

「遊戲 · 學習 · 成長」 計劃的實踐 (2017-2019)



香港中文大學 教育學院
大學與學校夥伴協作中心

一 . 引言	1
二 . 學校個案	
主題教學	
• 健康小寶寶 幼兒班 中華基督教會元朗堂周宋主愛幼兒園	2
• 派對之後 低班 仁濟醫院林李婉冰幼稚園 / 幼兒中心	18
• 親愛一家人 高班 大埔循道衛理幼稚園	30
• 共融社區 高班 保良局金卿幼稚園	45
專題研習及繪本教學	
• 食物 低班 救世軍華富幼兒學校	62
• 環保 高班 聖公會青山聖彼得堂幼稚園	77
三 . 遊戲教學圓桌交流會—與高琇嬋老師對話（札記）	88
四 . 結語	92
參考資料	93
鳴謝	95
編輯委員會	96

一. 引言

香港中文大學教育學院大學與學校夥伴協作中心（下稱「中心」），於 2017-2019 年度開展第二期的「遊戲・學習・成長」計劃（下稱「計劃」），旨在透過校本支援提升課程領導及教師的專業能量，鼓勵教師設計綜合、開放、富啟發性和有趣的遊戲為本課程，提升幼兒的學習能力，發揮個人潛能。第一期（2015-2017）的計劃支援了五十間幼稚園；第二期（2017-2019）則在十九個月內與四十間學校結成夥伴，以校本支援協助學校推動遊戲教學，透過與教師進行共同備課、觀課及反思，因應幼兒不同的學習風格制定出多元化的遊戲教學策略，以期為幼兒提供優質的免費幼稚園教育。

為促進知識轉移及建立教師的專業社群，「計劃」透過出版結集，總結發展經驗以供其他未有機會參與計劃的學校參考。第一期計劃完結時出版的《「遊戲・學習・成長」計劃的實踐（2015/2017）》文集，探討了遊戲教學的理念、分類和功能，交代計劃推行的理念架構，並以參與計劃的學校例子闡述了遊戲教學的課程規劃、實踐和評估的不同步驟。第二期「計劃」內容與第一期相若，但更着重教師反思遊戲教學實踐的能力和課程領導的培訓。

本文集選取了來自六間學校的教學個案，展示了教師如何因應校本課程特色發展遊戲教學的不同歷程。中華基督教會元朗堂周末主愛幼兒園、仁濟醫院林李婉冰幼稚園 / 幼兒中心、大埔循道衛理幼稚園和保良局金卿幼稚園四間學校的個案展現了遊戲教學如何與教學主題有機地聯繫起來，及強化家校合作讓幼兒更樂於學習、投入學習。教師反思幼兒的學習成效，思考如何運用遊戲策略持續優化教學。課程領導在發展過程中掌握更多規劃和評估遊戲為本課程的技巧。救世軍華富幼兒學校及聖公會青山聖彼得堂幼稚園分別將遊戲教學結合繪本和專題研習（Project），教師透過觀察幼兒在不同階段的探索過程中的表現，反思如何鷹架幼兒的學習、調動環境佈置以促進幼兒的學習。課程領導則體會到教師的成功感是發展校本課程的重要元素。

為擴闊教師的視野和參考其他地區的實踐經驗，「計劃」特別邀請了遊戲教學專家、本「計劃」的顧問高琇嫻老師（台灣愛彌兒幼教機構創辦人暨董事長），於二零一八年六月蒞臨香港，與計劃學校的課程領導和教師進行圓桌會議。本文集以札記的形式記錄了會議當日的討論，希望給香港的同工帶來更多的啟示。最後，文集所描述的學校個案並非要展示任何遊戲教學模範，而是希望借助學校的實踐經驗為遊戲教學帶來更多的反思與討論，為香港在推行遊戲教學方面提供更多參考。

二．學校個案 主題教學

健康小寶寶

中華基督教會元朗堂周宋主愛幼兒園

級別：幼兒班

引言

孩子生病最令家長焦急和心疼，看到孩子哭鬧不停，卻又不懂得表達，家長既難受又無助，甚至希望能代替孩子承受一切痛楚，好讓小寶寶能健康起來！

有見及此，中華基督教會元朗堂周宋主愛幼兒園為幼兒班設計了「健康小寶寶」的主題。教學設計的鋪陳建基於以下問題：

小孩子為甚麼會生病？
生病會有什麼感覺？
生病了，該怎麼辦呢？
生病可真難受，那怎麼樣才能避免生病呢？
家人或同學生病了，我們應如何表達對他們的關心？

教學結合了孩子的生活經驗，讓幼兒學會表達自己有什麼不適，知道生病需要及時就醫。教學亦協助幼兒建立健康的生活習慣以減少生病的機會，並學懂關心患病的人。

以下是「健康小寶寶」的課程設計架構：

課程設計理念

課程設計根據學校的辦學宗旨，培育幼兒在德、智、體、群、美、靈方面均衡發展，讓他們在愛中成長，榮神益人。課程亦配合本年度的關注事項，以有趣的遊戲課程，促進幼兒自學及自由探索。課程設計以「兒童為本」，關注幼兒的已有知識、生活經驗、興趣及能力，讓他們認識生病時的病徵和就醫的程序；也學習建立健康的生活習慣，增強體力；並且懂得感謝生病時照顧我們的人，也學習關心身邊生病的人。

總目標

知識： 認識生病的病徵、就醫的程序；

認識如何建立健康的習慣；

認識運動、定時休息、均衡飲食及環境清潔對健康的重要性。

技能： 表達自己身體不適的情況；觀察別人的需要；自我管理的能力、協作能力、創作力

態度： 建立健康的生活習慣；感謝醫生、護士和家人的照顧；關心生病的家人和同學

切入遊戲：

環境佈置：

副題開始前，在娃娃角放置有關醫生和護士的物品（醫生袍、護士服、醫生的工具），稍後再逐漸加入登記處和幼兒自製的藥物。進入副題二時，娃娃角內擺放了不同的食物和體育用品，讓幼兒自行探索，學習建立健康的生活習慣。

活動安排：

1. 讓幼兒自由探索，進行遊戲，教師從旁觀察
2. 幼兒自行選擇扮演的角色，並發現診所還可增加的設施
3. 幼兒參與豐富區角的環境設置（電腦、登記處、配藥處）
4. 團討及總結切入遊戲的經驗



圖一

幼兒在娃娃角扮演醫生在診所診治病人



圖二

幼兒發現診所需要電腦、登記處及配藥處

副題一：生病了，怎麼辦？

學習重點：

- 學習如何表達自己身體的不適
- 學習尋求醫治的方法及程序
- 學習 8 和 9 的字和量
- 學習句式：「生病時，我會 _____。」

遊戲活動

• 活動一：哪裏不舒服？

音樂椅：

目標：學習表達自己身體的不適

• 活動二：醫生醫生，我來了
醫務所角色扮演：

目標：認識看醫生的程序、感謝醫生和護士的幫忙及照顧

• 活動三：小小配藥師—
神奇的藥水

嗅覺探索：

目標：探索不同味道的藥水（水果氣味）

混色探索：

目標：探索顏色混合的變化

• 活動四：護士小姐幾多粒
搓一搓（圖工）：

目標：學習 8、9 的數字和數量

• 活動五：康復棋盤

棋盤遊戲：

目標：認識恢復健康的方法

學習句式：「生病時，我會 _____。」

副題二：健康小錦囊

學習重點：

- 學習定時休息
- 學習均衡飲食的重要性
- 認識運動與健康的關係
- 創作親子健康操
- 保持個人及環境清潔
- 與家人建立運動的習慣

遊戲活動

• 活動六：跳出健康

大肌肉活動：

目標：學習將《青蛙仔》熱身操與家人分享

• 活動七：定時休息好寶寶

狐狸小姐幾點鐘：

目標：認識作息定時對健康的重要性

• 活動八：有營小食神

選擇食物遊戲：

目標：認識均衡飲食的重要性

• 活動九：趕走細菌

大肌肉活動：

目標：認識個人及環境清潔對健康的重要性

• 活動十：共享親子健康操

大電視：

目標：分享幼兒與家人創作的健康操

副題三：關愛小天使

學習重點：

- 學習關心生病的人

遊戲活動

• 活動十一：我是健康小寶寶
立志書：

目標：立志建立健康的生活習慣、宣揚健康小錦囊

• 活動十二：愛心小天使

個案分析及角色扮演：

目標：學習關懷患病的家人和同學

教學實踐

副題一：生病了，怎麼辦？

教師以「公主生病了」的故事引入，讓幼兒明白生病了會感到不舒服。

活動一：音樂椅——哪裏不舒服？

目標：幼兒學習表達自己身體的不適

教師先在椅子上擺放印有「肚痛、發燒、嘔吐…」等圖像及字詞的圖片，然後播放音樂，讓幼兒圍着椅子轉圈。音樂停下來時，幼兒要把椅子上擺放的圖卡翻過來，看看圖卡上面表示的是什麼病徵，然後表達：「我肚痛、我想嘔吐、我咳、我流鼻水、我的嗓子痛、我打噴嚏」等，作出相應的動作。初期較膽怯的幼兒不願玩這活動，但後來慢慢看到其他同學投入活動，加上教師的鼓勵，最後也願意嘗試投入活動。

教師再請幼兒二人一組，其中一位同學模仿不舒服的樣子，另一位同學提問「哪裏不舒服？」，扮演不適的同學需準確表達有甚麼不適。教師透過賦權及觀察，讓所有幼兒都有機會參與活動，加強了他們之間的互動，學習表達身體不適，活動亦能培養幼兒關懷別人的態度。就教師觀察所得，平日較內向的幼兒在遊戲中都表現投入，可見幼兒很喜歡以遊戲學習，開心和樂學的學習氣氛也令教師更投入教學。



圖三
幼兒的病歷表

活動二：醫生醫生，我來了！

目標：認識看醫生的程序、感謝醫生和護士的幫忙

幼兒雖有看醫生的經驗，卻沒有深入了解就診的步驟。遊戲過程中，幼兒自行選擇要扮演醫生、護士還是病人的角色。在角色扮演時，教師以提問引導幼兒思考，如：「登記時姑娘會說什麼？」、「等候時聽到什麼才入診症室見醫生？」、「看完醫生可以立即走嗎？」等，通過提問令幼兒掌握就醫的流程。

教師認為在扮演看醫生的過程中，最重要的是讓幼兒自行觀察及探索，當中亦引發了不同的討論，例如：「診所內誰負責打針？」、「誰負責配藥？」原來不同診所，處理方法亦會有不同。

意想不到的是一位扮演醫生的同學將自身經驗帶到扮演活動中，他對病人說：

「一日要食三次藥，你要瞓多啲、要飲水，戴口罩，唔好傳染人。」

短短的一句說話，讓在旁觀察的幼兒也能吸收到不少知識。最後，教師亦提醒幼兒要感謝醫生及護士，培養他們感恩的心。



圖四
模仿醫生診治病人

活動三：小小配藥師—神奇的藥水

目標：探索藥水不同的味道及顏色混合的變化

教師先讓幼兒看看藥水的顏色及嗅嗅不同藥水的味道，然後賦權讓幼兒成為配藥師，幼兒細心地運用針筒把兩種顏色的水彩加入藥水瓶中，從而探索三原色混合的變化。幼兒看着「藥水」顏色的變化，留下很深印象。遊戲不但為幼兒帶來多元感官探索的經驗，亦讓幼兒更了解護士的職責。及後，教師又把「藥水」放到娃娃角，幼兒自己混合不同顏色作「藥水」，更為此感到十分自豪。教師在過程中會讚賞幼兒細心及專注，以強化他們良好的學習態度，又會不斷提醒幼兒，活動中的「藥水」是玩具，與家中的藥水不同，回家不要隨便嘗試。



圖五
教師與幼兒一起探索「藥水」的顏色



圖六
小小配藥師與神奇的藥水



活動四：護士小姐幾多粒

目標：小肌肉訓練及學習 8、9 的數字和數量

教師戴上護士帽，化身高級護士，向扮演護士的幼兒講解他們的職責，然後請幼兒搓藥丸和數藥丸，並將藥丸放進膠袋內。教師藉此活動教導幼兒學習數量 8 和 9。幼兒細心聆聽教師的指示，搓出相應數量的藥丸，放在藥袋內。活動加深了幼兒對 8 與 9 數量的認識，亦覺得自己有責任去幫助醫生，並聽從「高級護士」的吩咐。



圖七
一起搓藥丸



圖八
將藥丸放進藥袋中

活動五：康復棋盤

目標：認識恢復健康的方法

透過「康復棋盤」遊戲，讓幼兒認識身體復原的方法。幼兒自由鋪設「康復棋盤」的路線，然後拋擲骰子，從起點開始進行遊戲。當他們腳踏在棋盤上某一格時，會自信地說出令身體早日康復的方法，例如：「我會定時食藥」、「早點休息」、「喝多點水」、「均衡飲食」等，到達終點時，他們更會興奮地大喊：「我康復了！」



圖九
康復棋盤—我康復了！

小結：小朋友是很勇敢的，他們知道如果病了，就要趕緊去看醫生，不要怕打針和吃藥，早點休息、多喝點水，便會很快痊癒。

副題二：健康小錦囊

小朋友生病可難受了，那怎麼樣才能不生病呢？幼兒應建立健康的生活習慣以減少生病的機會。

活動六：跳出健康

目標：認識運動對健康的重要性

體能時間時，於大肌肉室跟幼兒跳「青蛙仔熱身操」，讓他們了解多運動對身體有益。幼兒學習熱身操後，再請他們回家與家長分享所學，並鼓勵家長與幼兒一起運動。課室亦設置運動區，讓幼兒有經常做運動的機會，養成運動的習慣。



圖十
幼兒一起跳《青蛙仔健康操》
並回家與家人分享



圖十一
多做運動身體好

活動七：定時休息好寶寶（狐狸小姐幾多點）

目標：認識作息定時對健康的重要性

教師扮演「狐狸小姐」，並準備了「1-9」的數字牌，幼兒向教師問：「狐狸小姐幾多點？」當教師展示數字「1-8」時，幼兒可任意做不同的動作，但當教師展示數字「9」時，幼兒就要裝作睡覺。完成這遊戲後，幼兒明白作息定時身體好的道理。幼兒很喜歡這個遊戲，雖然他們仍未懂看時鐘，但已經知道9時要睡覺了。



圖十二
教師與孩子玩「狐狸小姐幾多點？」



圖十三
九時了！孩子睡覺了！

活動八：有營小食神

目標：認識均衡飲食對健康的重要性

讓幼兒在食物盤中選取自己最喜愛的食物作為午餐，部分幼兒選取了汽水、糖果及西餅，部分幼兒只選取了香腸及雞腿，然後教師與幼兒共同探討選取的食物是否健康。



圖十四
孩子在選擇食物



圖十五
我所選的食物健康及均衡嗎？

活動九：趕走細菌

目標：認識個人及環境清潔對健康的重要性

配合體能活動，教師在大肌肉室掛上一條繩，再在繩上吊上一些「細菌」牌，請幼兒跳起拍打「細菌」，以保持環境清潔。幼兒很興奮，明白到細菌會引致疾病，所以要趕走它。活動讓幼兒明白個人衛生和環境衛生對健康的重要。



圖十六
讓我們一起趕走細菌

活動十：共享親子健康操

目標：幼兒與家人共同創作健康操

學校派發通告給家長，請家長配合幼兒的學習，共同以「Twinkle, twinkle little star」的旋律，改寫歌詞，創作親子健康操，並攝錄短片。然後於大螢幕播放這些短片，與教師及同學一同分享，鼓勵大家多做運動，保持身體健康。

副題三：關愛小天使

活動十一：我是健康小寶寶

目標：幼兒承諾建立健康的生活習慣，並向同學推廣健康小錦囊

教師與幼兒重溫活動所學，然後問他們是否願意做一位健康小寶寶，願意的話就在立志書上蓋印，並高聲、自信地的跟其他同學說：「我要做個健康小寶寶」。幼兒很有自信，當中更有幼兒很勇敢地對高年級的同學分享自己的健康習慣，而混齡班的幼兒也會跟N班幼兒分享他們學過的知識。活動加強了幼兒的溝通能力，也提升了他們的自信心，更敢於向其他人表達自己。



圖十七

幼兒與同學分享他們所學的健康錦囊

活動十二：愛心小天使

目標：學習關懷患病的家人、教師及同學，並學習為他人代禱



圖十八

布偶劇場中，幼兒請生病的媽媽早點休息

以布偶劇場作背景，模擬家人/同學患病的情境，請幼兒講出應該怎樣做，例如：在學校為流鼻水的同學遞上紙巾、為同學代禱；在家中，學習關懷家人，鼓勵他們早點休息、多喝水、多做運動，培養幼兒關愛他人的品格及態度。

總結

遊戲教學的評估

根據 Hatcher & Petty (2004) 所述，遊戲不只是一種行為活動，也是幼兒思考能力及態度的表現。因此，除了知識外，遊戲學習亦能為幼兒帶來溝通、解難、協作、創意、適應、自我管理能力的發展，遊戲學習同時亦能培養幼兒的專注力、同理心、自信心及關愛他人的素質及態度。評估有助教師了解兒童在預定目標所取得的進步。要了解幼兒在遊戲學習中全面發展的情況，教師可觀察幼兒在課堂、區角及學校生活的表現。教師在遊戲中如何觀察，觀察甚麼，反映他們能否在遊戲中看到幼兒的遊戲行為與幼兒發展的關係。以下是這主題評估的例子：

