



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 2021-2022  
總結分享會



耀東浸信會幼稚園  
YIU TUNG BAPTIST KINDERGARTEN

遊戲教學的評估

主題:家裏的小風波(K2)

30-7-2022



# 總目標

## 知識

- 認識自己及家人的情緒
- 認識家庭成員與自己的關係

## 技能

- 掌握與家人溝通和建立關係的方法
- 掌握處理自己情緒的方法

## 態度

- 培養幼兒關懷家人的需要
- 樂於表達自己的情緒
- 享受和家人相處的樂趣

# 遊戲教學評估的觀察與分析

表面情況

參與遊戲  
投入遊戲  
物料充足  
時間適當

深入分析

兒童發展  
興趣動機  
學習需要  
教學設計  
教學策略

發現亮點

改變玩法  
解難突破  
創新理解  
隨機目標

# 遊戲教學評估的跟進與回饋

教師角色：  
評估者



# 切入遊戲

評估：幼兒與主題相關的生活經驗和知識

- ▶ 佈置一個「**家庭角**」，提供家庭成員圖卡掛牌、手偶、家中日常用品等，供幼兒**自由遊戲**。
- ▶ 幼兒進入區角時可以自選扮演的角色，並表現出在家中會進行的活動，老師盡量避免過份介入主導，從中**觀察**幼兒對「家庭」以及「情緒」兩方面的已有知識，老師並且與幼兒一起**團討**，進一步**了解幼兒**的想法，從而**調整**之後的教學計劃內容。





廚房

房間



飯廳

客廳



# 浴室



# 遊戲教學評估的觀察與分析



房間

表面情況

參與遊戲  
投入遊戲  
物料充足  
時間適當





## 房間

透過切入遊戲...

- 觀察:了解兒童的已有知識、興趣和經驗;
- 跟進:調節學習內容

可是老師觀察遇到困難...

