

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 2021-2022
教學資源

學校名稱	中華基督教會基華幼稚園
主題名稱	食物
班 級	高班 (K3)
教學時段	2021年11月8日至11月26日(共 3 周)

中華基督教會基華幼稚園
中大「遊戲·學習·成長」計劃
2021-2022

主題《食物》

幼兒級別：K3

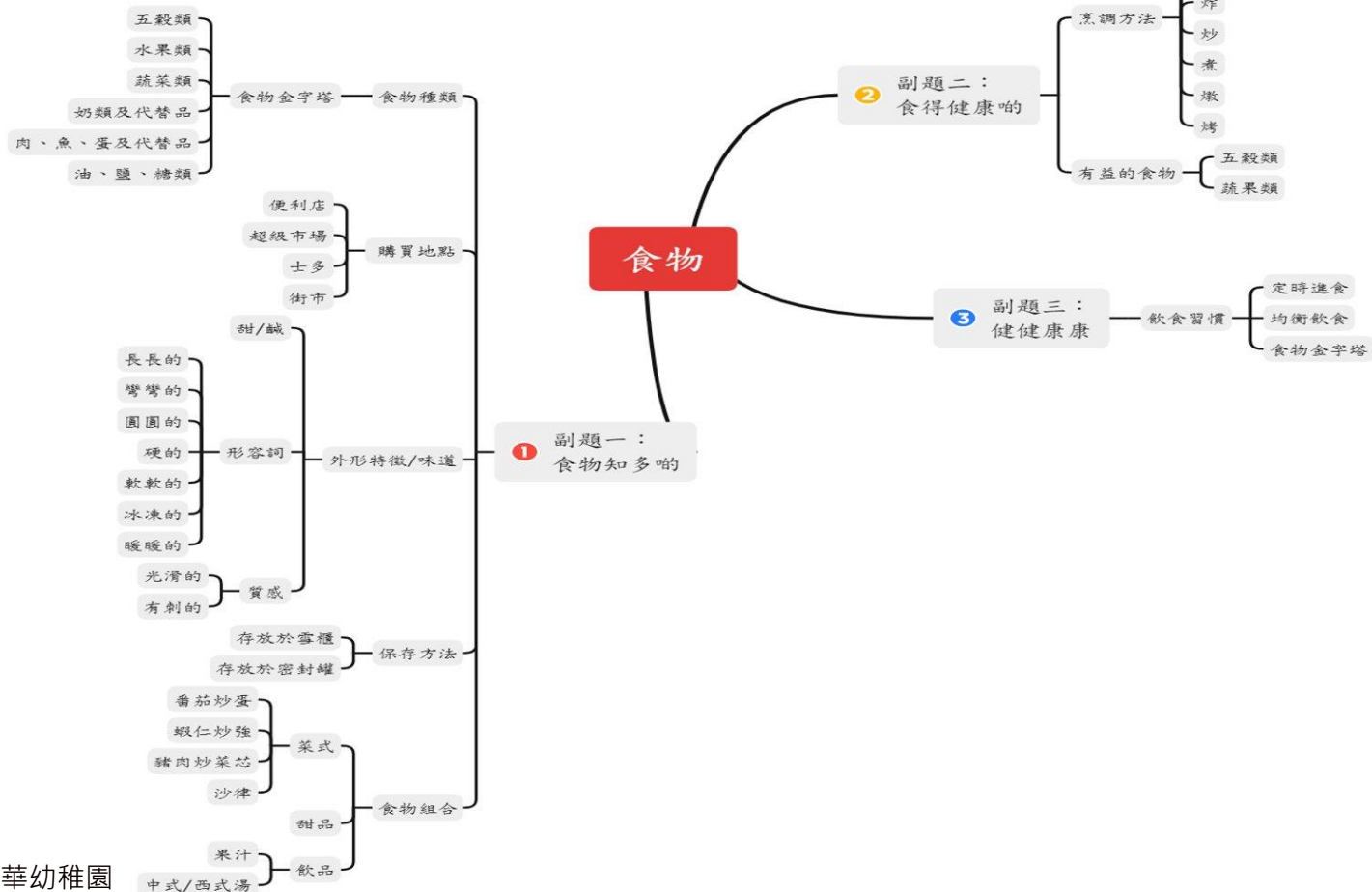
學校特色

- 利用「**聲情教學**」，加強師生互動機會，提升幼兒間之協作學習，建立讚賞文化。
- 以**綜合高效識字法**自主學習，加強幼兒學習中文字彙及句子等興趣，讓兒童能自主及愉快地學習。
- 推行**區角遊戲學習**，讓幼兒在自選活動中運用不同的物料進行自由探索，結合生活經驗以發揮創造力。
- 以**兒童為本**設計課程，透過多元化的活動，引導學生有主動、積極、探索的學習態度。讓兒童在遊戲中愉快學習。

