

## 聖公會荊冕堂葵涌幼稚園

### 『遊戲·學習·成長』計劃經驗分享會

日期：2018年6月23日(星期六)

## 學校背景

辦學團體：聖公會荊冕堂

創校年份：1998年

辦學宗旨：聖公會荊冕堂葵涌幼稚園以『主耶穌基督的愛』提供優質教育，啟發幼兒內在的潛能，培養幼兒的想像力和創造力，建立積極的人生觀。凡事感謝，有愛心，懂得寬恕別人，在充滿愛與歡樂的環境中成長，讓幼兒在德、智、體、群、美、靈各方面得到整全的發展。

教學理念：以兒童為本，以活潑的教學方式，提升幼兒創造力，使幼兒樂於學習，善於溝通和有承擔。

2017-2018年度關注事項：

- 透過遊戲學習，增強學生的學習動機。同時亦藉著各類活動促進家長與幼兒推行環保。
- 加強家校合作以遊戲為本的學習，以促進幼兒全人發展。

## 校本課程背景

- 課程編排是讓兒童認識基礎的主題知識，然後因應他們的興趣設計延展活動，透過資料搜集，讓兒童主動探索，培養他們自學的精神，從探索中建構更具深度的知識。
- 課程設計緊扣學校的辦學宗旨，以基督的愛，提供優質教育，啟發幼兒潛能，培養想像力及創造力，並建立積極人生觀。結合本年度關注事項，透過遊戲教學，增強幼兒的學習動機，並加強家校合作，以遊戲促進幼兒全人發展。

## 遊戲為本 教學設計框架



# 遊戲時間

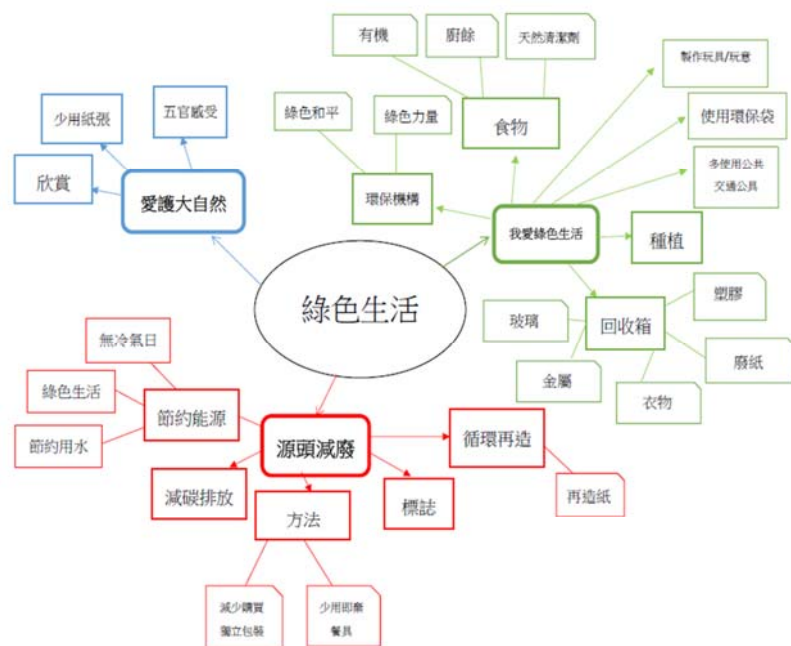
## 聖公會荊冕堂葵涌幼稚園

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

2017-2018年度 上學期 高班(K.3)

主題：「環保」— 綠色生活



主題架構圖：環保(施教時段：八週)

課程設計理念：  
聖公會荊冕堂葵涌幼稚園以「主耶穌基督的愛」提供優質教育，啟發幼兒內在的潛能，培養幼兒的想像力和創造力，建立積極的人生觀。凡事認真，有愛心，懂得尊重別人，在充滿愛與歡樂的環境中成長。讓幼兒在德、智、體、群、美、靈各方面得到健全的發展。課程設計緊扣遊戲和環保，結合本年度關注事項，以兒童為本的教學理念，學生透過遊戲增強學習動機，以活潑的教學方式，提升創造力，使幼兒樂於學習，善於溝通和有承擔，且加強家校合作，以遊戲為本的學習，促進全人發展。

總目標：

知識：  
1 認識綠色生活與人的關係  
2 認識源頭減廢的方法

能力：  
1 觀察、探究、創作、溝通協作的的能力  
2 能辨別回收的種類

態度及價值觀：  
1 培養幼兒在日常生活中樂於實踐綠色生活  
2 培養幼兒愛護大自然

切入遊戲：老師把大堂分為兩個區域，有清潔和散購兩個郊野公園的環境區域。老師以郊野公園的情境作為引起動機，帶領幼兒進行模擬郊外活動遊戲，並設入不同角色扮演（如：家人、清潔工人等），遊戲過程中老師觀察幼兒對環保的認識程度及作輸入遊戲。

