

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 2022-2023

教學資源

學校名稱	五邑工商總會張祝珊幼兒園幼稚園
主題名稱	繪本《麪包小偷》
教學目標	<p>知識：</p> <ul style="list-style-type: none">I. 認識麪包店裡的事物和麪包師傅的工作；II. 認識買賣的過程；III. 認識做麪包的步驟；IV. 認識不同的形容詞；V. 認識日常生活中的守法行為 <p>技能：</p> <ul style="list-style-type: none">I. 觀察及探索麪糰的質感；II. 分辨日常的好壞行為； <p>態度：</p> <ul style="list-style-type: none">I. 樂意主動表達謝意；II. 願/樂意承認錯誤，勉力守規；III. 按照自己訂立的目標堅持嘗試（如製作造型麪包）
班級	K3
教學時段	2023年10月24日至11月18日(共4周)

繪本《麪包小偷》

課程設計緊扣「以兒童為本」的原則，並配合《幼稚園教育課程指引》，為幼兒提供全面而富彈性及適切的學習活動，讓幼兒從多元化的遊戲中得到全人發展。本年度的關注事項注重幼兒的品德發展，期望幼兒透過遊戲學習，培育出感恩守法的良好品格及價值觀，建立正向態度。

總目標： 透過多元化的學習活動，讓幼兒認識與麪包有關的事物，亦從中培養幼兒的感恩守法的正向行為及價值觀。

知識： 認識麪包店裡的事物和麪包師傅的工作；認識買賣的過程；認識做麪包的步驟；認識不同的形容詞；認識日常生活中的守法行為

技能： 觀察及探索麪糰的質感；分辨日常的好壞行為；

態度： 樂意主動表達謝意；願/樂意承認錯誤，勉力守規；按照自己訂立的目標堅持嘗試（如製作造型麪包



切入遊戲（2日）：

環境設置：於區角貼上1-2張麪包店的圖片、放置數款種類麪包圖片或模型、低結構性物料（如積木、廁紙筒、紙盒、紙張、泥膠等）

遊戲玩法：請幼兒於自選時間內進行，每次3-4人，老師預備少量與麪包店相關物品於角落內，幼兒自行搜集圖片或物品回校，在角落內自由探索。

備註：老師可從遊戲中觀察幼兒對主題的認知及生活經驗，如有需要可進行開放性提問，如：你們在做什麼？



副題一：

我愛吃麪包（3日）



學習重點：

- 聆聽及理解故事內容
- 認識麪包的種類和款式
- 認識買賣的過程
- 創作麪包造型圖工
- 能利用工具傳遞麪包模型
- 享受集體遊戲的樂趣

重點活動/遊戲

1. 聆聽繪本《麪包小偷》
2. 麪包種類知多少
幼兒圍圈而坐，手持豆袋的幼兒便需說出一種麪包的名稱，然後把豆袋傳至同伴手



副題二：

齊來做麪包（4日）



學習重點：

- 認識麪包店裡的事物和麪包師傅的工作
- 認識做麪包的步驟
- 透過感官探索麪糰的質感
- 培養珍惜食物的態度
- 培養常存感恩的心
- 感謝麪包師傅為大眾製作麪包

重點活動/遊戲

1. 麪包店裡有什麼？
請幼兒與家長完成參觀記錄表，然後回校分享參觀後感。
2. 麪包大風吹



副題三：

我是誠實的好孩子（3日）



學習重點：

- 認識日常生活中的守法行為
- 辨別日常好壞行為及提出改善方法
- 培養幼兒誠實守規的態度
- 懂得注意遊戲時的安全意識

重點活動/遊戲

1. 人生交叉點
展示不同的行為圖卡，如於麪包店內的好壞行為，請幼兒辨別並跳到相應的範圍（✓/✗），並邀請幼兒

中，如此類推。

3. 我們的麪包店
在區角內設置有關麪包店的背景、圖片和物品等，讓幼兒進行麪包店模擬遊戲。
4. 創作麪包造型頭飾/面具
5. 齊來運送麪包
幼兒可以不同形式（如圍圈、列隊等）傳遞麪包（可先以豆袋進行，再加麪包模型作挑戰），幼兒熟悉玩法後，可運用不同的工具傳遞麪包。

家校協作

我最喜愛的麪包

派發親子工作紙（心思心思），請幼兒記錄一種最喜愛的麪包，然後帶備麪包實物或圖片回校作分享。

請幼兒帶上不同的麪包頭飾進行大風吹遊戲，可以味道、外形、顏色等類別進行遊戲。

3. 如何做麪包？
每名幼兒派發做麪包的步驟圖卡，請幼兒在指定範圍內行走，並互相觀察圖卡。討論後合作排出他們認識正確的次序，然後分享步驟和這樣排列的原因。
4. 探索麪粉糰的質感
提供麪粉及水，請幼兒自行決定麪粉及水的分量，嘗試混合然後搓成麪粉糰，引導幼兒形容麪粉糰的質感。
5. 麪粉糰做字
幼兒思考及利用麪粉糰拼湊出不同的字詞。