期望

- 透過遊戲中學習，提升幼兒的學習動機及興趣
- 在遊戲加強幼兒的解難及協作能力，從而提升幼兒社交能力
- 透過交流提升教師專業能量
- 定期檢討課程，提升教學效能

主題Mindmap



主題架構圖

知識

- 認識日常生活中常見的食物（名稱、種類、購買的地方、外形特徵味道、菜式變化、保存方法）
- 認識有益的食物（健康和 unhealthy、多吃和少吃）
- 認識健康的飲食習慣（不偏食、定時定量、均衡、進食有益的食物）

技能

- 多元感官觀察不同的食物
- 按食物特徵進行分類
- 紀錄及分享觀察結果(麵包發霉/食物包裝)
- 辨別健康/unhealthy的食物
- 設計健康餐盒
- 以不同的烹調方法烹調雞蛋



態度

- 樂意珍惜食物、樂意實踐健康飲食的習慣
- 願意嘗試不同種類的食物
- 注意食物安全及衛生
- 願意與同伴合作進行遊戲



副題一：食物知多啲

學習重點

- 認識日常生活中常見的食物（名稱、種類、購買的地方、外形特徵味道、菜式變化、保存方法）
- 願意嘗試不同種類食物
- 願意與同伴合作進行遊戲
- 樂意珍惜食物
- 注意食物安全及衛生

遊戲/活動

1. 心理詞彙
2. 食物大電視（名稱、種類、外形特徵味道）
3. 食物以訛傳訛（名稱）
4. 食物收買佬（分類）



副題二：食得健康啲

學習重點

- 認識有益的食物（健康和
不健康、多吃和少吃）
- 願意嘗試不同種類食物
- 願意與同伴合作進行遊戲

遊戲/活動

1. 有益的食物
2. 變胖了的一天
3. 食物人生交叉點



副題三：健健康康

學習重點

- 認識健康的飲食習慣（不偏食、定時定量、均衡、進食有益的食物）
- 樂意實踐健康飲食的習慣
- 願意與同伴合作進行遊戲

遊戲/活動

1. 有益的食物
2. 我的健康餐盒
3. 主題總結

以下午餐中各類食物分別佔多少格？
把數字填在 內。這個午餐符合「321」健康原則嗎？為甚麼？



穀物類： 格 肉類： 格

蔬菜類： 格



//

副題一
遊戲一：
「食物大電視」

遊戲一：「食物大電視」

活動目標：

幼兒能...

1. 辨認食物的名稱
2. 能形容食物的不同特徵，如味道、外形、質感等
3. 感受遊戲的樂趣

遊戲一：「食物大電視」

遊戲內容：

1. 幼兒要先辨認一些較簡單的食物詞彙
2. 可以以小組或全班的形式進行。幼兒看食物字卡後，以不同形容詞形容該食物，再由其他幼兒猜出答案



幼兒反應：

- 😊 大部分幼兒能辨認食物字卡
- 😊 大部分幼兒能嘗試以不同的形容詞形容食物
- 😞 部分幼兒的形容詞較單一，需要老師協助
- 😞 小部分幼兒因未熟習遊戲玩法會直接說出答案

改善方法：

形容詞較
單一



利用鷹架，以小組形式進行，讓幼兒之間可互相協作及學習

直接說出
答案



把遊戲延展至區角，讓幼兒熟習遊戲玩法



//

副題一
遊戲二：
「食物收賣佬」

遊戲二：「食物收賣佬」

活動目標：

幼兒能...