觀察項目	觀察要點
認知	<ul style="list-style-type: none"> ● 幼兒是否了解看醫生的程序 ● 幼兒是否能判斷甚麼是健康的生活習慣以減少生病 ● 幼兒能否發揮想像力，扮演遊戲需要的角色 ● 幼兒是否能正確使用材料/ 玩具，發現與物體之間關係 ● 幼兒能否在「親子健康操」中發揮創意 ● 幼兒在「神奇的藥水」活動中能主動探究
語言	<ul style="list-style-type: none"> ● 幼兒能否在遊戲活動中表達自己哪裏感到不適 ● 幼兒是否能用遊戲情景與同學交流 ● 幼兒能否用語言大膽與人交往 ● 幼兒是否能專注聆聽、理解他人的言語並做出相應的回應 ● 幼兒能否在遊戲後表達自己的感受
情意	<ul style="list-style-type: none"> ● 幼兒是否積極主動參與遊戲 ● 幼兒是否專注地參與遊戲 ● 幼兒是否能主動表達自己的想法 ● 幼兒是否在遊戲中擁有成功感及建立自信心
群性	<ul style="list-style-type: none"> ● 幼兒能否遵守遊戲的規則 ● 幼兒能否在遊戲中控制自己的情緒 ● 幼兒是否樂意與他人合作，亦常被朋友選為玩伴 ● 幼兒能否能解決遊戲中的衝突與矛盾 ● 幼兒能否主動關心患病的親人及同學
身體	<ul style="list-style-type: none"> ● 幼兒在「跳出健康」中能否表現大小肌肉協調 ● 幼兒在搓藥丸的活動中能否掌握小肌肉操作技巧 ● 幼兒能否自我照顧，選取健康均衡的食物 ● 幼兒能否定時休息，保持身體健康
美感	<ul style="list-style-type: none"> ● 幼兒能否在扮演活動中欣賞自己及同學 ● 幼兒是否在「神奇的藥水」中對混色感興趣及有愉快體驗 ● 幼兒能否在創作健康操中表達他們的想像力及美感

觀察為教師提供了生動而真實的第一手資料，例如：在創設課室娃娃角的環境時，教師嘗試賦權予幼兒，讓他們決定模擬診所需要增添的物品，發現幼兒有很多有建設性的提議，而且想法很有趣，例如：他們提出診所要增設登記處、椅子、圖書、玩具、病人卡、磅、醫生的電腦等，可見參與的幼兒都很投入，而且觀察力很強。

在課室的健身區，部分同學提出加入跑步機及啞鈴，又提議要把有營飲食的區域與健身的地方分開。教師發現透過賦權給幼兒，大大提升了他們的創意及解難能力。

在布偶劇場中，部分同學扮演患病的媽媽，幼兒對媽媽說：「媽媽，夜了，快啲休息啦！」、「媽媽，不如我幫你啦！你就可以快啲休息啊！」。可見同學已經培養了要關愛媽媽的心。

觀察為教師提供了一個反思的平台，能幫助教師通過教學設計和實踐清楚地看到幼兒發展上的多樣性和教師的教學行為，知道所做的哪些是有價值的，思考怎樣才能做得更好。

遊戲教學的發現與反思

幼兒層面

1. 教師最深刻的是創設娃娃角，因為教師放手，賦權讓幼兒增添娃娃角的物品，發現到幼兒有很多很有建設性的提議，而且想法十分有趣，譬如他們提出診所要增設登記處、椅子、圖書、病人卡、磅等，又提出要加入跑步機到健身房，而且要把吃東西及健身的地方分開。這些例子都印證了賦權給幼兒有助提升了他們的創意及解難能力。
2. 一些平日不大專心，較文靜的幼兒在平日課堂裏大多會四周張望，但這次玩得很投入，很專心，教師體會到教學的方法對幼兒能否集中有很大關係。
3. 幼兒平日大多在課室內進行主題學習，是次有部份課堂轉移至大肌肉室中進行，他們對於在大肌肉室上課既感到新鮮，也十分快樂。

教師層面

1. 教師初時不敢放手讓幼兒自行決定如何玩，但聽到其他教師的分享後，發現透過遊戲，幼兒做錯了也沒關係，反而應該多給予機會及時間讓幼兒嘗試，慢慢提升他們的共通能力。
2. 進行遊戲教學時，教師需要清楚自己的角色，教師既是教學資源的供應者，亦是參與者和介入者，因此，教師要掌握時機，多觀察幼兒，給予機會讓他們自行探索，在適當的時候才介入，提升幼兒的群性發展及解難能力。
3. 教師要好好規劃活動與活動之間的聯繫及如何配合整體的學習目標。
4. 教師宜以提問引導幼兒思考，引發討論，而不是直接告訴幼兒答案。課室內兩位教師宜分工，多聆聽幼兒間的對話，多觀察幼兒的行為，從而了解其特質、能力及品格。
5. 遊戲能把不同範疇的知識聯繫在一起，令幼兒體驗箇中的樂趣，令學習過程更見意義。

學校發展主任層面

1. 由於學習內容有關疾病、治療、健康生活習慣等，都是較艱澀、枯燥及抽象的概念，對幼兒班來說，要吸收這些資料，有相當難度。因此，教師以豐富及多元的遊戲策略，提升幼兒的學習動機，將遊戲結合生活體驗，強化幼兒對知識的吸收。
2. 學校本年度的關注事項是「以遊戲課程促進幼兒的自學及自由探索」，教師在設計課程時能回應學校的發展，讓幼兒參與課室環境的佈置，在不同的遊戲中讓幼兒自由探索與發現，例如：在「神奇的藥水」的混色活動、「有營小食神」的自選食物、「親子健康操」的體操設計及「健康錦囊推廣活動」，都是加強幼兒的探究及自學能力。
3. 觀察幼兒是需要每位教師在教學實踐中不斷探討及學習的基本功。當遊戲進行的時候，教師可以嘗試做一個旁觀者，靜靜地觀察幼兒的表現及記錄他們特別的對話，評估才能較全面和深刻。

綜觀之，課程領導及教師對遊戲教學的理念、知識和實踐技巧有進一步的掌握，他們能就學校的關注事項及發展重點，釐定清晰的課程發展方向，亦能鼓勵教師共同備課及作課後檢討，商討綜合及啟發性的遊戲課程，優化教學成效，促進幼兒的全人發展。

派對之後

仁濟醫院林李婉冰幼稚園 / 幼兒中心

級別：低班

引言

環保的課題在幼稚園教育課程中，佔着重要的比重；幼兒班已開始教授愛惜大自然，到低、高班，更期望幼兒能開展實踐綠色生活的小步子。教師認為要幼兒背誦三色回收的種類及有關環保的兒歌不是難事，最具挑戰莫過於要讓幼兒培養環保的生活模式。因此，教師希望透過不同的遊戲及活動，把環保的生活模式及態度植根在幼兒的心底，好讓它能慢慢發芽生長。

課程設計理念

課程設計緊扣學校辦學宗旨「秉承仁濟醫院『尊仁濟世』的精神，提供優質全人教育，培育學生成為國家棟樑」，並配合本年度關注事項，把遊戲教學融入主題教學中，藉此加強幼兒主動學習及表達能力，以促進全人發展。

總目標：

知識：認識廢棄物的種類、處理方法及對於環境的影響。

技能：提升觀察、表達、閱讀標誌、合作及創意的能力、掌握再造紙的製造方法。

態度：願意宣揚「綠色生活」的概念、培養對「保護環境」的責任感、學懂珍惜資源及培養正確處理廢棄物的態度。

切入遊戲：

設置成垃圾堆填區（角落內擺放紙盒/ 膠水樽/ 信封/ 廢紙/ 飲品盒等）。

活動安排：

1. 讓幼兒自由探索，進行遊戲，教師從旁觀察
2. 幼兒自行選擇把玩的模式
3. 團討及總結切入遊戲的經驗

副題一：環境與我

學習重點：

1. 認識廢棄物對環境的影響
2. 認識廢棄物的種類
3. 學會將廢棄物歸類
4. 培養珍惜資源的態度
5. 培養正確處理廢棄物的態度

遊戲活動：

活動一：火車穿過堆填區

請幼兒模擬山洞及火車，幼兒邊唱着「地球村」的歌曲邊穿過堆填區，當音樂停止，教師便示意將垃圾倒在堆填區，藉以認識太多的廢棄物對環境的影響

活動二：我是清潔先生/小姐

幼兒利用教師特製球棒，把地上的垃圾打入合適的位置，藉以認識廢棄物的種類

活動三：有趣的探索遊戲

幼兒自行探索不同物料的聲音，並嘗試作簡單記錄

活動四：出外參觀

安排幼兒參觀「綠在元朗」，讓幼兒透過出外的觀察，親身了解廢棄物的種類及處理方法。回校後，教師設計一些相關的遊戲，鞏固所學

副題二：「綠色生活」在此起

學習重點：

1. 認識廢棄物的處理方法 (4R)
 - Reduce 減少使用
 - Reuse 物盡其用
 - Recycle 循環再用
 - Replace 替代使用
2. 培養「綠色生活」的態度
3. 願意對外宣揚「綠色生活」的概念
4. 培養珍惜資源的態度

遊戲活動：

活動五：環保玩具櫃、好玩的廢棄物

鼓勵幼兒把不同的廢棄物「物盡其用及循環再用」，一起創作小遊戲

活動六：家校合作

- I. 以文字及圖像記錄身邊的環保新聞/生活經驗
- II. 在家中記錄幼兒是否能培養 4R 的生活模式，並配合貼紙讚賞

活動七：「綠色生活」小超人

- I. 以不同的方法到各班宣揚「綠色生活」的好方法，包括：唱歌、跳舞及節奏樂表演
- II. 以比賽形式，觀察及找出在校內常使用的物料是否可以替代/減少使用。

活動八：小熊大食會

配合主題故事的脈絡，建構大食會，以實踐「綠色生活」的概念

遊戲實踐：切入遊戲

為了提升幼兒的學習動機及讓他們投入學習情境，在主題教學開展前，教師先安排幼兒進行「切入遊戲」。透過觀察幼兒在「切入遊戲」的表現，教師可評估幼兒對相關主題的已有知識及興趣，從而調整學習目標與內容的深度和廣度，及調節學習的先後次序，繼而考慮各副題的學習內容。



圖一

在切入遊戲中，教師發現幼兒懂得把不同的廢棄物分類擺放，但在對話中卻未有提及廢紙應放進藍色回收箱



圖二

在三天的「切入遊戲」中，教師每日均有不同發現：有部份幼兒在第一天的活動時已經非常興奮，在區角內建構堆疊不同物料；有部份幼兒幫忙收拾，把同類的物料放在一起；有數名幼兒的反應較為極端，不但不願意進入區角進行遊戲，更表示區角「好臭」。遊戲過後，教師與幼兒進行團討，總結遊戲時教師所記錄的對話及情境，以了解他們對廢棄物的看法。

幼兒甲：太多垃圾，不如分類啦！

幼兒乙：呢D咩嚟架？

幼兒丙：點解有咁多垃圾架？

幼兒丁：堆填區好臭。（要求戴上口罩才進入角落）

有幼兒建議不如加入「垃圾筒」，亦有幼兒提出為何垃圾堆填區沒有「垃圾筒」這個問題。最後，教師與幼兒商討決定把切入遊戲由「垃圾堆填區」改名為「垃圾站」，並在第二天的「切入遊戲」中加入三色回收箱。



圖三
團討時有幼兒提出可以加入回收箱，以改善混亂的情況



圖四
遊戲時，教師均發現幼兒未能把廢棄物放進相應的三色回收箱

在第二天「切入遊戲」後的團討時間裏，教師發現幼兒的對話內容更豐富及更能呈現他們的生活經驗。

幼兒甲：
呢口可以回收架！

幼兒乙：
放落回收箱就得！

幼兒丙：
太多垃圾，根本無位！

幼兒甲：
快D執啦！

遊戲的過程中，教師發現原來大部份幼兒未能完全掌握廢棄物分類的概念及可回收的物品的種類，有幼兒提出要加入「玻璃回收箱」；又有幼兒發現紙皮面積太大，不能放入回收箱，要再想辦法處理。

「切入遊戲」過後，教師不但了解幼兒對廢棄物帶來的影響已有初步的想法，更發現幼兒對三色回收箱的概念不夠了解。教師因而調整學習目標與內容，刪減部份廢棄物的種類，加強三色回收物料學習內容的比重，並滲入不同的遊戲來提升幼兒的認知。修訂前、後的副題見下表：

修訂前（原本的設計）	修訂後（重新的設計）
認識廢棄物的種類（塑膠、金屬、紙張、廚餘、玻璃、舊衣服及充電電池）	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識廢棄物的種類（塑膠、金屬、紙張、玻璃） ●（加入）認識回收箱的種類

教學實踐：副題遊戲（節錄架構圖內的部分活動）

活動二：我是清潔先生 / 小姐

目標：認識廢棄物的種類

教師在地墊上擺放不同的廢棄物，請幼兒以教師特製的球棒把廢棄物打進適當的位置，替它們進行分類。



圖五



圖六

遊戲時，幼兒不但能分辨廢棄物的種類，而且隨着遊戲模式不斷改變及加深，他們運用四肢動作擊中物品也愈見準確（如圖五、六），又能以合作形式去完成分類任務，分辨出不可回收的東西。

意想不到的，低班的幼兒竟然能夠建基於最初的遊戲玩法，變化出多個玩法來，如：分隊進行比賽、因應自己抽出物品類別，擊出配合的物品，從中可見幼兒的投入及創意。

活動三：有趣的探索遊戲

為讓幼兒認識三色回收箱內的物品（紙張、塑膠、鋁罐），教師設置了一個探索區角，讓幼兒能進一步認識這些物品。教師準備了紙條、擦膠及鈕扣，分別放進三隻杯子裏，請幼兒搖動杯子從而比較它們所發出聲音的響亮程度。教師還請幼兒在完成實驗後，把結果記錄在紀錄表中（圖七）（1代表響亮程度最高，3代表響亮程度最低）。隨後，教師為增加遊戲的自由度及難度，請幼兒隨意擺放三種不同物品在杯子內，作多元化的探索。

探索哪隻物料產生的聲音最響亮。

(1) 最響亮 (2) 響亮 (3) 不響亮

三種物料名稱	鈕釦	紙	擦膠
1 鋼珠筆			
2 牛奶樽			
3 易拉罐			
4 錫罐頭			
5 錫紙片			
6 鐵釘			
7 鋁箔			
8 玻璃杯			
9 玻璃瓶			
10 紙板			
11 橡皮擦			
12 錫子罐			

圖七



圖八

探索活動不但提升幼兒的學習能力，更能提升他們的自信心

活動中，由於教師讓幼兒自主探索物品，令幼兒更熱愛進入探索角。當幼兒已掌握探索活動的流程（測試、得出結果、記錄），更有部份幼兒自行加入前測並比較前測與後測的結果，這完全超出教師對他們的要求。隨後，又有幼兒建議在家裏設置探索角，與家人一起探索家中物品。

活動五：環保玩具櫃

教師與幼兒討論後，幼兒仍想繼續保留堆填區內的物品，不希望扔掉造成浪費，於是幼兒想出把這些廢棄物 Reuse（廢棄物處理方法—4R）的方法，合力建構出「環保玩具櫃」（圖十），把廢棄物變成一些簡單的玩具。首先，他們一起建構出 4R 機械人（圖九），以機械人作主題人物，鼓勵大家多創作（圖十一）。



圖九



圖十



圖十一

為了宣傳「綠色生活」的概念，幼兒還樂於製造一些富學習性的遊戲（圖十二至十四）予幼兒班的幼兒玩耍。各人認真繪畫及努力製作，得到各班教師的讚賞及幼兒班幼兒的感謝，這些「強化劑」確實能夠提升幼兒的創意發展及合作精神，更有教師主動邀請他們到幼兒班教幼兒試玩自己設計的小玩具。



圖十二
幼兒合作製作不同的玩具



圖十三



圖十四
幼兒正在進行認字遊戲

好玩有用的廢棄物

幼兒為了繼續實踐「綠色生活」，會以個人或小組的形式，創作出一些能在體能時間及音樂時間運用廢棄物進行的活動，如：滾筒比賽（圖十五）、創作樂器為兒歌伴奏（圖十六）等，各人的想法帶動整個課室都洋溢着環保氣氛，例如小筆筒（圖十七、十八）就是幼兒想出把廢棄物重用的例子，他們更能自信地即場製作小筆筒。教師的角色與以往亦有所不同，他們從主導的角色轉為引導及協助的角色，騰出來的時間和空間更可聚焦於評估幼兒的學習情況，繼而回饋幼兒的學習進程，促進他們的全人發展。



圖十五



圖十六



圖十七



圖十八

活動六：家校合作

要幼兒實踐「綠色生活」，家校合作是一個不可或缺的部份。教師把廢棄物處理方法（4R）的概念，化為有趣的公仔（圖十九），鼓勵幼兒在家中要正確處理廢棄物，並由家長紀錄及以貼紙作獎勵。



圖十九



圖二十

鼓勵幼兒在家裏實踐 4R 生活模式的工作紙

在美勞活動中，教師請幼兒在透明食物盒上畫上自己喜歡的圖像或線條（圖二十一、二十二），藉以鼓勵幼兒每次外出用餐時都帶備自畫的食物盒來盛載餘下食物，間接提示幼兒要珍惜食物，不要「眼闊肚窄」，而造成浪費食物。



圖二十一



圖二十二

家長表示小朋友在家中頓時化身環保大使，不但關心自己有沒有造成浪費，更督促家人同樣要減少使用、物盡其用、循環再用及替代使用。教師喜見成效，對幼兒真的能活出綠色生活，而且更可在家中做好榜樣感到欣慰。

活動八：小熊大食會

在主題完結之前，教師邀請幼兒一起籌備大食會，食物的種類、份量，都是由幼兒去商討及協議，教師更刻意安排即棄及可循環再用的餐具（圖二十三）供幼兒選用。



圖二十三



圖二十四
幼兒進行「小熊大食會」



圖二十五

過程中，教師發現課室裏同樣有「環保大使」出現，當有部份幼兒選用了即棄餐具及吃剩食物，這些「環保大使」會紛紛出動，指出當中不對的地方，並且一起想辦法解決吃不完的食物（圖二十五）。

教師透過小組討論，與幼兒商討補救的方法。有幼兒建議把吃剩的食物用食物盒帶回家，不要浪費食物；而使用了的即棄餐具，有幼兒建議立即清洗，風乾後用來製作聽筒電話及小陀螺。過程中，幼兒更展現了對他人的包容、與人合作及解決問題的能力亦有所提升。

