

「遊戲·學習·成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	大埔循道衛理幼稚園
主題名稱：	親愛一家人
教學目標：	<ul style="list-style-type: none">● 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： 辨識自己的能力、以合適的方法表達/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
班 級：	高班
時 段：	8/1-26/1-2018

2. 主題架構圖

主題：親愛一家人(高班)

課程設計理念：

根據本園的辦學宗旨，本著基督精神，旨期望幼兒發展同理心，並本著基督的愛，學會「愛人如己」，愛身邊的人及所在的環境，懂得體諒別人，以得到全人發展，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、樂於探索及正面的領價值觀和積極的學習態度。本年度關注事項，透過遊戲策略，培養幼兒主動學習及其探索精神，以發展全人教育，並提昇其閱讀能力。為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：透過遊戲為本的學習，讓幼兒

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：辨識自己的能力、以合適的方法表達/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設置及廚房(如放置廚房、煮食用具、枱)，背後放置家庭樹，學生貼上家庭相片。


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，老師從旁觀察。
2. 團討及總結是日經驗
3. 幼兒參與修訂
4. 增潤遊戲：加入 BB 床，讓 BB 安睡、設計頭飾



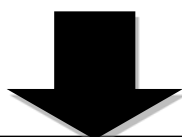
副題一：我的家人
(3日)

預期學習目標：
~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



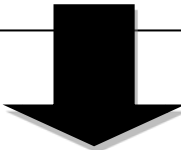
副題二：我的情緒
(5日)

~預期學習目標：
~認識不同的情緒
~知道處理情緒的方法
~以合適的方法表達/處理情緒
~感謝天父
~欣賞家人的付出



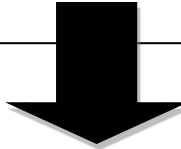
副題三：家人情緒
(5日)

預期學習目標：
~觀察及辨別家人的情緒
~以合適的方法抒發情緒
~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



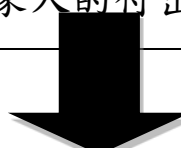
部分遊戲活動：

1. 切入遊戲：模擬角佈置成一個家中的客廳，讓幼兒自由玩。
2. 模擬家庭成員：模擬家庭成員在家中的工作或活動情況。
3. 大風吹：幼兒戴上家庭成員頭飾，並以肢體動作扮演該成員。
4. 家庭樹：透過照片分享家庭生活。



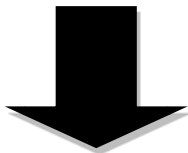
部分遊戲活動：

1. 故事分享：老師與幼兒一起閱讀《愛哭公主》。
2. 「神秘小天使」：幼兒可將每天的心情畫於紙上，然後放於好朋友信箱內，學習與其他小朋友傾訴。



部分遊戲活動：

1. 朗讀故事
~ 老師與幼兒朗讀完《愛哭公主》後，出示主題書《親愛一家人》，請幼兒討論與家人相處的方法及關心家人的情緒。
2. 以訛傳訛：認字遊戲



3. 「我的喜怒哀」：
～ 老師請幼兒做出不同的情緒表情(開心、傷心、生氣、憤怒、緊張、失望)，然後拍攝成照片。
～ 請幼兒根據相片的表情分類張貼於「我的喜怒哀」相簿冊內。
～ 完成後，將相簿冊放於圖書角中，幼兒可隨時翻閱。

4. 「情緒跳跳圈」：
幼兒自行畫出三種不同的行為(正面/負面)於咭上，當老師說出有關的正面/負面行為時，便要進入正面/負面情緒的呼拉圈內。

5. 音樂傳球：幼兒說出關心語。



3. 「停一停，想一想」
(音樂遊戲)：
～ 播放音樂，幼兒扮演家人按音樂走動。
～ 當音樂停止，幼兒便停止動作，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。
～ LEVEL2：當音樂停止，幼兒便停止動作，然後老師再說出一個情境，如：「被人排隊打尖」，幼兒按著情境做出所想的情緒和表情。
～ LEVEL3：當音樂停止，幼兒停止動作，然後老師再說出一情境，幼兒做出表情後，老師會訪問他們，幼兒需要以句式「我覺得____，因為____。」表達出來。

3a 教學遊戲

大埔循道衛理幼稚園

班 別：高班

主題教學：親愛一家人

日期：10-1-2018(三)

分 題：親友的稱謂

- 學習目標：1. 認識家庭成員關係/稱謂
2. 認識家庭成員責任

活動	目的	內容	教具
全班教學 綜合活動	1, 2	主題教學+音體活動 35分鐘 大風吹 1. 全班活動 2. 每位幼兒拿著角色扮演牌圍圈進行遊戲。 3. 教師先請全班幼兒站於地墊上，再發出指令： 「大風吹，吹什麼」，老師說出家庭中不同角色， 如：「公公」，掛上「公公」角色牌的幼兒便要 走，他們要走到另一張地墊上。 4. 老師拿走一張地墊，若找不到地墊的幼兒接着由 他發出指令。 5. 提升遊戲難度，與幼兒進行「層次二」：幼兒除 了要按老師所說的角色而走外，也要模仿該角色 的神態、行動姿勢、在家中常做的工作等。 6. 再提升遊戲難度，與幼兒進行「層次三」：幼兒 共同商討或修改遊戲規則/玩法。 7. 團討：請幼兒分享(a)玩這遊戲的感受(b)一個剛 才扮演的角色，他/她會在家中喜歡做的事，以 及在家中有什麼工作崗位 *幼兒在遊戲中，可自行交換角色(角色扮演牌)。 *此活動可延續於體能時間進行。	1. 各班地墊 2. 角色扮演 牌 3. 音樂

3b 相片介紹

教學遊戲：「大風吹」



層次一：基本「大風吹」的玩法



層次二：基本「大風吹」的玩法＋角色扮演
(相中為幼兒扮演媽媽在街上用手機)



層次三：幼兒自訂「大風吹」新玩法



4 教學反思及成效

是次進行單元「親愛一家人」的遊戲為「大風吹」，幼兒都耳熟能詳，當中轉變不同層次的玩法，幼兒都覺得有新鮮感。

最初，大風吹的題目為幼兒「喜愛的家庭角色」，待幼兒熟練層次一的玩法後，加深到層次二，請幼兒扮演家庭角色行路姿勢或神情，當中有幼兒扮演父母在街上行時，只顧玩手機，有的扮演爺爺走路的姿勢等，從幼兒的觀察反映家長平日與幼兒相處行為表現，讓老師更了解其家庭狀況。最後到層次三，讓幼兒決定及主導遊戲規則。過程中，高班幼兒能加遊戲規則，如以比賽形式定輸贏及懲罰，有小朋友反對這方法，並以投票方式「以少數服從多數」作決定等，這些都是他們自行討論，老師在旁作引導角色。

層次三的玩法，讓我反思到幼兒有自主決定權，這樣的參與能配合到遊戲教學的其中一個原則「賦權」，給予幼兒自行決定遊戲玩法的權利。

此活動從策劃教學內容到與幼兒實踐的過程中，發現幼兒非常投入遊戲教學活動，每天幼兒會追著老師問「今天會玩什麼遊戲」，平時較被動的幼兒，亦會在互動學習情況下，分享更多有關自己感受或看法，這是令我感到非常欣喜。