1. 說出不同種類食物
2. 辨認食物的名稱
3. 知道食物的不同特徵，如味道、外形、質感等
4. 感受遊戲的樂趣

遊戲二：「食物收賣佬」

遊戲內容：

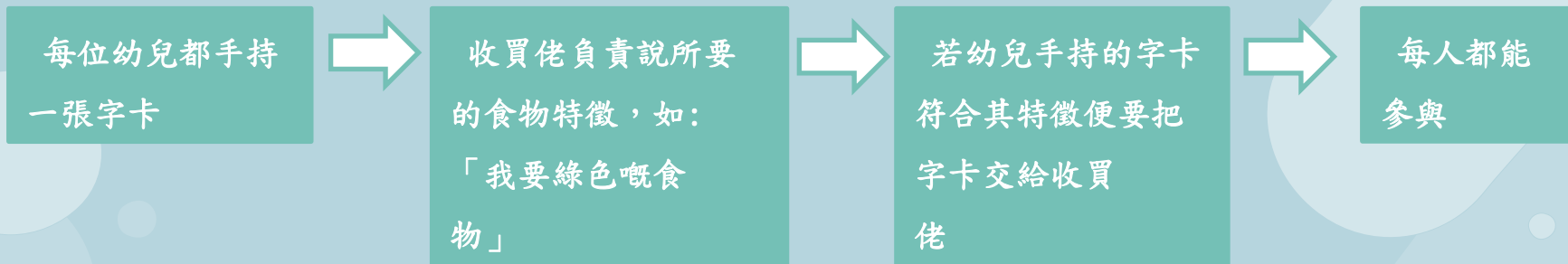
1. 因應幼兒的生活經驗與幼兒建立有關食物的心理詞彙，詞彙達到一定數量後便可以進行此遊戲
2. 先把不同「食物」放在桌子上，並請幼兒分組出來進行遊戲
3. 老師先發號司令，請幼兒在桌子上找出符合條件的「食物」
4. 幼兒熟習遊戲後，讓他們嘗試發號司令



幼兒反應：

- 😊 大部分幼兒能找出符合條件的食物字卡
- 😊 能加深幼兒對不同食物特徵的認識
- 😞 部分幼兒未必看到字卡，投入度低

改善方法：



//

副題二
遊戲三：
「變胖了的一天」

遊戲三：「變胖了的一天」

活動目標：

幼兒能...

1. 認識進食過量對身體的影響
2. 分享體驗當一天「胖子」的感受
3. 想出解決「變胖」的方法
4. 投入扮演遊戲的樂趣

遊戲三：「變胖了的一天」

遊戲內容：

1. 老師展示迷你基華超市，讓幼兒2人一組自由選擇不同的食物
2. 播放影片「香港兒童肥胖問題」並與幼兒討論進食過量/不健康的食物的影響
3. 「變胖計劃」：邀請幼兒扮演進食自己購買的食物後的身體變化



幼兒反應：表現興奮投入，把自己的袋裝滿了不同的「食物」，

遊戲三：「變胖了的一天」

主題活動：



遊戲三：「變胖了的一天」

音樂活動：



遊戲三：「變胖了的一天」

分組活動：



遊戲三：「變胖了的一天」



遊戲中的發現：



實踐：

在主題活動中與幼兒記錄不同的心理詞彙



檢視：

從活動中發現幼兒對「蔬菜」的認識不足夠



調整：

- 音樂課中加入兒歌「蔬菜好味道」，增加幼兒對不同蔬菜的認識
- 課室內增設不同的蔬菜圖片及實物讓幼兒觀察，增加幼兒對嘗試不同蔬菜的興趣

幼兒的學習成果：

- ✓ 遊戲能增加課程整體的趣味性，提升幼兒的學習動機
- ✓ 加強社交：在遊戲教學中，常涉及分組活動。透過小組進行遊戲，可以給予機會學生協作，培養合作精神及加強溝通技巧
- ✓ 加強師生之間的互動，不再是老師單一教授知識，大大提升幼兒參與度
- ✓ 以遊戲方式鼓勵幼兒解難，幼兒較不怕失敗
- ✓ 提供即時反饋

教師的專業成長：

- ✓ 對遊戲教學有更清晰的概念
- ✓ 設計遊戲更貼近教學內容，活動有趣味的同時又能達到教學目的
- ✓ 老師在備課過程中能更有效地設計活動，內容亦較大膽和創新
- ✓ 能從幼兒的表現中了解他們的學習需要
- ✓ 在推行課程時，導師會提出具體建議及提供即時回饋，讓老師能檢視教學內容，作出調整
- ✓ 師生互動增加令教師更常反思教學內容，提升教學效能

—完—

