

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

教學計劃

學校名稱：	香港神託會培真幼稚園
主題名稱：	我和(寵物)做朋友
教學目標：	<p>知識：</p> <ol style="list-style-type: none">1.認識寵物的名稱、外形特徵、生活習慣；2.與不同寵物的溝通相處和照顧方法 <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none">1.應用照顧寵物的技巧；2.提升幼兒的溝通技巧(包括聆聽、表達、理解、輪候、回應的聲量語調)3.應用多元表達技巧 <p>價值觀及態度：</p> <ol style="list-style-type: none">1 培養小朋友對於飼養寵物的責任感；2.培養孩子願意運用適切的技巧與別人溝通相處；3 培養尊重生命的情意
班級：	低班(K.2)
教學時段：	2021年4月12日至2021年5月21日

主題架構圖

主題名稱：我和(寵物)做朋友 (主題書：我想養小狗)

課程設計理念：

課程設計緊扣本園的辦學宗旨，培育幼兒在德、智、體、群、美及靈六育的均衡發展，根據幼兒能力提供適切的課程，提升小朋友主動學習；配合本年度的關注事項，持續啟發教師對遊戲教學的認識和運用，推動教師實踐遊戲學習及技巧，持續提升孩子主動操弄教學材料，讓孩子能做中學。

總目標：透過以遊戲為本的學習，讓幼兒認識一些動物的外形特徵及活動能力，認識與寵物相處的技巧，從而培養幼兒飼養對養寵物的責任感。

知識：認識寵物的名稱、外形特徵、生活習慣；與不同寵物的溝通相處和照顧方法

技能：應用照顧寵物的技巧；提升幼兒的溝通技巧(包括聆聽、表達、理解、輪候、回應的聲量語調)，及多元表達技巧

態度：培養小朋友對於飼養寵物的責任感；培養孩子願意運用適切的技巧與別人溝通相處；培養尊重生命的情意

切入遊戲/環境設置

1. 區角擺放不同的動物布偶、少量寵物用品及食物等，以及低結構性物料，如紙磚、空盒、空樽等，幼兒可按照他們的生活經驗、認知及興趣，進行模擬遊戲。
2. 老師觀察幼兒在區角進行活動的過程，例如他們會怎樣擺放物料、模擬進行甚麼角色，並於分組時間後與幼兒進行團討和總結角落遊戲的經驗，以了解幼兒的生活經驗和已有知識。

活動安排：主題開始頭三天，幼兒自由入角進行遊戲(老師在旁觀察)，在分組時間與幼兒團討，了解幼兒的已有知識和興趣，然後與幼兒一同建構角落。

副題一：可愛的寵物

學習重點：

- 認識寵物的名稱
- 認識寵物的外形特徵
- 認識寵物的生活習性（會與野外不同）
- 認識寵物居住環境/生活地方
- 認識寵物的喜好活動和能力
- 初步認識寵物的成長過程（胎生、卵生的基本概念）
- 觀察分辨寵物的外形大小
- 分辨寵物發出的聲音、情緒（運用多元感官）

主要遊戲活動：

- 寵物大電視
 1. 幼兒抽取圖卡扮演寵物
 2. 層次一：有道具
層次二：沒有道具
層次三：兩人合作扮演
- 寵物大風吹
 1. 幼兒掛著寵物掛牌進行「大風吹」的遊戲
 2. 層次一：一張掛牌
層次二：二張掛牌
- 用聲音找同伴
 1. 播放寵物的聲音，幼兒細心聆聽後，找出相配的寵物
- 寵物拼圖

副題二：愛護寵物

學習重點：

- 分辨寵物主要活動的地方（海、陸、空）
- 認識寵物日常會吃甚麼
- 認識寵物日常所需要使用的物品（食物、嬉戲）
- 認識寵物的衛生習慣/用品
- 認識與不同寵物的溝通相處/照顧方法
- 能運用適當的工具和技巧照顧護理寵物（日常衛生、生病/受傷）

主要遊戲活動：

- 創作一隻寵物（將會延伸至副題三）
幼兒利用不同的環保材料進行創作自己喜愛的寵物
- 糖糰豆
幼兒身上掛上寵物圖片或食物，聽音樂隨意行走，當音樂停下時，找相配的寵物/食物
- 我想要...
預備不同的食物圖卡，幼兒細心聆聽老師說出寵物的需要，幼兒從圖卡中找出配合的物件
- 寵物傳聲筒
- 家校協作
- 親子創作寵物棋盤

