



樂善堂 鄧德濂 幼稚園
Lok Sin Tong Tang Tak Lim Kindergarten

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(2023-2024)
總結分享會



專題發展歷程

組織
核心小組

備課會

觀課及
回饋

家長工作坊

總結

- 包括：主任、副主任、高班老師和低班老師
- 訂立推行的方案：先在高班推行，再推至低班
- 目的：高班老師可以在推行後與低班老師交流，
分享經驗。



組織
核心小組

備課會

觀課及
回饋

家長工作坊

總結

- 包括：主任、副主任、高班老師和低班老師
- 導師到校協助我們訂立知識、技能和態度
- 小組成員互相交流意見和經驗

副題二 (10天)

認識愛護動物的方法【知】
(實踐環保生活 eg 多走路、走塑.....)
(參觀時不要用閃燈、保持安靜)
認識愛護動物的機構【知】
願意將愛護動物信息宣揚【態】
提升表達 / 匯報能力【技】
【技】
(得共識)

副題一 (10天)

認識不同動物的特徵、生活習性【知】
(鯨魚、企鵝、水母、海龜、長頸鹿、猴子)
愛護動物【態】
搜集資料的能力【技】
提升表達 / 匯報能力【技】
提升模仿能力【技】

組織
核心小組

備課會

觀課及
回饋

家長工作坊

總結

- 導師分別觀察切入遊戲和一次遊戲教學
- 導師會解答老師的疑問
- 導師會提出意見和回饋
 - 協助優化遊戲教學



組織
核心小組

備課會

觀課及
回饋

家長工作坊

總結

- 家長的支持對推行遊戲教學有很大的幫助
- 目的：讓家長明白遊戲學習的意義
 - 老師分享推行經驗
 - 導師分享 + 親子活動時間



組織
核心小組

備課會

觀課及
回饋

家長工作坊

總結

－ 導師與老師作總結

高班老師也參與低班老師的備課會

→ 分享經驗、提供協助

→ 一同訂立知技態，教學更螺旋式



主題：我家是動物園

技能

1. 判斷愛護動物的行為
2. 提升搜集資料的能力、匯報的能力、模仿能力及討論的技巧

態度

1. 培養愛護動物的情操、尊重動物的生命
2. 願意將愛護動物的信息宣揚

知識

1. 認識不同動物的特徵和生活習性
2. 認識愛護動物的方法和機構



作者：正道薰 譯者：游珮芸
繪者：大島妙子 出版社：上誼文化公司



切入遊戲中沒有老師的引導和只有低結構物料，幼兒真的懂如何玩？

如果幼兒玩的內容與主題無關，老師需要停止嗎？



老師真的不需要參與幼兒的活動？只是讓幼兒自己玩？

切入遊戲中需要有知識、技能和態度嗎？

切入遊戲

- ◆ 老師在區角放置低結構的物料
(紙磚、呼啦圈、動物模型、積木)
- 觀察幼兒的已有知識和興趣
- 調整學習目標的深度和廣度
- 觀察及跟進隨機浮現的教學目標





餵動物吃食物



建構大自然



建構動物園



保護動物



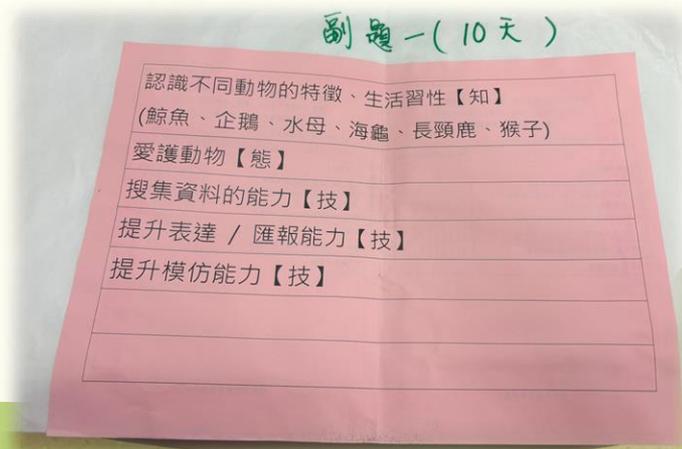
切入遊戲

- ◆ 幼兒忘記動物的生育方式 》 加入課程
 - 觀察及了解幼兒的已有知識
- ◆ 幼兒對動物有很多理解 》 加快
 - 調整學習目標的深度及廣度
- ◆ 幼兒表示以槍保護動物 》 團討討論
 - 團討中建構知識
 - 觀察及跟進隨機浮現教學目標



