

# 「遊戲·學習·成長」計劃

## 1. 教學計劃

學校名稱：	鄰舍輔導會元朗幼兒園
主題名稱：	我想養小狗（動物）
教學目標：	知識：認識野生動物、寵物、家禽及其生活習性； 認識胎生和卵生動物；認識照顧寵物的方法及用品；認識動物與人類關係（觀賞／陪伴／食用） 技能：能辨識分類（海陸空／野生／寵物）；運用邏輯思維；能與人討論、溝通、表達；能觀察、模仿、聆聽、辨別；能運用資訊科技搜集資料 態度：培養照顧寵物的態度和責任；懂得尊重生命；愛護動物；培養同理心
班 級：	K2
教學時段：	2017年4月3日至2017年5月19日（共7週）

## 2.主題架構圖

主題：我想養小狗（動物）（2017年4月3日至2017年5月19日，共7週）

課程設計理念：課程設計緊扣本園辦學宗旨：以兒童為本，重視個別差異；配合兒童體能、智力、情緒、社交、德育及語言上發展的需要，透過多元化的活動，提高兒童學習的興趣、加強創作及思考力，使兒童得到全面均衡的發展。此外，配合本年度關注事項，教師會創造更具多元性及探索性的學習環境，並以遊戲帶動兒童愉快學習，期望提升兒童於課堂的參與度及主動性。

### 總目標：

- 知識：認識野生動物、寵物、家禽及其生活習性
- 認識胎生和卵生動物
- 認識照顧寵物的方法及用品
- 認識動物與人類關係（觀賞／陪伴／食用）
- 技能：能辨識分類（海陸空動物／野生動物／寵物）
- 運用邏輯思維
- 能與人討論、溝通、表達
- 能觀察、模仿、聆聽、辨別
- 能運用資訊科技搜集資料
- 態度：培養照顧寵物的態度和責任
- 懂得尊重生命
- 愛護動物
- 培養同理心



### 切入遊戲：寵物店

1. 在模擬角中提供籃子，並設置不同位置讓幼兒擺放動物（初步分類）
  2. 逐步豐富模擬角中的物資：①寵物的用品 → ②寵物的種類 → ③寵物的食物
- \* 根據進度，由寵物店轉移角色，如店員或顧客，角內擺放不同的食物、寵物玩偶及用具，讓幼兒模擬到店內隨意與寵物玩。
  - \* 讓幼兒自由發現，老師可初步了解幼兒的已有知識
  - \* 在環境中加入語文元素（觀察店內：認字—狗、貓等）
  - \* 在環境中加入早期數學概念（糧食的數量）



### 副題一：動物知多少

#### 預期學習重點：

1. 認識動物種類和生活習性

#### 遊戲活動

##### 動物大風吹

目的：

1. 辨別海陸空的動物
2. 分辨不同動物的居所

內容：

1. 老師出示三個不同顏色的雪糕筒，筒上分別有海陸空的圖案。
2. 幼兒每人手持一張動物圖卡，當音樂開始時，幼兒便要模仿手中的動物資料行走，例如小鳥便要扮飛等，當音樂停時便要站在他所屬的區域，例如：小鳥應站在天空的雪糕筒。

#### 動物知叻星

目的：

1. 認識不同動物的生活所需
2. 觀察他們不同居住的地方

內容：

1. 老師透過 youtube 動物的短片，讓幼兒觀看幾種平日少見的野生動物(獅子/斑馬/鯨魚等)。
2. 觀看後，請幼兒模仿牠們的形態或叫聲。請一位幼兒站出來，老師在他背後向幼兒出示一張動物圖卡，然後請坐著的幼兒分別告知他一些少資料，例如：他在陸地、他有四隻腳、他叫萬獸之王等，讓幼兒猜估是什麼

### 副題二：我想養寵物

#### 預期學習重點：

1. 認識寵物類別、方法、用品
2. 培養責任感

#### 遊戲活動

##### 學是學非，明辨是非

目的：

1. 認識照顧寵物日常生活的事項

內容：

1. 老師出示短片，短片內容是照顧寵物的日常事項，但老師將會作出錯誤的做法，請幼兒指出那裡做錯?及說出正確的做法。

#### 人生交叉點

目的：

1. 聆聽及觀察不同地方
2. 能說出改善方法

內容：

1. 老師在課室設立「對」與「錯」兩個不同區域。
2. 老師說出照顧寵物不同情境，讓幼兒辨認對與錯，並請他們步行至合適的「對」與「錯」區域。
3. 請幼兒說明原因及改善方法。