總結

遊戲學習的評估及成效

在豐富的遊戲設計下，幼兒明顯地比以往更投入學習，更具創意及更樂於表達，如：在英文課中，幼兒在教師準備的教材(球棒)上自行加以修改，變為哥爾夫球桿、騎馬用的鞭子，又會貼上不同的字卡(如 plastic、can、paper 等)，用作拍打廢棄物的工具，盡顯創意；其後教師再把他們的作品放在環保教材角中，供幼兒繼續玩耍，為他們提供更多寓遊戲於學習的機會。教師更發現遊戲教學提高了幼兒的學習興趣，幼兒甚至會在放學後，觀察自己生活中與課題有關的事物，譬如他們能說出家附近的回收箱位置、不同種類的回收箱(舊衣回收、電池回收)、和家人昨晚一起回收了什麼東西等。遊戲教學有助提升幼兒對生活及所學課題之敏感度，至此得以驗證。

在「減少使用、替代使用」的課題上，教師刻意為幼兒記錄班內一週的紙巾用量，以量化「浪費」的概念，具體統計讓幼兒驚訝於自己製造出來的廢物的數量，從而引導幼兒思考自己可以改善的方法。隨後的一星期，教師發現有幼兒自發帶備手帕，代替紙巾抹手，還有幼兒會經過細想，才決定拿取一張紙巾來使用，更有環保大使守在紙巾盒前作出溫馨提示，提醒隊友切勿浪費，要先想清楚，一切都說明幼兒能將環保的概念真真正正地應用在生活中，達到教學目標。

在課堂的各個遊戲活動中，幼兒很多時都會有意見分歧的情況。當教師正為此苦惱，卻發現他們能做到「先聆聽別人，再發表己見」的社交技巧，幼兒群性發展隨着各種遊戲活動而進步，令教師驚喜，不得不讚嘆遊戲為幼兒帶來學習的推動力及在各範疇裏的成長。

總括來說，幼兒的表現明顯突破了認知和語言的發展範疇，還在品德、身體、情意群性及美感各方面的發展均達致良好的水平。譬如自省能力的建立、大肌肉遊戲的訓練、能適當地計劃活動應如何進行、為自己的行為負責、在宣傳綠色生活信息時，更能運用不同的藝術方法表達意念，遊戲學習確切地促進幼兒各方面的發展。

遊戲教學的發現與反思

計劃實踐後，教師發現幼兒會主動提出更多問題，為了配合幼兒的學習興趣，課程規劃時會刻意預留時間及空間。以今次主題為例，原先訂立了有關「廚餘回收」的課題，但及後發現這與小朋友生活關係不大，所以教師改為集中在 4R、鞏固三色回收箱的概念和實踐綠色生活上的層面，這樣收窄學習的範圍，反而得到更好的效果。

教師亦明白到要有時間和空間評估學習進程，便要調整課程的內容和教學策略；譬如以往教師只能從言語或功課中評估幼兒能力，但在加入遊戲元素後，教師會在遊戲教學過程中（真實情況）評估幼兒，例如：教師刻意在「小熊大食會」中擺放紙杯、紙碟及可再用的餐具讓幼兒自行選擇，教師便能更真實、準確地評估幼兒在知識、技能和態度上的學習成效，評估更為全面。

遊戲教學能提升幼兒的學習動機及成效是無可置疑的，但教師真的需要花工夫去迎接這種教學範式的轉變。當教師能掌握如何將遊戲教學的理念實踐於課堂，專業能力亦大大提升。

課程領導的反思

在「遊戲・學習・成長」計劃中，由學校發展主任帶領學校教師共同備課、透過共同討論、彼此鑽研，教師們更能掌握遊戲為本的課程設計，學習社群亦建立起來。教學發展過程中，課程領導者明白到要教師的教學模式有所轉變，必須讓同工看到因教學策略的調整而帶來幼兒學習成效的提升。當教師從遊戲教學中，看到幼兒的表現比以往有所進步時，他們就更重視以幼兒的興趣為大前提，調整教學內容和策略以回應幼兒的需要。

發展過程中，課程領導更明白到運用架構圖有助教師了解每週的教學重點和進程，並能緊扣課堂目標去設計不同的遊戲；而知識、技能和態度的劃分使教學內容得以平衡發展，以往經常容易被忽略的態度培養，架構圖都會扮演提醒的作用。

總括來說，「計劃」的介入能帶動學校的課程領導，提醒教師校本課程的發展方向。教師們都體會到只要多從幼兒角度出發，運用多元的遊戲教學策略，結合家長的參與，定能為幼兒的全人發展奠下良好的基礎。

親愛一家人

大埔循道衛理幼稚園

級別：高班

引言

情緒是本能反應，是對身邊的人、事、物的感受。幼兒在幼稚園學習階段接觸到的一切，都會牽動他們的情緒變化。情緒沒有分好壞，但卻要讓幼兒學習是否恰當地表達。幼兒除了要認識和適切地表達自己的情緒外，還需要學習辨識和接納別人的情緒，進而作出相應的回應以建立良好社交關係。學校期望藉這課題協助高班幼兒了解自己和家人，及建立感恩的情緒，並培養多關心家人的態度，與家人建立更親密和諧的關係。

課程設計理念

根據學校的辦學宗旨，本着基督精神，旨在期望幼兒發展同理心，並學會「愛人如己」，愛身邊的人及所在的環境，懂得體諒別人，並致力培養幼兒六育的均衡發展（德、智、體、群、美、靈），使幼兒有良好的生活習慣、健康體魄、學習興趣、求知精神、樂於探索、正面的價值觀和積極的學習態度。學校的關注事項是透過遊戲策略，培養幼兒主動學習及探索精神，以發展全人教育，並提昇其閱讀能力。課程的編排以兒童為本，按他們的能力和需要設計多元化的學習活動，為幼兒提供全面、多元化和均衡的學習經歷，啟發幼兒的全人發展。

總目標

- 知識：**認識家庭成員關係/ 稱謂、認識家庭成員責任、認識不同的情緒、知道處理情緒的方法
- 技能：**辨識自己情緒的能力、以適當的方法表達/ 處理情緒、觀察及辨別家人的情緒、以不同的方式向家人表達關心
- 態度：**願意承擔責任、願意坦誠向家人表達想法、主動向家人表示關心、愛和感謝、懂得體諒別人、培養同理心、感謝天父、欣賞家人的付出

切入遊戲：模擬家庭

環境設置：

在區內設置模擬客廳及廚房（如：放置廚具組合、煮食用具、枱），同時在牆上張貼家庭樹，讓學生貼上自己的家庭相片。

遊戲活動安排：

1. 讓幼兒自由扮演家庭中不同的角色，進行遊戲，教師從旁觀察。
2. 團討及總結是日遊戲經驗
3. 幼兒參與修訂
4. 增潤遊戲：加入 BB 床，讓 BB 安睡、設計頭飾

副題一：我的家人（3日）

學習重點：

- 認識家庭成員關係/稱謂
- 認識家庭成員責任
- 辨識自己的能力
- 以不同的方式向家人表達關心
- 願意承擔責任
- 感謝天父
- 欣賞家人的付出

遊戲活動

活動一：模擬家人

- 模擬家庭成員在家中的工作或活動情況。

活動二：家庭成員大風吹

- 幼兒會戴上家庭成員頭飾，按口令扮演角色走動。

活動三：「猜猜我是誰」

- 預先收集幼兒與家人的合照，家人面部只顯露與幼兒明顯相似的面部特徵，幼兒一起猜估是誰的家庭成員。

活動四：音樂傳球

- 幼兒按音樂節奏傳球，音樂停止時，手拿氣球的幼兒說出關心或感謝的說話。（熟習後可以同時傳遞多個氣球。）

活動五：以訛傳訛

- 幼兒每5人一組戴上家庭成員頭飾列隊，排第一的幼兒認讀字條上的詞語（成員稱謂），然後用耳語傳給下一位，傳到最後一位要大聲說出答案。

活動六：親子好時光

- 幼兒決定最想跟爸爸媽媽進行的周末的活動，並以圖畫及文字記錄下來。

副題二：我的情緒（5日）

學習重點：

- 認識不同的情緒
- 知道處理情緒的方法
- 以適當的方法表達/處理情緒
- 感謝天父
- 欣賞家人的付出

遊戲活動

活動七：講講故事

- 幼兒一起聆聽和閱讀《愛哭公主》。

活動八：我的喜怒哀樂

- 幼兒做出不同的情緒表情（開心、興奮、憤怒、妒忌、擔心、緊張、焦慮），然後拍攝成照片。
- 幼兒根據相片的表情分類張貼於「我的喜怒哀樂」小書內。
- 完成後放於圖書角，幼兒可隨時翻閱。

活動九：神秘小天使

- 每天幼兒把表達關心的圖畫放於想關懷對象的信箱內。

活動十：情緒拍拍拍

- 幼兒自行畫出一種表達不同情緒的行為（正面/負面）在卡上，5人一組，聽到有關的行為，便利用鱷魚拍，拍於合適的卡上。熟習後由幼兒發出指令。（可變化為「情緒跳跳跳」：把圖畫放進呼拉圈，幼兒按指令跳入圈內。）

副題三：家人情緒（5日）

學習重點：

- 觀察及辨別家人的情緒
- 以適當的方法抒發情緒
- 願意承擔責任
- 願意坦誠向家人表達想法
- 主動向家人表示關心
- 懂得體諒別人
- 培養同理心
- 感謝天父
- 欣賞家人的付出

遊戲活動

活動十一：以訛傳訛

- 認讀家庭生活字句遊戲（玩法與活動五相同）

活動十二：停一停，想一想

- 播放音樂，幼兒按音樂節奏走動。當音樂停時，幼兒立即靜止。
- 層次1：幼兒聽到情緒詞彙後（如：開心）做出該表情。（可以由幼兒說出情緒口令）
- 層次2：幼兒聽到情境描述後（如：排隊被人打尖）做出相應情緒的表情。
- 層次3：幼兒按情境做出表情後接受訪問，需要運用句子「我覺得__，因為__。」表達出來。

活動十三：關心家人傳聲筒

- 幼兒與家人利用2隻紙杯和1條棉線一起製作「傳聲筒」，再透過「傳聲筒」傾訴一件難忘的事。

活動十四：親子小遊戲

- 幼兒與家人一起創作不同種類的互動小遊戲。

教學實踐：切入遊戲——模擬家庭

教師與幼兒一起將課室的桌椅移到一旁，轉變成開放式的活動空間，將課室變成家中的客廳、睡房、廚房、洗手間（圖一、二、三）；幼兒運用不同物資，例如：桌椅、大小紙箱、布料、紙筒等等，創建角落的內容，或自製各類型的傢具電器。幼兒能自由地創設需要的遊戲道具，例如：紙皮箱改裝成洗衣機，為物件賦予意義，發揮聯想力和創作力亦大大增加了幼兒遊玩時的投入程度，他們會主動向教師了解明天會否繼續玩（圖四、五）。過程中，幼兒亦探索到不同物料的特性，他們會認真觀察、比較實物和製成品，有時更會將物件改裝作其他用途，例如：將書架改裝成嬰兒床，放置小枕頭及被子，讓小「嬰兒」在床上睡覺（圖六）。



圖一



圖二



圖三



圖四



圖五



圖六

隨後，幼兒自由選擇進入角落扮演家庭中不同人物，很多有趣的生活片段一幕幕重現眼前：如在熱鬧的客廳中，「姨丈」拿着花束和戒指（玩具冬甩），跪下來向「姨姨」求婚；在洗手間旁，「爸爸」認真地閱讀洗衣液的使用說明，然後扭開樽蓋，將洗衣液倒進洗衣機，「哥哥」負責晾曬衣物（圖六、七）。在睡房中，「媽媽」和兩位「姐姐」準備帶小嬰兒上街去，她們想起小嬰兒需要外套、小毛巾和尿片，於是，忙着執拾小背包（圖八）。



圖六



圖七



圖八

遊戲實踐：副題遊戲（節錄架構圖內的部分活動）

活動二：家庭成員大風吹

幼兒先在名牌上寫上自己的家庭成員（爸爸、媽媽、姐姐、祖父、祖母等等），然後掛上其中一張名牌，並圍圈站立在地墊上。當聽到「指示員」說出其中一個家庭成員稱謂，例如：媽媽，掛上「媽媽」名牌的幼兒便要模仿媽媽的走路姿態，盡快走到另一張地墊上。過程中，有些爸爸一邊看手機，一邊走路、有些媽媽抱着嬰兒在胸前、有些外婆彎着腰慢慢行等等。這些都是幼兒憑着日常觀察，將心目中的家人形象、神態和動作，具體地模仿出來。（圖九）



圖九

教師賦權讓幼兒自訂遊戲規則，有幼兒提議：找不到地墊的人就不能繼續玩，要罰停一次。「罰停」對幼兒來說會有什麼感受呢？悶悶不樂、垂下頭、紅着眼說：「我好唔開心……」幼兒面對同伴產生這樣的情緒，有不同的感受和想法：

幼兒甲：罰停，小朋友會唔開心，因為無得參與。

幼兒乙：我見到佢個樣好唔開心，原來咁樣會令佢唔開心。

幼兒丙：小朋友可以一齊玩先開心。

幼兒丁：下次唔好罰停啦！搵唔到地墊嗰個可以俾指令。

遊戲提供了很多人與人之間的互動機會，正好讓幼兒在自然而真實的情境下，學習面對輸贏、認識和處理自己的情緒；同時，幼兒在訂立遊戲規則時，會多想別人的感受，學習同理心、關心和重視別人，對幼兒來說都是很重要的社交技巧。

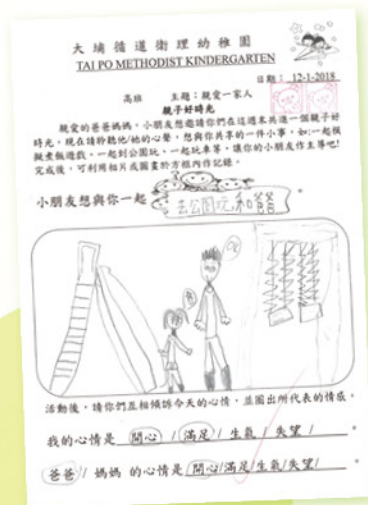
活動三：「猜猜我是誰」

教師預先收集幼兒與家人的合照，然後遮蓋着家人大部分的樣貌，只顯露與幼兒明顯相似的面部特徵，例如：笑起來彎彎的眼睛、高高的鼻子等等，最後幼兒一起猜估那是誰的家庭成員。幼兒表現很興奮投入，很快便猜中自己的家人，更踴躍介紹相中人、相關的家庭活動、當中的感受等等。簡單的遊戲，往往可以讓幼兒發揮不同的能力，例如：觀察力和記憶力，也讓教師更了解他們。

活動六：「親子好時光」

為配合主題「親愛一家人」，周末活動「親子好時光」正好將幼兒的學習和生活連繫起來。活動以幼兒為主導，請爸爸媽媽聆聽孩子的聲音，讓孩子決定最想跟爸爸媽媽共享的一件事，一起度過一個溫馨愉快的周末，並將過程和感受以圖畫及文字記錄下來，日後可以重溫和與人分享。原來孩子最想要的，並不是到主題樂園玩或是吃豐富的自助餐，而是和爸爸媽媽到公園玩滑梯、踏單車、打羽毛球、或是在家一起玩玩具（圖十、十一、十二、十三）的簡單活動。

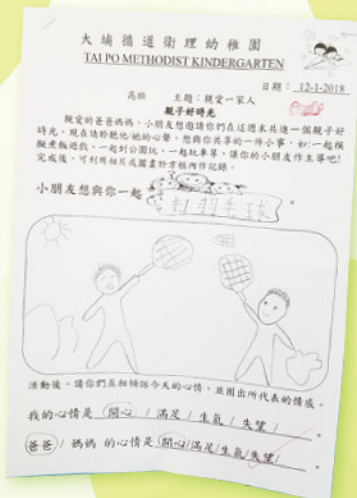
其實，對幼兒來說，只要和家人在一起相處和活動，便是歡樂好時光，雖然簡單卻是最快樂。



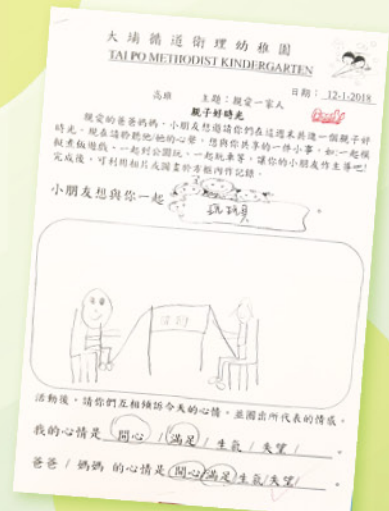
圖十



圖十一



圖十二



圖十三

活動八：「我的喜怒哀樂」

日常生活中，幼兒會經歷哪些情緒？開心、生氣、傷心、害怕、憤怒、失望？引發這些情緒的原因又會是什麼？《我的喜怒哀樂小書》讓幼兒先回想出現不同情緒的生活事件，教師再為幼兒拍下相關的表情（圖十四），最後，幼兒以圖畫或文字記錄在小書中（圖十五）。幼兒認識不同的情緒和感覺，反思箇中原因，學習面對和整理自己的心情：

幼兒甲：我好驚蜘蛛。因為蜘蛛會噴絲、會咬人。（害怕）

幼兒乙：緊張會震（身體）。阿姨結婚嗰日我要表演，唔知會點呢？（緊張）

幼兒丙：玩鞦韆、滑梯、滑板車就好開心。（開心）

幼兒丁：媽咪琴日打我。因為我曳，掛住睇電視唔做功課，所以我唔開心。（傷心）

幼兒戊：婆婆鬧我，我好嬲，我又鬧返佢。（生氣）

教師：咁做啱唔啱？

幼兒戊：唔啱。

教師：如果好嬲可以點呢？

幼兒戊：《愛哭公主》（繪本故事）話可以深呼吸。（處理情緒）



圖十四



圖十五

活動九：「神秘小天使」

幼兒認識自己的情緒後，也開始關注身邊的同伴，學習向人表達關心。教師與幼兒開展「神秘小天使」遊戲，全班幼兒會抽籤找出關懷的對象，成為對方的「神秘小天使」，每天靜靜地觀察和留意對方，然後將關心或祝福寫在心意卡上，再「神秘地」放在對方的信格中（圖十六、十七），一個星期後，大家就要找出屬於自己的「神秘小天使」。

