

# 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

### 1. 教學計劃

學校名稱：	太陽島英文幼稚園(元朗分校)
主題名稱：	酒 樓
教學目標：	<p>知識：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 認識點心的種類</li><li>- 認識不同的餐具</li><li>- 認識服務員的工作</li><li>- 認識用餐時的程序</li></ul> <p>態度：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 培養幼兒接納及尊重別人不同的意見</li><li>- 培養幼兒進入店內時應有的態度</li><li>- 培養幼兒遵守遊戲規則</li><li>- 培養幼兒感謝店內的服務員</li></ul> <p>技能：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 能運用合宜禮貌語與人溝通</li><li>- 能透過觀察、記錄活動內容</li><li>- 能運用肢體、配合音樂進行創作</li><li>- 能探索製作食物的物料</li><li>- 能培養幼兒運用不同的藝術元素進行創作</li></ul>
班 級：	高班
教學時段：	2017年11月20日至12月1日(共2週)

### 2. 主題架構圖

## 主題：酒樓 (施教時段：2週)

### 課程設計理念：

課程設計緊扣學校的辦學宗旨，亦即重視因材施教「兒童為本」的基礎上，全面和均衡發展為原則，涵蓋「品德發展」、「認知和語言發展」、「身體發展」、「情意和群性發展」和「美感發展」五項發展目標，然後就每個學習範疇訂立學習目標，而編排合適活動內容。使幼兒得到均衡的發展，幫助幼兒建立「自信、自理能力、自學精神及優良品格」。結合本年度的關注事項，促進幼兒從不同的遊戲，從中提升幼兒的社交能力、專注能力、情緒，啟發幼兒的自信心及合作精神。

### 總目標：

#### 知識：

1. 認識點心的種類
2. 認識不同的餐具
3. 認識服務員的工作
4. 認識用餐時的程序

#### 態度：

1. 培養幼兒接納及尊重別人不同的意見
2. 培養幼兒進入店內時應有的態度
3. 培養幼兒遵守遊戲規則
4. 培養幼兒感謝店內的服務員

#### 技能：

1. 能運用合宜禮貌語與人溝通
2. 能透過觀察、記錄活動內容
3. 能運用肢體、配合音樂進行創作
4. 能探索製作食物的物料
5. 能培養幼兒運用不同的藝術元素進行創作



### **切入遊戲：上酒樓**

區角內設置酒樓情景，放置與情境相關物品及貼置酒樓環境、食物圖片。幼兒想像自己置身於酒樓中，扮演不同的角色，如點心師傅、美食孖孖、侍應、收銀員、售貨員和茶客等，從中讓幼兒自由探索、進行遊戲，教師從中觀察幼兒的學習情況，了解他們對主題內容的前設知識和生活經驗，促進學與教的成效。

探索階段：

22 / 11 - 23 / 11



### 點心大風吹：

- 認識不同種類的點心
- 把不同類別的點心分類
- 訓練身體的反應和靈活性

### 音樂傳蒸籠：

- 認識不同點心的名稱
- 培養幼兒遵守遊戲規則
- 能模仿不同食物的形態

### 餐具對對碰：

- 幼兒在寶箱內抽出一件餐具，再爬越地墊—到終點時找出相應的食物進行配對（湯匙配對湯及飯、叉配對意粉、杯配對飲品等）

### 食物棋：

- 認識有營養的食物名稱
- 能分辨有營養和加工的食物

### 禮貌大使：

- 能運用合宜禮貌語與人溝通
- 透過角色扮演，模仿不同人物表清

### 家校協作

- 親子上酒樓工作紙

發展階段：

24 / 11 - 29 / 11



### 豐富模擬酒樓

- 製作點心款式
- 設計點心紙
- 分享到酒樓進食的流程
- 辨別不同餐具的用途
- 設計廚師、服務員服飾

### 點心相傳

- 教師預備不同物料（膠袋、紙、毛巾、杯、繩、Lego 積木）
- 請兒童分為 2 組每組 3 人，商討選取那樣物料，由起點利用物料把點心傳給組員，看那隊能成功運送點心到終點。

### 我愛酒樓

- 幼兒跳過籐圈，在籃中找出貼有酒樓物品圖片的膠球，最後拋進目標（圖中酒樓門口裏）

### 點心變變變：

- 能觀察不同點心的形態和特徵
- 能運用完整句子描述點心的形態和特徵
- 能模仿不同點心的形態
- 能配合音樂，進行肢體扮演遊戲

### 家校協作

- 回家搜集相關用具

總結階段：

30 / 11 - 1 / 12



### 我們的酒樓

- 商討開幕
- 製作宣傳單
- 邀請其他幼兒參觀

### 角色扮演

- 在課室及同級的課室進行不同情境的角色扮演酒樓
- 享受遊戲的經驗及趣事

### 乖寶寶習慣

- 幼兒一邊聆聽音樂一邊傳圖片（有關餐桌禮儀：進食時保持清潔、坐好、安靜進食、清潔咀巴等）
- 當音樂停止，幼兒需找出與自己手持相同圖片的同伴，組合起來後一起說出相關的餐桌禮儀

### 感謝你

- 請幼兒運用不同的物料設計心意卡，感謝為我們預備食物的人，如廚師、侍應等。

### 3. 教學遊戲

主題名稱：	酒樓
班別：	高班
教學日期：	2017年11月30日
遊戲名稱：	切入遊戲：上酒樓
教學目的：	<ul style="list-style-type: none"><li>● 觀察幼兒上酒樓的已有知識和生活經驗</li><li>● 與同伴進行扮演遊戲</li><li>● 樂於參與合作性遊戲</li><li>● 運用合宜禮貌語與人溝通</li></ul>
教學內容：	區角內設置酒樓情景，放置與情境相關物品及貼置酒樓環境、食物圖片。幼兒想像自己置身於酒樓中，扮演不同的角色，如點心師傅、美食孖孖、侍應、收銀員、售貨員和茶客等，從中讓幼兒自由探索、進行遊戲，教師從中觀察幼兒的學習情況，了解他們對主題內容的前設知識和生活經驗，促進學與教的成效。

活動相片



我地係小廚師!



你地估我地係咩  
角色?



啲點心好香啊!



## 教學反思及成效



在幼兒層面方面，透過遊戲作為「酒樓」主題的教學策略，是次活動幼兒的投入度和參與度都大大提升，總括各項教學活動的成效，都超乎預期的好。

另外，透過 3E 元素（探索、表達、賦權）讓幼兒運用切入遊戲，賦權給幼兒從活動中自由探索，在過程中，幼兒會進行資料搜集、分享、匯報和角色扮演，因此幼兒的口語表達能力有了明顯的進步。而且幼兒非常投入進行各項遊戲和活動，在學習能力和態度方面有明顯改善。即使往常較被動的幼兒，亦衝破了平日的沉默，樂於嘗試和表達。活動中能培養幼兒責任感；亦懂得尊重別人。在教師層面方面，教師能設計綜合、開放、富啟發性和有趣的遊戲活動，教師能掌握遊戲教學理念而設計遊戲。

總括而言，幼兒在遊戲中學習是充滿樂趣的，在自然的環境中更容易誘發幼兒的主動表達動機和顯露潛在的能力，讓老師對幼兒的了解更深入，從而可設計更適切的課程。

