

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

東華三院蕭旺李滿福幼兒園

教學經驗分享

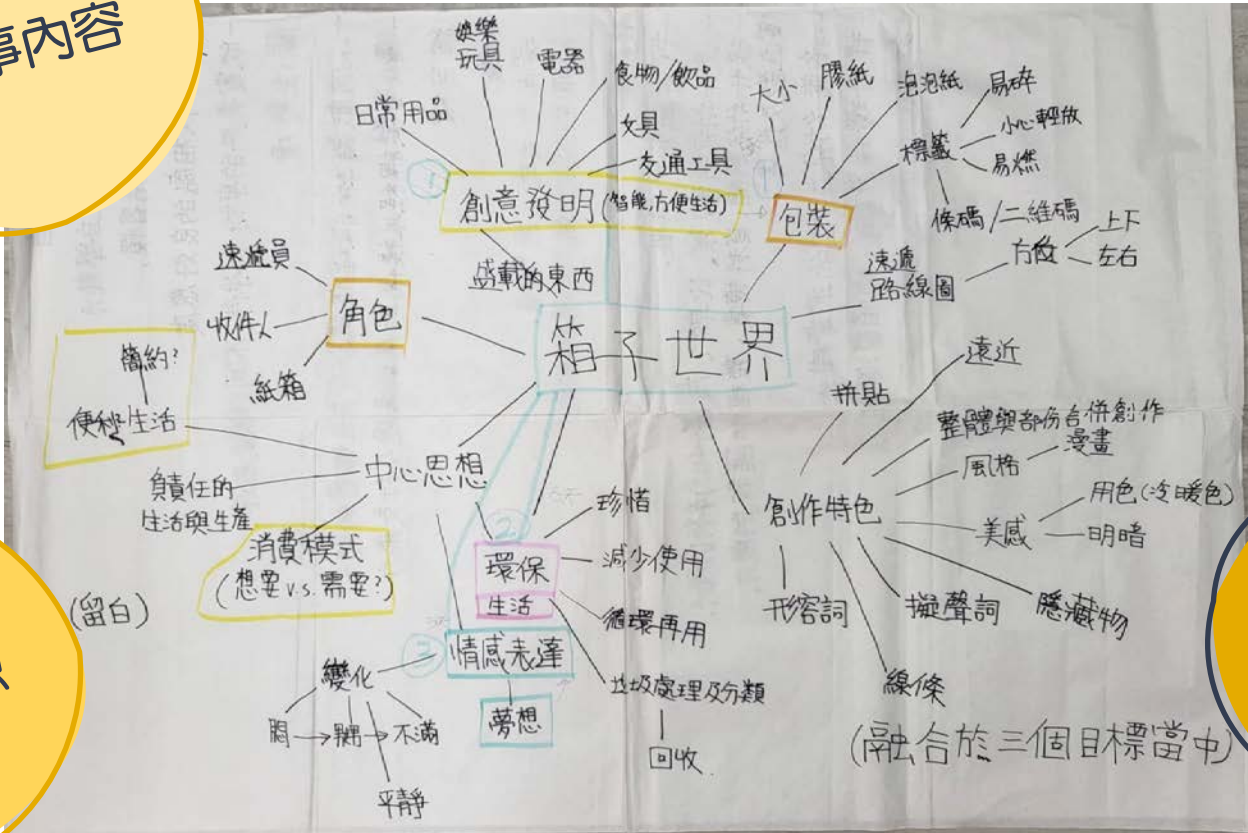
講者:張善瑜、葉 盈老師

# 學校背景－課程理念

- 提供多元化、富創意和挑戰性的課程
- 提升幼兒在社群、智能、體能、情緒、美感和創造力等發展
- 幼兒在與人相處中表現自尊感、欣賞和接納自己和別人的態度
- 建立主動探索和自學能力
- 培養良好的生活習慣和學習自我照顧能力
- 欣賞美好的事物和事件，以不同的媒體去表達感受和想法
- 本年度關注事項：以遊戲為本的課程，促進幼兒自主學習能力

# 繪本分析

故事內容



繪本《箱子世界》  
作者：尹汝林  
出版社：小光點

核心思想

創作特色

(融合於三個目標當中)

# 總目標

透過繪本結合遊戲教學，讓幼兒：

主題：環保

對象：K3(5-6歲)

推行時段：  
06.02.2023-  
24.02.2023

**知識:** 關注人與環境的關係，認識消費、垃圾與環保對環境造成的影響。

**能力:** 提升觀察、比較分類、判斷和分析，以及匯報能力。  
發展與人溝通的能力，並學會輪流、分享、合作等，並掌握創作不同的遊戲方法。

**態度:** 願意珍惜資源、培養環保意識，建立正確生活價值觀。



## 包裝

學習重點: 幼兒能探索物件的包裝。

遊戲/活動:

1. 百貨公司: 幼兒扮演售貨員或顧客的角色, 探索包裝的工具, 選擇合適的包裝方法。
2. 標籤猜一猜: 幼兒認識包裝上不同的標籤/標誌: 易碎、易燃等, 二人合作扮演標籤, 讓朋輩猜想意思。

# 三個副題

繪本《箱子世界》

作者: 尹汝林

出版社: 小光點



## 情感

學習重點: 幼兒能認識情緒詞彙和級別。

遊戲/活動:

1. 重溫《箱子世界》繪本, 幼兒認識情緒詞彙和級別。幼兒在骰子平面圖上畫出箱子的表情。製作出骰子, 幼兒擲骰子, 根據箱子的表情, 說出原因。箱子感到\_\_\_\_\_, 因為\_\_\_\_\_。



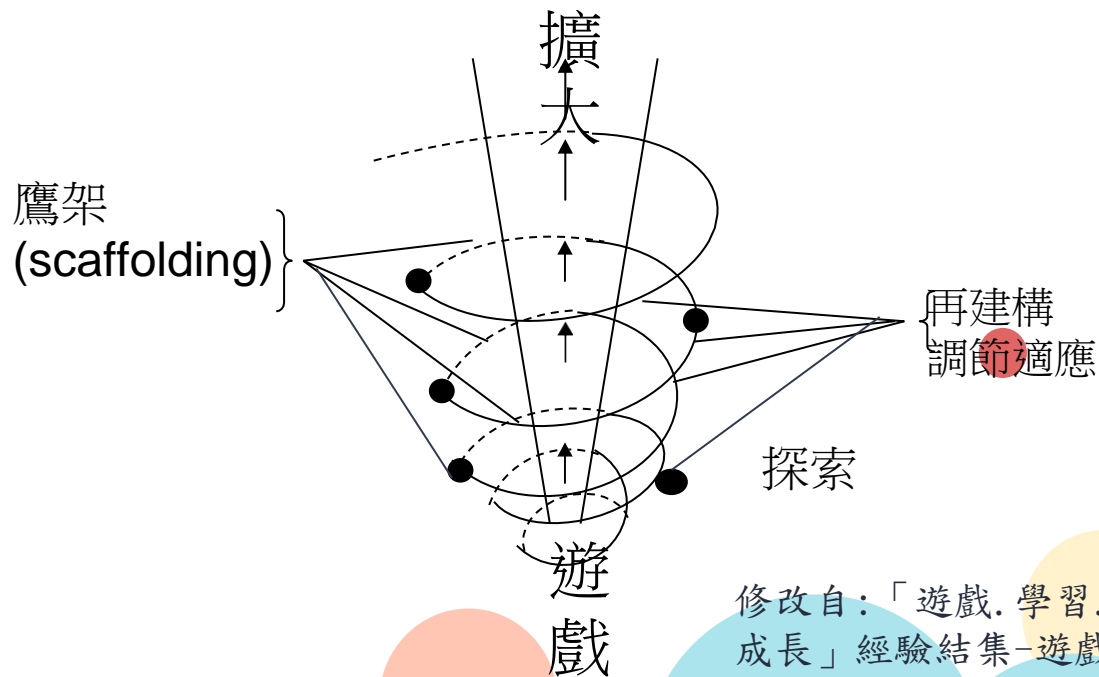
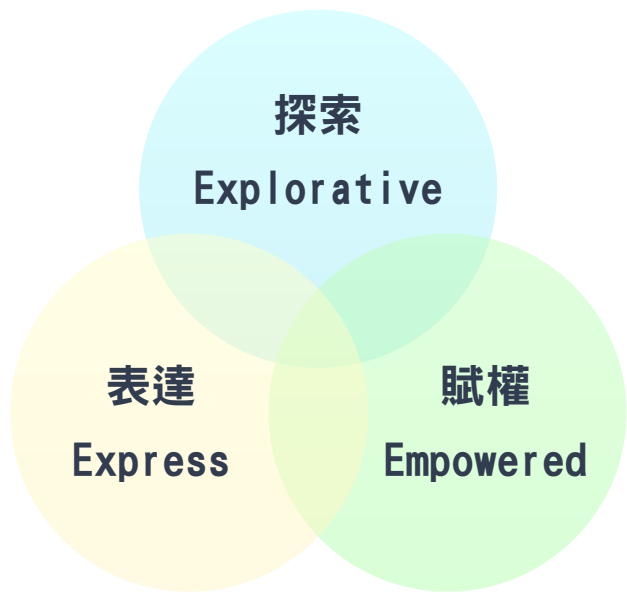
## 環保

學習重點: 幼兒能明白(減少使用、循環再用的方法, 培養環保意識。

遊戲/活動:

1. 生活大搜索: 幼兒分享班中垃圾阻礙生活的發現, 如: 紙箱阻礙角落, 並說出感受。之後, 請幼兒用小地墊量度垃圾/環保物料的面積, 明白減少使用的重要。
2. 紙箱新玩法: 幼兒利用不同的紙箱/包裝盒的設計玩法, 自行記錄所需物料和玩法, 再進用班前匯報。

# 如何在遊戲中為幼兒的學習搭建鷹架(scaffolding)



修改自：「遊戲.學習.成長」經驗結集-遊戲與探索(2021)

切入遊戲

# 教師鷹架策略

鷹架  
興趣導向  
策略

3E元素  
探索  
賦權

環境設置引起引發孩子的學習興趣與動機。



提供低結構的物料

- 紙箱
- 緩衝物(發泡膠、報紙、泡泡紙)



提供充足的工具

- 膠紙、紙、筆

幼兒準備的物品

- 貨品、自己書寫的寄件資料



逐步增加物料以配合幼兒的興趣和能力

切入遊戲

# 教師鷹架策略

擔當**觀察者**的角色，給予幼兒充足的時間和空間

鷹架  
興趣導向  
策略

3E元素  
探索  
賦權

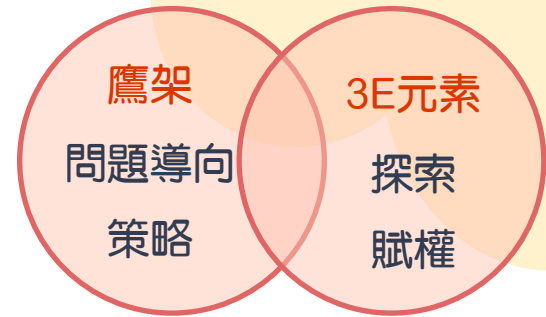


- 作彈性安排
- 重視幼兒自由遊戲、社會互動及人際溝通的價值
- 幼兒不斷擴展遊戲，延伸至整個課室



# 教師鷹架策略

以問題回應來取代直接給予答案，  
給幼兒留下了自己思考和嘗試的空間。



## 方向性問題

你嘅貨品需  
唔需要包裝?



個燈要用卜卜紙包  
住，唔係就好易爛。

## 開放式問題

三個人點樣做  
呢個標籤?



我哋可以一人用一隻  
手合作做呢個標籤。

## 挑戰性問題

點樣提醒速遞員可以小  
心運送唔會整爛貨品?



我哋畫啲標記係個紙箱  
度啦，提醒話小心易碎。

# 同儕鷹架策略

借助較高能力之同儕，提供示範或指導，使幼兒模仿學習而達成目標。

鷹架

異質分組

3E元素

表達

賦權

個怪獸啲刺點整好?

可以用較剪剪啲紙盒做鋸齒邊。咁互貝我地要用較剪。



(設計圖)我幫手畫怪獸啲刺。

紙箱新玩法

我想整個機械人隻手識郁呀!膠水會痴害啫。



我知點整呀!(幼兒示範用打孔機在紙塊上打了兩個孔，再用毛絨條穿過，製作成機械人的手。)用膠紙去痴，就可以咁郁。

# 同儕鷹架策略

幼兒可以吸取他人的經驗做有效的學習或模仿，將經驗內化到自己的學習經驗

鷹架

分享

3E元素

探索

表達

賦權



我覺得唔洗用泡  
泡紙去保護毛公  
仔，因為公仔好  
軟，唔會爛。

老師與幼兒  
討論緩衝物  
料是否必須，  
能否減少使  
用。

## 團討



我哋用紙箱整咗  
啲卡，上面畫啲  
食物，可以玩  
「食得，唔食得」  
遊戲。

幼兒與朋輩  
分享創作成  
品，討論不  
同的遊戲方  
法。

## 班前匯報

# 反思

- 「發掘繪本教育元素，開啟幼兒遊戲之旅」，繪本蘊藏豐富的教育價值，正是導引幼兒遊戲的良好素材。
- 角落環境、成人的指導和同儕合作之間的互動能形成鷹架 (scaffolding)，影響幼兒發展出潛在的發展層次。
- 教師按幼兒能力及專長進行合作學習，讓彼此激發學習動機和參與活動的積極性。
- 「幼兒是學習的主體」，透過賦權以發展幼兒的高階思維，促進幼兒愉快地遊戲學習。
- 教師適時給予回饋和鷹架，鼓勵幼兒「多探索、多表達」。

The background features abstract shapes: a large yellow cloud-like shape in the top-left, a large blue cloud-like shape in the top-right, a small red circle on the left edge, a yellow circle on the bottom-left, and a red circle on the bottom-right. The word "THANKS!" is centered in a bold, red, sans-serif font.

# THANKS!

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik and illustrations by Stories