最後，這份「神秘」還是掩蓋不了幼兒的熱情，幼兒很雀躍地寫「I love you」心意卡、畫太陽、花朵、心心送給同伴，漸漸擴展到有更多的關心對象。其後，幼兒將關懷的文字變成語言和行動，會熱切地問同伴：「你唔舒服，我寫咗卡俾你，你而家好返啲未？」在遊戲中，幼兒不知不覺地培養出關懷別人的心，他們比以前更細心留意身邊的人、更主動向他們表達愛和關心。



圖十六



圖十七

活動十三：「關心家人傳聲筒」

兩個紙杯及一條棉線製成的「傳聲筒」，成為親子溝通的橋樑。透過應用一個簡單的科學原理，幼兒與家人一起製作小玩意「傳聲筒」，藉「傳聲筒」互相傾訴一件難忘事，鼓勵家人之間多溝通、多聆聽、多關懷（圖十八、十九、二十）。幼兒跟家人傾訴心事，例如：很多同伴生病了，希望他們盡快康復；獨自走進升降機，嚇了一驚、和爸爸媽媽創作了新遊戲，很開心；外婆入了醫院，知道媽媽不開心等等。過程中，家長可以更了解幼兒的日常生活經驗和感受，亦可因應幼兒的分享，即時給予支持、鼓勵和開解，父母和子女的關係變得更加親密。

大埔循道衛理幼稚園
TAI PO METHODIST KINDERGARTEN

日期：19-1-2018

高班 主題：親愛一家人
親子科學小玩意

現附上兩個紙杯及一條棉線，請家長與幼兒一起合作設計紙杯，並探索如何製作傳聲筒。幼兒利用傳聲筒與家長傾訴一則本星期發生的難忘事，家長以關心語或情緒詞語回應幼兒。完成後，家長可與幼兒一起拍照留念，並將相片貼於方框內作紀念。



小朋友分享的事情：有同學生病了需要佩戴口罩上學

家長的回應：到了流行性感冒高峰期，容易生病，要勤快洗手喝水，如不適便要見醫生，多休息。

圖十八

大埔循道衛理幼稚園
TAI PO METHODIST KINDERGARTEN

日期：19-1-2018

高班 主題：親愛一家人
親子科學小玩意

現附上兩個紙杯及一條棉線，請家長與幼兒一起合作設計紙杯，並探索如何製作傳聲筒。幼兒利用傳聲筒與家長傾訴一則本星期發生的難忘事，家長以關心語或情緒詞語回應幼兒。完成後，家長可與幼兒一起拍照留念，並將相片貼於方框內作紀念。



小朋友分享的事情：今日和媽媽出門時，沒有帶錢，媽媽就自己掏了五條摺，什麼摺門鎖了還上午，還有自己一人，十分害怕，幸好上樓後回樓，吃前我拿才鬆懈與媽媽。

家長的回應：當女兒十分害怕時，幸好你及時發現她，來不及這些事嗎，不要亂走/發怒，在世上學理應有苦，我們作生理你今次做對了，但下次不要有心事，要與媽媽傾訴。

圖十九

大埔循道衛理幼稚園
TAI PO METHODIST KINDERGARTEN

日期：19-1-2018

高班 主題：親愛一家人
親子科學小玩意

現附上兩個紙杯及一條棉線，請家長與幼兒一起合作設計紙杯，並探索如何製作傳聲筒。幼兒利用傳聲筒與家長傾訴一則本星期發生的難忘事，家長以關心語或情緒詞語回應幼兒。完成後，家長可與幼兒一起拍照留念，並將相片貼於方框內作紀念。



小朋友分享的事情：和家人在遊樂場玩，見叔叔很開心。

家長的回應：因為你這個可愛的想法，想出這個遊戲(白雲球，然後在你和叔叔(爸爸)玩了一場)，我們給你玩得很開心，也要天天。

圖二十

活動十四：「親子小遊戲」及全校活動「遊戲週」

幼兒希望將遊戲的歡樂延伸到家裏，所以在周末期間，除了有「親子好時光」活動外，還鼓勵與家人一起創作不同種類的互動小遊戲，共聚天倫。家長運用各種日常用品，例如：雞蛋盒、報紙，創作了不同的小玩意，可算是創意十足（圖二十一、二十二）。當家長在幼兒學習的過程中有更多參與時，便能更了解幼兒的興趣、學習表現和整體發展。活動過程反映家長是學與教的重要資源，家長的參與亦能豐富幼兒的學習和生活經驗。

大埔循道衛理幼稚園
TAI PO METHODIST KINDERGARTEN

日期：25-1-2018


高班 主題：親愛一家人
親子小遊戲


本星期課堂活動中，小朋友表示想與爸爸媽媽於周末設計一個簡單互動遊戲，於下星期活動週帶領同伴一起玩。

遊戲名稱：蒙眼捉老鼠

遊戲玩法：
步驟一：A 蒙着眼睛
步驟二：B 負責吹手風車，搖手的方向
步驟三：B 不能碰到A，只可以靠近設計標記
步驟四：A 要成功到達目的地

誰與你一起設計？ 媽媽、哥哥

遊戲好玩程度：

(請把  填上顏色，5 朵為最喜歡)

圖二十一

大埔循道衛理幼稚園
TAI PO METHODIST KINDERGARTEN

日期：25-1-2018


高班 主題：親愛一家人
親子小遊戲


本星期課堂活動中，小朋友表示想與爸爸媽媽於周末設計一個簡單互動遊戲，於下星期活動週帶領同伴一起玩。

遊戲名稱：紙杯河比賽

遊戲玩法：
步驟一：在紙杯上挖兩個大小不同的洞，
步驟二：2人站著各自把紙杯拿上進行拔河，
步驟三：紙杯沒有翻倒時就的一大瓶。
步驟四：

誰與你一起設計？ 爸爸（取材料紙杯上剪的）

遊戲好玩程度：

(請把  填上顏色，5 朵為最喜歡)

圖二十二

為配合全校活動「遊戲週」的安排，教師讓幼兒將這些親子創作的互動小遊戲帶回學校，與低班及幼兒班的弟弟妹妹一起玩，分享樂趣。他們搖身一變成為「遊戲哥哥、遊戲姐姐」，向弟弟妹妹介紹規則、示範玩法和協助他們一起玩遊戲（圖二十三、二十四）。過程中，他們也留意到自己和弟弟妹妹的反應和情緒。



圖二十三



圖二十四

總結

遊戲學習的評估及成效

幼兒經歷過多元化的學習活動，及家長的參與協助，除了更認識自己、同儕和家人的情緒外，也學會了適切地關心身邊人。他們的觀察能力提升，不但辨識到有同儕在團討中未有表達機會而感到失落，繼而表示安慰；也留意到家人的生活習慣，也知道在不同情況下自己或他人會有什麼感受，這些感受屬於哪種情緒又有什麼原因，例如：外婆因病入醫院，媽媽就會不開心。有些幼兒更能仔細地分辨生氣與憤怒在程度上的差別，並以適當的表情或肢體動作表達出來。

幼兒更會主動向對同儕表達關心，例如：在訂定遊戲規則時，幼兒理解到同儕「被罰停玩」的心情，願意改變遊戲規則，顯示出他們的同理心；在「神秘小天使」中，原定每位幼兒有一個關心的目標，但漸漸擴展到會主動關心其他朋友；同儕生病，有幼兒在「傳聲筒」遊戲中表達希望同儕盡快康復。他們樂於分享生活經驗，以往只會單向回答問題，現在會向身邊人表達內心的感受。幼兒在圖書角共同閱讀《我的喜怒哀樂》小書和在牆上展示的「親子好時光」紀錄，又在「遊戲週」主動帶領學弟學妹們進行親子設計的遊戲，既可與人分享歡樂，也展示了他們的表達能力和自信心。

幼兒透過遊戲發揮了聯想力、創作力、探索力和解難能力。在參與製作家庭角遊戲用品時就能略窺一二，他們會檢視製成品的成效，又懂得探索如何將環保物品改裝成傢具，幼兒能主動解決困難，也會適時請教師協助。在扮演喜怒哀樂的表情時，他們能說出產生情緒的原因，當說到負面情緒和原因時，又能與其他幼兒一起想出解決方法，在遊戲過程或互動中亦會自行解決爭執，顯示他們的解難能力亦有所提升。

幼兒對學習的投入度和責任承擔感大大提高，常問教師什麼時候可以再玩，不但會主動迅速地完功課，回家後又會樂於與家長分享學校的活動，及邀請家人共同完成學習任務，更有幼兒邀請家長到學校來觀課，他們的全情投入令家長亦積極地參與。

遊戲教學的發現與反思

教師在建構校本課程和運用遊戲策略的初期階段，或許會感到迷惘或產生疑慮，但經過實踐和整理經驗後，便逐漸建立推行遊戲教學的信心。校本課程的設計工作，亦令他們深深體會到可以打破教材套的框框，因應幼兒需要增刪內容，例如：增加了認識及關顧家人情緒的相關內容和遊戲。在發展幼兒品德上，遊戲策略能給予幼兒機會和情境去體驗，自然地學到關心他人和培養出同理心，而不是簡單片面的說教。

課程領導和教師認識到利用架構圖能有助更全面地思考、有系統地規劃和組織課

程，課領認為現在明白到怎樣把學校課程方向、最新課程指引之課程目標、高班主題學習內容與幼兒學習的知識、技能、價值觀和態度結合在一起，整全幼兒學習；也反思到需要具前瞻性視野去帶領學校課程發展，需多發掘更多新的教學意念，把適切的活動帶入校本課程。

而教師也說：「按副題分佈學習內容，進度就變得清晰。每個副題訂立幾個學習重點，設計對應的遊戲，令自己更容易掌握每天要教的內容。」

實踐遊戲過程中，教師的範式轉移了。以遊戲去引發幼兒學習和進入主題是新嘗試，由以往教師主導的環境或佈置，改以較開放式的切入遊戲引入主題教學，並透過觀察和提問去了解幼兒的經驗。教師多了觀察和賦權幼兒，提供了空間讓他們表達，也讓教師更了解他們，促進了師生關係。過程中教師更發現到不同幼兒的特質或以前未有留意的強項，例如：有幼兒平常在學習上比較慢熱或被動，但在遊戲中表現出有別於日常的能力，除了很快辨認出自己的家人外，更能認出大部分同伴的家人，甚至能說出那一個特徵跟同伴很相似、在什麼場合見過他們，展現出良好的觀察力和記憶力。一切都在說明遊戲是有效的學習途徑，教師見到這些慢熱的幼兒原來也有主動學習的一面，還能把學習知識應用於現實生活中。教師因而明白到要在遊戲中賦權及信任幼兒的學習能力之重要性。

遊戲教學同時深化家校協作的效能，「親愛一家人」的教學主題就是最好的例子。教師發現家長支持和配合幼兒的學習，與他們共同完成各樣的親子任務，從幼兒帶回校的資料和製成品越來越豐富、有心思、貼題，又能設計出多款遊戲就可見一斑。透過家長的參與和幼兒回校的分享，教師發現幼兒與家人關係親密了，也讓教師更了解幼兒在學校以外的表現。

最後，教師也發現集體備課、觀課和交流，原來是一個讓團隊互相欣賞的重要平台。在總結會議上，他們表示：

「教師認真熱誠的教學心思，在課堂中貫徹遊戲的理念，亦感謝和欣賞教師投入而活潑的教學熱誠。」

「欣賞教師會安慰一些未能分享的幼兒可以在明天繼續講，能顧及學生的感受，也能細心引導學生去思考情緒。」

「親愛一家人」是學校在規劃校本課程和實踐遊戲教學的新嘗試。綜合教師、幼

兒和家長的表現，課題帶給所有持份者嶄新體驗，每人都置身不同的情境中全情投入學習，主動建構知識、培養技能、價值觀和態度。要讓幼兒的經驗和得着繼續深化，有賴教師的專業社群能以新思維注入課程發展、以開放和接納的態度回應幼兒成長的需要、以信任態度和欣賞之心邀請家長加入教學過程。相信在各持份者互相支持和努力下，教師定能發展出更多具質素的校本課程，讓幼兒從遊戲中學習，幫助他們均衡發展，快樂開心地成長。

共融社區

保良局金卿幼稚園

級別：高班

引言

幼兒每天上、下課都會經過學校附近的社區環境，但卻甚少仔細觀察、留意身邊的事物和關心有需要幫助的人。

保良局金卿幼稚園在高班「社區」的主題教學中，運用真實的社區環境配合多元的教學活動，讓幼兒從遊戲中學習，認識社區上不同的設施，體驗不同人士的生活需要，並學懂如何與人共處，成為良好的小公民，把「愛」傳達至社區。

課程設計理念

課程設計緊扣本園的辦學宗旨「廣施教化，五育並重」，培養學生優良的品格，高雅的情操及正確的人生觀，以達致「德、智、體、群、美」五育之均衡發展；配合本年度的關注事項：以「建立正向文化」延續校園關愛氣氛，並利用「多元及創設教學」讓幼兒從遊戲中學習，以遊戲為策略培養主動及探索精神，啟發潛能；結合「計劃」中遊戲教學的 3E 學習成效元素：探索（Exploration）、表達（Expression）及賦權（Empowerment），促進幼兒全人發展。

總目標：

- 知識：**認識我們社區上各種（一般/ 無障礙）設施和用途；社區上不同國籍人士的多元文化。
- 能力：**觀察及探索社區及其設施的功能；記錄及匯報、解難和創意、溝通和協作、多元表達；辨別和比較不同國籍人士的文化。
- 態度：**培養良好公民意識；關愛、欣賞和尊重的態度（包括對自己、對他人和對環境）。

切入遊戲：**目的：**

提高幼兒對主題的興趣，培養主動及探索精神。

活動安排：

1. 教師在區角內張貼社區的背景圖片（餐廳和服裝店），放置與情境有關的物品及環保物料，讓幼兒自由探索進行遊戲，教師從旁觀察，了解幼兒的前設知識和生活經驗。
2. 團體討論及總結是日經驗。
3. 幼兒參與修訂環境佈置。

副題一：有趣的社區**學習重點：**

- 認識我們社區內的不同設施，包括進食、購物及看病的地方
- 分享使用社區設施的生活經驗
- 培養良好公民意識

遊戲活動

活動一：局部整體考考你
（認識社區設施名稱）

活動二：社區小地圖
（認識社區設施的位置）

活動三：參觀鳳德商場*

活動四：社區建築師
（設計理想中的社區）

活動五：社區自由行
（鞏固社區設施名稱、用途及位置的認識）

* 學校位於鑽石山鳳鑽苑，旁為鳳德商場

副題二：社區樂融融**學習重點：**

- 認識社區內無障礙及關愛設施，並探索其用途
- 體驗不同人士的需要
- 建立同理心，關心、幫助和尊重別人

遊戲活動

活動六：黑暗中漫步
（體驗失明人士的生活）

活動七：單手吃茶點
（體驗肢體殘障人士的生活）

活動八：齊跨障礙
（體驗肢體殘障人士的生活）

活動九：社區大搜查
（探索區內不同的無障礙設施）

講座：香港導盲犬協會

副題三：文化大不同**學習重點：**

- 認識不同國籍的人及特徵
- 認識不同國籍的人之文化：語言、服飾、飲食
- 欣賞及尊重不同文化

遊戲活動

活動十：文化大不同
（認識及尊重社區上不同國籍的人士）

活動十一：民族服飾 Fashion Show
（認識及欣賞不同國籍的服飾）

活動十二：多國大食會
（認識及探索不同國家的食物及餐桌禮儀）

活動十三：超級無敵社區大電視
（總結本主題）

教學實踐：

環境設置：「金卿小社區」

教師把整個課室創設為「金卿小社區」的遊戲情境，區角演變成為社區上不同的設施，如：美勞創作角是藝術館、圖書角是圖書館、電腦角是電腦中心和書寫角是屋邨辦事處等。幼兒亦化身成為「金卿小公民」，每天踏進課室，便進入學習本主題的情境，頓時將周邊社區的事物與具體的遊戲情境結合在一起，讓幼兒在使用這些「社區」設施時，實踐良好小公民的態度。



圖一

切入遊戲：

另外，教師把「多元角」佈置為模擬餐廳和服裝店作為切入遊戲的場地，讓幼兒在這個模擬小社區中進行自由探索。「多元角」內放置了不同的環保物料及書寫工具，賦權幼兒進行象徵性的遊戲及自由創作（圖一）。隨着不同的副題（一至三），教師鼓勵幼兒不斷增潤多元角的模擬遊戲。教師的角色是每天觀察及評估幼兒對社區事物的已有經驗，繼而與幼兒一同進行團討，從中再調整預期學習目標的深度及廣度。

副題一：有趣的社區

活動一：局部整體考考你

目的：認識社區設施名稱

教師預先到社區拍攝幼兒常用的社區設施，如：超級市場、快餐店、社區中心、診所等。幼兒四人一組，每組各得一張放大局部設施的相片，與組員說說有何發現，猜猜是甚麼設施，然後，教師向幼兒展示相片的整體內容，提問幼兒相中設施的名稱和用途。

幼兒對設施的局部相片大感好奇，各組員都仔細觀察並踴躍發言，更能從閱讀設施中的部份文字和圖像推測到答案。由於相片配合幼兒的生活經驗，故他們均能說出設施的名稱，並樂於表達過往使用該設施的情況。

活動二：社區小地圖

目的：認識社區設施的位置

教師安排幼兒進行拼圖比賽，先向各組派發一套八塊的拼圖，然後請他們拼砌出一幅社區地圖（地圖為簡化了的鳳德商場平面圖），最快完成的一組為勝（圖二）。



圖二

過程中，幼兒能互相合作，一起研究各塊拼圖的位置，並運用他們的生活經驗來完成，如說：「我都有去過呢間快餐店，佢係喺酒樓旁邊。」他們每拼對一塊，便發出歡呼聲，又互相打氣的說：「我哋要快啲完成，加油呀！」幼兒喜愛小組競賽遊戲，覺得很刺激，而且連較被動的幼兒也被感染或受鼓勵參與比賽，整個學習氣氛變得十分主動積極。

