

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：	元朗東莞同鄉會熊定嘉幼稚園
主題名稱：	我們的社區(繪本：爺爺遊烏龍國)
教學目標：	<p>知識：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-認識社區的環境及設施</li> <li>-認識不同的商店</li> <li>-認識無障礙設施及其用途</li> <li>-認識不同的標誌和意義</li> <li>-認識正確的行為</li> </ul> <p>技能：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-能辨別/分類商店售賣的物品</li> <li>-能辨別不同殘疾人士的需要</li> <li>-能運用不同的感官去觀察和辨別</li> <li>-能清楚地匯報討論結果</li> <li>-能與同伴合作及進行創作/設計</li> <li>-能創作不同的肢體形態表達意念</li> <li>-能設計衣服/創作棋盤遊戲</li> <li>-能協調身體保持平衡</li> <li>-能掌握剪貼的技巧</li> </ul> <p>態度：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-享受遊戲的樂趣</li> <li>-培養良好的公民意識(禮讓、愛護公物、守規)</li> <li>-培養關愛及尊重的態度</li> <li>-樂意表達自己的喜好</li> <li>-願意耐心聆聽他人表達</li> </ul>
班 級：	低班
教學時段：	13/3-7/4/2023 (共4周, 17天)

## 1. 主題架構圖

主題：我們的社區（低班）（繪本：爺爺遊烏龍國）

**課程設計理念：**課程設計緊扣學校的辦學宗旨，秉承校訓「勤、孝、忠、誠」的精神，並以兒童為中心，發展幼兒個人特質，開發潛能。結合本年度的關注事項，發展遊戲為本的課程，提升幼兒自主學習的積極性、主動性及創意思維，從而促進全人發展。

### 總目標：

知識：

認識社區的環境、標誌、各種設施(一般/無障礙)的用途及基本的使用規則

能力：

觀察社區環境和設施；探索設施的功能；提升創作能力、解難能力和多元表達能力；能與同伴合作及進行創作

態度：

培養良好的公民意識(禮讓、愛護公物、守規)、願意表達關愛及互相尊重、嘗試主動參與和表達

切入遊戲：(2天)

(一) 環境設置：

把區角設置成服裝店

(二) 活動安排

1. 老師在區角內張貼社區的背景圖片，放置與情境有關的物品、一些低結構物料和環保物料，讓幼兒自由探索進行遊戲
2. 老師從旁觀察幼兒前設知識、相關經驗及興趣
3. 團討及總結是日經驗
4. 幼兒參與修訂環境設置

備註：

- ✧ 老師確保每位幼兒都有入這區角玩。時間長短不是最重要，他們的表現、互動和對話更重要。

副題一：豐富的社區

學習重點

- 認識社區的環境及設施
- 認識不同的商店
- 能夠辨別/分類商店售賣的物品
- 能運用不同的感官去觀察
- 能清楚地匯報討論結果
- 能協調身體保持平衡
- 能掌握剪貼的技巧
- 培養公民意識
- 享受遊戲的樂趣
- 嘗試主動參與

主要遊戲/學習活動

1. 參觀天恩邨
2. 對與錯(音樂遊戲)
3. 部分到完整
4. 我喜歡的商店(平面圖畫美藝作品)
5. 這些東西哪裡買? (競技遊戲)

家校協作

1. 設計兒童服裝

副題二：不同的社區設施  
故事：爺爺遊烏龍國

學習重點

- 認識社區設施的正確用途
- 認識正確的行為
- 認識無障礙設施及其用途
- 能辨別不同殘疾人士的需要
- 能與同伴合作及進行創作
- 培養良好的公民意識(禮讓、愛護公物、守規)
- 培養關愛及尊重的態度
- 樂意表達自己的喜好
- 嘗試主動參與和表達

主要遊戲/學習活動

1. 故事繪本：爺爺遊烏龍國
2. 明辨是非
3. 不一樣的世界(體能遊戲)
4. 社區萬花筒
5. 我懂得讓座(音樂遊戲)
6. 設計社區設施

家校協作

1. 我家的附近(工作紙)

副題三：標誌大搜查

學習重點

- 認識不同的標誌
- 認識標誌的意義
- 能辨別正確的行為
- 能創作不同的肢體形態
- 能辨別社區不同的聲音
- 願意耐心聆聽
- 享受玩遊戲的樂趣
- 嘗試主動參與和表達

主要遊戲/學習活動

1. 社區標誌拍拍拍
2. 標誌動一動(音樂活動)
3. 社區裏的聲音
4. 我會講什麼
5. 好寶寶安全棋 (嘗試製作棋盤)

家校協作

1. 標誌找找看

## 2. 教學遊戲（副題二：不同的社區設施）

### 1. 故事分享：爺爺遊烏龍國

✧ 幼兒跟隨故事中的爺爺展開一段有趣的旅程。過程中，幼兒觀察插圖，並透過提問和師生互動，幼兒發現到圖中各式各樣的烏龍情境。

### 2. 遊戲活動：明辨是非（培養良好公民意識）

· 課室及校外公園貼一些錯誤/正確行為的情境圖，圖卡上會有☺及☹的圖示。

· 給每位幼兒一支顏色筆，記錄幼兒所使用的顏色。

· 幼兒觀察圖卡上的行為後，認為是對的便在☺塗上顏色，不對的便把☹塗上顏色。

· 完成課室的情境圖辨別遊戲後，帶領幼兒到公園繼續情境圖辨別遊戲。

· 團討

✧ 問題：

➤ 剛才遊戲好玩嗎？心情怎樣？（促進幼兒間的互動和了解他們的語言表達能力，高調地欣賞遵守遊戲規則的幼兒）

➤ 有不一樣的答案嗎？哪一個答案才是對的？（利用情境填色記錄，進行分析和討論）

➤ 有沒有見過做出不正確行為的人？感覺如何？（生活經驗分享）

➤ 如遇到這些人你會怎樣做？（學習解難，探討注意人身安全）

## 3. 教學成效及反思

幼兒喜歡聆聽《爺爺遊烏龍國》的故事，他們會投入地聆聽故事內容，並且能說出各種地方的規矩，也能在討論中說出如何協助烏龍國的方法。然而故事情節中的烏龍國因與文字有關而引起的錯誤較多，亦較少有關社區設施的描述，因此幼兒對部分故事內容未能自行理解，也跟之後的活動較少連繫性。

教師反思：建議揀選另一本更合乎主題活動的故事書。

幼兒在進行明辨是非的遊戲中，表現得十分投入，並且都能遵守自己訂立的遊戲規則—要輪候，每次一人填色。遊戲中可見幼兒對部分行為是對還是錯有著不同的理解，而在團討中，幼兒都能就自己的決定作出解釋。當對分辨某行為是對還是錯有出現分歧看法時，他們都能在小組內自行作出討論，並最後得到合理的共識。

教師反思：教師減少了在遊戲及團討中介入，使幼兒多了主動嘗試和表達的機會。教師能在遊戲過程中透過觀察了解到幼兒對遵守規則的具體表現，也能透過團討了解到幼兒的思考角度和評估到他們語言表達的能力。



幼兒自行在公園內辨別圖卡內的行為對與錯，並遵守自訂「每次一人填色」的規則。