

優質教育基金主題網絡計劃 — 大專院校

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

教學資源

學校名稱	地利亞英文小學暨幼稚園
主題名稱	環保奇案
教學目標	<p>知識：-認識污染對環境的破壞</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 認識不同種類的污染和源頭（土地、水、空氣）</li><li>- 認識 3R 概念</li></ul> <p>技能：-能進行分類（可/不可回收物品）</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 提升與人合作的能力</li><li>- 提升資料蒐集和多元記錄的能力（相片、圖畫、文字等）</li></ul> <p>態度：-培養環保意識</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 願意實踐珍惜資源的習慣</li><li>- 享受遊戲的樂趣</li><li>- 培養同理心</li></ul>
班 級	K.3
教學時段	2021 年 11 月 15 日至 12 月 17 日(共 5 周)

## 主題架構圖 - 環保奇案

課程設計理念：

透過設計及實踐遊戲教學課程、善用環境和情境，培養幼兒主動學習的能力和態度，促進他們的全人發展。

總目標：

知識：- 認識污染對環境的破壞

- 認識不同種類的污染和源頭（土地、水、空氣）
- 認識 3R 概念

技能：- 能進行分類（可/不可回收物品）

- 提升與人合作的能力
- 提升資料蒐集和多元記錄的能力（相片、圖畫、文字等）

態度：- 培養環保意識

- 願意實踐珍惜資源的習慣
- 享受遊戲的樂趣

切入遊戲：學校垃圾大搜查

老師請幼兒當調查員，搜集每天在學校裏製造的垃圾數量，看看學校裏的垃圾桶會找到甚麼垃圾。看看那一組找到最多的垃圾。

- 老師把幼兒分成三組，每組到不同的課室搜集資料。

1. 幼兒所屬的課室
2. 高班其他課室
3. 低班或幼兒班的課室

- 請各組看一看各個課室的垃圾桶或垃圾袋，找一找有甚麼垃圾，再拍下照片。（要注意衛生）
- 幼兒回到課室後，看看剛才拍下的圖片，並把各類的垃圾畫在畫紙上。

總結：老師請幼兒分享他們在垃圾大搜查的發現，看看我們每天在學校裏製造的多少垃圾；分享見到垃圾的感受。

副題一：  
不同的污染

學習重點（知、技、態）

1. 認識不同種類的污染
2. 污染對環境的破壞
3. 提升資料蒐集和多元記錄的能力（相片、圖畫、文字等）
4. 享受遊戲的樂趣

重點遊戲

遊戲一：大咤鬼破壞環境

-在大肌肉場分成四個地方，（郊野公園、遊樂場、沙灘和美孚平台），老師播放音樂，幼兒到處走動當音樂停止後，幼兒選擇其中一個地方站着。大咤鬼出現了，並把垃圾亂拋在不同的地方，到處破壞，直至所有地方也滿佈垃圾，幼兒已無處容身/玩樂。最後請幼兒分享感受並想出解決辦法。

遊戲二：音樂椅

把椅子圍成一個大圈，椅子上貼滿地球美麗的地方，老師播放音樂，幼兒圍著椅子走動，音樂停止後，幼兒坐在美麗地方的椅子上。每一輪遊戲完結後老師會把部份美麗地方圖片換上受污染地方圖片，未能找到椅子坐下的幼兒需到休息區，看看最後誰能勝出遊戲。

副題二：  
導致污染的原因

學習重點（知、技、態）

1. 認識土地污染的源頭
2. 認識水污染的源頭
3. 認識空氣污染的源頭
4. 培養同理心
5. 學會與人合作

重點遊戲

遊戲一：棋盤遊戲

請幼兒設計一個有關環保的棋盤遊戲。與幼兒訂立棋盤遊戲的內容及玩法。請幼兒每人畫出棋盤內其中一個活動或內容，如：環保好行為、破壞環境的壞行為、可回收的物品、不可回收的物品等。請幼兒把畫好的圖片貼在棋盤其中一個方格中。完成後，一起進行玩棋盤遊戲

