

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 2022-2023

教學資源

學校名稱	基督教宣道會安泰幼稚園
主題名稱	交通
教學目標	<p>總目標：</p> <p>知識：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 認識不同交通工具的種類2. 認識不同的過路設施及守則 <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 探索、觀察和比較不同交通工具的特徵2. 閱讀不同交通工具的守則和標誌3. 透過表達分享乘搭不同交通工具的經驗4. 透過遊戲學習互相合作、溝通和表達 <p>態度：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學習做個良好乘客遵守乘車規則2. 提高安全意識
班級	K1
教學時段	24/4/2023-26/5/2023

主題名稱：小紅帽與大灰狼-交通（幼兒班）

課程設計理念：

辦學理念：本校致力傳揚基督愛人精神，提供優質全人教育。促進幼兒的全面和均衡發展，培育德、智、體、群、美、靈的六育發展。透過遊戲學習，啟發兒童的潛能、建立正面的價值觀和積極學習的態度。

3E 情+社同行計劃:促進幼兒情緒社交發展，包括情緒表達。

總目標：

知識：

- 1.認識不同交通工具的種類
- 2.認識不同的過路設施及守則

技能：

- 1.探索、觀察和比較不同交通工具的特徵
- 2.閱讀不同交通工具的守則和標誌
- 3.透過表達分享乘搭不同交通工具的經驗
- 4.透過遊戲學習互相合作、溝通和表達

態度：

- 1.學習做個良好乘客遵守乘車規則
- 2.提高安全意識

切入遊戲：小小交通安全城(馬路上的設施)

環境設置：擺放大地墊、人形公仔、展示不同的積木、交通工具、紙筒

活動：合作拼砌馬路上的設施(天橋、車站、交通燈.....)

副題重點：

副題一：交通工具知多少

認識交通工具的種類、特徵、外型、乘搭程序。

副題二：做個好乘客

認識車箱的設備、守則和標誌。

副題三：路上零意外

認識不同的過路設施及守則。

認識輪子的特徵。

副題一
交通工具知多少



學習重點：

- 認識交通工具的種類、顏色、大小……。
- 認識乘塔交通工具的程序。

遊戲:1(馬路如虎口)

- 請幼兒扮演小司機控制吐盤駕駛車子。另一些幼兒扮作行人，於同一時間在已設置的十字路面上行走，看看有什麼情況發生？

遊戲:2(比一比)

- 抽出圖卡貼在底板上比較「巴士、港鐵、小巴、的士」，如車輪數量、載客量、付款方式、扶手、車門……。

遊戲:3(排隊坐巴士)

1. 在課室的各個角落貼上不同地點的圖片，例如學校、公園、商店等，以及數個巴士站牌。
2. 老師掛上字圖卡「巴士」，手握小膠圈作方向盤，扮演司機。
3. 幼兒手持兒童八達通卡複印本，扮演乘客，分散到不同「巴士站」排隊等候上車。
4. 播放音樂，老師在每個「車站」停一停，讓幼兒模擬排隊上車和付費，然後跟在老師後面走。
5. 展示「坐巴士」圖片，讓幼兒重溫乘坐巴士的程序。

遊戲:4(踏踏踏列車開出了)

1. 出示數字卡「8」，與幼兒一起點數 8 位幼兒組成列車，
2. 請老師利用敲擊樂器，例如利用木棒敲打節奏，「列車」必須配合節奏行走（幼兒配合節奏踏步）。
3. 老師出示數字卡「1」-「8」，請幼兒按所指示的數量組成列車，繼續遊戲。

副題二：
故事:(在車廂裏) /做個好乘客



學習重點：

- 認識車箱的設備-扶手環、關愛座、安全帶、停車鐘、顯示屏。
- 認識乘車守則和標誌。

遊戲:1(拼拼砌砌)

1. 預先列印「交通工具的設施」圖片，並把每張設施圖片剪開成二至三份，分發給幼兒。
2. 老師說出一項指令，例如「想在下一個站下車」，
3. 請幼兒按指令找出所需的設施圖片(按下車鐘)，然後將圖片合作拼合成完整的設施。
4. 請幼兒交換圖片，重複遊戲。

遊戲:2(車箱標誌對對碰)