# 觀察與分析 → 跟進與回饋



房間

深入分析

兒童發展  
興趣動機  
學習需要  
教學設計  
教學策略

物料環境

改變空間

人數比例

減少/增加  
選擇物料

即時介入  
調整



正面



背面



成效:更清楚地觀察幼兒遊戲中的表現



# 遊戲教學評估的觀察與分析



洗衣機

深入分析

兒童發展  
興趣動機  
學習需要  
教學設計  
教學策略



# 遊戲教學評估的觀察與分析



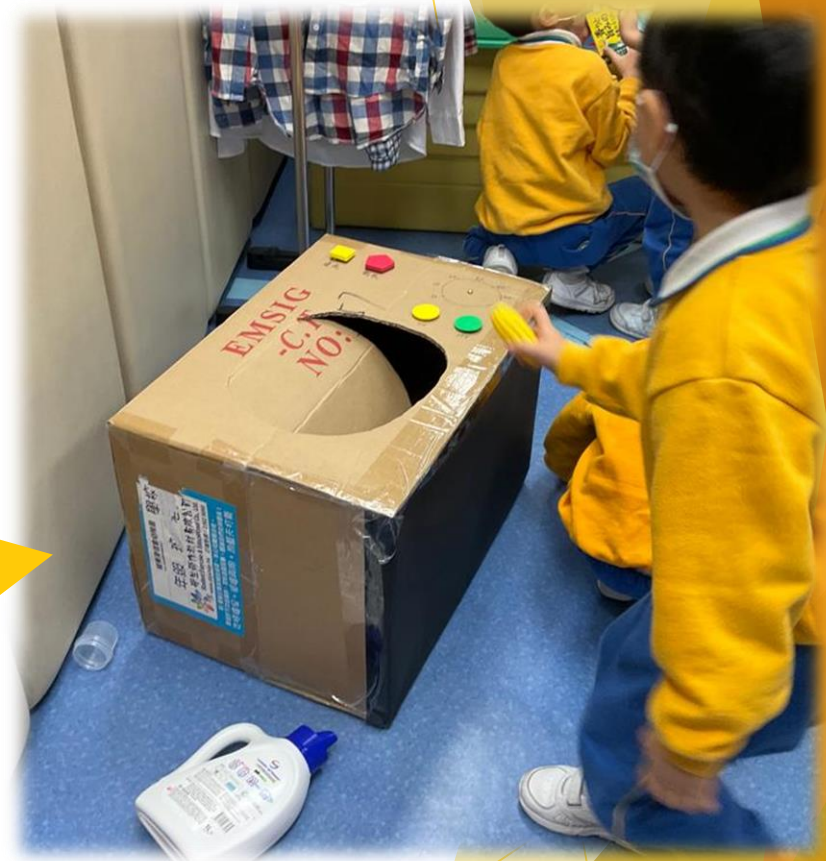
發現亮點

改變玩法

解難突破

創新理解

隨機目標



洗衣機

# 老師，如何反應？



## 洗衣機



(內心矛盾：停止？繼續？)

### 老師角色

- 從旁觀察及記錄幼兒遊戲時情況
- 宜忍手忍口，儘量避免干預幼兒遊戲
- 避免運用「建議行動」的語句



# 遊戲教學評估的跟進與回饋



## 洗衣機

### 介入形式

參與: 平行遊戲、  
共同遊戲

提示: 語言、行為

### 物料環境

人數比例 改變空間

減少/增加  
選擇物料

### 團討總結

團討總結: 記錄片段、  
分享經驗

隨機教學

調節副題





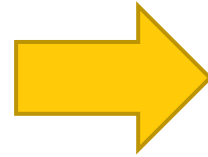
反思:

停一停，等一等，繼續觀察，可能會有新的發現...



## 切入遊戲中的觀察與分析

- 對家庭成員關係已有知識 ✓
- 對家居安全的意識 ○



## 跟進與回饋

- 省略已知課題
- 設計延伸遊戲【安全小專家】  
注意家居安全(電器)

# 副題遊戲

## 副題一：我的家人

預期學習重點：

- 了解家人的喜好
- 培養欣賞家人的心
- 學習聆聽家人的話

遊戲活動

- ① 【我是小記者】
- ② 【家人話】

## 副題二：情緒變變變

預期學習重點：

- 思考處理自己負面情緒的方法
- 學習觀察別人的表情並作出適當的回應

遊戲活動

- ① 【**負面情緒拋走了!**】
- ② 【找情緒遊戲】
- ③ 【**情緒滾滾球**】

## 副題三：親子樂趣多

預期學習重點：

- 促進幼兒與家人之間的互動關係
- 學習運用肢體來表達的方法

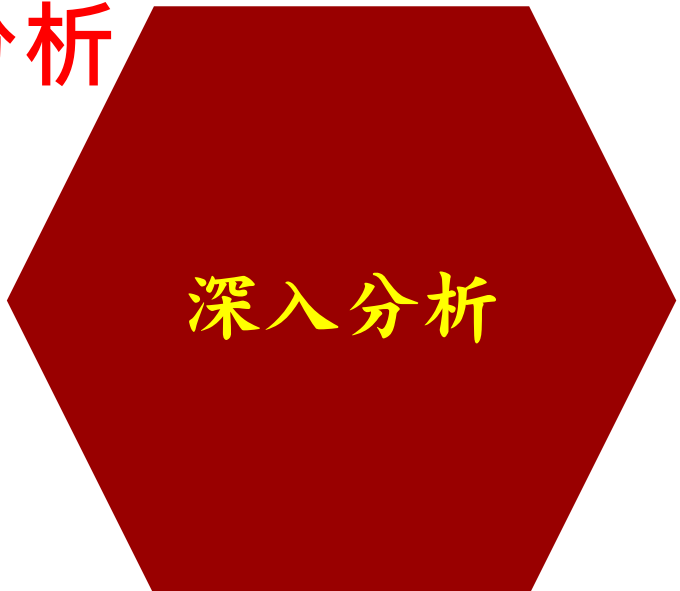
遊戲活動

- ① 【親子互動猜一猜】



# 遊戲教學評估的觀察與分析

遊戲：【負面情緒拋走了!】



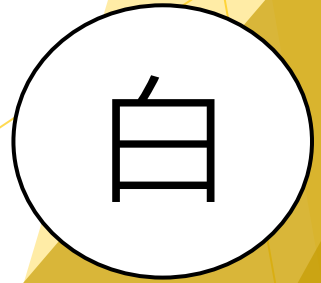
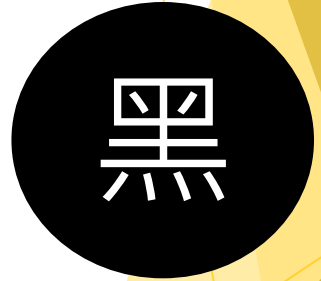
深入分析



