

「遊戲·學習·成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	竹園區神召會太和康樂幼兒學校
主題名稱：	我要變成一隻噴火龍了!
教學目標：	<p>知識：</p> <ul style="list-style-type: none">➢ 認識火帶來的傷害／災害➢ 認識滅火的方法➢ 認識遇到火警時逃生的方法➢ 認識生氣時的表現（表情、動作、語氣）➢ 認識不同的情緒及相關詞彙（生氣、討厭、驚）➢ 認識情緒的表達方法➢ 認識多元的方法表達情緒（圖像的顏色、音樂）➢ 認識處理情緒的方法 <p>技能：</p> <ul style="list-style-type: none">➢ 觀察及辨別他人的情緒➢ 以合適的方法處理情緒➢ 觀察及表達插圖的內容➢ 朗讀故事時配合表情 <p>態度：</p> <ul style="list-style-type: none">➢ 樂於表達個人情緒➢ 嘗試以同理心考慮別人的感受➢ 樂於包容/體諒別人➢ 避免接觸火種
班 級：	低班
教學時段：	4月3日至5月5日(共5周)

2. 主題架構圖

主題（課本名稱）：繪本創意活動（我變成一隻噴火龍了） 推行時段：〔第9週 至第13週〕（共16天） 班別：K2 負責老師：嚴斯頌、馮芍文

課程設計理念：

根據本校辦學宗旨以「兒童為本」的理念，為幼兒提供多元及愉快的學習環境，豐富他們的學習經驗，激發學習興趣，建立正面的價值觀，培育孩子在德、智、體、群、美、靈各方面達致均衡的發展。課程設計依學前教育課程指引，配合幼兒發展能力、需要及興趣作編排，並運用朗讀元素，讓幼兒喜愛閱讀，又以高瞻教學模式推動幼兒自主及主動學習。本年度除持續深化高瞻教學的技巧外，並以遊戲為教學策略作為關注事項，籍以激發幼兒對學習的興趣，促進全人發展。

總目標：

知識：1. 認識火帶來的傷害／災害 2. 認識滅火的方法 3. 認識在遇到火警時的逃生方法 4. 認識生氣時的表現（表情、動作、語氣） 5. 認識不同的情緒及相關詞彙（生氣、討厭、驚） 6. 認識情緒的表達方法 7. 認識多元的方法表達情緒（圖像的顏色、音樂） 8. 認識處理情緒的方法

技能：1. 運用合適的語氣表達感受 2. 觀察及辨別他人的情緒 3. 以合適的方法處理情緒 4. 觀察及表達圖畫的故事內容 5. 朗讀故事時能配合表情

態度：1. 樂於表達個人情緒 2. 嘗試以同理心考慮別人的感受 3. 樂於包容／體諒別人 4. 避免接觸火種

切入遊戲：火燒尾巴（集體遊戲）

分兩組進行，每組19人，選擇一位幼兒扮演火點，餘下的幼兒扮演森林中的動物，並在褲子後掛上了一條尾巴，扮演火點的幼兒便要四處燃燒動物（即搶去尾巴），當尾巴被搶去，幼兒便要停止遊戲（代表動物燒傷），完成後，老師訪問動物感受及逃避原因。

副題一：危險的火

學習重點

1. 認識火帶來的傷害及對環境的災害
2. 認識滅火的方法
3. 認識在遇到火警時的逃生方法

副題二：情緒多面睇

學習重點

1. 認識情緒（詞彙）
2. 認識表達不同情緒的方法
3. 認識生氣時的表現（表情、動作、語氣）
4. 句式運用：「我覺得__，因為__。」
5. 樂於表達個人情緒