因應課程的設計理念訂定主題總目標，將學習內容有組織地鋪陳到不同的副題。



## 遊戲與環境設置的配合

- 學校發展主任在與教師進行備課時，亦會從「探索」、「表達」、「賦權」這三個元素，與教師討論如何將遊戲與環境設置加以配合，從而提升幼兒各方面的能力。



## 遊戲與環境設置的配合

### 切入遊戲環境佈置



◎聖公會荊冕堂葵涌幼稚園

◎香港中文大學教育學院 大學與學校夥伴協作中心



## 切入遊戲的功能

- 提升幼兒的學習動機/讓幼兒進入學習情境
- 觀察及了解兒童的已有知識、經驗、興趣
- 調整學習目標的深度及廣度
- 調節學習內容的先後次序

## 遊戲中的教師角色

- 在遊戲教學開展前，學校發展主任會與教師以主題架構圖為設計基礎進行共同備課，規劃整個課程。
- 除因應課程的設計理念訂定主題種總目標，將學習內容有組織地鋪陳到不同的課題外，教師還要考慮在時間、空間、材料各方面是否有利開展和推行所設計的遊戲。
- 教師在遊戲教學中，擔任**觀察者、參與者、學習促進者、研究者/設計者(回饋教學)**的不同角色



## 切入遊戲

### 3E 元素

探索  
(Explorative)

**探索** --- 在大堂體能區佈置為燒烤場地，設置了三個環保回收箱、紙磚砌成的燒烤爐、膠椅子、玩具食物、紙杯、膠杯、膠地墊、燒烤叉、指示牌、角色扮演頭飾等。

善用學校環境或物資，提供充裕的遊戲時間及充足空間。



## 模擬郊野公園



**表達** --- 主題「綠色生活」：幼兒在模擬燒烤遊戲，透過扮演不同人物，幼兒與環境及同學互動，用口語清楚地分享生活事件，進行自然的交談活動，加強了幼兒表達的動機和信心。

教師從遊戲中，認識及了解幼兒的需要、興趣、能力和經驗。



表達  
(Expressive)



## 副題一：我愛大自然



假如我有三天(利用感官感受大自然環境)

幼兒用五官感受四周環境。

功能性  
遊戲





幼兒運用肢體創作符號，表達及提醒他人要愛護大自然的信息。



幼兒利用文字及圖畫，設計標語向同學宣揚愛護花草樹木，培養熱愛大自然的情操。



## 副題二：源頭減廢 小食分享會



幼兒自行帶小食作茶點進行食物分享。



幼兒分享食物後，發現包裝紙和食物袋造成很多垃圾，露出不愉快的表情。



## 親子食物PARTY



邀請家長和幼兒一同到校進行小食分享。





## 遊戲中的家長參與

學校十分重視家校合作和家長教育，課程主任與教師進行共同備課時，會因應學校情況，將家長參與這元素滲入課程中，除讓家長了解幼兒在學校進行遊戲學習的情況，亦希望透過家長參與，促進親子關係。



## 親子雕塑家



象徵性  
遊戲



與家長分享遊戲的價值。



幼兒唱出歌曲『惜物減廢』，帶動家長對惜物減廢的關注及合力捐贈舊玩具，向家長宣揚惜物減廢的訊息。





### 副題三：我愛綠色生活 玩具分享



鼓勵幼兒帶一件玩具，回校與同學介紹玩法，然後一起分享。



透過生活記錄冊，培養幼兒建立環保綠色生活習慣，如：避免產生垃圾，懂得將可用的物品重用、回收或循環再用。



幼兒自評  
家長評估



### 忍耐班(K.3)－環保遊樂場

**賦權** --- 教師賦權幼兒按他們的喜好及意念，讓幼兒設計參與製作不同的環保遊戲，例如：益力多樽層層疊、源頭減廢扭扭樂、傳聲筒、空氣炮等等，提升了他們的學習動機，亦加強了幼兒對學習的投入感及積極性。

幼兒大大提升學習氣氛及參與度，靈活的方法可以配合不同的幼兒需要。



賦權  
(Empowered)