副題一

- ◆ 目的：讓幼兒從遊戲中知道動物的特徵、生活習性
- ◆ 改變教學方式：先讓幼兒探索
- ◆ 團討出分享感受





動物估領袖



動物問答大賽



動物定格



動物定格



模擬動物循環遊戲

長頸鹿遊戲

- 變成長頸鹿和長頸鹿的食物
- 知道長頸鹿吃或不吃甚麼
- 了解長頸鹿的食物鏈



哇，長頸鹿嚟啦，
我哋快啲跑啊！
唔好食我啊！



我係一隻好肚餓嘅
長頸鹿，我要食嘢。



考考你！- 長頸鹿如何睡覺？



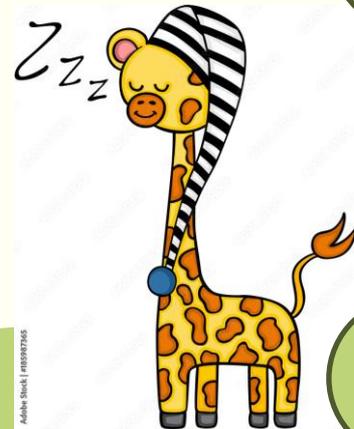
A



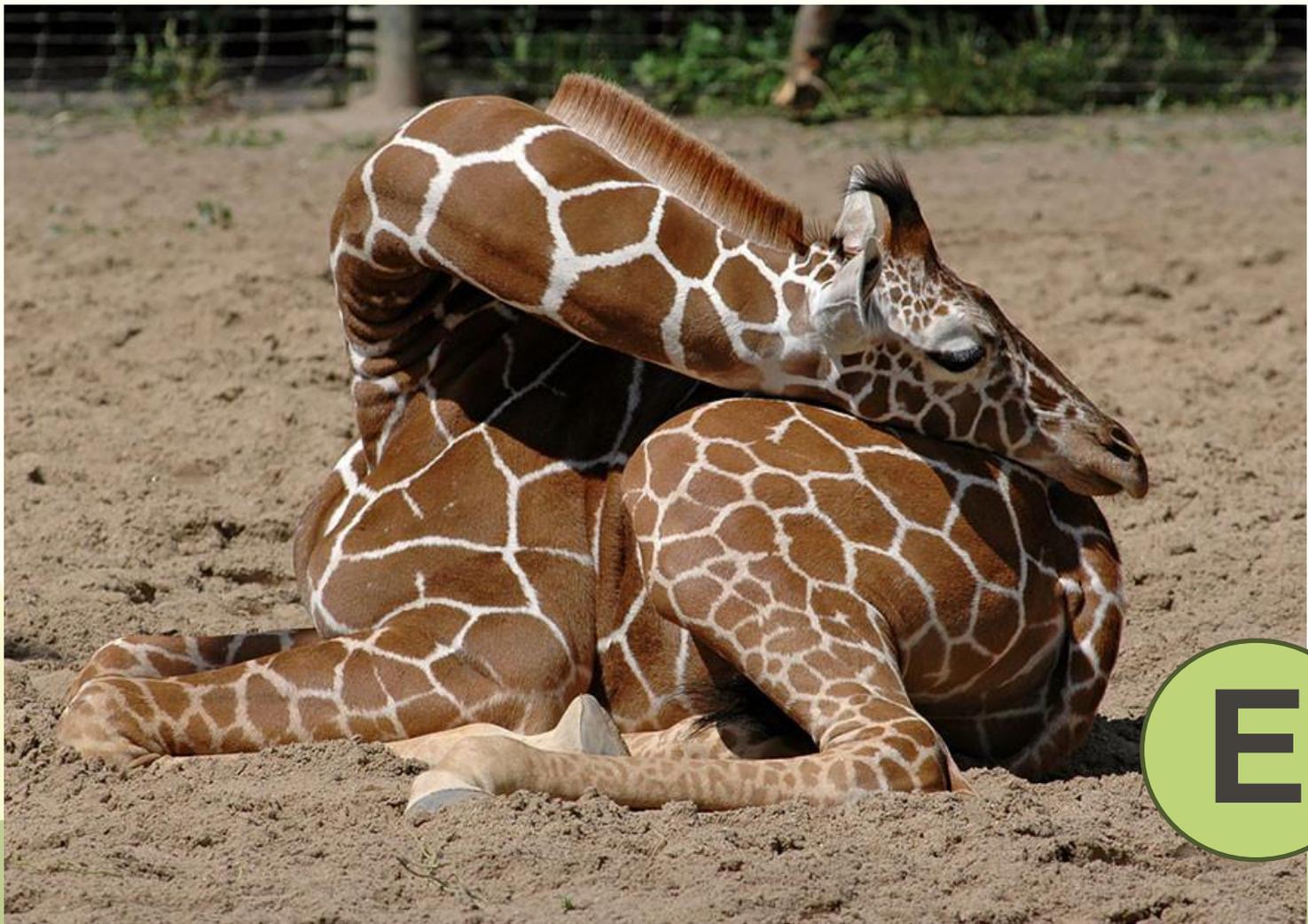
B



C



D



E

考考你！- 企鵝媽媽如何找回BB？

請記下右邊的企鵝，稍後
在圖中找出右邊的企鵝位
於哪裏。

Remember
this?





企鵝遊戲

- 三名幼兒一組（媽媽、爸爸及BB）
- 媽媽矇眼，以聲音找出爸爸及BB
- 知道企鵝的特徵（如何找回BB）



咦，我啲BB
喺邊？



我等陣做企鵝爸爸，你做媽媽，我同BB會匿埋，我會咩咩叫，你聽到咩咩叫就會搵到我同BB啦！





副題二

- ◆ 目的：讓幼兒知道污染對動物的影響
讓幼兒知道保護動物的方法
- ◆ Level Up 部分副題一的遊戲