- 請幼兒到模擬角抽取標誌圖卡貼在車箱內，並說出圖卡的意思。

故事:(在車廂裏)
認識車廂裏的規則和禮儀

副題三
路上零意外



學習重點：

- 認識不同的過路設施-人像燈、行人天橋、行人隧道、斑馬線。
- 認識輪子的特徵

遊戲:1(一二三 紅綠燈)

1. 出示「人像燈」圖卡，及若干張陸上公共交通工具圖片。請幼兒指出紅燈和綠燈。
2. 幼兒說出紅綠燈代表的意義(停止和通行)。
3. 請幼兒進行遊戲，他們各自站在起點線上。
4. 遊戲開始，老師說完「一二三紅綠燈」後，即高舉顏色牌。若顏色牌展示為「紅」色，幼兒便要站著不能移動，若移動便輸了要退出遊戲；若顏色牌展示為「綠」色時，幼兒可前行 2 步。老師繼而抽出其中一張公共交通工具圖片，請幼兒說出一項乘搭該交通工具時需要遵守的規則，最快舉手而又能答對的便可向前多行 2 步，答錯則退後 1 步。
5. 遊戲繼續重覆進行，同一交通工具幼兒在作答時不能重覆之前的答案。最快到達終點線的幼兒便可勝出遊戲。
6. 老師可加快說出指令，鍛煉幼兒的反應。

遊戲 2(路上要小心)

- 設置模擬行人天橋、行人隧道、交通燈，小司機進行循環式遊戲。行人和小司機必須按照交通燈指示行走。

遊戲:3(看誰跑得快)

- 探索玩具車在不同傾斜面上的滑行情況。
- 探索不同形狀在不同傾斜面上的滑行/滾動情況。

教學內容	教具及教材
<p>科學探索 目標:幼兒透過觀察分辨玩具車在平面、凹凸面及不同的傾斜面上的滑行情況。</p> <p>1. 引起動機</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 提問幼兒：想一想，玩具車在不同傾斜面上的滑行情況有什麼分別？ ➤ 老師展示硬紙皮製成的斜道，讓幼兒利用玩具車在硬紙皮上進行滑行。 <p>2. 內容</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 老師展示了用硬紙皮製成的斜道，讓幼兒利用玩具車在硬紙皮上進行滑行。 ➤ 接著提升難度，老師展示了三條斜道，分別用(硬紙皮、凹凸花紋地墊、凹凸觸感路)先讓幼兒觸摸三條斜道的質感，然後給幼兒猜估那一條斜道車子會下滑得較快？ ➤ 最後老師請幼兒自由進行試驗，把車子放上斜道，看看結果。 <p>3. 總結</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 從實驗結果讓我們知道平面跑道越斜，車子滑行的速度會較快。 <p>活動反思:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 幼兒首先利用硬紙皮製成的斜道經過一輪試驗後，有個別幼兒很快已自行移動斜道的傾斜度，並告訴老師他的發現(幼兒留意到斜道愈斜，車子下滑得愈快。) ➤ 幼兒在第二次的試驗中分別用(硬紙皮、凹凸花紋地墊、凹凸觸感路)在預測的過程中，其中一位幼兒迅速地告訴老師：「觸感路是凹凹凸凸，會阻擋車子下滑。」有的幼兒也直接告訴老師：「硬紙皮的斜道，車子會下滑得最快，因為斜道較平。」(結果硬紙皮和凹凸花紋地墊上的車子下滑時速度是相約的。) ➤ 此活動幼兒能主動動手進行測試，並且能隨即分享所猜測的答案或探索的結果。幼兒除了根據已有知識進行猜測外，他們從中亦有進行驗證而得出意想不到的結果。過程中，也讓大家發現車子的輕重也會影響滑行情況。(較重的車子在觸感路會翻滾下去。較輕的車子會被凹凸路面阻擋著未能滑行，停在斜道上。) ➤ 活動過程中老師能提供足夠時間和機會讓幼兒自由進行探索，從中讓幼兒學習到不要只單憑眼睛進行猜測，還需要透過實際的操作才能準確得知結果。整體活動能達到預期目標。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 硬紙皮、凹凸花紋地墊、凹凸觸感路、玩具車

