

優質教育基金主題網絡計劃 ~ 大專院校

「遊戲 · 學習 · 成長」計劃

2023 - 2024

善一堂安逸幼稚園

如何規劃幼兒遊戲學習的課程

➤ 遊戲教學的選材、調適與延伸

- 低結構的物料
- 幼兒的生活經驗、興趣和能力

➤ 遊戲教學課程的設計、實踐和評估

- 設立主題
- 多元化活動（六個學習範疇）
- 幼兒成長、家長回饋、老師課後反思

➤ 課程領導的角色及任務

- 了解和聆聽幼兒的想法
- 尊重個別差異

課例

教學主題：食物

施教周期：

2023年10月30日

至11月24日

(31/10趣緻寶寶活動日)

教學天數：共19天

級別：K2

人數：20人

知識

- 認識不同種類
的食物
- 認識食物來源
- 認識餐桌禮儀



學習目標

技能

- 提升觀察能力
- 提升閱讀圖像的
能力
- 提升自理能力

態度

- 珍惜食物
- 樂於分享食物
- 培養良好的飲食
習慣



* 切入遊戲 { 第1天 } (30-10-2023)

遊戲結束後，老師與幼兒透過團討，了解和收集幼兒對食物主題已有的知識。



老師在模擬區提供與主題相關的佈置，例如蔬果、香腸、麵包等讓幼兒自由操弄，看看幼兒如何運用這些物料進行遊戲。過程中老師給予幼兒足夠空間作聯想，透過觀察以相機或文字記錄幼兒互動時的對話。

(切入遊戲day1)

2023年10月30日

① 水果 (瑤) 蕃茄

② 雞 (何)

③ 腸仔 (菲)

④ 整漢堡包 (樂)
(香腸、菜、包)

⑤ 青椒 (鄺)

⑥ 菜 (郭)

① 蘋果 (琳)

② 香蕉 (吳)

③ 提子 (喬)

④ 水 (羽)

⑤ 果汁 (桁)

⑥ 粥 (羅)

⑦ 橙 (曾)

⑧ 枱 (關)

* 幼兒期望添加之物品

* 幼兒遊戲時
探索及觀察到
的物品



* 切入遊戲 { 第2天 } (1-11-2023)

遊戲結束後，老師繼續與幼兒進行團討，讓幼兒自由發表意見，自信地說出想法，說出對食物的認知。



2023年11月18日 (day 2)

- ① 整隻麵包(研) ① 雞蛋(果)
- ② 見到提子(何) ② 叉、匙 (柄)
- ③ 食香蕉(部) ③ 碗 (環)
- ④ 做水果沙拉(潔) ④ 鍋(何)
- ⑤ 火龍果係水果(菲) ⑤ 火(瑤)
- ⑥ 青椒香蕉包(部) ⑥ 火爐(部)
- ⑦ 雞脾香腸麵(關) ⑦ 假火(柄)
- ⑧ 用水洗香蕉、提子(瑤) ⑧ 芒果(關)
- ⑨ 芒果+水→芒果汁(用) *幼兒期望於

*幼兒遊戲過程
做的事情

11月2日可增
添的物品

老師在第一天切入遊戲後進行課後反思，發現幼兒對食物主題的概念較為單一，例如未能自發地說出可用餐的地點、食物（玩具）的用途...因此除了擺放幼兒提議的用品外，亦額外增添不同物料及圖卡佈置讓幼兒自由探索和遊戲，刺激思考。

* 切入遊戲 { 第3天 } (2-11-2023)

老師透過團討發現幼兒漸了解食物的用途及嘗試學習分類，然後按照幼兒的經驗和能力調適四週的活動內容。



2023年11月2日 (day 3)

- | | |
|--------------|-------------------|
| ① 洗碗 (牽) | ① 掃把 (豪) |
| ② 煮飯 (瑤) | ② 豬肉 (琳) |
| ③ 扮爸爸 (鄺) | ③ 多d 水果 (關) |
| ④ 切菜 (灝) | ④ 毛巾 (羽) |
| ⑤ 餵bb 飲奶 (何) | ⑤ 籃 (忻) |
| ⑥ 切水果 (菲) | ⑥ 刀 (芍) |
| ⑦ 訓教 (常) | ⑦ 用梨切食物 嘅板 (郭) |

* 幼兒遊戲時
做的事情

* 幼兒期望在「食物」
主題可豐富家庭角
的物品

經過2天的切入遊戲，老師觀察幼兒未能完全掌握食物分類的概念，因此在第3天遊戲時老師已預先將食物分類擺放好，期望幼兒能觀察並於收拾時按食物屬性進行分類。

活動①

主題：食物

名稱：蔬菜肉類音樂椅

級別
K2

學習範疇：
語文（中文）
藝術與創意

- 能聆聽樂曲《快樂的農夫》，感受歌曲的旋律
- 能分辨食物的種類（肉類、蔬菜類）
- 培養幼兒從遊戲中主動投入和積極學習的態度



老師在切入遊戲時觀察到幼兒未能完全掌握食物類別，因此設計這項活動時先讓幼兒分辨兩種食物種類（蔬菜類、肉類）。

幼兒經過一番遊戲後，漸能分辨出手上圖字卡所屬的類別，老師便提升遊戲難度。請幼兒分成兩組，A組是食物圖字卡，B組是類別卡，當音樂停頓時，A組幼兒需尋找好朋友（類別）。



幼兒在學習過程中的得着

- 提升幼兒口語表達和探索能力，加強主動學習的動機
- 加強各學習範疇的能力，如：增進邏輯思考（幼兒數學）、培養幼兒珍惜食物的態度（大自然與生活）...
- 透過挑戰各種難度的遊戲內容提高個人自信心



教師在教學過程中的得着

- 掌握遊戲的教學策略，提供多元化活動萌發幼兒的學習興趣
- 能對應幼兒的已有經驗，配合主題設計適切能力的活動從遊戲中學習
- 提高教師以學習目標設計組織活動的能力（知識、技能、態度）
- 賦權給幼兒自主學習，減低教師在過程中介入的次數
- 能觀察幼兒在遊戲中的能力，掌握調節遊戲難度，提升敏感度