遊戲二：人生交叉點

向各幼兒派發一個交叉符號及別號的牌。老師出示不同情境的影片，請幼兒辨別哪些是正確的環保行為，舉起別號的牌；哪些是破壞環境或浪費的行為，舉起交叉的牌。

家校協作：棋盤遊戲

老師派發給幼兒棋盤遊戲的藍圖，鼓勵他們在家中和家人設計環保棋盤遊戲。

副題三：  
保護環境的方法

學習重點（知、技、態）

1. 認識 3R 概念
2. 懂得分類可回收物品
3. 培養環保意識
4. 願意實踐珍惜資源的習慣

重點遊戲

遊戲一：回收遊戲

老師將幼兒分成兩隊，老師向幼兒出示一大袋垃圾，請幼兒幫忙分類回收垃圾，兩組需鬥快把可回收的物品放到正確的回收桶中，運送途中老師會設置障礙物增加難度。

遊戲二：循環再玩

老師提供不同的物料，如膠樽、鋁罐、紙杯、紙、膠盒等等。請幼兒分組，每組選擇一種物料，設計遊戲。最後請各組幼兒分享他們的設計的遊戲玩法。

家校協作：環保海報設計

請幼兒在假期期間與家人一同創作設計一幅有關環保的海報，利用圖畫或文字表達有關環保的訊息，假期後帶回校分享。

## 切入遊戲：學校垃圾大搜查

### 活動內容：

- 老師請幼兒當調查員，搜集每天在學校裏製造的垃圾數量，看看學校裏的垃圾桶會找到甚麼垃圾。看看那一組找到最多的垃圾。
- 老師把幼兒分成三組，每組到不同的課室搜集資料。
  1. 幼兒所屬的課室
  2. 高班其他課室
  3. 低班或幼兒班的課室
  4. 其他(如大肌肉場，資源室)
- 請各組看一看各個課室的垃圾桶或垃圾袋，找一找有甚麼垃圾。
- 然後拍下照片。
- 幼兒回到課室後，看看剛才拍下的圖片，並把各類的垃圾畫在畫紙上。

總結：老師請幼兒分享他們在垃圾大搜查的發現，看看那一組找到最多的垃圾。

幼兒再分享發現垃圾的感受。



幼兒化身調查員，搜集學校會找到甚麼垃圾的資料。

調查員拍下各類型垃圾的照片



發現原來我們每天也會製造各種不同類型的垃圾

最後進行團討，分享他們在垃圾大搜查的發現和感受。



# 教學遊戲：大嘍鬼破壞環境

**教學目的：**幼兒能

- 了解污染對環境的破壞（土地污染）
- 能透過音樂遊戲體驗垃圾佔據生活空間的感受並進行分享
- 享受遊戲的樂趣

**引起動機：**

老師在大肌肉場分成四個地方(郊野公園、遊樂場、沙灘和美孚平台)。幼兒聆聽一段輕快的音樂在中央行走，當音樂停止時選擇一個想去的地方遊玩，站在屬於該處的地墊上。  
(重覆遊戲數遍。)

**活動內容：**

1. 幼兒繼續進行音樂遊戲，輕快的音樂停止後，幼兒選擇一個想去的地方遊玩。
2. 音樂會突然切換成吵鬧的音樂，代表大嘍鬼出現了!
3. 老師事先邀請了數位幼兒扮演大嘍鬼，數位大嘍鬼到處亂拋垃圾，把垃圾拋在不同的地方(郊野公園/遊樂場/沙灘/美孚平台)。
4. 大嘍鬼把垃圾拋到某個地方，代表那處地方受到破壞及污染，幼兒便不能再站在受破壞的地墊上/到該處遊玩。
5. 進行遊戲數遍後，大部分地方已被污染了，只剩下美孚平台。所有幼兒只能身處在美孚平台上，體驗生活環境受到破壞及污染，全被垃圾佔據。
6. 最後，連美孚平台都受到大嘍鬼的污染，幼兒已無處容身，到處都不能去。

**總結：**

老師請幼兒分享感受並想出解決辦法，討論我們應如何保護環境。



幼兒跟隨音樂節奏四處行走

大嘍鬼：「我要到處污染破壞！」



幼兒大叫：「不要來破壞！」

幼兒：「到處都被污染破壞，沒有地方可以去了。」



# 教學反思及成效

課程規劃和實踐的反思：

1. 設計課程時需多考慮幼兒的興趣、經驗及能力；要以兒童為本。
2. 共同備課有助更仔細、深入地設計課程；緊扣課程設計理念和目標很重要。
3. 共同備課能互相學習，每位同工的意見亦很重要，綜合不同老師的意見有助編寫教案。
4. 賦予幼兒更多的選擇，幼兒能更投入進行活動，幼兒亦更有自信完成任務。
5. 老師每日可多欣賞有突出表現/進步的學生。
6. 明白到若一個學習活動的設計上，能讓幼兒多參加設計、討論，參與其中，幼兒便會對學習感興趣，感到有所期望，學習效能便會提高。
7. 課程領導：明白了更多構思主題網內容中要留意的要點及備課中帶領的方向。

遊戲學習的成效

8. 遊戲能啟發幼兒的品德建立；解難能力均有提升。老師可在日後的課堂設計多些解難的機會。
9. 遊戲教學的成效比想像中高；幼兒投入度非常高；看到不少平時專注力較低的幼兒也非常活躍，十分喜歡遊戲教學；所學到的比教案上預設的知識、技能和態度多。