副題三：情緒管理

學習重點

1. 處理不同情緒的方法
2. 以正面的方法處理情緒
3. 樂於包容／體諒別人

遊戲/活動：

1. 滅火小先鋒（體能遊戲）
～ 老師預先將不同的滅火方法貼在豆袋上。
～ 老師告知森林中的山洞大火，請幼兒挑選出滅火的方法，然後擲向山洞。
～（幼兒掌握後可提升難度，如：繞過雪糕筒及行過平衡木後才擲出豆袋）
2. 火災的故事
～ 利用有關火災的新聞或短片，讓幼兒了解火對人類及環境的破壞性，請幼兒說出感受，然後選出符合其心情的 Emoj 表情表達出來。
3. 逃生有辦法（棋類遊戲）
～ 每位幼兒選擇一粒棋子，然後放在起點（即起火處）。
～ 每人輪流取「辦法卡」，卡上會顯示一些火警逃生時的正確和非正確的方法及數字。
～ 當幼兒抽到正確的方法時，他們便要依數字向前行（離開火場）；相反，如抽到不正確的逃生方法，他們便要停留在原位或按數字退後行。
～ 看看誰最快到終點（即離開火場最遠）便勝出。
4. 傑傑的火（故事）
～ 老師與幼兒朗讀完《我變成一隻噴火龍了》後，出示早前曾學習的主題書《家裡的小風波》，請幼兒觀察封面中出現的火，然後提問幼兒傑傑為何會「著火」？
～ 請幼兒猜想「火」的意思後，老師說出生氣時與火災都是有破壞性的，讓幼兒從具體的火引伸至抽象的怒火、生氣的情緒。

遊戲/活動：

1. 情緒小書
～ 老師請幼兒做出不同的情緒表情（開心、興奮、傷心、害怕、生氣、害羞），然後拍攝成照片。
～ 請幼兒根據照片的表情分類張貼於「情緒小書」內。
～ 完成後，將書本放於圖書角中，幼兒可隨時翻閱。
2. 情緒定格（音樂遊戲）
～ 播放音樂「Listen and Move」，幼兒按音樂走動。
～ 當音樂停止，老師便說出「freeze」，幼兒需定格不動，然後老師再說出一種情緒（如：開心），幼兒便要按指示做出該表情。
～（層次二：當音樂停止，老師便說出「freeze」，幼兒需定格不動，然後老師再說出一個情境，如：跳的時候跌倒在地上...幼兒可按著情境做出情緒。）
～（層次三：當音樂停止，老師便說出「freeze」，幼兒需定格不動，然後老師再說出一個情境，幼兒做出表情後，老師會訪問他們，幼兒需要以「我覺得__，因為__。」表達出來）
3. 「程」緒面譜（教材）
～ 老師預先準備一些寫有不同程度的情緒卡（如：生氣、很生氣、非常生氣），並於卡上寫上能組成該情緒的眉、眼睛、鼻子、嘴巴的號碼。
～ 老師又將不同的眉、眼睛、鼻子、嘴巴畫在膠片上，並編上號碼。
～ 幼兒選取一情緒卡，然後按卡上的號碼找出配合的器官，如：4號眉、5號眼、1號鼻、6號嘴，並貼在底板上。
～ 幼兒完成各底板後便可排列出情緒表情的程度。
4. 情緒接龍（集體遊戲）
～ 分成兩組，每組6人（可增加人數至10人），並排列成兩行。
～ 排最後的幼兒抽一張情緒卡，該幼兒向排在他前面的幼兒（即第二位幼兒）模仿卡上的表情，第二位幼兒又將表情模仿給第三位幼兒，如此類推將表情傳到最前的一位幼兒。
～ 第一位幼兒便要猜估情緒卡表達的情緒。
～ 兩組鬥快及準確猜出是那種情緒便贏。
5. 生氣四級跳（體能遊戲）
～ 老師在地上畫上四大方格，並於每方格上畫上不同程度的「生氣」樣子。
～ 老師說出不同的情境，請幼兒運用不同的動作（如：雙腳跳），走進他們認為的級別。
～ 老師訪問幼兒揀選那個級別的原因。

遊戲/活動：

1. 黑白生氣（主題+體能）
～ 於主題時間先讓幼兒認識恰當（白）與不恰當（黑）宣洩生氣情緒的行為。
～ 於體能時間，老師準備了恰當與不恰當宣洩生氣情緒的行為於呼拉圈，然後排列於地上。
～ 老師抽出指示卡，如：單腳跳、跨跳，請幼兒按指示從起點找出恰當的方法跳至終點。
2. 關懷大富翁（棋類遊戲）
～ 2-4位幼兒以棋盤形式進行遊戲。
～ 幼兒輪流擲骰，當步行至「生氣」的情緒圖案時，幼兒則需分享一個抒發的解決方法；如步行至其他情緒時，他們亦可表達會出現的行為，如：開心時會大笑。
～ 直至最快到終點為止。
3. 親親「我」好嗎？（體能遊戲）
～ 老師把已吹氣及畫上生氣樣子的汽球懸掛起來，並預備一些能安慰他的方法之拼圖，如：讓他飲水、給他擁抱。
～ 幼兒從起點處選取合適的方法的拼圖，然後經過障礙物到達終點處，最後拼切拼圖。
～ 完成後，汽球便會縮細（老師協助），代表他已得到安慰及消氣。