教師尊重及欣賞幼兒的新嘗試。



平衡遊戲、共同遊戲、遊戲教導。





## 節制班(K.3)－環保小玩意



幼兒合作利運用膠樽及紙杯設計遊戲，教師給予適時和正面的回饋。



建構性  
遊戲



教師鼓勵幼兒嘗試及選擇，但不強迫幼兒遊戲。

教師適時加入為幼兒豐富遊戲，增加幼兒在遊戲中的持續力，使遊戲的主題不斷延伸，從而提高遊戲的複雜度。



## 信實班(K.3)－源頭減廢扭扭樂

幼兒進行遊戲時，表現出自主及思考，教師能適時調教活動的方式，製造機會讓幼兒講感受。



功能性  
遊戲



規則性  
遊戲



進行遊戲教學時，教師往往會在幼兒的遊戲中進進出出，是而扮演觀察者的角色，時而扮演參與者的角色，時而扮演學習促進者的角色。因此，教師應從幼兒的觀點出發，賦權給幼兒多主導遊戲，讓幼兒在自主的遊戲環境中，多探索，多表達，促進他們的全人發展。



遊戲時，教師宜多賦權給幼兒，讓他們有自主權，更讓他們進行自我評估，檢視遊戲的改善方法。



教師安排團討時間，讓幼兒分享遊戲的經驗。



## 遊戲教學促進幼兒全人發展

**情意方面**- 兒童在遊戲（尤以假想遊戲）中可以

- 表達愉快情緒
- 處理負面情緒（憤怒、悲傷、憂慮）
- 認識自己的情緒，繼而能管理自己的情緒
- 認識、接納及回應朋輩的情緒

**社交方面**- 兒童在遊戲中可以發展社交認知及社交技能

- 運用語言及非語言性的溝通技巧（例：聆聽、協商、有禮邀請）
- 能與朋輩友善交往（例：分享、輪候、接受及依從指引、合作、肩負責任）

## 遊戲教學促進幼兒全人發展

**品德方面**- 兒童在玩與人互動的遊戲中，可以

- 學習尊重別人，了解和接受人與人之間的差異（例：同理心、體諒、尊重不同文化）
- 培養責任心和公德心，接受群體生活的價值觀和行為規範（例：遵守規則、公平、接受輸贏、愛護公物和環境）

**體能方面**- 提供運動身體機會

- 促進身體健康
- 發展肌肉技能
- 強化肌肉能力
- 統合肌肉、神經系統及腦部功能
- 協調身體四肢動作、練習手腳眼的協調
- 發展動作概念(空間感、距離感、辨別左右.....)

## 遊戲教學促進幼兒全人發展

認知方面-遊戲正是讓兒童在愉快、無壓力的情境下去

- 運用認知功能
- 促使認知過程出現
- 建立認知概念
- 掌握認知技巧

美感方面-提供運動身體機會

- 提升幼兒的小肌肉發展
- 對美藝活動興趣增加
- 專注力有進步
- 懂得欣賞自己及同儕作品
- 敢於創新

## 評估及反思

- 教師的介入，加入新的遊戲元素以激發幼兒探索的興趣，給予適當的引導，鼓勵和支持幼兒對自己的問題繼續進行研究、探索，透過提問，引導他們多觀察，多思考，從而促進遊戲的發展。
- 將觀察到的資料，教師應及時整理和反思，如有否出現隨機浮現目標，是否需要處理等，透過對幼兒遊戲過程的觀察，以促進學與教的效能。
- 遊戲為本教學並沒有一套既定的法則，更沒有一個遊戲教學設計可以適用於所有幼兒的學習。要有效落實遊戲為本教學，最重要是提升教師的專業能量，讓他們了解和認同遊戲為本教學的理念，能持續因應不同幼兒的學習需要及校本情況，發展出多元化的遊戲教學。

## 總結

學校課程領導計劃明年帶領教師團體發展遊戲為本教學以及推動校內經驗的承傳，將會於幼班上學期在一個主題中以遊戲為本教學作為校本課程的切入點，課程主任帶領核心小組成員與幼班老師檢視課程，將課程規劃與檢視、課程調適與監察，把教師在遊戲為本教學過程中的自身角色及如何評估幼兒的學習成效以回饋教學設計，以及如何進一步透過家校合作推動遊戲教學等，從而優化校本課程為全人發展訂定適切的方向。以致校本課程及學校整體都會呈現出校本特色，讓幼兒真正做到從遊戲中學習和成長。

## 鳴謝

- ◆ 香港中文大學 教育學院 大學與學校夥伴協作中心學前教育(全人發展)學校網絡計劃
- ◆ 學校發展主任：陳錦看
- ◆ 校長：鄒煒琮
- ◆ 副校長：梁潔明
- ◆ 主任：高潔明、陳藝紅
- ◆ 核心小組成員：鄧敏賢、莫芊蕙、林丹霞、宋惠雯、江瑞賢、陳少容

