

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

1. 教學計劃

學校名稱：	中華基督教會望覺堂賢貞幼稚園
主題名稱：	動物
教學目標：	<p>透過是次教學活動，預期幼兒能夠</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 知識： 認識不同動物的名稱、外形、特徵、生活習性及； 認識動物的成長過程及照顧動物的方法； 認識動物對人類的貢獻➤ 技能： 掌握照顧動物的方法； 提升把不同動物分類的能力； 增強觀察力、模仿動物能力及啟發創作能力（正向教育性格項目）➤ 態度： 培養照顧動物的責任心； 對大自然及動物存有感恩的心
班 級：	低班
教學時段：	2021年4月12日至5月7日（共4週）

2. 主題架構圖

主題：比比找媽媽(動物) 班級：低班 日期：12/4/2021-7/5/2021

課程設計理念：

在課程融入不同的元素(體能、音樂、正向教育等)，啟發幼兒潛能、盡顯所長，藉著培養幼兒愛護動物、愛惜大自然感恩的心，配合幼兒的發展階段。基於幼兒已有的經驗、能力和興趣，加入遊戲為主要教學以配合本年度的關注事項，「學習感恩、懂得珍惜、活出健康人生」從而增加幼兒的學習動機，藉以促進全人發展。

總目標：

- ~ 知識：認識不同動物的名稱、外形、特徵、生活習性；認識照顧動物的方法；認識動物的成長過程；認識動物對人類的貢獻；
- ~ 技能：掌握照顧動物的方法；增強模仿動物的能力；提升把不同動物分類的能力；加強觀察力；啟發創作能力(正向教育性格項目)
- ~ 態度：培養照顧動物的責任心；對大自然及動物存有感恩的心



切入遊戲：

放置動物模型：貓、狗、兔、魚和有關的食物、紙和筆等環境設置：張貼不同動物的海報、書籍、動物成長過程圖片、生活環境等圖片 活動安排：

1. 讓幼兒自由探索遊戲區內的不同動物作分類及了解等，老師從旁觀察。
2. 團討及總結是日經驗
3. 幼兒參與修訂
4. 增潤遊戲：

~副題一：認識濕地公園的動物名稱、外形和特徵；牠們生活的環境

~副題二：認識寵物的名稱、外形；牠們生活環境；成長的過程；照顧牠們的方法

~副題三：認識農場的動物名稱、外形；牠們生活地方；牠們成長的過程；對我們人類的貢獻

副題一：比比找媽媽
(五天)

預期學習重點：

- 認識濕地公園動物的名稱、外形和特徵
- 認識牠們的生活環境
- 認識其他不同動物的外形、生活習性、名稱
- 提升模仿能力
- 提升觀察能力
- 對大自然存有感恩的心
- 培養愛護大自然

遊戲活動

~ 挑戰變變變 請幼兒頭上戴了不同的動物的帽子，老師設定起始線和終點線，幼兒跟隨頭上戴的動物，做出指定的動物。(例如：老師設定一米距離，請幼兒模仿小兔子跳躍等距離位置、模仿烏龜爬行有障礙的物品、模仿小鳥越過翹起了籐圈等。

~ 動物大比較 老師利用四個籐圈放置招潮蟹、黑臉琵鷺、彈塗魚、鱷魚的圖片，然後利用一個盒放置牠們生活環境和食物，請幼兒利用跨、跳技巧把圖片放置的籐圈內。

~ 牠走我也走

幼兒身上掛了招潮蟹、黑臉琵鷺、彈塗魚的圖片，利用不同物品作障礙物。例如：平衡木、籐圈等。然後幼兒模仿身上的動物跨越障礙物。(遊戲為幼兒能力增潤及修訂程度)

~ 團討及總結

副題二：親親小寵物
(七天)

預期學習重點：

- 認識不同寵物的名稱、外形、生活習性和居住地方
- 認識動物的成長過程
- 提升模仿能力
- 提升分類能力
- 提升觀察能力
- 培養照顧動作的方法
- 培養照顧動物的責任心

遊戲活動

~ 動物配配碰 請幼兒頭上戴動物父母頭飾和牠們小時候的頭飾，當音樂播放時，幼兒模仿頭上的動物頭飾走動，當音樂停止後，父母立即找回牠們的子女。(播放 O McDonald)

~ 齊來照顧牠

幼兒頭上戴上動物頭飾站在籐圈內，另一位幼兒取一樣有關照顧動物的物品。例如：食物、清潔用物或居住的地方等。當聆聽老師拍搖鼓時，拿著照顧動物物品的幼兒四處走動；站在籐圈內的幼兒扮演動物的動作。當搖鼓停止後，拿著照顧動物物品的幼兒幫籐圈動物。