3. 教學遊戲

主題(課本名稱): 繪本創意活動(我要變成一隻噴火龍)	班 別: K2
推行日期(周次): 20/4/2017(四) (第 十 一 週)	

學習範疇:	<input checked="" type="checkbox"/> 語文①	<input type="checkbox"/> 早期數學②	<input type="checkbox"/> 科學與科技③	<input checked="" type="checkbox"/> 個人與群體④	<input type="checkbox"/> 宗教⑤
主 題 活 動	幼兒已有經驗: 幼兒能知道火能破壞物件。				
	活動目標: 1.幼兒能知道憤怒的情緒會影響他人。(知識) 2.幼兒能透過圖像導讀找出被破壞的物品及按指示找出相關的角色。(技能) 3.幼兒能樂於參與遊戲、分享及表達自己的意見。(態度)				
	活動策略			教材/用具準備	
	<p>活動名稱: 噴火龍的破壞力</p> <p>1.引起動機: ~ 老師帶著小蚊子頭飾扮演故事中的角色, 提問幼兒蚊子叮了誰人一口? 叮了之後亞古力(噴火龍)有什麼反應? 提問幼兒小蚊子只會叮什麼人? 如你看見小蚊子你會有什麼反應?</p> <p>2.活動推展: ~ 老師朗讀繪本 p.14-21 ~ 老師指亞古力(噴火龍)把自己破壞了的物件寫在一封信內, 信件內容是「我燒掉了...一間房屋、兩棵樹和三個郵筒、還有好朋友吉普拉」 ~ 讓幼兒根據信件內容, 用膠圈把燒掉的物件圈出來。 ~ 玩尋找吉普拉遊戲 ➢ 老師指出繪本中有不同的村民, 但我們不知道誰是吉普拉? ➢ 老師拿出第二封信件, 請幼兒按信件所提示的內容找出吉普拉。 (提示一: 有翅膀; 提示二: 綠色; 提示三: 有尾巴; 提示四: 在空中; 提示五: 尖牙齒) ➢ 請幼兒環顧課室四周, 找出吉普拉。 ➢ 與幼兒共同檢視所找到的是否真正的吉普拉。 ~ 提問幼兒假如你是吉普拉被好朋友燒傷了, 你會有什麼感覺? ~ 若你是亞古力(噴火龍), 把好友燒傷了又會有什麼感覺?</p> <p>3.結束活動(包括總結、收拾): 總結活動內容, 指當自己心情憤怒的時候, 我們可能會影響了別人不知道, 所以當情緒來到的時候我們也要好好想想別人的感受。</p>				

體能與健康

活動目標：

1. 幼兒能以單雙腳交替跳過呼啦圈。(技能)
2. 幼兒能憶述故事內容來完成遊戲。(知識)
3. 幼兒能以正面的態度面對勝負。(態度)

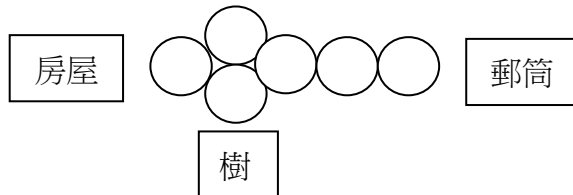
活動策略

教材／用具準備

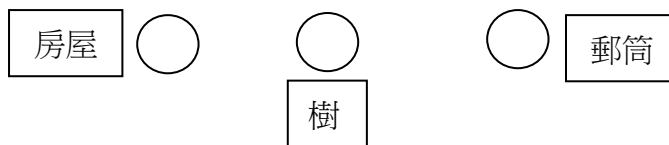
活動名稱：破壞物件跳跳跳

1. 引起動機：老師邀請幼兒扮演古怪國的「單腳怪」及「雙腳跳跳怪」村民進行熱身活動
2. 活動推展：
 - ～ 老師讓幼兒以兩種不同的形式進行遊戲。
 - ～ 遊戲一：破壞物品跳飛機
 - 邀請幼兒以跳飛機的方式，以單雙腳交替的方式跳過呼啦圈。