- ◆ 深入反思，提出如何保護動物



副題二 (10天)

認識愛護動物的方法【知】
(實踐環保生活 eg 多走路、走塑.....)
(參觀時不要用閃燈、保持安靜)

認識愛護動物的機構【知】

願意將愛護動物信息宣揚【態】

提升表達 / 匯報能力【技】

提升討論的技巧【技】
(eg 輪流發言、取得共識)

模擬動物循環遊戲

- 模擬動物特徵進行循環遊戲
- 增加障礙物
- 知道污染對動物的影響



哎呀，前面有垃圾啊！
我行唔到，好慘☹



我扮緊青蛙喺度跳！

救救我的家 1

- 站在地墊上（回家）
- 抽卡（不同情景）
- 增加/減少地墊的數量

- 說出沒有家的感受
- 知道污染對動物的影響



哎呀，我無屋住，
好唔開心啊！☹

雖然我哋有屋住，
但係好逼啊！☹



救救我的家 2

- 難度加深
- 明白生活中不同行為對動物的影響
- 說出如何幫助動物（捐款、不亂拋垃圾）



呢個屋企太逼，
我入唔到去！☹

今次仲逼過上次！
要單腳企先入到去☹



下一個主題繼續推行：巴特一家的新生活/颱風來了

- ◆ 老師在區角放置低結構的物料
(紙磚、車模型、積木)
- ◆ 觀察幼兒的已有知識
 - 調整學習目標的深度和廣度
 - 觀察及跟進隨機浮現的教學目標
- ◆ 幼兒已懂如何探索
 - 透過切入遊戲知道主題的內容



