

「遊戲·學習·成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	佛教陳策文伉儷幼稚園
主題名稱：	我的家
教學目標：	<ul style="list-style-type: none">● 知識：認識家庭成員的稱謂及特徵(角色及能力)、認識表達情緒的方法、認識家居設備的名稱● 技能：提昇自理能力及表達能力● 態度：樂意表達關愛家人、培養對家的歸屬感、培養早睡早起的生活習慣
班 級：	幼兒班
教學時段：	2018年11月26日至12月28日(共四周)

2. 主題架構圖

幼兒班：我的家 (施教時段：四週)

課程設計理念：

課程根據辦學宗旨，以兒童為主的理念，從學生的生活經驗出發，綜合本年度的學校關注事項，以遊戲教學作為策略，促進學生自主及自發地學習，並以慈悲精神，培育幼兒良好德慧(關懷)，使他們得以全人發展。

總目標：透過主題「我的家」，幼兒能夠

知識：認識家庭成員的稱謂及特徵(角色及能力)、表達情緒(開心/不快)的方法、家居設備的名稱

技能：提昇自理能力和表達能力

態度：樂意表達關愛家人、培養對家的歸屬感、培養早睡早起的生活習慣

切入遊戲：

環境設置：

老師設置家的角落(睡房/客廳/洗手間等)，擺放不同家庭角色的頭飾/衣服/物品(報紙、成人及幼兒的衣物)，讓幼兒扮演不同角色。此外老師適時可增加擺放不同的傢俱，也可讓幼兒自行創建傢俱。

老師角色：

觀察幼兒在角落的表現及觀察幼兒之間的交流。使用開放式的提問，了解幼兒的生活經驗和知識。

副題一：

我的家有誰？(關係與相處)

預期學習重點：

- 認識家庭成員的稱謂(媽媽、爸爸、兄弟姐妹、祖父母)
- 知道自己是家中的一份子
- 觀察家庭成員的外貌特徵
- 認識和體驗長輩的角色
- 學習與父母、兄弟姐妹相處
- 學習表達情緒(開心/不快)
- 知道一些愛護家人(長輩)的方法
- 樂意向家人表達關懷

家校協作：

- ✦帶家人衣服、家居物品及圖書
- ✦帶家庭照

副題二：

我的家有甚麼？(家居設備及生活習慣)

預期學習重點：

- 認識家居設備的名稱
- 學習配對不同的家居物品和地方(例:圖片配聲音)
- 學習自行收拾
- 知道要保持家居清潔
- 知道要承擔家庭責任(自理及小助手)
- 培養家居安全意識
- 培養有規律的生活習慣(早睡早起/自行飲食)

家校協作：

- ✦家長觀察和記錄幼兒在家的情况，並給予欣賞和鼓勵(早睡早起工作紙)

副題三：

我在家做甚麼？(家庭活動)

預期學習重點：

- 認識不同的親子活動
- 享受家庭生活的樂趣
- 知道減少使用電子產品

家校協作：

- ✦設計親子遊戲工作紙
- ✦鼓勵親子閱讀繪本故事書

副題一：

我的家有誰？(關係與相處)

遊戲/活動:

- Show and tell
- 大風吹
- 家中不同的角色派茶點
- 情緒先生/小姐你好嗎？
- 我是長輩(狐狸先生/小姐)
- 我能向前跳(模擬長輩/幼兒的移動能力)

Show and tell

學生帶一張家庭合照回校，在課堂中向大家介紹家庭中的人物角色。

大風吹

遊戲中一位學生擔任小主持，當他說：「大風吹。」學生們回應：「吹乜嘢？」符合條件的學生(例如：白頭髮)需交換座位。

家中不同的角色派茶點

在茶點時段請學生扮演家中不同的角色，並由他們派發茶點、收拾及負責打掃課室。

情緒先生/小姐你好嗎？

當學生向他/她提問：「情緒先生/小姐你好嗎？」情緒先生/小姐：「我好開心。」學生便要跨過障礙物找出開心的情緒卡。

副題二：

我的家有甚麼？(家居設備及家庭生活)

遊戲/活動:

- 學是學非
- 糖糰豆
- 波波池障礙賽(家居安全)
- 清潔好寶寶

糖糰豆(家居設備、家居物品及地方)

Level 1:傢俱糰傢俱

Level 2:傢俱物品糰家居不同的地方(例如：廚房、客廳及飯廳)

Level 3:動作來代替口令(例如：想沖涼)

波波池障礙賽 -- 家居安全

請學生先越過不同的障礙物，到達波波池取出示一張情境圖卡，學生要判斷該圖卡行為是對的，還是錯的，再貼在終點的白板上。

我也會清潔(清潔好寶寶)

請學生圈著呼拉圈走，當老師說：「我要清潔地板。」學生便要立即跳入清潔用品呼拉圈中，然後請他們說一說如何用他們選擇的清潔用品來清潔地板。(當熟習遊戲後，轉換提問方式：「倒瀉水，要抹乾，有甚麼方法。」)

副題三：

我在家做甚麼？(家庭活動)

遊戲/活動:

- 互相分享和試玩親子工作紙遊戲
- 學是學非

學是學非(使用電子產品)