-呼啦圈
-房屋、樹、郵筒圖卡



～ 遊戲二：破壞物件包剪揀



- 老師設定兩組作比賽，幼兒以猜樓梯的方式，當猜勝的一方，便能向前跳一步。
- 檢視哪一隊能較快完成遊戲。
- 互相鼓勵繼續比賽。

3. 結束活動（包括總結、收拾）：請幼兒收拾用品及作舒展活動(伸展雙手、踮起雙腳、深呼吸)返回課室。

以上活動以分組形式進行，轉組交換進行。

體能活動

藝術		
	<input type="checkbox"/> 音樂	<input checked="" type="checkbox"/> 美藝
	活動目標： 1. 能認識不同顏色可代表不同的情緒。(知識) 2. 能描畫鏡子中的面部表情。(技能) 3. 幼兒能欣賞自己和他人的作品。(態度)	
	活動策略	教材／用具準備
藝術活動	活動名稱：我真的(情緒詞彙)了！(二) 1. 引起動機：～出示從前曾展示的「藝術作品」，如：「驚喜」，老師引導幼兒觀察顏色的運用。然後，老師再出示預早準備的自畫面譜，請幼兒思考應運用的色彩。 2. 活動推展：～讓幼兒利用油性水筆在貼在鏡子上的包書膠繪畫自己一個情緒的樣子。 ～完成後，老師再給予幼兒報紙汽球，並請幼兒按自己的情緒選擇顏色水彩，然後在報紙汽球填上顏色。 ～最後，老師協助將幼兒面譜剪出，再請幼兒將面譜貼在已上色的報紙汽球上。 ～完成後，老師將面譜掛在課室作佈置。 3. 結束活動(包括總結、收拾)：老師請幼兒向他人介紹自己作品中關於自己情緒的事情，並製作成吊飾掛於課室內供他人欣賞。	
		-不同的藝術作品 - -油性水筆 -包書膠 -鏡子 -水彩 -塑膠彩



亞古力究竟燒毀了什麼？



我搵到一隻有翼嘅怪獸喇！



亞古力破壞咗好多嘢嘍！



我俾亞古力燒著咗喇！



猜贏了就可以向前跳喇！

教學反思及成效

1. 檢討整體目標的訂定

在有關「情緒」的繪本創意活動中，老師在三個副題中——「危險的火」、「情緒多面睇」、「情緒表達 123」均滲入遊戲元素並設計了不同的遊戲，從而引起幼兒的學習興趣，在各項遊戲活動中，老師亦有訂立不同的學習目標，而在每一次的遊戲中，經過老師的介紹及提問引導後，大部份幼兒掌握遊戲玩法，投入並愉快地進行遊戲，且大部份幼兒能達到老師所訂的學習目標。

首先，本校以遊戲為策略仍是起步的階段，而且幼兒對與「情緒」有關的已有知識及經驗相對較少，加上對於幼兒來說「情緒」的概念會較為抽象，故是次主題中老師會以清晰的講解和指示，讓幼兒知道遊戲的玩法，以致讓幼兒明白學習的重點。其次，老師在遊戲的過程中很留意幼兒進行遊戲時的情況，當他們遇到困難、疑問或有發現時，老師便會立即調節課堂內容，助幼兒自行尋找答應以解決問題，或令他們得到靈感去自由創作圖工作品，而老師亦常會與幼兒交談和提問於日常生活中所發生的事來啟發他們對情緒的了解，如：當幼兒間意見不合產生磨擦時，老師會提問幼兒當下的心情如何，為什麼…等。此外，老師所設計的遊戲都是與他們生活經驗相近和他們能力所及的，這樣較易使他們從抽象的情緒轉化為具體的生活經驗。

雖然普遍幼兒能達到大部分的學習目標，但仍有目標是沒有達到的，那是因為老師所訂立的目標並不是單靠一個活動便能達到，尤其是在幫助幼兒建立正確的態度方面，老師發現遊戲過後，缺乏與幼兒團討的時間，這會讓幼兒的學習止於遊戲的部份，因此，老師宜透過與幼兒團討讓幼兒明白遊戲背後所帶出的學習經驗。

