

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	基督教香港信義會將軍澳幼稚園
主題名稱	家庭樂融融
教學目標	知識：1. 家庭成員與我們的關係 2. 知道自己對家庭的責任 技能：1. 掌握與家人相處的技巧 2. 掌握實踐感恩的方法 3. 提升觀察、辨識、比較能力 價值觀及態度：1. 培養健康生活的態度 2. 關愛我的家人及感恩的態度
班 級	高班
教學時段	11月 25 日 至 12月14日(共3周)



# 香港中文大學教育學院大學協作中心

## 「遊戲·學習·成長」計劃 2019-2020

基督教香港信義會將軍澳幼稚園

鄧佩枝校長

洪瓏榮主任

馬瑞秋老師



# 計劃的重點：

運用3E元素，設計以「兒童為本」的遊戲活動，誘發幼兒主動學習及探究精神，促進他們全面而均衡發展。

設計遊戲

3E教學元素

Exploration(探究)  
Expression(表達)  
Empowerment(賦權)

兒童為本

總結

選材

推廣

形式

配套

隨機浮現的教學目標

## 因應課程的設計理念訂定主題總目標，將學習內容有組織地鋪陳到不同的副題

主題名稱：家庭樂融融

級別：高班(5-6歲)

**課程設計理念：**課計設計根據本園辦學宗旨，重視兒童的品德教育，啟發兒童好學、勇於求知的探究精神，發揮兒童的創意；在「孩童為本、愛心為本、美育為本」的基礎上，配合幼兒的生活經驗和能力，結合本年度關注事項，透過遊戲提昇幼兒自主學習。

**總目標：**

- 知識：
  1. 家庭成員與我們的關係
  2. 知道自己對家庭的責任
- 技能：
  1. 掌握與家人相處的技巧
  2. 掌握實踐感恩的方法
  3. 提升觀察、辨識、比較能力
- 價值觀及態度：
  1. 培養健康生活的態度
  2. 關愛我的家人
  3. 感恩的態度

# 切入遊戲 - 我的家

## 目標：

- 了解幼兒在家居環境的已有經驗
- 了解幼兒對家居潛藏危險的知識及處理態度

## 老師的角色：

- 觀察者
- 啟迪者

## 遊戲後的跟進：

- 事後團體討論及總結是日經驗

# 遊戲與環境設置的配合





# 遊戲點滴：(一)

主 題：家庭樂樂融融

級別：高班

遊戲名稱：收賣佬

玩 法：1. 預先請小朋友帶一些家居的物品回校，例如：玩具車、積木、布娃娃、衣服、廁紙筒、圖書等物品。

2. 請小朋友四人一組，聆聽收賣佬的指令找出相關的物品和數量。

團 討：1. 分享當收集物品時，不夠數量你們怎樣處理呢？

2. 當家中有剩餘的物品可以怎樣處理呢？



## 遊戲點滴：(二)

主 題：家庭樂樂融融

級別：高班

遊戲名稱：紅綠燈過馬路要小心

- 玩 法：
1. 請小朋友二人一組，一人扮演長輩；另一人扮演小朋友照顧長者。
  2. 請小朋友照顧長者一起過馬路，當老師說出：「紅綠燈過馬路要小心時」，便要停下腳步，直至到達終點。
  3. 當老師示範玩法後，邀請小朋友做帶領的角色說出：「紅綠燈過馬路要小心！」

- 團 討：
1. 分享長者的行走的姿勢和速度，是怎樣的？
  2. 你扶著長者行路時要注意甚麼呢？

# 影片分享



## 遊戲跟進：團體討論及總結經驗

- 調整學習目標
- 跟進隨機浮現教學目標

### 從觀察，發現……

- 幼兒對家中某些物品的名稱並不熟悉
- 幼兒喜歡扮演不同的角色
- 幼兒需不斷嘗試和改進遊玩方法
- 幼兒會自行加入不同的角色及物品
- 幼兒都表現非常投入和感興趣

# 在課程領導的體會與反思……

課領前的感受：

- 帶領同事在討論時，如何讓老師多作分享
- 如何將舊有的概念或思想改變，注入一些新元素

## 在課程領導的體會與反思……

課領後的反思及得著：

- 在備課前要有充足預備，例如：資料搜集與相關主題有關的資料等
- 表達要清晰
- 會議中時間的控制要合宜
- 多運用讚賞、適時的介入和引導
- 歸納彼此的分享和討論的內容

# 遊戲小點子

主 題：動物大不同

級別：高班

遊戲名稱：森林探險樂

玩 法：1. 預先在錄製動物的叫聲、風聲和流水的聲音等  
2. 在場內放置成一個小森林，如：動物、大樹、石等  
3. 讓幼兒四人一組在黑暗中歷奇並聆聽不同的聲音

團 討：1. 分享歷奇的感受  
2. 歷程中遇到甚麼聲音

# 謝謝！