~ 動物挑戰站

請幼兒頭上戴了不同的動物的帽子，然後運用已學的體能技巧如：跳、跑、跳高等動作模仿動物的形態，越過重重障礙物。

~ 猜猜我是誰 請帶幼兒在神密盒內抽一張動物卡，然後請他模仿動物的動物或特徵。然後其他幼兒猜一猜。猜對後請扮演動物說出答案(遊戲為幼兒能力增潤及修訂程度)

副題三：我愛牠們
(八天)

預期學習重點：

- 認識農場的動物
- 認識農場不同動物的外形、名稱、生活環境及習性
- 認識成長過程
- 認識動物對人類的貢獻
- 提升模仿能力
- 提升分類能力及觀察力
- 對動物存有感恩的心

遊戲活動

~ 舊曲新詞 利用「多謝天父」的歌曲，幼兒改編歌曲內的歌詞。例如：多謝多謝「牛」多謝多謝「牛」，賜給我們牛奶。接著扮演小「牛」的幼兒說「多謝你們用心愛我，並發出「牛」的叫聲。

~ 內心獨白 二人一組其中一位幼兒扮動物，另一位扮演照顧動物者和照顧動物的動作。當老師走到他們的前面時，輕輕用手拍幼兒的肩頭時，照顧動物的幼兒說：「多謝您，賜給我們有雞蛋吃」然後可輪流更改角色。

~ 挪亞方舟

利用一對對不同的動物(雌雄動物)或(相同動物)的頭飾，幼兒聆聽音樂處走動。當聆聽馬鈴聲時，幼兒需配成一對走入籐圈內。

~ 我也像你

請帶著動物頭飾的幼兒躺在地墊上，然後另一位幼兒望著動物的動作和叫聲，然後站在牠前面的幼兒跟著做。(遊戲為幼兒能力增潤及修訂程度)

~ 團討及總結

3. 教學計劃

班 級：低班 題：超級大英雄(幫助

主 我們的人)

活動名稱：動物挑戰站

教學目的：1) 重溫不同動物的名稱及特性

2) 提升幼兒模仿力

3) 能越過不同的障礙物

4) 培養照顧動作的方法

活動時間	活動內容	教學資源
約 45 分鐘	<p>1. 熱身活動：請幼兒與老師一起做暖身活動。</p> <p>2. 遊戲活動：動物挑戰站</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 老師先設置障礙物，可利用不同物品作障礙物。➤ 然後，老師先拿出神秘箱，把不同動物圖卡放入神秘箱。➤ 老師為幼兒準備每人一個頭飾。➤ 第一層次：在起點處，幼兒需要抽出一種動物，並貼在頭飾上，然後幼兒需自行模仿圖卡的動物形態或聲音，並思考該動物會如何越過不同障礙物到終點，老師根據課堂時間作出安排，可抽取另一種動物重覆玩。➤ 第二層次：讓幼兒隨機挑選物品，引導幼兒設置不同而安全的障礙物，便可繼續進行以上遊戲。（活動可因應幼兒的學習情況來調節障礙物的擺放方式。 <p>3. 舒鬆活動：</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 請幼兒幻想自己是一隻小動物終於越過對岸快要到家了，一起放鬆自己，深呼吸五至十下，並慢慢步行走回課室。	<p>不同的動物圖片 頭飾</p> <p>平衡木 籐圈 紙磚 隧道</p> <p>障礙物</p>

活動花絮：動物挑戰站

請幼兒頭上戴了不同的動物的帽子，然後運用已學的體能技巧，如：跨、步行、跳等動作模仿動物的形態，越過重重障礙物，為動物六取合適的食物。



4. 教學反思及成效

透過二十日的主題教學（動物），老師先以主題書引入動機，繼而從幼兒（自身生活經驗）近至遠（較少接觸的概念），延伸出「寵物」及「農場的動物」的副題，讓幼兒可以更易吸收及內化。

在整個主題的設計遊戲當中，老師們會根據幼兒的經驗、興趣、能力加入了體能、音樂、正向教育等不同的教學元素，讓幼兒易於投入，積極參與於活動之中，持續地保持好奇心，樂於學習，從玩中不知不覺地汲取知識，增加幼兒的學習動機。而透過家長與幼兒帶回來的親子作品的回饋，有助老師了解幼兒的學習需要，更彰顯出家校合作的契機；此外，根據他們的回饋，讓老師更有效為教學活動作出調適，啟發幼兒潛能、盡顯所長，以幼兒為本，讓其主導學習，達致教學的目標，而其成效顯著，相輔相成。

總括而言，在遊戲計劃的實施中，老師更放心給予幼兒更多自主賦權的機會及思考的空間，讓幼兒勇敢地自行探索及自由表達，從而增強幼兒的自信。最後，「遊戲」能締造出一個更愉悅、更優質的學習環境及教學模式，讓彼此從玩中學習。