另外，這些學習目標對幼兒而言是具生活化的，因為幼兒是需要不同的情景圖卡經過思考或親身的體驗才能表達個人的情感，並達到老師所定的學習目標，例如：噴火龍的破壞力，在活動中，老師會讓幼兒細心聆聽故事內容，觀察繪本的插圖及課室環境四周的佈置，尋找噴火龍所破壞的物件，並以提問讓幼兒代入角色表達情緒。除此之外，幼兒在不同角落延伸學習的過程中，幼兒可以利用鏡子繪畫自己的面部表情，從而觀察不同表情細緻的部分，如：眼眉、眼睛、鼻孔、嘴巴…等，之後從觀察五官的表情獲得更多的情緒表達。惟在主題中，較缺乏把知識延伸技能的層面，令知識與技能之間未有連結，如：幼兒能說出舒緩情緒的方法，但幼兒未必懂得運用這種方法來舒緩情緒。

2. 主題訂定的檢視

這個主題對幼兒而言是充滿興趣，因為這題目接近他們的生活經驗，是根據他們的生活經驗及已有知識，對於低班的幼兒(四至五歲)在日常生活不同的情景中都會有情緒的表達；在上學期，幼兒曾學習《家裏的小風波》，初步認識基本的情緒。由此可見，他們已經開始對情緒有一定的認知，能透過圖片或他人的面部表情會說出相關的情緒詞彙，所以我們是根據他們的日常生活之經驗及配合幼兒的需要選擇「情緒」作為學習主題，並加入遊戲的元素讓他們留意和加強對情緒認知。

遊戲活動講求幼兒親身主動參與，他們需要透過不同的方法來探索及嘗試，從而找出答案。過程中，幼兒是需要做知識的鞏固及延伸，所以在每次的遊戲活動後，老師都會鼓勵及邀請幼兒把當天的知識或遇到的問題與家人分享，這樣對他們的學習更是事半功倍，因為當他們訪問及搜集到相關的資料後，他們可以整理當天所學，待他們對知識有一定的掌握後，老師才與他們繼續深入探討或進行遊戲，這樣他們是在學習上更得心應手。

另外，在活動中幼兒需要利用不同的物資進行創作及表達個人情感，當中的物料包括：鏡子、透明膠片、水筆和不同的體能用具等等，為了確保幼兒能順利進行有關創作/遊戲的活動，老師會詢問幼兒需要什麼資源進行創作，會盡量為他們準備，但若老師不能提供的，幼兒便要改用其他物料或自備。

在遊戲中，幼兒會發現、思考和解決問題的機會，如在「救救噴火龍」的遊戲中，老師會先透過繪本故事噴火龍利用什麼方法把身上的火熄滅，由於噴火龍用盡各種方法也未能將自己身上的火救熄。而在這個遊戲中，幼兒都是能有所思考及發現的，他們知道接近噴火龍會被燒傷，故他們會提出若要接近噴火龍的話，會請噴火龍用自己的手遮掩口鼻，並站在噴火龍的後面(因噴火龍的背部不會噴火，老師會引導幼兒思考這並不是噴火龍停止噴火的好方法，請幼兒回家訪問家人或一起閱讀故事的結局然後回校進行分享。

在每次遊戲後，老師發現與幼兒共同總結及討論與情緒相關的遊戲內容的是非常重要。透過討論，幼兒能表達他們的意見，甚至有些幼兒會提出建議玩什麼的遊戲等。在遊戲中他們會發現不同的事物；更渴望老師賦權給他們進行遊戲的，所以他們會提出建議，而老師則會記錄他們的意見，並根據他們的意見去計劃下一次的遊戲內容，因為這是幼兒感興趣的遊戲活動，幼兒真的樂在其中。