家校協作

參觀麪包店

請家長及幼兒到麪包店參觀，鼓勵幼兒體驗購買麪包的過程，並以文字、圖畫、照片或影片記錄麪包店內的事物。

嘗試描述行為需改善的地方，及建議改善方法。

2. 誠實守規好孩子（棋盤遊戲）
請幼兒繪畫不同好壞行為圖卡，然後隨機放置到棋盤上，讓幼兒討論遊戲規則，進行棋類遊戲。

家校協作

誠實守規好孩子（棋盤遊戲）

提供紙張，讓幼兒自行繪畫不同行為，與家長進行棋類遊戲。

教學活動分享

主題	繪本《麵包小偷》
活動名稱	人生交叉點
教學內容	透過圖片分辨日常好壞行為及提出改善方法
遊戲目標	知識：認識日常生活中的守法行為 技能：辨別日常好壞行為及提出改善方法 態度：培養幼兒誠實守規的態度
引起動機	<ul style="list-style-type: none">➤ 展示繪本《麵包小偷》，請幼兒說說故事中出現了什麼不正確的行為。➤ 請幼兒想一想，日常生活中曾做過或見過什麼正確和錯誤的行為。
活動內容	<ul style="list-style-type: none">➤ 帶領幼兒進行「人生交叉點」遊戲，老師將會展示不同的行為圖卡，如於麵包店內的正確和錯誤行為，請幼兒辨別並跳到相應的範圍（✓/✗），並邀請幼兒嘗試描述行為需改善的地方，及建議改善方法。
總結	<ul style="list-style-type: none">➤ 活動後，提醒幼兒可多觀察自己和別人的行為，好壞行為並非只出現於麵包店內，讓幼兒學習分辨好壞行為，並培養正面價值觀。

教學反思及成效

為期四周的繪本教學活動《麵包小偷》中，老師與幼兒一同進行了多元化的遊戲和活動，老師能適時賦權予幼兒進行探索和表達。

老師向幼兒說故事《麵包小偷》。過程中幼兒表現專注，留意到每頁故事插畫的小細節，如：「我見到佢張沙發都係一個麵包啊！」可見他們十分投入及享受故事。個別幼兒已在家閱讀故事，急不及待分享自己所知的內容，老師提示個別幼兒先不用著急分享結局，過程中亦會邀請班上幼兒參與說故事，從而讓幼兒更留心聆聽故事內容。

故事後，老師邀請幼兒設計一個麵包頭飾，並利用頭飾來進行遊戲「大風吹」，按著麵包的特徵進行大風吹遊戲。過程中，大部分幼兒能分辨不同麵包的特徵如味道、顏色和形狀等。由此可見大部分幼兒已掌握麵包的相關知識，即使個別幼兒不清楚部分麵包的特徵，透過幼兒的互動而產生鷹架作用，能見幼兒享受遊戲同時亦能協助同儕建構知識，也表示出對同儕的關顧。

於「人生交叉點」遊戲中，幼兒能透過觀察老師展示之圖卡，分辨圖中行為之對錯。過程中老師不作任何提示，大部分幼兒都能分析圖中之行為，並解釋原因。過程中有個別幼兒持相反意見，老師讓幼兒解釋原因，幼兒大都能互相聆聽及理解原因，最後透過討論得出結論。過程中能見幼兒大都培養守規之態度，而且活動後，能見幼兒在校園生活中守規情況有進步。建議可留意遊戲時場地佈置，騰出更多空間讓幼兒進行動態遊戲。

於第四周，老師與幼兒共同籌備成果日。籌備過程中，幼兒踴躍一同設計及製作不同之道具，如利用紙箱製成焗爐、利用膠杯及紙碎製成啫喱杯等，能見幼兒運用出日常生活經驗及學習到的知識，加入到成果日的麵包店扮演遊戲中。

成果日當日，幼兒十分投入活動中，把製作麵包的過程、購買麵包的過程及店員的工作呈現出來，表現合作。另外，於心意卡角落中，幼兒投入創作中，紛紛向麵包師傅表達謝意，可見幼兒明白麵包師傅之辛勞，培養出感恩之心。

經過是次活動，看到幼兒的投入表現，反映到幼兒對繪本故事內容的瞭解，亦反映出故事結合遊戲的教學能有效培養出幼兒感恩守法之品格，可以達到預期的學習目標。