

「遊戲·學習·成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	聖公會青山聖彼得堂幼稚園
主題名稱：	食物大發現
教學目標：	知識：-認識不同種類食物、進食的不同方法及售賣食物的地方 能力：-提升幼兒探索、觀察及比較的能力 -掌握正確運用餐具的能力 態度：-培養良好的飲食習慣、良好的餐桌禮儀及珍惜食物的態度 -培養幼兒有感恩的心
班 級：	低班
教學時段：	19/11/2018- 20/12/2018 (共 15 天)

## 2. 主題架構圖

低班：食物《食物大發現》(共 15 天)

### 課程設計理念：

以基督之愛，為學前兒童提供完善的學前教育服務，鼓勵學生主導、創意及互動，以達「全人教育」為目標。本校著重兒童在自然愉快的環境中學習，透過不同類型的活動、遊戲及生活經驗，讓兒童適切及均衡地發展。

總目標：透過幼兒對食物主題有更深認識，並提升幼兒的探索能力

知識：-認識不同種類食物、進食的不同方法及售賣食物的地方

能力：-提升幼兒探索、觀察及比較的能力

-掌握正確運用餐具的能力

態度：-培養良好的飲食習慣、良好的餐桌禮儀及珍惜食物的態度

-培養幼兒有感恩的心

↓ ↓ ↓

切入遊戲： (2 天)

(一) 環境設置：

~水果, 蔬菜, 食物

~超級市場水牌

~特價 poster

~購物車

~職員名牌

(二) 活動安排

1. 簡單介紹環境，預備角色牌

2. 幼兒自由探索，進行遊戲

3. 教師從旁觀察幼兒已有知識、相關經驗及幼兒興趣

4. 團討及總結是日經驗

5. 幼兒參與修定環境設置

↓ ↓ ↓

副題一：  
在哪裡吃

預期學習重點：

- 認識食物的種類
- 餐具的分類及配對
- 能向別人作出訪問
- 懂得感謝幫助我們的人

遊戲/活動

1. 課室變成不同的餐廳
  - 請幼兒在團討中決定餐廳的類型
2. 認識餐具分類處
  - 模擬到餐廳進餐後，把所用的餐具分類放好
3. 食物對對碰
  - 地上放置呼拉圈，並貼上不同食物的圖片，如：雞翼等，每一位兒童掛上一張食物圖卡，音樂響起，兒童舞動身體，音樂停下來，老師便找回所屬的食物圖片。
4. 浮沉
  - 透過洗不同的食物從而認識浮沉的概念。
5. 姨姨的工作
  - 分派茶點(按數量放入膠盒)
  - 沖調飲品
6. 親子工作紙
  - 感謝身邊幫助我的人

副題二：  
色、香、味

預期學習重點：

- 探索食物生和熟變化的過程
- 比較蔬果的水份和汁液
- 學習烹調食物的技巧

遊戲/活動

1. 燒烤活動(生和熟)
  - 讓幼兒認識燒烤物品(燒烤叉、炭、餐具)
  - 生和熟的食物(腸仔、丸類、雞翼)
2. 顏色大分類  
限時作賽：
  - 找出相同顏色的蔬菜及水果
  - 將相同的蔬果顏色由深至淺/淺至深排列
3. 榨汁遊戲
  - 記錄表
  - 水果/蔬菜
  - 汁液印畫
4. 音樂活動(爆谷)
  - 幼兒隨音樂聆聽老師指示作出抱膝或跳起的動作

副題三：  
我「珍惜」食

預期學習重點：

- 認識如何進食
- 學習餐桌禮儀
- 認識均衡飲食習慣

遊戲/活動

1. 設計健康小餐單
  - 請兒童與家人一起設計一個健康有營的餐盒。
2. 健康食物(飲食金字塔)  
請幼兒拋擲三顆骰子，按骰子上擲出的食物，再把圖片貼在金字塔上。
3. 餐具配對
  - 把幼兒分成兩組，一組掛著餐具圖，一組掛著食物圖，分開對面站立，然後老師發號司令，幼兒找回自己合適的朋友，即湯匙配匙羹
4. 餐桌禮儀班
  - 幼兒模擬到餐廳進食的餐桌禮儀，完成後領取課程證書。
  - 用具：刀、叉、匙、碟、高腳杯
  - 食物：意粉、火腿  
甜品、飲品

### 3. 教學遊戲

每日教學計劃(教案)