3. 檢視評量方法之適切性

在活動中，老師所定的評量方法主要是檢核表及評量表，亦會根據幼兒回應老師的提問、操弄教具的情況以及幼兒在課堂上的表現，而這些的評量方法都是適切的。首先，運用檢核表方便老師檢視每位幼兒對主題——對「情緒」的已有知識，作為下一個遊戲之安排。運用評量表亦可以記錄幼兒的知識、技能及態度三方面不同的發展，更可以知道幼兒在活動中知識、技能及態度三方面的發展程度，然後在往後的遊戲活動中多加入幼兒較少學習的元素或進一步提昇他們較優秀的範疇。最後，利用直觀式的評量方法是另一方面希望檢視自己的教學技巧。因為老師會先與幼兒討論如何進行遊戲後才賦權幼兒加入新的遊戲元素的，而他們都是知道如何進行創作。惟在觀課反思的期間，發現幼兒的有許多外顯性的行為可以透過家校合作，以一本「好寶寶紀錄冊」來紀錄幼兒在家中的情緒表現，以更全面檢視幼兒於主題中的學習成效。

4. 推行之成效、困難及具體改善建議成效

老師是根據幼兒的興趣和需要來設計遊戲活動內容的，所以令幼兒可在遊戲中獲得很多的經驗。每次完成遊戲活動前，老師都會與幼兒討論當日的情況，並與他們回顧所學到的相關知識，而且在幼兒進行遊戲時，老師都會記錄幼兒的學習情況和對話，更會留意幼兒感興趣的內容，從而計劃下一個的遊戲讓幼兒積極地投入遊戲。而在主題活動後，老師觀察到幼兒

在功課上、家長的回饋、學校的生活表現等各方面，也會對別人包容性有所提升、以言語表達個人的情緒，可見，幼兒在整個主題中是得著不少的，帶來很大的成效。

困難

在活動中，老師亦是面對很多困難，例如：課室管理和時間分配問題等。因為在很多時候，老師都用了較多的時間去向幼兒進行講解和教導幼兒應如何進行遊戲活動，令幼兒沒有足夠的時間去進行活動的後部分，對幼兒的學習帶來影響。另外，在遊戲活動中，幼兒之間都出現爭執的情況，例如：爭奪物料、爭奪座位或空間去看老師進行示範以及大聲叫嚷等，這令老師需要花時間去處理，影響活動的進行。可見，老師在帶領遊戲時是面對著許多的問題。最後在遊戲後，如何讓情緒高漲的幼兒冷靜下來進行團討，讓老師與幼兒有一個活動的總結時間呢？又如何清晰評估每一位幼兒學習表現呢？對於不同學習差異的幼兒應如何設計遊戲活動呢？

具體改善建議

老師可以在將每天的遊戲活動，放於角落中作延伸活動，並把相關的學習概念連結音樂及體能活動時間進行，讓更多幼兒有參與遊戲的機會，並便於老師進行評估。老師亦可以利用遊戲的特性，若幼兒需要更多時間遵守規則，那遊戲的時間便會相對減少，目的是希望參與遊戲的幼兒懂得守規則以及提醒身邊的幼兒守規則。當幼兒未能收拾情緒進行團討時，老師可以先轉換環境或作一些簡單的靜態的活動，如：深呼吸、喝水等…而評估方面，透過不同的活動(主題、音樂、體能、美藝等)，配合相關的學習目標，邀請不同的幼兒有機會參與，或定時固定安排幼兒指定進入某一個角落，與老師一起進行活動，以作觀察及評估。

幼兒之間是存在個別差異的，特別是在語言發展方面，無論是理解方面，還是表達方面，有些幼兒的語言發展是很強的，但亦會有幼兒在那兩方面都是較弱的，這可從老師與幼兒帶領活動時看到的，因為在老師教授幼兒時，有些幼兒是能在短時間內便將老師所教的知識吸收了，亦能即時回答老師的相關問題，但有些幼兒卻是仍存有疑惑和不解，在回答問題時，是支吾以對，不懂回答問題，可見幼兒的理解表達能力是有不同的表現，並存在著個別差異的。所以，老師不但需要尊重幼兒之間能力上的差異，在設計活動時更應多加留意，注意活動是否適合所有幼兒的能力，活動有沒有設定高、中、低三個不同的層次由淺入深，兼顧全部幼兒的情況，而在進行遊戲時老師要多注意能力較弱的幼兒是否需要協助，或者是教導及邀請能力較高的幼兒可以如何去幫助能力較弱的幼兒，這樣便能照顧所有幼兒不同的需要了。