兒童發展  
興趣動機  
學習需要  
教學設計  
教學策略



教師示範



# 遊戲教學評估的跟進與回饋

幼兒把負面情緒表達，並畫在紙張上，然後把它拋走

## 物料環境

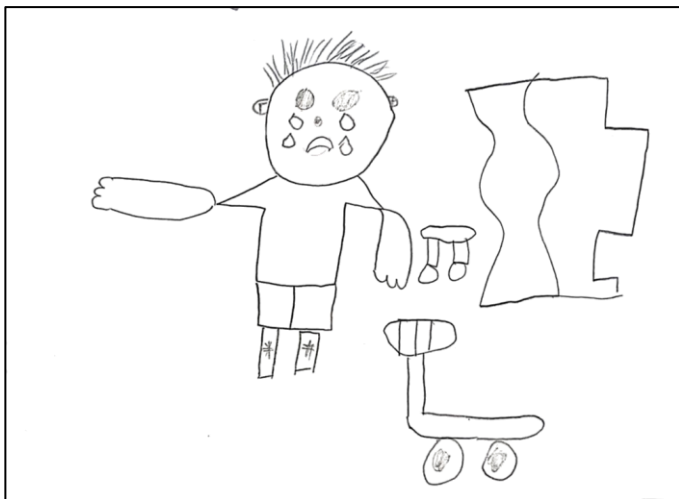
人數比例

減少/增加  
選擇物料

## 介入形式

參與: 平行遊戲、  
共同遊戲

提示: 語言、行為



# 遊戲教學評估的觀察與分析

遊戲：【情緒滾滾球】



擔心、生氣、害怕、開心、傷心



# 觀察與分析 → 跟進與回饋

## 遊戲：【情緒滾滾球】



表面情況

參與遊戲  
投入遊戲  
物料充足  
時間適當



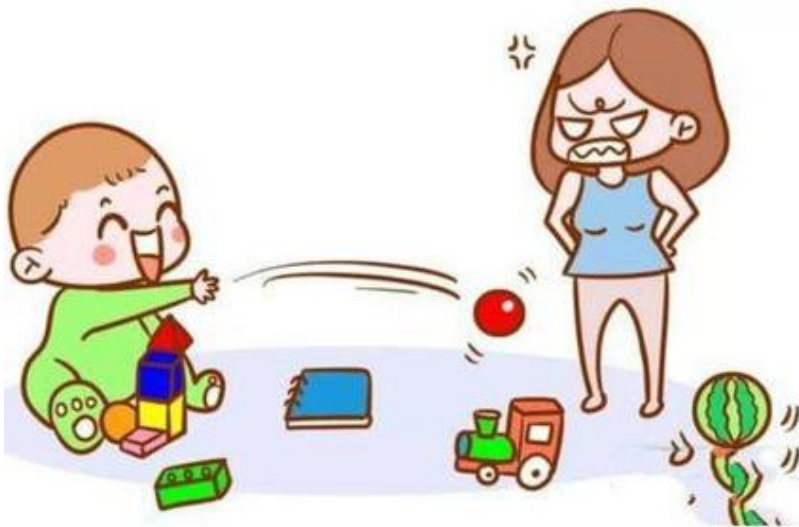
物料環境

人數比例

改變空間

減少/增加  
選擇物料





跟進與回饋 → 舒緩情緒、表達關心

# 總結

## 遊戲教學評估的觀察與分析



## 遊戲教學評估的跟進與回饋



- 統一評估表 VS 個別化觀察及跟進
- 觀察表面 VS 深入、多角度
- 跟進不全面 VS 更具體

分享完畢，謝謝！

Thank  
You

The text "Thank You" is rendered in a bold, purple, serif font. It is surrounded by several colorful butterflies in shades of blue, green, and purple, which are scattered around the letters, adding a decorative and cheerful touch to the message.