老師請學生要判斷圖卡的物品是否適合他們使用，把物品貼在白板上✓或x的位置內。

家庭遊戲

學生與家人完成遊戲設計工作紙，請學生分享他們與家人設計的遊戲名稱及玩法。

齊投票

把遊戲設計工作紙放在地上，請學生以列隊方式投選最想試玩的遊戲。

玩家庭遊戲

學生說一說「齊投票」的結果，請出被選中遊戲的學生出來介紹遊戲和一起玩。可請學生回家介紹/玩同儕與家人設計的遊戲。

3. 教學遊戲

主題名稱：我的家	級別：幼兒班	教學時段：18天(四周) (施行日期：2018年11月29日)
活動名稱：我是長輩(狐狸先生)		
<p>教學目的：認識不同家庭成員的移動能力 訓練身體移動和肢體協調的能力 體驗長輩的角色(滲透培養關心家人的態度)</p>		
<p>活動內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先向學生介紹不同家庭成員的頭飾(爸爸、媽媽、公公、婆婆、爺爺、嫲嫲)及與學生討論他們的移動能力。 2. 學生依據他們頭飾上的人物，加上不同的負重物料或裝扮(公事包、環保袋……)。 3. 一位學生成為小主持(狐狸先生→家庭成員)，其他學生扮演家庭成員。 4. 學生向小主持提問：「(例如:爺爺、爺爺)幾多點？」 5. 小主持回答：「4點。」學生便要行四步。 6. 如此類推，當學生走到最近小主持時，扮演小主持的學生便說：「返屋企啦！」便開始捉人，被捉到的學生成為下一位小主持。 7. 討論/分享:配備道具扮演(爸爸、媽媽、公公、婆婆、爺爺、嫲嫲)角色走動的經驗和感受，體會家人的辛勞/移動能力的差異，學習關心家人。 	<p>教學資源：</p> <p>家庭成員的頭飾 (爸爸、媽媽、公公、婆婆、爺爺、嫲嫲)</p> <p>公事包、環保袋、書包、腳環</p>	

活動照片

我是長輩(狐狸先生)



4. 教學反思及成效

學生在遊戲教學學習下，能提高幼兒的學習成效：

- 在區角中，學生更加主動提出意見和參與活動，例如：學生懂得為區角建構，製造出梳化、掃把和洗衣機等物品。
- 在遊戲過程中，學生需要體驗長輩的行動不便，以及扮演家人的不同角色，透過不同的遊戲增強了學生對身邊的人和事物產生好奇心，培養了他們的探索精神。
- 在團討中，能提升學生的思考和表達能力，例如：學生樂於分享在區角建構的成品，也樂於分享與家人的軼事。
- 學生比以前更有自信，亦勇於表達及與同伴溝通，例如：以往較內向的學生能在區角與同學交流互動，亦能在團討中發表意見。

老師在教學反思上，對遊戲學習有了較深層次的認識和了解，同時有助老師深入地解學生的能力，並透過遊戲幫助有不同學習需要的學生。

周副主任 葉老師

- 在活動設計方面，老師為學生設計了多元的遊戲元素，並加入於日常課堂中，從學生的表現可見，他們較傳統的課堂會更加投入，亦更容易令學生自主地表達其生活經驗及想法。
- 在活動中亦有與同儕合作的元素，增加了學生之間的對話，提升了學生的解難及合作的能力。
- 在老師教學素質方面，遊戲活動能有效地令老師重新檢視自身的教學技巧，並作出反思，例如如何令學生更投入於活動中，在日常中能多運用開放式問題引導學生作出思考；當學生作出與預期不一的行為或答案時，老師應如何回應。這些問題亦值得老師作出思考，並於日後的課堂活動中作出改善。

許老師 葉老師

- 在遊戲及活動中多賦權予學生，如在遊戲「大風吹」中自己選擇家庭成員的角色，即使學生選擇與自己不同性別的家庭成員老師也尊重其選擇。
- 在表達方面，老師能安排能力較高的學生與表達能力較弱的學生進行討論以鷹架其語言表達能力。
- 活動後，老師也可以運用相片進行團討，協助學生分享和總結學習經驗。
- 在探索方面，學生能透過觀察、操弄和自行探索來發現角落缺失的東西，並建設新的用品或傢俱，可見角落設計成功引發學生思考、創意及解難能力。
- 家校合作的遊戲工作紙和教學活動能刺激學生把家中的經驗帶回校與老師分享，建立教師和幼兒的親密互信關係。

趙老師 李老師

- 透過是次以遊戲的方式學習「我的家」，學生能從愉快有效地遊戲中學習有關家庭成員的稱謂、家居區域和相關設備名稱，以及關愛家人的方法。
- 老師能根據本年度學生的能力、生活經驗及程度，編排合適的遊戲，提升了學生對學習的興趣。
- 在這次的實踐中，我們都發現課堂的模式和氣氛有所改變，不再是老師主導，而是以幼兒中心，所有學生都能一起參與，令他們更勇於表達自己的意見，並樂於分享在日常生活中與家人相處的片段，師生都享受。
- 我們多讓能力較弱的學生以不同的方法進行表達，如利用動作去表達自己的意見，亦安排語言表達能力強弱有別有的學生進行同儕討論以達到鷹架的效果，因此大部分學生的語言表達和整體學習成效皆有理想的提升。

陸老師 陳老師