活動三：參觀鳳德商場

目的：透過實地考察，認識社區上的設施

教師分組帶領幼兒到學校旁的鳳德商場進行考察小任務，幼兒一邊遊覽社區，一邊進行觀察及簡單記錄。參觀過程中，教師利用真實的生活情境培養幼兒的公民意識，如：幼兒進行觀察時互相提醒：不要阻礙他人使用道路、讓長者先乘電梯等。

活動四：社區建築師

目的：發揮創意，設計理想中的社區

參觀過真實的社區後，幼兒化身成為「社區建築師」，運用積木拼砌出理想的社區，並嘗試改善現有社區的不足和增加設施。教師賦權幼兒自由創作，有幼兒喜愛游泳，發現社區內沒有泳池，於是便砌出一個大大的泳池。又有幼兒表示：「我見過有啲人拖小狗散步，所以我想加一間寵物店，方便啲人帶狗仔去。」可見幼兒能透過拼砌表達出心中所想，並言之成理。完成活動後，教師把各組的作品展示於學校大堂的展覽區中，供家長及各級幼兒欣賞。每天上學和放學時，高班幼兒便自豪地跟家長或學弟妹介紹自己的作品，充滿成功感和自信。



圖三

幼兒樂於與同伴合作建構心目中的社區



圖四

完成拼砌後，幼兒認真地寫上設施名牌

活動五：社區自由行

目的：鞏固幼兒對社區設施名稱、用途及位置的認識

教師向各組幼兒派發不同的任務袋，袋中有四種物品，如：口罩、奶粉、麵包、圖書、衣服等，並以「教師工作忙，請你幫幫忙」為小任務，請幼兒一起討論購買這些物品的地點，然後利用水筆在「社區小地圖」上規劃路線（圖五）。



圖五

幼兒感到具使命感，樂於為教師解決生活上的問題，能認真地討論及規劃路線。過程中，幼兒說：「麵包店嘅麵包比超級市場啲啲香啲（新鮮）……而且都近我哋學校呀！」可見幼兒不但了解店舖內有多元化的物品種類，同時，亦考量店舖與學校距離的問題，積極地為教師解決問題。

副題二：社區樂融融

活動六：黑暗中漫步

目的：體驗視障人士的生活，明白他們的需要和遇到的困難，學會體諒及幫忙他們

教師先關掉課室內的燈，請幼兒戴上特製的太陽眼鏡，然後，讓他們準備茶點，他們需在黑暗環境中步行到書包櫃，打開書包，拿出水杯，再倒水入杯中，最後將杯子拿回座位放好（圖六）。



圖六

幼兒起初感到興致勃勃，覺得這個遊戲很好玩，笑聲不斷，但當逐步進程序後，他們便開始感到困難和不便，幼兒甲說：「我倒水時睇唔到啲水係唔係已經滿咗。」；幼兒乙說：「我頭先撞到張櫈，差啲倒瀉水。」；幼兒丙說：「我想教師快啲開燈，有光就睇得清楚喇！」在團討時，幼兒比平日更積極地表達，紛紛說出箇中的感受，並能說出失明人士生活上的不便和思考幫助他們的方法。

活動七：單手吃茶點

目的：體驗肢體殘障（手部）人士的生活，明白他們的需要和遇到的困難，學會體諒及幫忙他們

教師特別安排香蕉作為當天的茶點。在進食前，教師請幼兒將左手縮入衣袖內，然後協助他們束起衣袖，讓幼兒只能利用右手進食。對幼兒來說，這是個極具挑戰的操作性遊戲。

過程中，幼兒能探索單手的活動能力，嘗試用不同的方法解決難題，有的會用大腿協助剝香蕉皮，有的會用口咬着毛巾盒蓋，單手打開盒子，有的會主動向同伴求助，也有的會自發的幫助同伴，可見各人的解難、溝通和協作能力得以提升。活動後，他們更能明白到幫助別人的重要，有幼兒說：「有小朋友幫我，我覺得好開心。」



圖七

幼兒懂得互相合作解決問題



圖八

幼兒能感受到肢體殘障人士生活的不便

活動八：齊跨障礙

目的：體驗肢體殘障（腳部）人士的生活，明白他們的需要和遇到的困難，學會體諒及幫忙他們

教師安排幼兒參與一個小型障礙的循環遊戲。教師先協助幼兒在其中一小腿穿上小道具（咭紙和直尺），使幼兒膝部不能屈曲，走起路來會較不便。幼兒需要跨過矮欄（圖九），再行 S 形路線及上落樓梯（圖十）。



圖九



圖十

幼兒小心翼翼的跨出每一步，當中有幼兒失平衡跌倒了，同伴們主動上前扶起，並安慰說：「有無事呀？」、「小心啲！」、「我哋一齊拖住行啦！」幼兒除了感受到腳部殘障的人在生活上的不便外，亦加強了同情心和關心別人的主動性。

活動九：社區大搜查

目的：探索區內無障礙設施

幼兒初步認識了無障礙設施後，教師便帶領幼兒到鳳德商場及附近的道路，探索這些設施在區內的設置的情況，如：「視障人士引路徑」、「殘疾人士專用洗手間」、「升降機」、「行人過路發聲裝置」、「凸字地圖及聽覺輔助功能」等，從中讓幼兒實際地了解其使用方法（圖十一、圖十二）。

幼兒在熟悉的環境中認識較少接觸的設施，感到新奇和有趣。參觀過程中，他們會主動提出問題，亦會運用不同感官了解和探索無障礙設施的用法。團討時，他們能綜合活動六至十的體驗，說出各無障礙設施可如何幫助有需要人士。再者，幼兒能說出不要誤用或佔用這些設施，可見活動有助培養出良好公民的態度。



圖十一

幼兒閉上眼睛，嘗試探索
扶手上的凸字用途



圖十二

幼兒能發現傷殘人士洗手間門外的
各種標誌和特徵

增潤「多元角」：

目的：賦權幼兒建構共融小社區

1. 教師向幼兒提出探究問題：我們的「金卿小社區」是否適合傷健人士？
2. 幼兒於分組時間，把所學的應用出來，例如：他們能自行設計無障礙的社區設施，有些幼兒扮演不同需要的人士使用這些自製的設施，他們又模擬普通市民協助有需要人士在社區上生活。
3. 設有「好人好事徽章」，讓幼兒在模擬遊戲中，互相欣賞及送贈予懂得關心有需要人士的同伴。
4. 教師從旁觀察及評估幼兒所學。
5. 團體討論及總結經驗。



圖十三
幼兒製作引路徑



圖十四
幼兒設計的傷殘人士洗手間



圖十五
幼兒細心地協助有需要人士過馬路



圖十六
在導盲犬講座後，幼兒從家中帶來玩具狗，模擬視障人士和導盲犬的日常生活

副題三：文化大不同

活動十：文化大不同

目的：認識及尊重社區上不同國籍人士的文化：語言、打招呼的方式和服飾

教師問幼兒在活動九「社區大搜查」中，看到社區上有甚麼人士。幼兒說出有長者、小童、工人姐姐（外籍傭工）等，然後教師播放不同國籍人士的生活片段，讓幼兒從中觀察及認識其語言、打招呼的方式和服飾。然後，教師賦權幼兒創作班本的打招呼語言和方式，當幼兒、教職員或家長進入「金卿小社區」時，便以這方式跟他們問好。

幼兒能仔細觀察和比較不同人士的異同和其文化，發現各有不同特色，有些特色幼兒很喜歡，也有些讓幼兒感到害怕（如外籍教師的膚色較黑）。教師藉着團討，讓幼兒學習欣賞和尊重不同的人士。遊戲過程中，曾有幼兒構思趣怪的動作，卻被同伴取笑，不被接納，教師善用機會，教導幼兒互相尊重的重要，讓他們真正體現尊重與欣賞別人。

活動十一：民族服飾 Fashion Show

目的：認識及欣賞不同的民族服飾

教師預先出通告請家長協助幼兒準備不同國家的民族服飾，及教導他們回校簡單向同伴介紹服裝的資料。活動當天，教師與幼兒穿着不同國家的民族服飾，包括：和服、韓服、印度服飾、華服等，然後輪流到小舞台上展示並以「我來自_____（地區／國家），我今天所穿的是_____（服裝的名稱，如有），它的特別之處是_____。」作介紹。（圖十七）



圖十七

由於教師也參與這活動，幼兒表現得份外興奮和雀躍，他們能專注地觀看教師和同伴的演出。活動後的團討時間，幼兒投入地分享他們最愛的服飾、和其獨特之處，有些甚至懂得欣賞同伴的表現，說：「幼兒甲頭先好勇敢，好大聲介紹，出場時都好大膽。」

活動十二：多國大食會*

目的：認識及探索不同國家的食物及餐桌禮儀

教師預先拍攝短片，分別扮演中國人、日本人、意大利人和印度人進食的情況，並在片中提問幼兒用甚麼餐具進食，傳統食物是甚麼。教師逐一播放片段，幼兒以四人一組，利用圖咭進行配對，如：圖咭是日本人，配對筷子及壽司圖咭。教師播放預錄的答案短片，並請幼兒分享進食不同國家食物的經驗。接着，教師播放上述四個國家的特色音樂，為幼兒及家長逐一送上不同國家的食物，過程中，幼兒不但享受品嚐食物的味道，亦能應用所學的知識，當進食某國家的食物時，會選擇合適的餐具及用上該國的餐桌禮儀，如說出：「我唔客氣啦！」（圖十八、圖十九）



圖十八
幼兒從拼圖中，認識不同國家的食物文化



圖十九
幼兒與家長一起嘗試用手吃咖喱，體驗印度人的飲食文化

* 當天為家長觀課，教師和幼兒先以「金卿小社區」的打招呼方式跟家長問好，幼兒熱切地以「金卿小公民」的身份歡迎家長的到訪，表現得很興奮。雖然只是一個小小的行為，但也能見到幼兒的投入，營造出獨特而和諧的小社區。

活動十三：超級無敵社區大電視

目的：總結本主題所學的內容

教師預先搜集與本主題相關的相片或借用幼兒在主題期間自行繪畫的圖畫，把它們成為進行「超級無敵社區大電視」遊戲的題目，如：壽司、意粉、華服、和服、視障人士引路徑、導盲犬等等。教師安排幼兒進行小組比賽，一位幼兒背向大電視，其他幼兒觀看電視中的圖片題目，利用語言及身體動作示意，但不能說出當中的生字，然後由背向電視的同伴猜，猜對的為勝（圖二十）。



圖二十

教師在團討中利用提問引導幼兒回顧和思考本主題所學的重點，幼兒均能說出整個主題的內容及遊戲時的經歷。

總結

遊戲學習的評估及成效

教師在本主題能為幼兒創設多元的學習經歷，照顧幼兒的多樣性，並結合「計劃」的 3E 元素，賦權幼兒主導於遊戲學習，鼓勵他們親身參與和探索，以多元形式表達所思所想，賦予幼兒發揮潛能的機會。幼兒在各個活動中均表現得主動投入，並能從遊戲中學習，幼兒在建立模擬小社區中，均能自主運用環保物料增設餐廳及服裝店內的用品；在無障礙設施及模擬協助傷健人士活動中，幼兒體會到要幫助有需要的人，這些遊戲也能培養出探索及關愛精神。活動中，教師觀察到幼兒積極參與，遇上困難時能與同伴合作，嘗試尋求解決的方法；遇上意見不合時又懂得與同伴協商。幼兒之間的互動機會增加了，氣氛也不知不覺中變得更友好，彼此間更友愛，體現出守望相助的情意。

此外，透過體驗遊戲，讓幼兒親身參與，把抽象的品德教育具體地展現出來，使幼兒能容易理解與掌握。如體驗傷健人士的活動，不僅激發幼兒多從別人的角度出發，多思考他人的感受，培養出幼兒的同理心，同時，亦能讓幼兒明白到「愛與被愛」的重要性，他們變得更接納，又願意主動幫忙同伴，促進了幼兒的社交能力，也正正體現「共融」的概念。

對於那些較為被動、害羞和語言能力較弱的幼兒來說，遊戲教學可謂是促進他們學習的最佳媒介。在遊戲活動的推動下，透過環境的刺激、玩樂氣氛的感染及同儕互動鷹架下，他們變得輕鬆自如，樂於與同伴進行交談及分享生活經驗，從以往只會等待教師的指示轉變為主動參與，跟隨同伴自主愉快地探索。藉着遊戲學習，幼兒的學習歷程變得更豐富，更有趣。

課程領導反思

教師專業成長：

起初教師對推行遊戲教學的信心不大，滿腦子也是疑問，對於幼兒的學習成效充滿不肯定，然而，教師與計劃團隊有緊密的溝通，共建專業的交流平台，教師亦持開放的態度，嘗試打破既有的思維框框，亦不受主題書的限制，共同進行有關遊戲教學的討論，擬訂既具趣味性又符合教學目標的課堂活動。在進行教學期間，由於遊戲教學重視幼兒主導的參與，故容易出現預期以外的學習目標（隨機浮現目標），教師更不時討論及檢視教學情況，因應幼兒的學習表現調節教學內容，予以適當的回饋與調適，優化整個主題教學，提升幼兒學習的成效。「計劃」開展後，教師會有同儕觀課的機會，讓同儕間互相觀摩，集思廣益，整個歷程不但能促進教師個人的專業成長，且有助學校建立同儕協作的文化。

環境設置：

遊戲教學中，環境的創設是最能刺激幼兒的學習。普遍教師會替幼兒準備一個仿真度極高的模擬區角，讓幼兒樂在其中，然而，經過今次教學實踐後，會建議教師不用製作華麗的環境佈置，只需為幼兒準備簡單的設置，鼓勵幼兒在參與過程中逐步發現需要增潤的地方，給予幼兒探索和解難的機會，賦權他們自行設計與創作。幼兒成為環境設置的小主人，使學習變得更具意義。此外，亦鼓勵教師把「多元角」轉化為每主題「切入遊戲」的環境創設，透過觀察幼兒在區角內自由探索和互動，有助教師進行真實的評估。

教學時間的運用：

遊戲教學倡議「以幼兒為主導」，相對「以教師為主導」的教學，需要較有彈性的安排。教師要為幼兒預留充足的遊戲時間，當中包括：體驗操弄、分享感受、表達觀察與發現及團討，因此，教師可按教學目標及遊戲內容，調節主題和分組時間，作出彈性的時間安排，讓幼兒有適切的時間與空間發揮潛能。

專題研習及繪本教學

食物

救世軍華富幼兒學校
級別：低班

「Project」變得更好玩

引言

「如何將 Project 變得更好玩？」這是課程核心小組成員一直在思考的問題，為了尋找答案，計劃引導教師嘗試打破固有的推行框架，將 Project Approach 的教學活動設計結合遊戲教學，讓幼兒能真正從愉快中學習。

課程設計原則理念

課程設計緊扣學校的辦學宗旨：本着基督的愛，致力提供優質的幼兒教育服務，無論在課程設計、為孩子鋪排學習環境及學習經驗方面，均配合幼兒的身心發展需要，以促進孩子在體能與健康、認知和語言、情意和群性、美感和靈育方面的發展，進而達至全面而均衡的發展。尊重及接納幼兒的個別差異、為他們提供表達及創意的機會，同時配合本年度的關注事項：透過遊戲發展幼兒主動探究的能力，讓幼兒在愉快中學習。

教學設計旨在幫助低班幼兒在「食物」的主題中，透過遊戲探索感官經驗、了解食物的外形，認識甚麼是健康飲食，並享受烹飪的樂趣。教學過程中包括三個階段：一．尋找 Project 的起點、二．走進探索與發展之旅 及三．到達終點。現在，就讓我們一同走進低班課室，感受教師與幼兒共同探索的歷程！

一. 尋找 Project 的起點

1. 環境設置推動自由遊戲（華富美食餐廳）

教師先就食物的主題擬訂一連串的學習內容，然後創設一個引發幼兒好奇心的模擬遊戲場所，讓幼兒進行自由遊戲。教師擔任觀察者的角色，觀察幼兒在食物這個主題中的相關經驗、已有知識、和學習興趣。

環境會潛移默化地影響幼兒的學習，最佳的學習環境是既不太陌生又不太熟悉的 (Rogers & Sawyers, 1988)。教師考慮幼兒有吃自助餐的經驗，悉心創設了一個模擬自助餐廳場景的遊戲區。區內陳設分明：有貼近牆邊的自助餐桌；有背着餐桌的開放式廚房；有不同的食物區及用餐區。

餐廳放置了各式各樣的食物



教師設置了一所餐廳的小廚房



肉類



火腿和雞翼



蔬菜和意粉



薯片、壽司、糕點



甜品

形形色色的精美食物模型，例如：刺生和壽司、海鮮、意粉、肉類、蔬果、麵包、甜品……吸引着幼兒的眼睛，加上擺放在小廚房的烹調工具和廚師制服，更激發幼兒的好奇心和學習的情緒，他們急不及待走進餐廳，進行遊戲。教師根據 3E（Explorative, Expressive, Empowered）的理念，賦予幼兒選擇角色的權利，有人扮演食客，亦有人扮演侍應生及廚師，他們自由探索並表達自己的所思所想，更有趣的是幼兒進入餐廳後會頓時變得非常安靜。雖然各人都十分投入角色，但與同儕間卻鮮有交流。巴頓（Parten, 1932）指出：在社會發展階段中，平行遊戲（Parallel play）多發生於兩至三歲間，幼兒會在同一場所玩着同樣的玩具，不過彼此之間不會發生互助合作的行為，只是在一起各自玩自己的玩具。為了進一步提升幼兒在社會發展的水平，在學校發展主任的建議下，教師重塑環境的設置，例如改變廚櫃方向，令廚師的工作位置可面向客人，又加入不同的家庭角色和名牌等，增加幼兒與人建立關係的機會。此外，教師的角色亦由觀察者轉為參與者，扮演其中一角。遊戲過程令教師更明白到短暫介入遊戲的重要性，當幼兒進入學習後便應撤出，以免干擾幼兒進行遊戲。

只要將場景略為調動，遊戲就變得不一樣：忽然聽見聲音處處，到處都充滿着有意義的交談，幼兒運用肢體語言與彼此溝通，正體現巴頓（Parten）所指幼兒在遊戲中的社會參與情形，顯示聯合遊戲（associative play）和合作遊戲（cooperative play）的一面。由此可見，適切的遊戲環境設置有助推動幼兒的群性發展。



