

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

「遊戲·學習·成長」

2021-2022 總結分享會

主題：遊戲教學的課程領導



# 港澳信義會翠恩幼稚園

**辦學宗旨：以愛為根、以學生為本、樂於學習、展創意潛能**

本園是一所基督教的幼稚園。以兒童為中心理念，因應兒童發展特徵，提供豐富學習環境，多元化學習活動，使幼兒能達致全面而均衡發展。



# 課程領導的得著……

## 一. 課程的剪裁：

I) 設計課程時，學懂**取捨**學習內容(減少運用主題書)

優化主題大綱的設計。

II) 三級的課程內容要**螺旋**及**緊扣**關注事項。

III) 對遊戲教學觀念的改變，著意彈性安排活動時間及空間的運用

IV) 多鼓勵**家長參與**

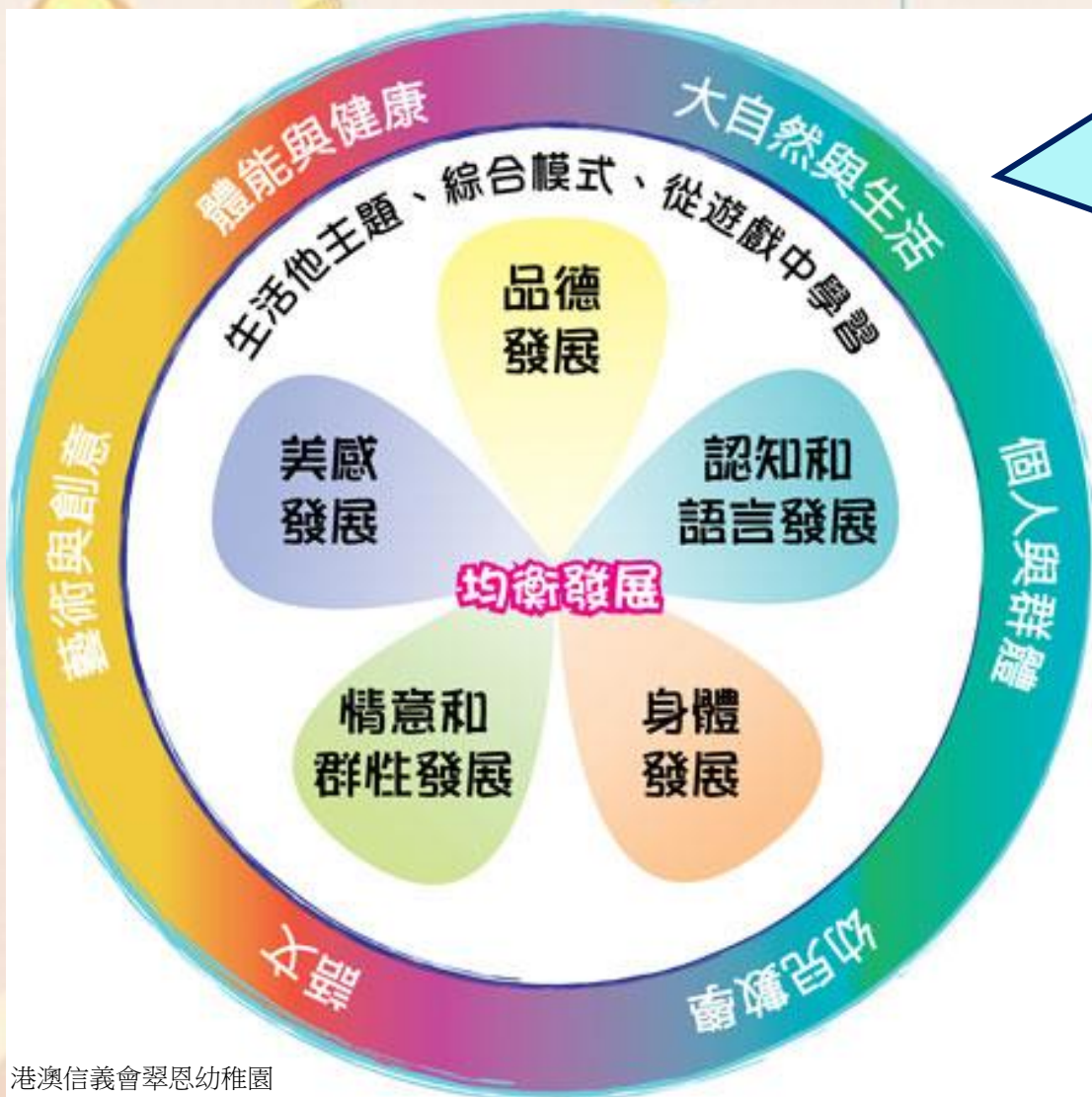
## 二. 教學範式的轉移：

I) 開啟對切入遊戲的**迷思**，**啟發**團討的技巧。

II) 課程領導學會「**放手**」，建立共同檢視及反思的文化



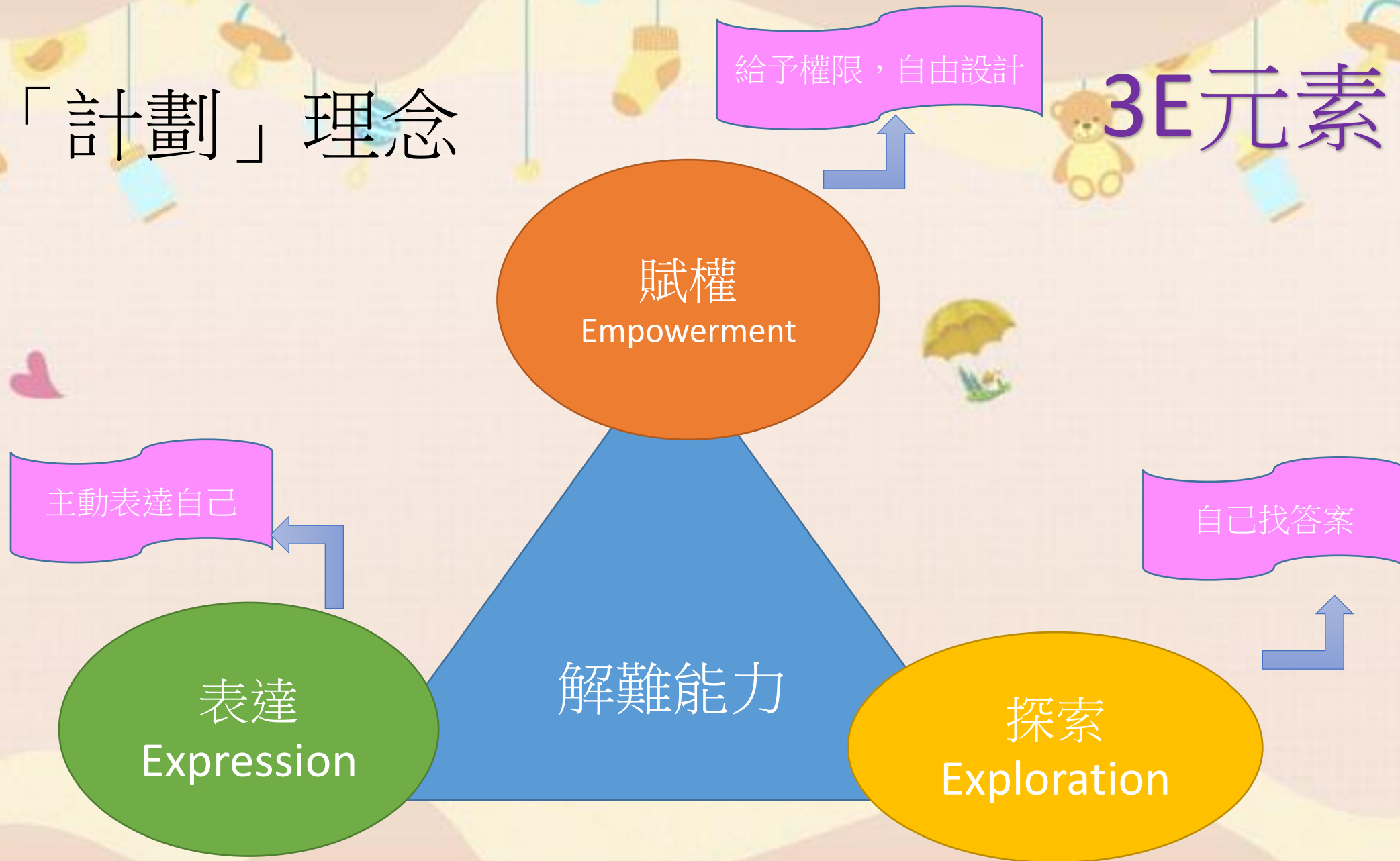
# 課程原則：



- 兒童為本的課程-課程設計是建基於幼兒的身心發展階段與學習需要、經驗和興趣。(幼稚園教育課程指引、2017)
- 兒童為本；
- 配合幼兒成長和發展需要；
- 提供生活化、重視感官探索和富趣味的學習經歷；
- 照顧幼兒的多樣性及不同需要；
- 延續現有校本課程的優勢；
- 協同學校、家庭與社區參與。

