會。幼兒在是次遊戲中，獲益良多，幼兒可以在黑房中指出蚊燈、電腦和電話都會發光，可見活動引起幼兒對光與影的興趣。為了促進家校協作，老師亦邀請幼兒回家找尋不同會發光的物件，把課堂中學習到的知識帶到家中，培養幼兒對四周圍事物產生好奇心及學習的興趣，幼兒能主動參與遊戲活動，過程中幼兒能逐步思考、創作和解難。

參與了中文大學與學校夥伴協作中心的「遊戲·學習·成長」計劃，增加了老師對遊戲的認識，讓老師加強認識了遊戲的價值與功能。老師在備課會議中，老師明瞭在編寫教案活動時應注意儘量減少介入遊戲活動中，例如遊戲規則越少越好，多賦權幼兒在活動中自主選擇不同的物件進行探索及學習。而且釐清了老師在編寫活動時如何把學習目標與活動緊扣，令老師能更了解遊戲學習的模式和有效的推行方法。在實踐後反思會議亦了解遊戲完結後幼兒的團討時間十分重要，團討的環節可以加深幼兒在遊戲當中學到的知識、技能和態度，讓幼兒能夠與同伴、老師分享在活動中遇到的問題與發現。