副題三：與（）做朋友

學習重點：

- 認識保護自己（正確接觸動物的方法）方法
- 了解動物的情緒、生病的表徵
- 運用與寵物溝通方法（模擬）
- 培養飼養寵物的責任感-
培養尊重生命的態度

主要遊戲活動：

- 誰是誰非？（如何對待寵物）
幼兒觀察不同的情景，判斷並走到指定✓和X地方，並分享正確做法
- 設計禮物給寵物
- 設計與寵物談天的區角
- 家校協作
- 家長觀察和記錄幼兒帶回家模擬照顧的汽球寵物或自己創作的寵物作品

<p>遊戲目的</p>	<p>是日重點: 善待寵物，做個盡責好主人</p> <p>知識：認識做個盡責主人的做法 技能：思考技能--分辨出正確對待寵物的行為 態度：培養對寵物盡責的態度</p>
<p>遊戲流程</p>	<p>遊戲：誰是誰非?</p> <p>-老師出示不同的情景，幼兒細心觀察。(例如: 有關寵物的常識、與寵物相處、知道寵物的情緒、生病的表徵、與寵物溝通方法、正確接觸寵物的方法) -播放音樂，幼兒邊思考邊散步 -音樂停下後，請幼兒根據不同的情景走到「✓」區和「✗」區 -全部幼兒一同檢視其他幼兒的選擇， -老師提問幼兒的選擇，幼兒分享原因 -欣賞選擇正確/合適的幼兒（你會……做，是一個（盡責的）好主人。）</p> <p>變化（當知道遊戲的步驟後）：幼兒負責抽選情境卡</p> <p>總結：團體討論時間</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 幼兒與同儕互動說說今天玩遊戲的感受。 2. 怎樣才是個盡責的主人？ <p>鷹架問題:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 主人每天可以跟寵物做什麼活動？ 2.2 主人如何知道寵物的情緒（開心/不樂……）/ 健康需要？ 2.3 如果寵物生病了，主人應該如何做？ 2.4 如果不想寵物生病，主人可以怎樣做?（視乎幼兒表現，挑戰題 - 另一思考角度） <ol style="list-style-type: none"> 3. 幼兒說一句承諾：我願意做個好主人。（加上自選動作，以肢體表達，例如: 雙手放自己心上）

教學反思及成效

幼兒方面：

透過遊戲，幼兒能認識做個盡責主人的做法，並能培養到幼兒關顧動物和友善照顧寵物的態度。在遊戲的過程，幼兒會專注地聆聽指示和觀察圖片，經過思考以判斷圖片情景反映中主人的做法，然後以行動表達意念。幼兒逐漸熟悉遊戲的步驟，並且需要思考時間也逐漸縮短。幼兒之間能互相提示和評估是否符合好主人的做法。團討時，幼兒樂於表達意見，分享遊戲所學所知。

課堂後，幼兒在區角遊戲中懂得運用得知照顧動物的需要，愛護動物；在「領養動物回家」的活動中也會實踐愛動物的態度。值得欣喜的是，幼兒們後來還能轉化為愛護學校公眾物品和為自己的事負責任的行為。

教師方面：

在主題的課程組織方面，因應幼兒的家庭背景和居住環境，他們未必有機會拳養寵物，教師把學習內容聚焦在協助幼兒認識和如何與日常見到的寵物友善接觸，例如貓、狗、小兔等，而省略了教材套所建議有關購買或領養寵物的內容。

在大肌肉活動場的環境設置和播放音樂有助幼兒更投入遊戲，教師也按幼兒的表現能調節遊戲的節奏和玩法。教師會以開放性提問，鼓勵幼兒思考和表達選擇走到「✓」區和「✗」區的原因，並接受幼兒的合理解釋。

在評估方面，有教師的課堂觀察，也加入生生互動評估(互評)的元素，希望有助幼兒互相觀察、欣賞和學習。

教師也多了觀察幼兒在教學遊戲後的表現，例如他們在區角中和學校生活中的行為，能知道幼覺把學習轉移實踐到生活中。

教師反思到在教學技巧方面，教師仍可提升帶領遊戲的技巧和表達，讓幼兒可以更容易掌握玩法。在家校協作方面，可以增加家長參與，除請家長回饋給幼兒在家模擬照顧寵物的情況外，也可表達他們對幼兒在本主題中的學習情況。

相片



K2A 班玩《誰是誰非》遊戲



K2B 班玩《誰是誰非》遊戲



幼兒分享選擇到「✓」區的原因。



幼兒分享選擇到「✗」區的原因。



K2A 班幼兒在團討中分享意念。



K2B 班幼兒在團討中分享意念。