



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	聖士提反女子中學附屬幼稚園
主題名稱	胡桃夾子
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識「胡桃夾子」舞劇的情節 2. 認識西方文化(聖誕節及舞劇) 3. 懂得合作、協商、解難及創作 4. 敢於嘗試及冒險，表現自信
班 級	高班
教學時段	11月25日至12月20日(共四周)



主題架構圖

課程設計理念:據辦學團體的期望，幼兒能成為懂得欣賞自己、尊重他人及愛護社會的孩子在校本關注事項方面，學校預期本年度能提升教師觀察及評估的素養，並有效運用戶外場地，提升幼兒自主學習的能力。

總目標：

知識：	技能：	態度：
1) 認識「胡桃夾子」舞劇的情節	1) 聆聽及辨識音樂的結構 (樂器、節奏)	1) 欣賞西方文化
2) 對芭蕾舞劇有初步的認識	2) 協調身體各部分	2) 欣賞不同的藝術及表演
3) 認識「糖梅仙子圓舞曲」的節奏和特色	3) 好奇心、想像力及創造力的提升	3) 樂意幫助他人
4) 認識西方文化 (聖誕節、欣賞舞劇...)	4) 合作、協商及解難能力的發展	4) 敢於嘗試及冒險
		5) 表現具自信

切入遊戲 / 環境佈置：迷宮

階段一：幼兒在教師設計的迷宮內尋寶。

階段二：幼兒自由選擇低結構物料、積木和體能器材等，合作設置迷宮的關卡和障礙賽道，增加遊戲的挑戰性。

第一幕：
聖誕的喜悅

第二幕：
胡桃夾子之旅

第三幕：
不一樣的聖景

小標題/學習重點

- 1) 重溫聖誕節的意義 (愛與分享)
- 2) 幼兒自行佈置課室 (對學校的歸屬感)
- 3) 設計或改善聖誕遊戲 (合作、好奇心及創造力提升)

小標題/學習重點

- 1) 認識「胡桃夾子」舞劇的情節
- 2) 認識「糖梅仙子圓舞曲」的節奏和特色
- 3) 對芭蕾舞劇有初步的認識
- 4) 嘗試探索「胡桃夾子之旅」(迷宮及其他體能遊戲)(合作及解難能力的提升)

小標題/學習重點

- 1) 設計/ 優化過往的聖景表演的故事/ 模式 (融入「胡桃夾子」舞劇的情節)(想像及創作力提升)
- 2) 共同協商聖景表演的準備 (協商及組織能力提升)
- 3) 為聖景人物表演作綵排
- 4) 為聖景表演作推廣 (合作及組織能力提升)

1. 以下學習設計節錄自第一幕：聖誕的喜悅

教學遊戲

- 活動名稱：迷宮
- 教學目的：1.勇於嘗試及冒險
2.合作、協商及解難能力的發展

- 老師在聖誕樹下收到一份禮物，然後拆開，發現只有一塊小拼圖和一張提示，請幼兒透過體能活動內的挑戰，在班房協助搜集其餘 30 塊的拼圖，看看禮物是甚麼。
- 老師請幼兒幫忙拼砌 31 塊拼圖，原來禮物是一本《胡桃夾子》圖書、一隻 CD 和一套芭蕾舞服裝
- 聖誕節將快來臨了，老師向幼兒提問可以準備甚麼讓課室更有聖誕氣氛。(佈置聖誕樹和掛彩條)，還有甚麼與聖誕有關的活動 (送禮物、開派對、唱聖詩、表演聖景)
- 老師再告訴幼兒學校每年都會由高班學生擔任聖景表演，老師播放聖景的片段，讓幼兒知道有人物、服飾、道具、音樂和表演流程。
- 老師有一個聖誕願望，希望今年會有一個《不一樣的聖景》表演，稍後將會請幼兒幫忙策劃和準備。
- 在迎接聖誕來臨的日子，教師鼓勵幼兒想想他們喜歡在聖誕派對中玩甚麼遊戲，同學有很多建議，但大多喜歡刺激一點的遊戲。於是老師嘗試設計了一個黑漆漆的迷宮，讓小朋友一嘗在黑暗的空間合作完成任務的滋味。



圖一

圖一及圖二：幼兒無懼迷宮黑漆漆的環境，勇敢地進入迷宮，完成任務，可見他們具接受挑戰的精神。



圖二

- 隨後，老師再請幼兒合作建設另一個迷宮，所有迷宮的關卡均由幼兒用低結構物料搭建以增加闖出迷宮的難度。幼兒出了迷宮後，需要進入另一障礙賽道，才能到達聖誕樹掛上飾物，完成整個任務。因此，幼兒除了建立迷宮關卡外，亦需要設計一條障礙賽道。



圖三

圖三：幼兒自行計劃加建迷宮內外的環境，然後用以物代物的方式，如：用紙盒替代山洞、用膠袋替代屏風，來設置迷宮的關卡，以滿足他們「玩」的需要，從而延續遊戲。

圖四：出了迷宮後，幼兒需要經一條由他們自行設計的障礙賽道，將飾物掛到聖誕樹，才算完成整個任務，可見他們敢於接受挑戰，勇於解決困難。



圖四

2. 教學反思及成效

老師運用紙皮和黑色膠袋設計了一個迷宮。幼兒表現興奮和願意嘗試，他們自發排隊進入漆黑的環境內拿取與聖誕節有關的物品，然後尋找出口。透過總結活動，幼兒紛紛表達己見，如：「我想再玩。」、「迷宮太細，我想建一個大概！」、「我哋要加難度挑戰自己。」。老師聆聽幼兒的意見後，便讓幼兒自選器材增建迷宮及加建障礙賽道。過程中，幼兒與同伴商量用甚麼器材、數量和玩法，他們一邊玩一邊完善遊戲。老師發現幼兒在遊戲的帶動下，平日較被動或參與度低的幼兒，能主動地與同伴商討建構迷宮的方法或玩法。老師深感在遊戲的影響力下，幼兒在社交、思維、解難能力和情感發展上均有提升。相比以往老師較多主導活動，而現在是以支持者、協作者和觀察者的身分容入幼兒的遊戲中，透過觀察幼兒的對話和行為適當地介入或調節活動。從而了解每名幼兒的強弱項，讓他們展現自己的長處提升個人的形象。