週次： 第十五週 P.3

活動目標及反思自評	活動內容及流程	反思自評												
<p><b>知識</b> -認識需要食用的份量 <input type="checkbox"/>滿意 <input type="checkbox"/>普通 <input type="checkbox"/>尚需跟進</p> <p><b>技能</b> -學習設計健康的餐盒 <input type="checkbox"/>滿意 <input type="checkbox"/>普通 <input type="checkbox"/>尚需跟進</p> <p><b>態度</b> -培養均衡的飲食習慣 <input type="checkbox"/>滿意 <input type="checkbox"/>普通 <input type="checkbox"/>尚需跟進</p> <p><b>態度</b> -發揮想像力 <input type="checkbox"/>滿意 <input type="checkbox"/>普通 <input type="checkbox"/>尚需跟進</p>	<p style="text-align: right;">日期：<u>13/12/2018</u></p> <p><b>遊戲教學：設計餐盒</b> <b>引起動機：</b> 老師展示主題書P.24，介紹食物金字塔。請幼兒分享食物的不同種類及每日需要食用的份量。 <b>準備：</b> -老師預先準備一些食物：白飯、蛋、西蘭花、鹵水雞腿、粟米粒、紅蘿蔔粒、車厘茄、紫菜絲等。 -請幼兒自備一個膠盒(餐盒)，並選擇食物。 <b>遊戲：「美味的餐盒」</b> -幼兒使用自備的膠盒(餐盒)及餐具，按喜好及食用份量把食物放入餐盒內。</p> <p><b>團討：</b> 老師與幼兒進行團討，讓幼兒分享在設計餐盒的過程中遇到經歷和感受。幫助他們整理和鞏固所得的新知識和技能，給予幼兒適時和正面的回饋。</p> <p><b>總結：</b> 提問幼兒有否浪費食物，並說出要感謝那些為我們準備食物的人。</p> <p><b>延展活動</b> -在茶點時間，與同伴分享自己喜愛的食物後，一同祈禱進食。</p>													
<p><b>教學資源</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-主題大書/電子書 P. 24</li> <li>-膠盒(餐盒)</li> <li>-白飯、蛋、西蘭花、鹵水雞腿、粟米粒、紅蘿蔔粒、車厘茄、紫菜絲</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>評估</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">1. 時間安排:</td> <td style="width: 25%;">4. 幼兒是日情緒:</td> <td style="width: 25%;">7. 配合主題:</td> <td style="width: 25%;">10. 照顧個別差異:</td> </tr> <tr> <td>2. 地點安排:</td> <td>5. 幼兒主導機會:</td> <td>8. 探索機會:</td> <td>11. 幼兒表達機會:</td> </tr> <tr> <td>3. 教具提供:</td> <td>6. 師生互動情況:</td> <td>9. 具創意/創作:</td> <td>12. 其他:</td> </tr> </table>	1. 時間安排:	4. 幼兒是日情緒:	7. 配合主題:	10. 照顧個別差異:	2. 地點安排:	5. 幼兒主導機會:	8. 探索機會:	11. 幼兒表達機會:	3. 教具提供:	6. 師生互動情況:	9. 具創意/創作:	12. 其他:	
1. 時間安排:	4. 幼兒是日情緒:	7. 配合主題:	10. 照顧個別差異:											
2. 地點安排:	5. 幼兒主導機會:	8. 探索機會:	11. 幼兒表達機會:											
3. 教具提供:	6. 師生互動情況:	9. 具創意/創作:	12. 其他:											

# 活動花絮：

設計餐盒的食材



你知道份量嗎？



我哋設計嘅餐盒，個個都唔同。



我將紫菜做頭髮。



自己做嘅餐盒真係好好味呀！



## 4.教學反思

幼稚園教育是幼兒學習的基礎，教師在設計課程時應以「兒童為本」，以輕鬆、愉快的學習環境能有效提升幼兒的學習興趣，因此以「遊戲」為學習策略能更有效地引發幼兒的學習動機、幫助他們表達情緒、促進同儕互動和建立自信。

透過計劃，不但能讓老師更加掌握遊戲教學的教學理念和功能，尤其當進行活動後，老師也體會反思也是很重要的一環。透過教學深入反思，可檢視現時課程推行的利弊，從中更有利檢視及編訂下年度的課程，這樣更能讓幼兒有效地學習。除此之外，老師透過互相交流遊戲教學的經驗，讓團隊多了解多溝通，從而提升教師的教學技巧，使教師敢於創新，摒棄舊有的教學模式，作不同的教學帶領的方式。教師亦透過共同備課，認識到如何運用3E元素強化幼兒在知識、技能及態度上基礎的學習，更能有助教師們專業發展的成長。

此外過程中老師放下主題教學的舊有模式是一個挑戰，感恩在共同備課中，老師們都願意作出嘗試及表達自己的意見，選出最適合的幼兒學習內容，並有系統地規劃、組織及發展進階的遊戲學習課程。

最後在課程領導方面，抱有開放和關懷的態度是非常重要的，以提供不同的支援、配套、適時帶領教研和反思，管理層及前線老師們的互動，給予實際具體回饋，以促進適切及適齡的新教學模式，能顯示出幼兒學習的主導及愉快學習效能。