「我有食過自助餐，係我自己夾嘢食架，要用夾，唔可以用手拎架。我想拎個蛋糕同壽司俾爸爸、媽媽同埋妹妹食呀！」



「我拎啲意粉，我好鍾意食。」



「爸爸，我拎俾你架，我仲想拎腸仔、火腿、牛扒啲啲肉類，同埋西蘭花同冬菇啲啲蔬果類。」



幼兒甲：「你擺咗啲乜嘢呀？」

幼兒乙：「我擺咗隻蝦，佢煮熟咗架，所以彎彎曲曲咁！要煮熟咗至食得。」



幼兒甲：「我想食蟹，你可唔可以幫我煮？」

幼兒乙：「我要睇下，但係我未見過媽咪、姨姨點煮。」

幼兒甲：「蟹要等一陣，因為要放入去焗爐入面架，要煮好耐架！」

教師經過觀察幼兒在「華富美食餐廳」的遊戲情況及與他們進行小組討論，了解到他們對食物已有一定基礎知識，如：食物的種類和名稱、烹調方法、生和熟的分別……接着，當教師以「華富美食餐廳」作為 Project 的背景時，要考慮的就是幼兒在遊戲中所呈現對食物知識，反映幼兒的生活經驗是甚麼？他們所掌握的能力又如何？還有他們對飲食的態度是怎樣？若以食物為發展的主題，哪些部份的探究內容對幼兒最有價值呢？他們對食物的興趣方面又是怎樣呢？

2. 多元遊戲活動引發探索重點

遊戲活動（一）：「我是食物雕塑家」

遊戲的玩法是以二至三人為一組，其中一人扮演雕塑家，其他組員扮演雕塑的材料。遊戲開始時，雕塑家想像一種食物的形態，然後移動組員的身體四肢，扮演不同的食物素材，並固定身體的形態，另一組的幼兒則猜想扮演的是甚麼食物。



「我哋係一隻蝦，
係彎架！」



「我哋係牛仔骨，上
面係骨，下面是肉。」



「我地係八爪魚，
有八隻腳。」

幼兒學懂如何辨別食物種類之餘，更加強了身體協調的能力、表達能力、如何與同伴溝通及協作的的能力，還鞏固了一些已有的數學概念，例如：彎曲的形狀、上與下的方位和「8」的數量等，這一切都是幼兒經過自身活動操作的經歷，從類似經驗中相連結後歸納，而逐漸建構出來的。教師觀察到幼兒對部份食物外貌特徵和食物的名稱有豐富知識後，便設計了另一遊戲以擴闊他們的視野。

遊戲活動（二）：「食物糖糰豆」

教師與幼兒回顧「我是食物雕塑家」遊戲時，發現他們樂於表達自己的進食經驗，對食物有濃厚的好奇心，於是教師便請幼兒回家與家人準備一張自己喜歡的食物圖片。翌日幼兒懷着興奮的心情帶來食物圖片，此時，教師意識到幼兒對分享自己喜愛食物的渴望，亦明白到「3E」表達（Expressive）對幼兒語言發展的重要性。在有限的課時下，教師首先將幼兒分成二人一小組，請他們互相分享帶回來的食物圖片，然後教師再邀請二至三位幼兒在大組分享，最後由教師總結食物的種類。過程中，教師體會到如何因應時間限制彈性處理課堂的設計。

為進一步鞏固幼兒在食物方面的知識，教師再教導幼兒認識食物金字塔中的食物，然後讓他們玩「食物糖糰豆」的遊戲。遊戲開始前，每位幼兒都有一張自己帶來的食物圖卡。音樂響起後，幼兒隨着節奏舞動身體，當教師叫出某種食物種類，持有該種類圖卡的幼兒便要立刻集合起來，例如：「蔬果類」，身上掛有白菜、蕃茄、檸檬、火龍果……的幼兒便要走在一起。

透過遊戲，幼兒對食物的種類、名稱和形態特徵就有了一定基礎的認識。



「我係薯仔嚟架！係蔬果（五穀類）。」

遊戲活動（三）：「小小餃子」

幼兒對校園姨姨安排的食物都習以為常，沒有太大的興趣。無論食物的營養價值有多高，味道有多好，他們仍然這也不喜歡、那也不喜歡，有偏食的情況。但是經歷一系列與食物相關的遊戲後，各人對姨姨準備的茶點都十分期待，課室裏充滿着有趣的對話：

幼兒們：姨姨，今日食乜嘢茶點呀？

姨 姨：食餃子呀！

幼兒甲：餃子係乜嘢類？

姨 姨：係食物囉！

幼兒甲：唔係呀！即係話喺食物金字塔嗰啲乜嘢類呀？

幼兒乙：係肉類……

幼兒丙：我食過啦！係五穀類……

幼兒乙：唔係呀，我都食過呀！有好多菜喺入面，係蔬菜類……我爸爸係廚師，佢煮過俾我食，不過都有肉架，都係肉類嚟架！

聽到幼兒的分享，教師靈機一觸，決定邀請幼兒乙的爸爸走進課室，擔任廚師的幼兒乙爸爸即席示範烹調餃子的方法，滿足幼兒的好奇心。示範過程中，幼兒有以下對話：

幼兒甲：「蒸」唔可以擺落水，要擺喺碟度架，出面周圍就有水。

幼兒乙：焗餃子好多煙，係水蒸氣。

幼兒丙：煎佢會變咗黃色同啡色。我摸到黃色呢度硬硬地，其他就軟軟地。



幼兒丁：炸咗會好多油。

幼兒們：油係唔健康架！

幼兒甲和丙：我鍾意食煎餃子，好香架！

幼兒乙和丁：我就鍾意食蒸嘅餃子，無油架！

廚師叔叔繼而與幼兒討論如何選擇健康的烹調方法。幼兒發現原來「焗」和「蒸」是較健康的，而「煎」和「炸」因為要使用油，所以較不健康。教師再提出問題，讓幼兒思考在平日的食物有哪些是煎和炸的，幼兒說：「炸雞脾、炸薯條、煎香腸……」教師察覺到幼兒對煎和炸有初步的認識，於是再透過家校協作方式協助幼兒深化所學，囑咐幼兒回家與家長討論這些烹調方法的食物對身體健康的影響。最後，幼兒不但知道用太多油烹煮食物會對身體有不良影響，更擴闊了他們對健康飲食的認知，幼兒說道：「仲有鹽同埋糖都係調味料，媽咪話食得多都係冇益架！」、「我爸爸話落咗調味料就食唔到食物嘅味。」

二. 走進探索與發展之旅

Kalich, Bauer & Mcpartin (2009) 指出幼兒身處的四周環境訊息會影響幼兒對食物質與量的選擇。幼兒時期是建立終身飲食習慣的關鍵期，影響至為深遠。教師考慮到健康食物的探索過程對學習的重要性，而 Project 教學的方向訂定則有賴幼兒的內在動機，重視他們自己的探索興趣，故決定以「腦震盪」的形式設立主題網絡圖，引導幼兒選出自己想做的事情，規劃清晰的探索方向。



幼兒訂立的主題探索網絡圖

Project 的推行需要教師對主題有足夠的知識，在幼兒學習的過程中，為幼兒的學習搭建「鷹架」，故此教師也開始全面蒐集與主題相關的資料，以幫助幼兒釐清及了解他們想要知道的現象或問題，以支持他們不斷延伸學習。

1. 感受五種味道

Project 進行時，教師鼓勵幼兒多運用自己的技能，如觀察、探索等等，接受不同的挑戰。為了引發幼兒自由探索，教師在區角放置了不同味道的調味料，包括：酸、甜、苦、辣和鹹味，鼓勵幼兒用舌頭逐一嚐嚐，讓他們先感受不同的味道，繼而觀察各種調味料的外形特徵，再分享對味道的感覺、喜好和接觸的經驗。



「等我試啲（五種）味道先！好難食呀！呢啲太鹹。嘩！呢啲好好味呀！好甜，我好鍾意呀！」

幼兒將自己在調味料方面的發現與同伴分享，引發更多幼兒熱烈地訴說自己對味道的感覺。

幼兒們表達對味道的喜好：

- 「我最鍾意食爆炸糖和可樂糖，都係好甜架！」
- 「西瓜味嘅珍寶珠同朱古力好甜，好好味。」
- 「我最鍾意士多啤梨味百力枝，因為係最甜。」
- 「提子同提子糖都係一粒粒，提子好甜。提子糖就酸酸甜甜。」
- 「香蕉糖係最甜，我最鍾意。」
- 「唔係每粒士多啤梨都甜，有啲好淡就唔好味。」
- 「生嘅蔬菜同水果都唔甜。蔬菜要煮咗先會又香又甜。水果就要擺耐啲，等佢熟咗先甜，先至好食。」

分享過程中，教師發現幼兒偏好甜味的食物，而且越甜越喜歡，教師有點擔心幼兒偏吃甜的食物會影響健康，希望改變他們對味道的態度。研究顯示：當幼兒有機會多次去嘗試新食物的味道便可以改變他們對箇有食物的反應，會從不喜歡到接受（Eliassen, 2011）。教師希望幼兒多吃健康的食物以取代太甜的食物，於是邀請家長幫忙帶幼兒到市場，為他們選擇有一種蔬果類的食物，再讓幼兒帶回學校向同伴介紹。

2. 蔬果美感大發現

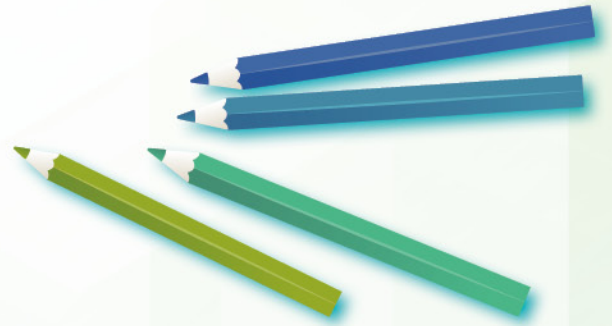
幼兒帶回來的蔬果全都充滿美感，具天然色彩，擁有不同形狀和獨特質感，這激發了幼兒的觀察、組織、探索等能力，誘發幼兒主動學習的動機。他們把所有蔬果集合起來，好像一個模擬蔬果市場，有幼兒提議利用蔬果的顏色玩分類遊戲，亦有幼兒提議依照它的形狀玩排序遊戲，最後教師更提議玩「收買佬」遊戲，藉此加深幼兒對蔬果類別的認識。經過遊戲觀察與探索，幼兒不但從中掌握了蔬果的外形特徵，更能運用豐富的形容詞表達出來。



「西蘭花同埋蘿蔔都有香味架！」

幼兒們表達對蔬果的感覺：

- 「秋葵係滑滑地，長長嘅。」
- 「藍莓是藍色，都係水果，不過好細粒。」
- 「仲有蜜瓜，圓圓地，綠色嘅。」
- 「我覺得柑好似橙，都係橙色。」



3. 製作「彩虹 PIZZA」

當有幼兒提到吃 PIZZA 的經驗，並聯想到薄餅上鋪滿形形色色的生果時，教師隨即引導他們製作一個 PIZZA。幼兒經過討論後，以投票形式選出焗一個健康的「彩虹 PIZZA」給低班同伴享用。

幼兒很用心地選擇健康的蔬果食材，清洗後用小膠刀仔細地把食材切成小粒。



「用咗好多蔬菜，好健康。蔬菜好靚，好多顏色，好似彩虹咁。」



「紫洋葱嘅皮係紫色，嘅汁係透明㗎，有少少紫色，好淺色。我見過粟米嘅汁好似牛奶咁，少少白色。」



幼兒甲：一陣做好咗，放入焗爐唔洗用油炸，會健康㗎。

幼兒乙：冇加油、鹽、糖，好健康。



「我哋切咗好多蔬果粒粒整『彩虹 PIZZA』，好靚呀！」

在製作「彩虹 PIZZA」的過程中，幼兒發現在切食物的時候會有汁液流出來，而且原來大部分的蔬果都有汁液。當他們再仔細探索時，更發現雖然大部分的蔬果汁液都和食物的外表顏色一樣，但有少部分的蔬果卻不同（例如：黃色的粟米汁液是奶白色的）。當「彩虹 PIZZA」製作完成，幼兒的心情非常興奮，享受製作成果之餘，對蔬果汁液和健康食物有更多的認識。

三. 到達終點

踏進探索食物之旅的最後階段，教師與幼兒回顧從「華富美食餐廳」的遊戲開始時對食物材料的聯想、過程中的觀察與發現，並引導幼兒整理記憶中對食物的認知。教師更協助幼兒以書面語言記錄自己的想法，編製成小書冊放在圖書角，讓他們時刻可以重溫這些寶貴回憶。



「這是士多啤梨，外面和裏面都有很多小孔，外面的小孔是黑色的，上面有星星形狀的小葉子。」



「我喜歡吃青瓜，青瓜是長的，上面有些白色的間條。」



「我最喜歡吃草莓，即士多啤梨，有一些較大，有一些較小。」



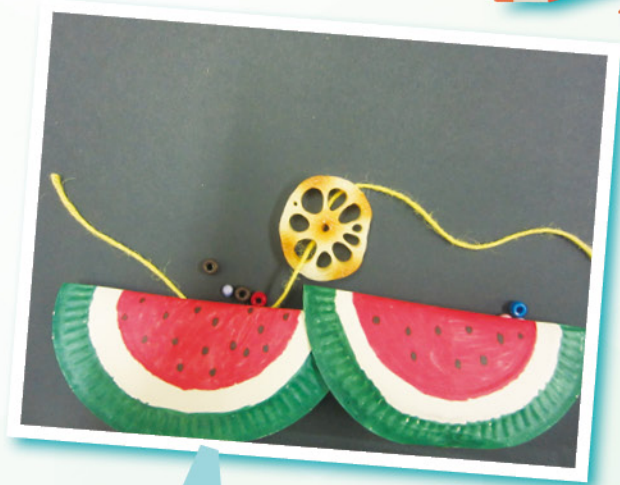
「我喜歡吃蘿蔔，媽媽會用蘿蔔炒菜給我吃。紅蘿蔔不是紅色，是橙色的。」

此外，幼兒又以食物模型拼砌成一幅幅立體藝術作品，作品內容反映了幼兒對食物的認識及無限創意。

幼兒的作品：



「這是一座摩天大樓，一層一層的，很高很高。」



「我用西瓜造了一道橋，一條蛇走過這道橋，穿過一個車輪。」



「這是一個森林，牛肉卷和荷蘭豆是花；西蘭花和魚肉是樹；飯糰是草。」



「這是我的爸爸，冬菇和香腸是帽子、雞蛋是眼睛、蓮藕是鼻子、魚肉是耳朵、蟹是他的褲子。」

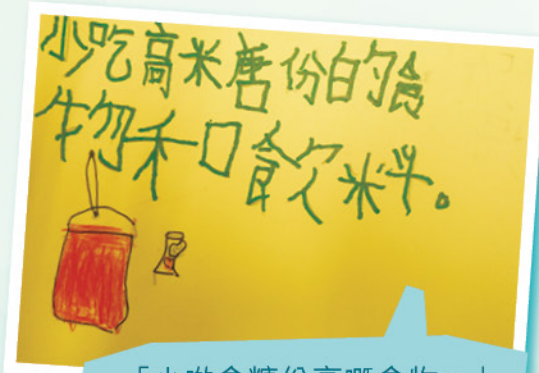
幼兒認識了健康飲食的重要性後，更提出要製作健康提示卡，向學校其他的小朋友宣傳健康飲食的訊息。



「我寫俾人知道邊啲係健康的食物。」



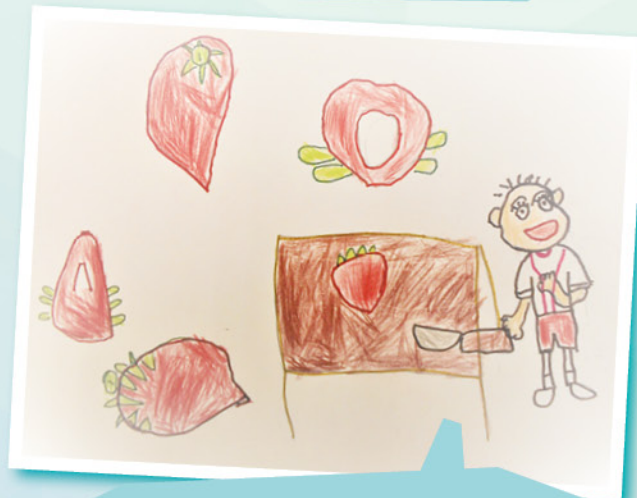
「食物有人造色素，唔好架！」



「少啲食糖份高嘅食物。」



「我最喜歡設計咗『飲惜食』嘅遊戲棋，我學識咗喺餐廳叫適量嘅嘢食，唔好嘞。」



「我畫咗士多啤梨切開咗個樣。原來入面同出面唔同架，好特別，我想俾人知食士多啤梨好健康。」

最後，教師與幼兒進行「我是小廚師」遊戲，帶領幼兒幻想彩虹傘是一個大鍋子，部份幼兒扮演小廚師拿着鍋柄子，其餘的則扮演不同食物，隨着音樂節奏在鍋子內滾動身體。教師與幼兒在一片嘻嘻哈哈的歡樂笑聲中，結束了食物探索的旅程。



幼兒甲：哈！哈！哈！我係紅蘿蔔，
健康食物嚟架！煮熟咗啦！

總結

將遊戲融入 Project 教學中，既能尊重幼兒的選擇，又能令他們更全情投入學習。過程中，教師必須小心觀察幼兒的學習進程，適時介入鷹架，調動佈置，甚至是重塑環境，以促進他們的探索與學習。

遊戲學習的評估及成效

探索食物的過程中，最令教師感到欣慰的是幼兒明白到過量攝取油鹽糖有損身體健康。教師特意預備了「鮮榨」蘋果汁和「紙包裝」蘋果汁給他們嘗試，幼兒在飲用後說買來的蘋果汁太甜，雖然好味，但是不健康。教師喜見幼兒能將遊戲中學到的知識轉化到日常生活中，開始關注食物的營養價值和對身體的影響。由此可見，遊戲過程中學到的知識和得到的經驗，深深留在幼兒的腦海裏，遠比教師單向灌輸有更大的學習成效。