我哋砌緊英國嘅大笨鐘同
倫敦橋，橋下邊有警車嘍
度行緊。



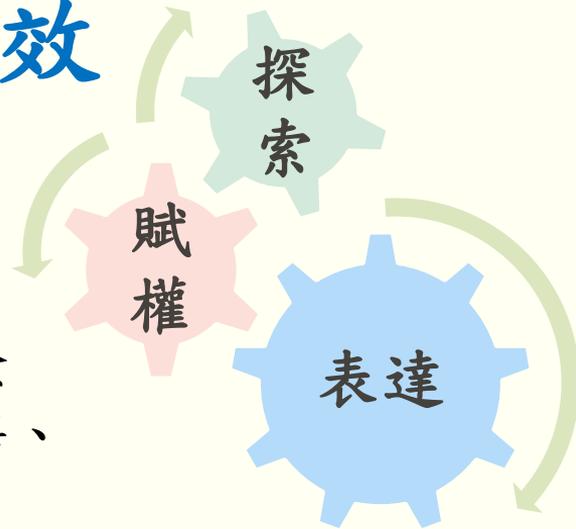
颱風就到啦，我哋要留
喺屋企，我哋睡房訓覺，
你哋客廳玩。



幼兒學習成果：3E成效

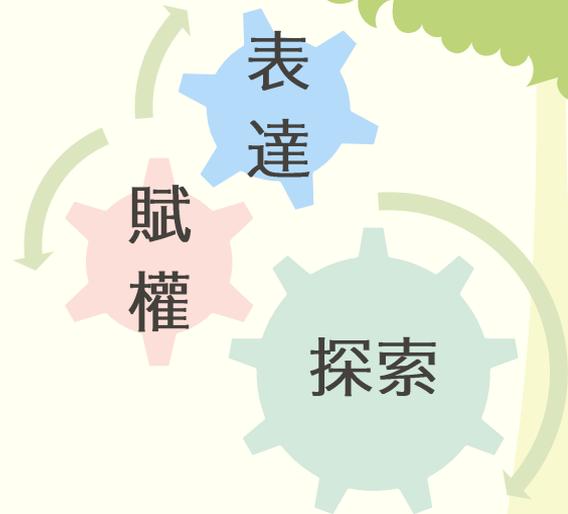
表達 (Expressive)

- 幼兒用口語清楚地分享生活經驗及訊息
- 幼兒能主動與家人和同伴分享想法和生活經驗
- 幼兒用多元的作品或方法表達心中所想（言語、動作、畫作）



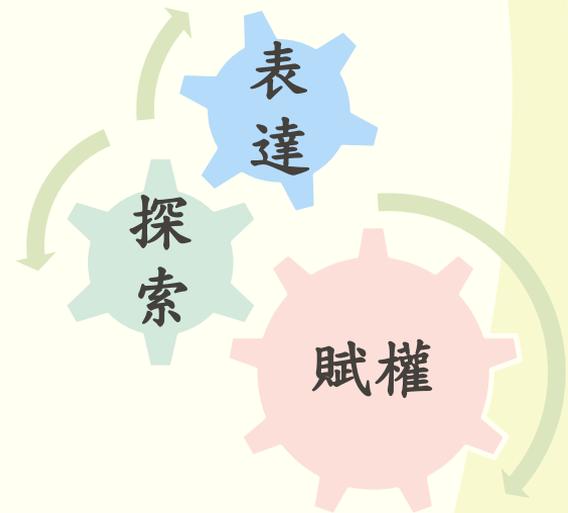
探索 (Explorative)

- 幼兒主動參與，學習動機提升
- 幼兒能在透過觀察發現相同和相異
- 幼兒能逐步思考、創作和解難
- 幼兒能嘗試不同的方法解決問題



賦權 (Empowered)

- 幼兒能自主選擇學習的內容
- 幼兒更主動投入於活動
- 幼兒學習動機上升
- 幼兒有責任感，向身邊的人宣揚愛護動物的資訊。



Before & After

老師的角色

觀察者

- 觀察幼兒的已有知識
- 觀察幼兒在課堂的表現

提供者

- 提供老師認為適合的物料
- 老師的想法為主

傳遞知識者

- 教導幼兒不同的知識
- 以老師傳遞知識為主
- 按老師的教案進行



觀察者

- 觀察幼兒的已有知識
- 觀察隨機浮現的學習目標
- 以調整學習目標和內容

提供者

- 提供低結構的物料
- 提供幼兒所需的物料
- 幼兒需要和想法為主

啟迪者

- 引導幼兒思考、反思
- 按幼兒的興趣去學習
- 多方面，可能是課程以外

得著與反思

老師的能力要有所提升，以更好應對幼兒的亮點和調適課堂的內容

改變教學的方式，由幼兒興趣為主，由幼兒自己探索，不是由老師傳遞知識

日後於多方面更多賦權幼兒

反思自己的教案中遊戲的比例

經驗傳承，未來推廣至全校



經驗傳承 - 由高班到低班



切入遊戲



富泰大風吹

謝謝欣賞！
Thank you!

