

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 2017-2019
Play-Learn-Grow
in Hong Kong Kindergarten
2017-2019



太陽島英文幼稚園 (樂民) 動物心底話 袁嘉琪老師

學校簡介

- 辦學宗旨
 - 建立**自信**、**自理**、**自學**的樂園天地
- 關注事項
 - 強化**課程領導**及教師對遊戲教學的認識
 - **設計**及**實踐**遊戲教學課程、豐富區角，培養幼兒主動學習的能力和態度，促進他們的**全人發展**
 - 在遊戲教學中，促進**家校協作**，支援幼兒全人發展

計劃內容

- 主題：動物
- 班級：高班(K3)
- 課程設計理念：
根據本園的辦學宗旨：致力培養幼兒「自信、自學、自理」的發展能力，以及培養幼兒良好的品德。配合本年度的關注事項：透過遊戲教學策略，藉以提升幼兒學習的能力，並促進幼兒的全人發展。

主題架構圖

主題名稱：動物（高班）

課程設計理念：根據本園的辦學宗旨：致力培養幼兒「自信、自學、自理」的發展能力，以及培養幼兒良好的品德。配合本年度的關注事項：透過遊戲教學策略，藉以提升幼兒學習的能力，並促進幼兒的全人發展。

總目標：

知識：認識動物的種類、外形特徵、食物及居住地方
認識動物與人類的關係和保護動物的方法
能力：提升幼兒聽覺、視覺、觸覺的能力；聆聽、分享、表達的能力；社交(合作)
態度：欣賞動物的形態、願意愛護動物、尊重動物的生命和保護環境

切入遊戲：小小動物世界 → 動物之家

環境設置：

在區角內設置海陸空情景(故事舞台、印製情景、自製情景)，放置玩具(積木)、動物玩具、手偶、自製圖片偶

活動安排：主題前兩天，幼兒自由入角進行遊戲(老師在旁觀察)，老師主題及分組時間與幼兒進行圍討，從而了解幼兒的興趣及已有知識。

主題開展後，與幼兒一起建構動物之家。

副題

副題一：有趣的動物	副題二：幫助我們的動物	副題三：愛護動物
預期學習重點： <ul style="list-style-type: none"> • 認識動物的種類、外形特徵(知) • 認識動物的食物及居住地方(知) • 欣賞動物的形態(態) 	預期學習重點： <ul style="list-style-type: none"> • 認識動物與人類的關係(知) • 願意愛護動物(態) • 願意尊重動物的生命(態) 	預期學習重點： <ul style="list-style-type: none"> • 認識保護動物的方法(知) • 願意保護環境(態)
部分遊戲/活動： <ol style="list-style-type: none"> 1. 動物大風吹 2. 動物大電視 3. 動物海陸空：老師先把課室或音樂室分為海陸空三個區域，請幼兒根據指令變成相關的動物，並模仿該動物的形態往牠們居住的地方去。(可加入音樂) 	部分遊戲/活動： <ol style="list-style-type: none"> 1. 模擬遊戲：幼兒自行在模擬角設計動物所需的用品，例如：狗的食物碗、狗屋等；藉以模仿照顧、愛護動物的情景。 2. 動物接龍卡(動物與人類的關係) 3. 動物常識交叉點：老師提供不同的情景，請幼兒自行舉出「✓」或「✗」的牌子，例如：同物件扔向動物「✗」。 	部分遊戲/活動： <ol style="list-style-type: none"> 1. 新聞分享(動物篇)：老師先作示範扮成小记者，報道有關瀕臨絕種動物的新聞(比較正面的新聞) 2. 動物心底話：以戲劇方式(內心獨白)，帶出我們要保護環境。(老師可先作示範) 3. 動物之家：請幼兒從模擬角內的小小動物世界美化、建構動物之家。

家校協作：

動物圖片、玩具搜集、新聞分享(與動物相關的新聞、愛護、環境)

切入遊戲

小小動物世界

- 活動安排：老師區角內放置一些積木和動物玩具，請幼兒自由入角進行遊戲，從而了解幼兒的興趣及已有知識。





遊戲活動

動物大風吹

○活動內容：

老師先請每位幼兒抽一張動物卡，然後聆聽老師的指示走出來。例如：會飛的動物走，若幼兒卡上的動物是會飛的話，該幼兒便要出來；如此類推。



遊戲活動



動物心底話

○活動內容：

老師先扮演故事中的動物與幼兒說話，以戲劇方式(內心獨白)，帶出我們要保護環境。然後請幼兒想想，如果他們是故事中的動物，會有什麼說話想跟人類說呢！請幼兒嘗試扮演故事中的其他動物，並與人類說話。



老師回饋及體會



- 在設計課程方面，透過重溫**課程設計**理念後再設計活動會**關顧**多了，除了知識外，亦會注重多了幼兒的技能和態度，令教學更全面。
- 增加綜合性活動，例如：音樂活動會滲入**美藝**元素，令**教學更多元化**，提升幼兒的學習興趣。

老師回饋及體會



- 老師在設計活動時已兼顧**知識、技能及態度**時，也會自然更著重幼兒的發展，亦會開始因應幼兒的能力去增加活動的**挑戰性**，或會多想想怎樣才可再**提升他們的能力**。
- 整理架構圖後，老師透過一張紙便可清楚知道**整個主題的流程**，而自己亦可再作調整，設計教案時也會流暢一點。

幼兒表現方面

- 幼兒很喜歡**切入遊戲**，每天也會主動入區角進行模擬遊戲，而且在遊戲的過程中，他們亦會不斷加入**新的構思**，例如：把小小動物世界加了牧場、屋頂；幼兒間亦會**互相討論**怎樣做才可保護到小小動物世界裡的動物等；除了提升幼兒的**創意外**，亦提升了他們**自由探索**的機會。



幼兒表現方面

- 透過遊戲學習，除了發現幼兒會**主動**到圖書角拿取有關動物的書籍閱讀，提升了他們自主學習的能力外，也增加了**幼兒間的互動、自信心、表達的機會**、自由探索及操作的機會，從而讓幼兒的**學習動機更強**，成長更多。



老師的得著

- 加強了對遊戲教學的**掌握**，**豐富**了教學設計，設計變得更能**對焦幼兒的能力**，而且知道該如何給予更多元素予幼兒，令教學變得更多元化。
- 帶領活動方面亦較從前更**順暢**，對比從前，現在的遊戲更實質，有具體操作，**幼兒的學習深刻**很多，也更清楚什麼是遊戲教學。

老師的得著

- 幼兒、低及高班老師共同設計活動，使大家的**交流及意見**多了，而每級也會更清楚各級的課程大綱，使整個**螺旋式課程**更有成效。
- 老師間多了交流及互相學習的機會，**刺激思維**，出現更多點子。建立了共備文化，有助建立**專業學習社群**。



A decorative graphic featuring the words "Thank you" in a black, cursive script. The text is surrounded by several hearts in various colors: orange, pink, purple, blue, and yellow. The hearts are scattered around the text, some overlapping it. The entire graphic is centered within a white rectangular frame. On the left side of the frame, there is a thin vertical orange line. On the right side, there is a thicker vertical orange line with a solid orange circle positioned below it.

Thank
you