

遊戲 **LEARN** 成長 計劃  
**PLAY** 學習 **GROW**

Quality Education Thematic Network Tertiary Education

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 2019-2020

教學資源

|      |  |
|------|--|
| 學校名稱 | 欣苗幼稚園  |
| 主題名稱 | 動物   |
| 教學目標 | <p>透過是次教學活動，預期幼兒能夠</p> <p>知識：•認識動植物公園中的動物種類、特徵和生活習性</p> <p>•認識參觀時的守則</p> <p>技能：•培養多元觀察、記錄及表達的能力</p> <p>態度：•培養遵守參觀的守則和欣賞動物的形態</p> <p>•尊重和愛護動物</p> |
| 班 級  | 低班   |
| 教學時段 | 2020年1月6日至1月17日(共兩周)   |



©欣苗幼稚園

©香港中文大學教育學院 大學與學校夥伴協作中心



優質教育基金  
 Quality Education Fund

## 主題架構圖

### 動物

課程設計理念：課程設計理念：本校課程安排根據教育局 2017 課程指引為本，配合校情及宗旨，以幼兒為中心，滿足他們的學習需要，用六大範疇作統整，使五育得以均衡發展，並啟發幼兒的潛能及創意。本年度以增加幼兒遊戲機會為重點目標，讓幼兒在參與時增加自主學習機會，從而提升自信心。

**總目標：**透過遊戲活動讓幼兒

知識

- 認識動植物公園中的動物種類、特徵和生活習性
- 認識參觀時的守則

技能

- 培養多元觀察、記錄及表達的能力

態度

- 培養遵守參觀的守則和欣賞動物的形態
- 尊重和愛護動物

**切入遊戲：**<環境>

副題一 - 探索角中放置數隻動物模型，動物園、動物生活和食物的圖片及動物書籍，讓幼兒初步模擬建設動物園。

副題二 - 放置更多物料(例：積木、不同顏色布料、廢紙、廁紙筒等)，並加入幼兒設計的規則標誌，建構動物園。

活動安排：讓幼兒自由入角建構與探索，開展活動後與幼兒一同參觀動植物公園。

副題一：(5 天)  
動植物公園的動物  
6/1-10/1

副題二：(4 天)  
愛護動物  
13/1-17/1

**學習重點：**

- 認識動物的名稱、種類和形態
- 分辨不同動物的食物及居住地方
- 懂得參觀時應遵守的規則
- 懂得運用多元感官欣賞動物的形態
- 設計參觀守則的標誌

**主要遊戲活動**

1. 動物身體對對碰(身體結構的配對)
2. 動物回家去(鳥類、爬行類和猴類)
3. 人生交差點(判斷參觀時的行為)
4. 參觀動植物公園
5. 標誌的創作和分享意念

**延伸活動：**

- 建構動物園
- 親子資料搜集工作紙(動植物公園中動物的生活習性)
- 參觀動植物公園工作紙

**學習重點：**

- 動物吃甚麼+分享記錄工作紙
- 動物食物分配(3的組合數)
- 認識動物保護自己的方法
- 培養保護動物的方法

**主要遊戲活動**

1. 動物肚子餓(大風吹)
2. 分食物遊戲
3. 探索活動(利用羽毛、皮毛)
4. 愛護動物交差點

**延伸活動：**

- 小鳥的衣裳

## 教學遊戲

|       |  |
|-------|--|
| 主題名稱： | 動物   |
| 班別：   | 低班   |
| 教學日期： | 2020年1月8日  |
| 遊戲名稱： | 動物我來了(參觀前的預備)  |
| 教學目的： | <ul style="list-style-type: none"><li>● 認識參觀時的規則</li><li>● 培養幼兒判斷思考情境的能力</li></ul>   |
| 教學內容： | <p>引起動機：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 出示遊人參觀香港動植物公園的圖片，提問幼兒想不想到公園中觀賞動物？</li></ul> <p>活動過程：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 老師與幼兒預告明天 K2 會到香港動植物公園參觀，參觀時有規則需要遵守。提問幼兒你覺得有什麼規則需要遵守？</li><li>2. 遊戲：人生交叉點<ul style="list-style-type: none"><li>● 把課室分為兩大區域，一個區域是正確區，另一區域是錯誤區。</li><li>● 出示一些情境圖片 / 老師入戲扮演(例如：餵動物吃食物 / 大聲叫動物 / 爬欄 / 拍照沒使用閃光燈等)，幼兒自己判斷情境中的行為是否正確。如正確便走到正確區，不正確便走到錯誤區。</li><li>● 幼兒判斷後，老師可提問幼兒選擇的原因：「為何情境是不正確/正確？」，如情境中餵動物吃食物時，幼兒選擇行為是正確，老師可了解幼兒背後的原因，再作引導。</li></ul></li><li>3. 總結及團討：<p>遊戲結束後，請幼兒說出參觀香港動植物公園有什麼規則需要遵守？</p></li></ol> |

## 活動相片



團討



扮演不同的動物



小領袖-發號施令

## 教學反思及成效

在主題活動中，透過不同的集體遊戲，提升了幼兒同儕間互動，一起討論和表達的機會。遊戲能讓幼兒以多元方式表達，讓較被動的幼兒亦能以適合自己的方式參與活動，提升他們的自信和自主學習的動機。

老師設計了舊遊戲新玩法，讓幼兒在進行遊戲時更容易掌握及投入遊戲，專注學習新的概念知識。簡潔易明地介紹玩法和規則並提供示範，當發現幼兒未能掌握時，老師需作出即時反思及介入為遊戲作出調整，有助遊戲和學習進行順暢。老師敏銳度亦有所提升。

在遊戲過程中，老師給予更多機會賦權幼兒，如：扮演遊戲中的主導角色(發號施令)，有更多選擇的權利，讓幼兒有更大的發展和思考空間，增強自信變得更勇敢。

遊戲中可以為幼兒進行評估，改變遊戲規則後，幼兒作出行動和回應有助老師檢視。課後團討有助鞏固幼兒課堂學習的知識，評估幼兒學習表現。評估幼兒方法也是多元化，例如：提問 / 同儕檢視 / 幼兒作品 / 工作紙等，有助老師了解幼兒的學習需要。