遊戲教學的發現與反思

遊戲教學對於教師和幼兒都是一個新的嘗試，也是一個新的、好的開始。雖然教師着重與幼兒討論，難免會忽略了其他學習範疇的發展。但當教師漸漸掌握遊戲教學的帶領技巧和精髓，由設計活動到活動後的回饋，教師不再是學習的主導者，反而幼兒在賦權後變得更主動地學習，在其他的學習範疇表現亦更理想。

最令教師印象深刻的是與幼兒在整個主題活動完結後，重溫活動所學時，幼兒竟能憶述整個活動過程的細節。在每天自選活動時段，幼兒會爭相進入遊戲角探索知識，並創作出獨特的玩法，充份展現全人發展的成果。

課程領導的反思

透過以上的教學嘗試，課程領導重新檢視遊戲教學中教師的角色。教師必須持守遊戲為本的教學原則，賦權讓幼兒選擇、探索，建構所學。教師則要作出適當的評估，適時鼓勵和支持幼兒的學習。課程領導者必須肯定教師的努力，讓他們在教學過程中獲得成功的經驗。此外，設計遊戲教學的指導原則除兼顧幼兒的興趣、發展及年齡外，更要與機構辦學的理念及關注事項相互扣連，從而發展一套具備校本特色的遊戲課程。

環保

聖公會青山聖彼得堂幼稚園

級別：高班

走出繪本教學的迷思——從遊戲開始

引言

按繪本故事內容發展，與幼兒一頁一頁地閱讀，就能讓他們掌握故事的主旨、精神嗎？就這疑問，教師一直不知從哪裏找到答案。為嘗試解開這個疑問，教師以高班為對象，嘗試結合遊戲教學與繪本教學。通過《誰偷走了我的蛋》的繪本設計了一連串的遊戲活動，包括：「大澳一日遊」、「小小棚屋建築師」、「尋找小蛋兒」等等，將遊戲貫穿繪本的故事脈絡。過程中，教師更嘗試打破既有的教學框框，為繪本教學創造了新的天地。

設計原則

1. 學校理念

課程設計緊扣學校的辦學宗旨：以基督之愛，為幼兒提供完善的學前教育服務，鼓勵幼兒主導、創意及互動，以達至全人教育的目標。着重幼兒在自然愉快的環境中學習，透過不同類型的活動、遊戲及生活經驗，讓幼兒適切及均衡地發展。並配合本年度的關注事項：提倡幼兒從遊戲中學習，並加強在遊戲中的自由探索元素，以促進幼兒全人發展。

2. 了解繪本內容

教師根據故事結構法 (Thorndyke, 1977)，即故事的背景 (setting)、主題 (theme)、情節 (plot) 和結局 (resolution) 來理解《誰偷走了我的蛋》繪本內容。故事的背景發生在離島大澳；主題為愛護環境和保育，情節敘述動物們來到大澳市集買八爪魚的蛋，突然傳來大叫一聲：「誰偷了走了我的蛋？」，動物們剛買下的蛋不見了，警察四出搜尋，在沙灘上發現小恐龍把一隻一隻的海龜蛋埋在沙堆裏，於是把小恐龍拘捕並送上法庭。審訊時，各動物都認為小恐龍是偷蛋賊，突然有一群小海龜走進法庭來說出真相，原來八爪魚才是真正的偷蛋賊。

3. 訂定教學設計的方向

繪本的課程規劃最重要是先整理故事，教師對故事的觀點會直接影響教學目標的訂定。因此，學校發展主任先與教師仔細閱讀繪本，從多角度去分析故事內容的背景、角色、情節和主旨，並從故事中找出有學習意義的部份作為教學設計的方向。《誰偷走了我的蛋》故事情節複雜，角色繁多，為教學規劃帶來不少挑戰。經過多番討論，教師最後決定將複雜的情節刪減，再重新整合故事，並訂定清晰的教學目標：一．知識方面：認識大澳的特色、保護環境的重要性；二．技能方面：發展創造性的思維、提升探究與解難的能力；三．價值觀及態度方面：培養誠實、寬恕、感恩的態度。

教學實踐

一．進入繪本世界

教學開始時，教師先向幼兒展示繪本，引發他們的好奇心：讓幼兒隨意翻閱，觀察書本封面、內頁和封底。幼兒很快就發現到書名、作者、出版社、頁碼等書本的資料，這是幫助幼兒建立閱讀興趣的重要環節。接着，教師便與幼兒分享繪本的結構和各部份的名稱，讓他們認識故事的相關詞彙。最後，教師再請幼兒觀察繪本的圖像，並利用提問了解幼兒對故事的理解。多數幼兒都能說出書名、作者、故事人物、部份發生的事情。

雖然圖像有效幫助幼兒建立對故事的基本理解，但要讓他們認識故事內容，朗讀故事文字是很重要的，於是，教師帶領幼兒一句一句朗讀故事文本，並邀請他們分享對故事的感受。過程中，教師能初步了解幼兒對故事的基本想法，並得知他們對故事詞彙的掌握情況。

為幫助幼兒整理故事的內容，教師更運用網絡圖與幼兒記錄故事的重要部份：背景（角色、時間、地點）、主題（故事名稱、中心思想）、情節（故事主要事情經過）和結局四個部分。教師發現網絡圖有助幼兒理解繪本內容和各個部份之關係，而且更能加深他們的記憶。



圖一
與幼兒討論網絡圖

二. 遊戲教學實踐

1. 認識故事背景從自由探索開始

教師希望透過自由探索的環境，讓幼兒認識故事的背景。故事背景在大澳，對幼兒而言是陌生的。為讓他們對大澳先有一點的认识，教師在課室整合不同的區角，創建了一個大澳模擬區，當中有旅行社、渡海輪和販賣特色物品的小檔攤等。幼兒在模擬區中透過自由遊戲進行探索，而教師則擔當觀察與評估者的角色，記錄他們的行為與說話內容。



圖二
你睇！呢嘢係大澳呀！我去過架！



圖三
你想報名？去邊嘢呢？
係咪去大澳睇白海豚呀？



圖四
歡迎各位團友來到大澳呀！



圖五
我哋坐船去遊覽一吓吖！

經過一天的自由探索遊戲，教師發現雖然幼兒對大澳的環境仍是感陌生，但對此地方卻有濃厚的好奇心和興趣。於是，教師進一步豐富課室遊戲場地的佈置，增加更多商店和檔攤，例如：賣鹹魚和蝦乾的商店、賣雞蛋仔的檔攤等，以更緊扣故事書中的大澳背景。



圖六
有鹹魚同蝦乾賣，過嚟買啲蝦乾！



圖七
我啲雞蛋仔好好味架！

按 Piaget (1962) 及 Smliansky (1968) 指出象徵性遊戲 (Symbolic play) —— 亦稱戲劇性遊戲，發生在前操作期 (Preoperational Period) (2-7 歲)。幼兒喜歡模仿成人的角色和行為，並進行想像、探索及創作活動。幼兒在大澳模擬區進行遊戲，有助他們對大澳的環境有所認識。教師觀察到幼兒發現大澳的房屋與他們日常所見的有所不同，於是便調節教學內容，鼓勵幼兒探索大澳的棚屋。

2. 小小棚屋建築師

教師即時拿出繪本與幼兒觀察房屋的特色，又從網絡找來一些棚屋的資料給幼兒觀看：一排排的古老棚屋建築群，烘托出獨特的漁鄉風情。教師教導幼兒比較大澳與城市的房屋，幼兒發現兩種房屋的線條、形狀、高矮、大小、結構和材料都完全不同，而且環境差異也很大。教師邀請幼兒擔當小小建築師，創造他們自己心目中的房子。教師先讓幼兒繪畫房子的草圖，然後再請他們搜集形形色色的盒子和環保物料回來搭建。透過進行這種建構性遊戲 (Constructive play)，幼兒將零件組合，操弄不同的材料，逐漸建構出他們心目中的房子。搭建過程中，幼兒還了解到物體的形狀、體積與空間之三者關係，明白到比例的運用，又認識到穩固的建築底層才能承受上層的重量等不同的概念，同時也有助他們建構數學和科學經驗，從中發展幼兒的創造力和解決問題的能力。



圖八
畫好咗設計圖，就跟住起屋喇！



圖九
我哋間棚屋有樓梯架！



圖十
呢間都係棚屋，不過住少啲人。



圖十一
一間棚屋，前面有隻船，俾主人出去個海嗰度。



圖十二
大澳的船屋

教師帶領幼兒欣賞自己和別人的製成品，與他們討論如何把幼兒建構的棚屋好好保存，讓他們思考擺設位置的安全問題。討論過程中，有幼兒建議把他們所建設的棚屋放在遊戲場旁邊，因為那處有帳篷可以遮擋風雨，另一位幼兒隨即說：「唔得架！幼兒班啲小朋友玩遊戲嗰陣會唔小心整爛架！」、「仲有好多家長入嚟個陣經過都會唔小心撞爛！」，接着大家討論解決方法，在擺放的位置貼上「小心碰撞」、「不要損壞」、「小心保護棚屋」等等的告示來提醒路過的人。

3. 建造橫水渡

幼兒以豐富想像力創造出遊戲的新天地。透過「我是棚屋建築師」的遊戲，幼兒建造了一排排的棚屋後，又聯想到屋主回家時所遇到的交通問題，幼兒想不出解決方法，教師便鼓勵他們回家尋找資料。

翌日有一位幼兒從網上資源中認識了橫水渡，這是一種由人拉動兩頭皆綁在岸邊的纜索來移動之交通工具，在自選時間，他便與其他幼兒合力建設了一艘橫水渡，然後又在地上貼上膠紙規劃路線圖，指示行駛路線和乘客上渡船的碼頭位置。萬眾期待的橫水渡遊戲開始了，有幼兒扮演船夫，雙手拉動網綁在欄杆上的繩子，一腳踏在紙盒上，另一隻腳踏在地上，雙腳互相協調向前滑動，象徵渡船正在航行。遊戲中幼兒扮演船夫和乘客，互相合作進行象徵性遊戲，各人都投入角色，互相協調，充份反映幼兒的組織能力。這項遊戲雖然不是教師預設的教學內容，但幼兒的自主探究和無限創意，卻令教師驚嘆不已！



圖十三
開船啦！



圖十四
橫水渡

經過不同的遊戲，教師開始與幼兒討論他們對繪本故事中大澳的感覺。幼兒紛紛表示很喜歡這地方，更有幼兒表示希望親歷其境。因此，教師便鼓勵家長與幼兒在假日來一趟大澳親子旅遊。

教師發現幼兒與大澳這地方已建立了感情，是帶出保護環境信息的好時機。於是，教師問幼兒會否擔心大澳遭人破壞？有甚麼方法可保護這美好的環境？幼兒紛紛提出不同的意見和保育方法，大大提高他們對保護環境的意識。

經歷故事情節從自由探索開始

4. 蛋兒大找尋

當幼兒對繪本的背景有一定的認識，教師便與他們走進故事。動物們發現從市集買來的蛋被偷去，於是報警求助。警察們一度誤會是小恐龍偷蛋，最後卻發覺原來八爪魚才是真兇。開始時，教師先問幼兒想不想幫助動物們尋回失去的蛋。幼兒當然樂意答應，於是教師便創設一個遊戲：在整所學校不同位置收藏了大大小小不同種類的蛋，並設置提示位置的指示牌，幼兒分成小組根據提示逐一找出蛋的位置。當他們尋蛋成功後，便要好好保護它，並把它交回教師。過程中，幼兒學會看指示牌，認識上下、左右、前後等方向和方位詞，建立方向感。在保護蛋的過程中，有一位幼兒去洗手間時，忘記了拿回蛋，教師藉此與幼兒討論動物媽媽不見了蛋的心情，培養他們的同理心，並引導他們認識焦慮、擔心、傷心等情緒。



圖十五
隻蛋喺邊呀？快啲去搵，向前面行呀！



圖十六
我搵到啦！隻蛋喺前面呀！

5. 「誠實和負責任」棋子樂

完成尋蛋活動後，教師再與幼兒討論八爪魚的偷蛋行為對其他動物的影響，讓他們認識誠實和負責任的重要性。接着，教師又讓幼兒進行「棋子」遊戲，鞏固他們對誠實和負責任的認識。幼兒輪流擲骰，然後行棋，當行至某一格，便要把圖咭拿出來，再說出圖咭內所表達有關誠實負責任的意思，最快到達終點為勝出。過程中，他們真正經歷到從遊戲中學習的樂趣。

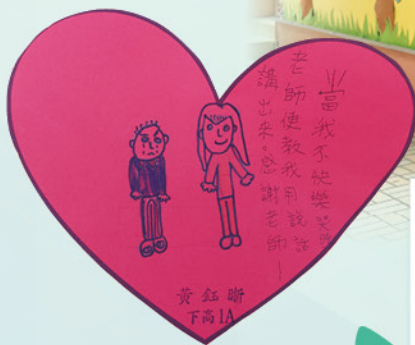


圖十七

到你行啦！你行到「你很誠實」
嗰度，可以獎你多多一步啲！

6. 齊來共建感恩樹

教師與幼兒一同閱讀故事的尾段，並與他們討論動物們寬恕八爪魚的行為，最後更帶出被寬恕的八爪魚應該要表達感恩。教師鼓勵幼兒思考日常生活中值得感恩的事情，並與同伴討論如何向別人表達感恩。最後他們決定在學校的大圍牆位置，建造感恩圍牆（圖十八），又在課室設置了一棵感恩樹，讓自己和家長分享對人表達感恩的心聲（圖十九及圖二十）。



圖十九
感謝老師！



圖十八
感恩牆



圖二十
感恩樹

7. 對對碰、心連心

為了強化幼兒對感恩的認識和了解，教師又設計了親子活動—「感恩對對碰」。首先，請家長向幼兒表達一件感恩的事情，然後再由幼兒講述一件感謝爸媽的事情，繼而再合力以肢體去創造一個表達感恩的動作（圖二十一至圖二十三）。

完成親子活動後，教師又透過「心連心」遊戲，邀請幼兒分享對家人感恩的事情。遊戲開始時，幼兒圍成圓圈，跟隨音樂舞動身體，並把「感恩的心」傳遞，當音樂停止時，拿着「感恩的心」的幼兒，便要說出一件感恩的事情。幼兒掌握遊戲的玩法後，教師便轉換玩法，將感恩的對象改為課室裏的人物，這次，當幼兒拿到「感恩的心」時，他就要向課室裏的一位成員表達「感恩」。（圖二十四）



圖二十一
手指扣住晒！



圖二十二
三個韓國心心！



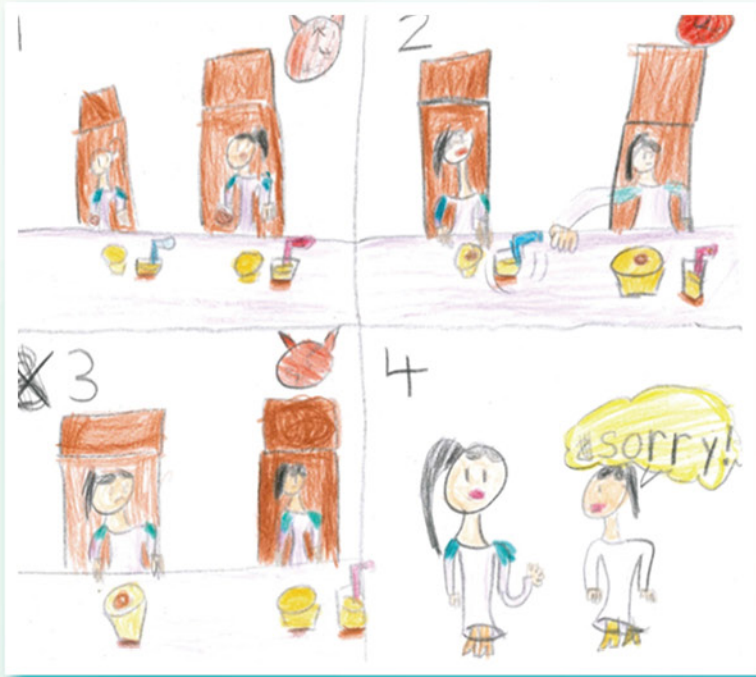
圖二十三
兩個大心心！



圖二十四
感恩心連心

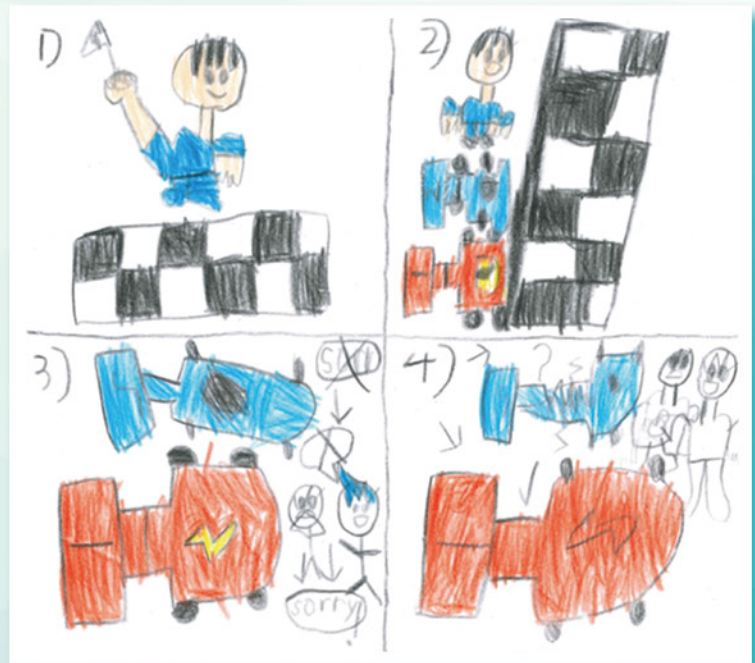
8. 四格故事創作

教師最後再與幼兒討論繪本的結果，邀請他們代入角色，進行扮演遊戲，讓他們思考故事可能出現的不同結局。討論完成後，更鼓勵幼兒從繪本中學到的寬恕別人連繫他們的日常生活，創作出一個屬於他們自己的新故事，並以四格故事形式表達出來，故事命名為「會原諒別人！」。