### 副題三：寵物樂園

#### 預期學習重點：

1. 設計寵物玩意
2. 培養同理心

#### 遊戲活動

##### 寶貝寵物

目的：

1. 因應寵物所需，為寵物設計不同的玩具/ 玩意

內容：

1. 請幼兒先觀察飼養動物的動作，接著老師變身魔術師，把小朋友變成被飼養的動物，首先請他們先模仿飼養動物的動作，再請幼兒想一想如果你是飼養動物，你理想的家是怎樣，或你最想進行什麼活動或玩什麼玩具。
2. 請幼兒先分享他們理想的居所，老師把幼兒的意見畫出來。
3. 接著請他們分享最想進行什麼活動，老師亦協助把幼兒的意見記錄。

#### 玩具 D.I.Y.

目的：

1. 為寵物製作玩具

內容：

1. 老師與幼兒一同商討有關寵物玩具的製作方法，並協助幼兒記錄在白板上。
2. 接著，請幼兒一同製作寵物玩具。

### 誰是大畫家

目的：

1. 認識不同動物的特徵

內容：

1. 老師請幼兒抽出圖卡，並說說動物的特徵，老師可根據幼兒的程度給予若干提示或協助他們形容動物的外形，例如：老鼠：眼睛圓圓，尾巴長長。牛：頭上有尖尖的角，鼻孔大大，可穿鼻環。然後請坐著的幼兒猜猜是什麼動物。
2. 再帶領幼兒進行「你畫我猜」的遊戲，請一位幼兒抽出動物圖卡，並在畫上紙畫出來，讓其他幼兒猜猜是甚麼動物，老師可在一旁提示幼兒動物的特徵。

### 寵物分享會

目的：

1. 幼兒設計問題及分工，為分享活動作準備
2. 學習訪問別人

內容：

1. 綜合幼兒的問題，請幼兒嘗試作出分工，每位幼兒負責不同的問題。
2. 與幼兒進行角色扮演，請他們嘗試提問，老師在過程中提醒他們應有的禮貌。
3. 家長展示自己所飼養的寵物，與幼兒分享經驗。  
(\*在分享的過程中要注意小朋友的安全，避免帶有傷害性的寵物回園，另因禽流感的原故，不應帶雀鳥類寵物回園分享。)

### 寵物樂園

目的：

1. 為寵物製作玩具
2. 與其他組別分享自製的寵物玩具

內容：

1. 請幼兒一同製作寵物玩具。
2. 完成後，自己嘗試玩一次，再與同班幼兒分享玩具。

### 3.教學遊戲

主題：我想養小狗（動物）	班別：低班	教學時段：16/5/2017 至 18/5/2017
<b>16/5/2017</b> 學習目的：認識寵物所需，為寵物設計不同的玩具 培養同理心		
活動內容： 1. 請幼兒先觀察飼養動物的動作，接著老師變身魔術師，把小朋友變成被飼養的動物，請他們先模仿動物的動作，再請幼兒想一想如果他們是被飼養的寵物，他們預期理想的家是怎樣，及最想進行什麼活動或玩什麼玩具。 2. 請幼兒先分享他們理想的居所，老師把幼兒的意見畫出來。 3. 接著請他們分享最想進行什麼活動，老師亦協助幼兒把意見記錄。 4. 與幼兒一起佈置飼養動物的家。 5. 接著可請幼兒分析什麼活動可與飼養動物一起做，然後分配活動予不同幼兒進行，大家分工合作。		
<b>17/5/2017</b> 學習目的：發揮創意，為寵物製作玩具		
活動內容： 1. 老師與幼兒一同商討有關寵物玩具的製作方法，並協助幼兒記錄在白板上。 2. 接著，請幼兒一同製作寵物玩具。		
<b>17/5/2017</b> 學習目的：能與其他組別分享自製的寵物玩具		
活動內容： 1. 請幼兒一同製作寵物玩具。 2. 完成後，自己嘗試玩一次，然後再與同班幼兒分享寵物的玩具		

## 4. 教學反思及成效

幼兒想像中的寵物玩具與實際情況有點落差，他們發覺小狗並不熱衷玩鞦韆和滑梯。幼兒訪問寵物的主人後，得知動物的玩具和我們的不一樣，小狗只需要一個簡單的架讓牠走上走下去做運動。雖然如此，透過《我想養小狗》的主題，老師實踐了「賦權 (empowerment)」，給予幼兒高度信任及自由度，幼兒才能發揮創意，製作鞦韆和滑梯給小狗玩，而且在小狗到訪後，幼兒仔細觀察、發現問題，提出改善建議，並自行解決問題。「賦權」讓幼兒在活動中自主探索，能提升幼兒的學習動機和興趣，提高了幼兒的參與度與主動性。