# 3E元素

## 「計劃」理念



## 賦權 Empowerment

給予權限，自由設計

- 賦權老師去設計課程、自主選擇
- 課程推行者是老師
- 被尊重和接納、勇於表達

- 敢於創新和挑戰、勇於承擔
- 樂於嘗試和表達、增強自信心
- 互相幫忙

幼兒表現

- 引發好奇心和興趣
- 嘗試不同的方法解決可能性
- 共同參與
- 能逐步思考、創作和解難

探索  
Exploration

自己找答案

主動表達自己

表達  
Expression

- 推行課程需要協作和全面的溝通(用心聽)
- 有信心地與別人溝通
- 除可用清晰表達之外，可用多元的作品或方式表達自己所來想

# K3~延伸活動「體能挑戰站」器材

透過團討商議設計「體能挑戰站」及尋找合適的物料。





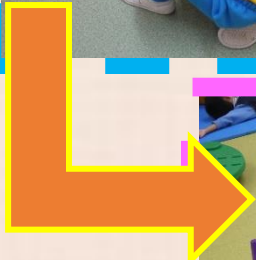
# 製作過程



# 幼高A班 - 準備開始體能挑戰啦！

幼兒進行挑戰時，當發現問題能想辦法去解決，解難能力有所提升。

透過團討來提升他們的表達和解難能力。



# 切入遊戲

- 老師擺放零食在車廂內，觀察及了解幼兒對乘坐巴士規則的認識。

- 探索：幼兒自由探索車廂的環境，在車廂發現食物，自行取出食物並把食物捏、搓、聞，拆開食物的包裝。



- 在團討中，幼兒能表達在車廂中不可進食。爸媽告訴他們不可進食的，及有病毒不除低口罩進食。



- 老師在模擬角中放置一些道具如BB車，BB布偶及拐杖等。老師賦權給幼兒自由扮演長者、孕婦、行動不便、抱小孩的乘客乘坐巴士，了解幼兒是否懂得讓座及如何處理沒有座位坐的問題。幼兒自由表現自己。

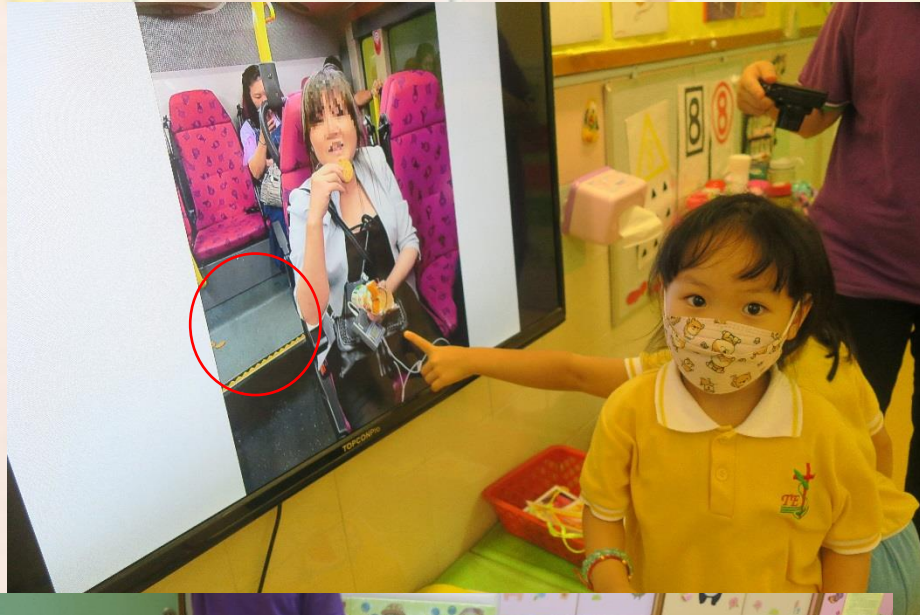


- 團討：幼兒知道不可以自己搬座椅到巴士坐。不可以坐地下，因為地下是骯髒的。有部份幼兒知道沒有座位坐時，要緊握扶手。老師發現幼兒暫未懂得要讓座，故在課程進行調適。



# 標誌對對碰

• 探索、表達





# 探索、表達



# 學校的改變

- 課程領導不是一人，各級有資深的老師策劃，課程領導就可以成為協作的角色。
- 老師對遊戲教學的認同和肯定
- 老師們觀察幼兒在遊戲時的表現，感到雀躍和有心流的狀態
- 相信-從遊戲中學習
- 老師也多用團討的方式，與幼兒一起討論、探索及尋找方向
- 過程中，嘗試在各個級別的課程實踐遊戲學習，這有助提升教師的專業能量，持續發展校本課程。

萬事互相效力



Thank  
You