圖二十五

今天吃茶點的時候，小文正在吃蛋糕，小英不小心把小文的蛋糕和果汁碰跌了，小英對他說：「Sorry！」小文便原諒了她。



圖二十六

有兩個人參加賽車，其中一個人撞到另一架車，然後說：「對不起！」被撞車的人原諒了他，並一齊修理車子，兩人繼續比賽。

總結

過往不少教師都認為只要選擇一本內容豐富的繪本為單元的主體，再透過向幼兒說故事便是最有效的教學方法。但這次的發展經驗讓教師有了新的突破，他們了解到原來將繪本結合遊戲教學，不單可以拉近教師與幼兒間的距離，彼此有更多的交流和討論，而且教學效能亦大提升。

遊戲學習的評估及成效

幼兒透過從遊戲中學習，除了深入理解繪本的內容外，更達致教學預設中的知識、技能、價值觀和態度之目標。知識方面，幼兒能掌握離島的概念和特點，如：棚屋、商舖、食物，也能初步認識到大澳的房屋建築，並與其他常見的房屋作簡單的比較。技能方面，幼兒的探索、解難、觀察能力都大大提升。價值觀和態度方面，幼兒體會到感恩帶來的喜樂，「四格故事創作」正正反映他們認同原諒他人的重要。

遊戲教學的發現與反思

教師以往教授繪本，只着重講故事給幼兒聽，正如教師所說：「以前用繪本教學，很多時候都只是跟着書本讀，忽略了中心思想。」教學形式方面，教師作出了改變，以分組形式進行活動，增加了生生互動的機會。當小朋友進行二人一組的小組討論時，看到他們的表達多了，而且討論的內容亦更具質素。透過加入遊戲元素於繪本教學當中，不單幼兒投入課堂，就連教師自己也投入教學，有教師表示：「在教的同時其實自己都有一起玩，覺得遊戲好玩，不再像以前般只是跟着圖書讀」。

過程中最重要的是教師突破了過往對繪本教學的觀念，明白到繪本只是教學素材，教師可以因應小朋友不同的學習風格，發展出不同的遊戲教學策略，以促進幼兒的學習。有教師就表示：「最大的體會是教師需要跳出框框，跳出課室，改變以往的教學模式。」

課程領導反思

課程領導要帶動整個教學團隊，首先要有系統地規劃、組織及發展遊戲學習的課程，並考慮如何結合繪本，以促進幼兒的全人發展。課程規劃者最重要是了解課程內每一部份的屬性，例如：繪本的內容、遊戲的形式，並敢於摒棄以往舊有工作框架，重新檢視主題或繪本的內容、脈絡與焦點，透過遊戲策略提升教學效能。此外，課程領導者必須以多角度和廣闊的思維接納教師們的建議，了解他們在推行遊戲學習時所面對的挑戰，支持他們確立教師自身的角色、協助調動場地空間、尋找資源和爭取家長的認同。

三．遊戲教學圓桌交流會—— 與高琇燁老師對話（札記）

引言

「遊戲・學習・成長」計劃（下稱「計劃」）透過專業發展活動，提升課程領導及教師的專業能量，鼓勵教師設計綜合、開放、富啟發性和有趣的遊戲課程，促進幼兒的學習能力，發揮他們的潛能。「計劃」亦透過不同形式的交流活動，讓教師們分享和借鑒不同的實踐經驗以優化校本課程。

「計劃」顧問高琇燁老師，台灣愛彌兒幼教機構創辦人暨董事長，於2018年6月下旬在百忙中從台中遠道來香港出席「計劃」的總結分享會，並作主題演講。高老師具有很豐富的幼兒教育經驗，是經常到海外分享教育心得的專家。為擴闊「計劃」學校課程領導的視野及借鑒其他地區的實踐經驗，「計劃」特意舉辦了「遊戲教學圓桌交流會」，讓學校的代表在輕鬆愉快的氣氛下，與高老師交流遊戲教學實踐經驗及分享心得。「計劃」期望透過彼此的專業對話，有助學校的課程領導及教師進一步深化對遊戲教學的認識和反思，為日後在學校持續推行遊戲教學奠定良好的基礎。

「遊戲教學圓桌交流會」的主題是遊戲教學的實踐，在一個半小時內的分享與討論中，高老師引用了台中學校的實踐個案作討論，「計劃」學校的代表也分享了他們過程中的實踐經驗。當日的交流，與會者不約而同都聚焦在「在遊戲中的評估」和「多元鷹架」兩大範疇作交流討論。承蒙高老師的允許，以下整理了當日交流內容重點，並以對話札記的形式表述。



高老師與教師分享經驗

提問一：我們（教師）賦權給幼兒進行自由遊戲。當他們（幼兒）進行各種不同遊戲的時候，我們如何評估他們的能力呢？

高老師先播放一段她學校幾個小班幼兒在玩桌面遊戲過程的短片，然後與出席教師透過分析短片的內容，分享如何在遊戲教學中評估幼兒的學習表現。

背景：幼兒自選玩具和位置進行桌面遊戲。

過程：開始時，幾位幼兒各自玩一份拼圖，旁邊也有幼兒在玩插拼玩具或摺紙。幾位玩拼圖的幼兒漸漸由平衡遊戲自然地發展成合作遊戲，共同完成一份大拼圖。

備註：過程中教師並沒有介入他們的遊戲當中。



高老師即場回應教師的提問

經過討論，綜合出：

在幼兒玩耍的過程中，教師仔細地觀察，可以了解幼兒

- 在過程中的個人遊戲、平行遊戲、合作遊戲等社會行為發展
- 社交能力，例如：協調同儕玩伴的意見、表達意見的技巧
- 個人學習能力，例如：專注度、觀察力、探索能力、解難能力
- 身體協調和肢體發展，例如：移動身體、搬動物件、運用小肌做抓、握、扭轉等動作
- 認知範疇的發展，例如：語言、數概
- 情緒發展，例如：開心、滿足
- 品德發展，例如：協助同儕；性格方面的表現，例如：耐性、主動
- 多方面的發展，透過打破在指定範疇活動評估指定發展重點。例如：在美藝創作以外的活動中可以評估幼兒的小肌肉發展，或操弄工具的技巧，便可更立體地了解幼兒的發展。唯教師在過程中要有策略地收集證據，包括：語言表達內容、作品、錄影片段等等

提問二：在遊戲中教師擔當着重要的任務，既要觀察及評估幼兒的能力，亦需同時鷹架介入幼兒學習。如何進行多元鷹架以照顧幼兒的不同需要，引導幼兒從遊戲中獲得更豐富的學習經驗以促進他們的全人發展？

高老師播放另一段短片，是高班幼兒們在藝術區探索製作印章的歷程。經過剪輯，短片展示了幼兒三個月的學習和探索經驗重點。

背景：幼兒想製作印章。經過三個月的努力，幼兒由使用玩具式的印章，到成功製作凹凸雕刻的印章。

過程：教師在過程中觀察幼兒；按幼兒的探索歷程的發現，適時

- ✓ 擺放美藝、物料工具和實物在區角；
- ✓ 與幼兒對話，包括提問和討論，點撥思考，刺激他們向難度挑戰；
- ✓ 放置有關的圖書在區角讓幼兒自行閱讀；
- ✓ 向全班說相關的故事；

備註：教師在幼兒的探索過程中為他們拍照做記錄。

高老師與出席教師利用不同畫面交流多元鷹架的做法。綜合來說，有以下幾點值得前線的教師特別注意：

- 觀察及評估 — 教師必須了解幼兒的發展、能力及最近發展區，自身更要適時參與幼兒的遊戲
- 引導的媒介 — 當觀察到幼兒在遊戲中出現認知的衝突或問題時，教師可以運用不同的引導媒介延續幼兒的學習，如：繪本、多元材料、教具、故事圖卡、提問、工具等
- 教師的態度 — 賦權：相信幼兒是有能力的、接納幼兒的個別差異
 耐性：讓幼兒有充裕的時間和空間進行探索
 尊重：重視幼兒間的互動、聆聽幼兒的表達和發現
- 善用幼兒發展參考資料 — 例如：《幼稚園教育課程指引》（2017）（附錄二：二至六歲兒童發展特徵）、《表現指標（幼稚園）》（範疇四—兒童發展）、協康會《兒童發展評估表》（修訂版）

在交流過程中，高老師提醒課程領導要特別注意：

- 遊戲 — 平衡引導遊戲和自由遊戲作為學習策略，在遊戲後必須與幼兒整理和回顧
- 資源 — 提供時間、空間、機會，讓幼兒選擇進行個人遊戲或是與同伴一起玩、玩甚麼、到哪個區角玩
- 欣賞和信任 — 相信幼兒是有能力的，適時以引導的方式讓幼兒思考解決問題的方法
- 接納差異 — 每位幼兒都不一樣，尊重幼兒的選擇
- 幼兒發展需要 — 了解幼兒每個年齡層的發展特徵
- 成人角色 — 提供多元鷹架，是引導而不是主導，以免破壞遊戲精神
- 為同事進行專業培訓 — 掌握細緻觀察技巧、選擇繪本、教具的運用、提問技巧、提供參考資料

結語

交流完畢後，參與者表達出以下的心聲：

- 多謝高老師的教導，內容非常有啟發性，作為一個研究員，特別喜歡利用學生對話去改善教學質素，非常感激教師無私的分享！
- 我感覺到自己的「封閉」，很多自由無法給予孩子。而這次的分享讓我獲益良多，印象最深刻的是「評估」的多元，能透過自然觀察評估概念。
- 台灣的幼稚園發展成熟，在日程裏面，每環節和區角都能讓幼兒進行自由遊戲。厲害的是教師的準備和鷹架能力非常強，過程中觀察幼兒能力和興趣，從而提供素材。
- 很感謝高女士的寶貴分享，令我打開眼界，不會局限在原有的框架！孩子有無限的創意，可以發揮其小宇宙！我要學習放手。
- 今天對多元鷹架有深刻體會，明白到教師對孩子的觀察與適時引導，對孩子成長的重要性，日後會多反思教師的角色與放手。
- 可以回校一同分享今天的成果，例如：及時提供繪本，在評估幼兒方面可有多選擇性（如對話、影音、作品、照片，多元鷹架的認識）。
- 評估是可以多方面，從不同的活動顯示，要先知道孩子的 Zone of proximal development (ZPD)，再給予策略提升他們（自由遊戲→引導遊戲→自由遊戲）。
- 謝謝高老師的分享！令我印象最深刻是多元鷹架的例子，教師放手讓孩子自由進入藝術區，同時也記錄不同孩子的學習過程，讓幼兒自己發現，亦提供不同的媒材。
- 謝謝教師分享，從中明白如何讓幼兒在自由的情況下有目的地學習！
- 十分謝謝高老師的分享，令本人對遊戲與評估，自由遊戲與教師如何鷹架有較深入的啟發性，真的獲益良多。
- 這是很大的得益，例：提示可以用自己拍攝一些活動，讓自行評估，作為評估基礎很好，謝謝。

以上的心聲反映出與會者在圓桌會議中獲益良多，得到不少實踐遊戲教學的啟示。縱然參與計劃的教師在過往一年多的實踐中有不少成功經驗，但他們仍懷着謙虛學習的態度，樂於聆聽不同的實踐經驗，為幼兒的全人發展不斷地付出和追求卓越。盼望教師的專業社群在未來的日子裏，繼續互勵互勉，多作專業交流，分享心得，為香港在推行「遊戲中學習」發展出更多本土特色的教學策略。



四 . 結語

中心承蒙教育局校本支援組的委託，於 2015-2019 期間主辦了兩期的「遊戲・學習・成長」計劃，一共與九十間學校結成夥伴，以計劃的理論框架作為指導原則，根據校本的情況及配合不同幼兒的學習需要，發展出多元化的遊戲教學。「計劃」更為不同學校搭建交流平台，鼓勵教師們彼此交流、分享實踐經驗，建立教師的專業學習社群。

遊戲教學無論是融入主題、配合專題研習或結合繪本的設計，教師都要抓緊以兒童為本的原則，創設有利促進幼兒探索的環境配置，準確評估他們的學習進程並能適時調動教學次序及調適教學目標。「計劃」推行以來，喜見參與的教師都抱持開放的態度，嘗試打破以往教學範式並多從幼兒的角度出發，設計出既配合兒童發展又多元化的遊戲教學活動。

香港要成功推動遊戲教學，除借鑒其他地區的發展經驗外，也要多思考本土的現況，聚焦於教師專業發展。此外，家長對遊戲教學的支持和信任是非常重要的，未來希望香港能有更多家長教育，讓他們認識及了解遊戲對促進幼兒學習的重要性。展望未來，「計劃」希望能繼續透過校本支援，協助更多學校的教師持續改善及優化教學設計，給兒童的學習有一個真正的好開始。

「文集」得以出版，要特別感謝六間計劃學校答允將校本經驗寫成個案供業界參考，以及台灣的高琇嬋老師親臨香港指導，分享實踐經驗以擴闊香港教師的視野，並得到香港中文大學教育學院幼兒教育學士課程的徐詠琳同學和曾麗敏同學協助整理高老師的意見。最後，中心再次感謝教育局的支持和信任，「文集」才得以刊印，協助香港推動遊戲教學。

參考資料

引用文獻

- Eliassen, E. K. (2011). The impact of teachers and families on young children's eating behaviors. *Young Children, 66*(2), 84-89.
- Hatcher, B., & Petty, K. (2004). Visible thought in dramatic play. *YC Young Children, 59*(6), 79.
- Kalich, K., Bauer, D., & McPartlin, D. (2009). Early sprouts: *Cultivating healthy food choices in young children*. St. Paul, MN: Redleaf Press.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology, 27*(3), 243.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York, NY: W.W. Norton.
- Rogers, C. S., & Sawyers, J. K. (1988). *Play in the lives of children*. Washington, DC : National Association for the Education of Young Children.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York, NY: Wiley and Sons.
- Thorndyke, P. W. (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive psychology, 9*(1), 77-110.
- 周兢、王堅紅（1990）。《幼稚園教育觀察方法》。南京：南京大學出版社。
- 蔡昱曉（2002）。〈做好觀察的幾點思考〉。《幼兒教育》。2002年第12期。

參考資料

- 吳幸玲（2003）。《兒童遊戲與發展》。台北市：揚智文化。
- 周淑惠（2013）。《遊戲 VS. 課程 幼兒遊戲定位與實施》。台北市：心理出版社。
- 唐富美（編）（2012）。《玩童玩，好創意：幼兒的遊戲想像與實踐》。台中市：四季文化。
- 張斯寧（編）（2008）。《建構主義取向的幼兒課程與教學 - 以台中市愛彌兒幼兒園探究課程為例》。台北市：心理出版社。
- 陳淑敏（1999）。《幼兒遊戲》。台北市：心理出版社。
- 湯志民（2005）。《幼兒學習環境設計》。台北：五南。
- 黃天、楊芊、邱妍祥（2011）。《幼兒發展與輔導》。台灣：考用出版社。
- 黃瑞琴（1992）。《幼兒園的遊戲課程》。台北市：心理出版社。
- 課程發展議會（2014）。《基礎教育課程指引 聚焦•深化•持續（小一至小六）》。香港：教育局。
- 課程發展議會（2017）。《幼稚園教育課程指引》。香港：教育局。
- Hoorn, J. V., Nourot, B. S., Scales, B., & Alward, K.(2011). *Play at the center of the curriculum* (5th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R.(1997). *Creative expression and play in early childhood*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, Y. D.(1987). *Play and early childhood development*. London, UK: Scott, Foresman and Company.
- Kritchevsky, S., Prescott, E., & Walling, L. (1977). *Planning environments for young children: Physical space* (2nd ed). Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Loughlin, C. E., & Suina, J. H. (1982). *The learning environment: An instructional strategy*. New York: Teachers College Press.
- Nourot, P. M.(2006). Sociodramatic play pretending together. In D. P. Fromberg & D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve* (2nd ed.)(pp. 108-121). Buckingham, UK: Open University Press.
- Smith, P. K.(2010). *Children and play*. West Susses, U.K: Wiley-Blackwell.

鳴謝

本文集能夠順利出版，實有賴以下機構的支持，謹此致謝：

香港特別行政區政府 教育局

經驗分享（按筆劃序）

- 大埔循道衛理幼稚園
- 中華基督教會元朗堂周宋主愛幼兒園
- 仁濟醫院林李婉冰幼稚園/ 幼兒中心
- 保良局金卿幼稚園
- 救世軍華富幼兒學校
- 聖公會青山聖彼得堂幼稚園

編輯委員會

共同總監

- 張志強教授
香港中文大學教育學院教育行政與政策學系 教授
大學與學校夥伴協作中心 中心主任
- 尹弘飈教授
香港中文大學教育學院課程與教學學系 副教授
大學與學校夥伴協作中心 中心副主任
- 蕭鳳英教授
香港中文大學教育學院教育心理學系 副教授

計劃統籌

- 吳家傑先生
香港中文大學教育學院大學與學校夥伴協作中心 行政主任
- 張月茜女士
香港中文大學教育學院大學與學校夥伴協作中心 專業顧問（榮譽）

學校發展主任

（香港中文大學 教育學院 大學與學校夥伴協作中心）

- 伍秀蘭女士
- 李美英博士
- 徐惠文女士
- 張翠敏女士
- 陳文玉女士
- 陳錦看女士
- 馮麗君女士
- 黃雅芝女士（至 2018 年 8 月止）
- 劉慧姿女士（由 2018 年 9 月起）

書名：「遊戲 • 學習 • 成長」計劃的實踐 (2017-2019)
編著：香港中文大學 教育學院
大學與學校夥伴協作中心
I S B N：978-988-99945-5-6
出版發行：香港中文大學 教育學院
大學與學校夥伴協作中心
地址：香港中文大學 (崇基校園)
王福元樓 701 室
網址：<http://www.fed.cuhk.edu.hk/cusp/>
電郵：cusp@fed.cuhk.edu.hk
版次：2019 年 1 月

本書版權屬香港中文大學教育學院大學與學校夥伴協作中心所有。
未經許可，不得以任何方式複製或抄襲本書之部份或全部內容。
版權所有，侵權必究。