在教師專業成長層面上，透過香港中文大學的「遊戲·學習·成長」計劃，學校建立了共同備課及反思的文化。老師亦明白尊重幼兒選擇權的重要性，學習從幼兒的角度出發，按幼兒的興趣及能力設計遊戲。

在整個遊戲學習活動中，我們可以看到幼兒在語言表達、自信心、主動性及學習動機都有所進步，可見遊戲學習有效地回應學校本年度之關注事項——提升兒童於課堂的參與度及主動性。展望學校將來之發展，學校會建立「遊戲資源庫」，統整課程及時間表，期望讓幼兒有更多時間及空間自由遊戲。

## 5. 活動照片

### 小狗到訪日 1



### 小狗到訪日 1



### 小狗到訪日 1



我地講咗真嘅小狗嘅玩，不過小狗好似坐唔到，佢仲好似好驚呀！我地要改善吓。



探索：觀察小狗的反應，培養幼兒的同理心，主動提出如何改善玩具設施的設計。

小狗跌咗落去呀，但同我哋玩滑梯唔一樣，佢唔會坐喺度，我地都要改善吓先。



### 小狗到訪日 2



個滑梯矮咗，佢加咗阻滑墊，小狗無跌落去啦。



小狗好安全呀，佢坐到啦，仲有空位添。



### 小狗到訪日 2



賦權：信任幼兒，鼓勵他們透過討論、實踐，自行解決問題。

個座位要深D，今次四邊都要紮好，我地仲要畫公仔貼上去，等小狗見到開心去玩。



### 寵物玩具~鞦韆



完成啦，好靚呀！



## 寵物玩具~鞦韆



鞦韆仲有座位架!

賦權：每位幼兒都有參與製作的機會，提升幼兒的學習動機和自信心



我要畫圖畫貼在鞦韆上，鞦韆就會更靚。



## 寵物玩具~鞦韆



幼兒專心地把紙條扣在一起，製作鞦韆的「鍊」。

## 寵物玩具~鞦韆



我見到公園個鞦韆有鍊，我哋又試吓整先!



探索：發現公園的鞦韆的構造，又發現N班課室有鍊，訪問後得知製作「鍊」的方法

## 寵物玩具~鞦韆



完成啦，不過個鞦韆有D怪，再想用其他物料先。



探索：即使發現問題，老師都不會即時指出，鼓勵幼兒自行發現並提出解決辦法

## 寵物玩具~鞦韆



點解個鞦韆企唔穩嘅?不如試吓其他方法。

探索：測試和觀察鞦韆的穩定性，失敗後再接再厲，改善鞦韆的製作方法



## 寵物玩具~鞦韆



不如試吓一齊整個鞦韆呀



表達：討論製作鞦韆的方法和尋找需要使用的工具

## 寵物玩具~鞦韆



賦權：讓幼兒選擇為寵物設計玩具的款式

我地心目中嘅鞦韆係咁嘅。



表達：拼砌泥膠，表達希望為小寵物設計鞦韆



## 寵物玩具~滑梯



探索：自行測試及調校適合寵物玩滑梯的斜度



個滑梯做好咗，搵隻公仔試吓先。





## 寵物玩具~滑梯



我地想畫的圖案  
落去個滑梯度。



## 寵物玩具 ~滑梯

賦權：每位  
幼兒都有參  
與製作的機  
會，提升幼  
兒的學習動  
機和自信心



個滑梯  
要有好  
多顏色。

## 寵物玩具~滑梯

探索：透過觀察和親身操作，初步體驗滑梯是否適合動物玩



幼兒提出先使用玩具小狗測試寵物滑梯的效果。

## 寵物玩具~滑梯

賦權：讓幼兒選擇為寵物設計玩具的款式



賦權：讓幼兒自行解決困難，  
找適當的人協助

姐姐，請問有無紙  
皮可以比我地呀？

我地搵吓有無廢紙  
可以用？

表達：富意義及目的之言語表達

## 寵物玩具~滑梯

賦權：讓幼兒選擇為寵物設計玩具的款式

我最鍾意玩灘滑梯，我覺得小  
寵物都會鍾意玩灘滑梯！



表達：以小玩具表達希望為小寵物設計甚麼玩具設施

## 小狗到訪日 2

