

香港中文大學 教育學院 大學與學校夥伴協作中心

優質教育基金主題網絡計劃—大專院校

「遊戲·學習·成長」計劃總結分享會 (2024-2025)

大埔浸信會幼稚園 天澤邨分校

主題：歡歡喜喜過新年

2025年6月14日

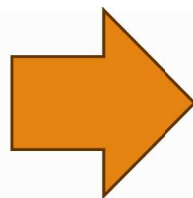


課程設計理念



參與計劃前：

- 各級一同商討
- 訂定知識、技能、價值觀/態度重點(內容廣泛、偏重知識)
- 重視教材



參與計劃後：

- 全校共同商討
- 訂定知識、技能、價值觀/態度(目標均衡、內容聚焦)
- 配合校本:幼兒生活經驗／社區特色
- 豐富遊戲
- 結合中華文化元素，建立幼兒正確價觀



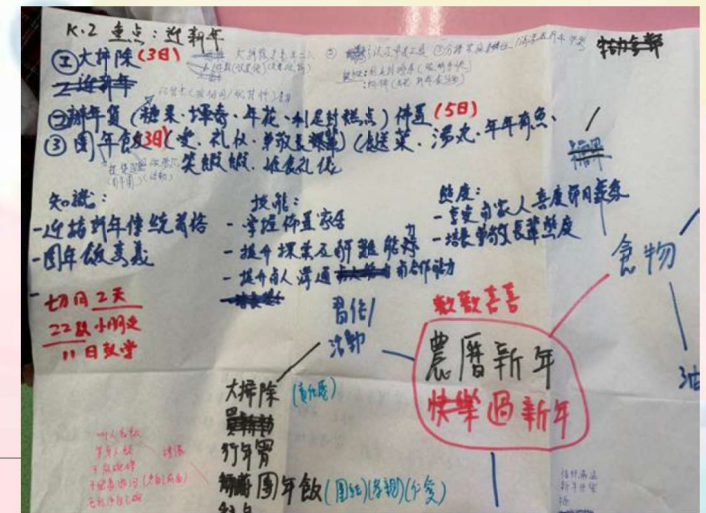
主題：歡歡喜喜過新年(K2)

總目標：

知識：認識迎接新年的傳統習俗、團年飯的意義

技能/能力：提升觀察、探索、解難、溝通、合作、協助家人完成家務的能力

價值觀和態度：享受與家人慶祝喜慶節日、培養尊敬長輩、欣賞家人付出、愛護家人的態度



主題開始前跟幼兒一起閱讀繪本《迎新年》，引起幼兒對新年主題的興趣。並在家庭角中設置一個切入遊戲，老師預先佈置成客廳的模樣(擺放桌椅、窗)，並擺放家庭成員角色牌、枱布、全盒、糖果、年花、利是封、揮春等新年用品。另外，亦擺放少量低結構物料，如：紙磚和廁紙筒及一些清潔用品和少量聖誕物品，讓幼兒在區角內自由探索，老師觀察幼兒進行活動的情況和他們的發現，然後與幼兒團討和總結在角落內遊戲的經驗，以了解幼兒的生活經驗和已有知識。

老師在遊戲中的角色

1

觀察者

2

玩伴

3

促進者
(團討)

4

環境
創設者

5

物料
提供者

觀察者/促進者/玩伴：眼明手快拍卡遊戲

觀察者

玩伴

促進者



觀察者/促進者/玩伴：利是封接龍遊戲



觀察者：

幼兒在接龍時會把利是封密鋪了，令遊戲的趣味性減少，亦很難再玩下去。

老師作為觀察者角色要具有高的敏銳度，思考遊戲在哪裡出現問題，作出反思，繼而在團討中共同討論。

觀察者/促進者/玩伴：利是封接龍遊戲



促進者及玩伴：從團討中，老師透過提問鷹架他們學習，讓幼兒一步步想到利是封只能接一邊。

~老師與他們一起玩

~趣味及難度增加了，玩起來更有挑戰性！

~當老師賦權給他們玩後，幼兒發現遊戲可加「計時」

觀察者/玩伴/促進者/環境創設者/物料提供者： 團年飯模擬遊戲



觀察者：幼兒完全達不到老師預設的「吃飯禮儀、尊重長輩、培養孝道」的目標。

老師即時改變策略

模擬團年飯遊戲



玩伴/促進者：老師適時介入，與幼兒一同玩。模擬爺爺角色一起吃團年飯。

物料提供者：老師收起了具吸引力的物品，如湯圓，令幼兒專注於「吃團年飯」，此外，老師加了椅子讓幼兒安坐吃飯，增加吃團年飯氣氛。

老師敏銳度及思考：物料增加或減少都會影響幼兒在遊戲中能否達成老師預設的目標。



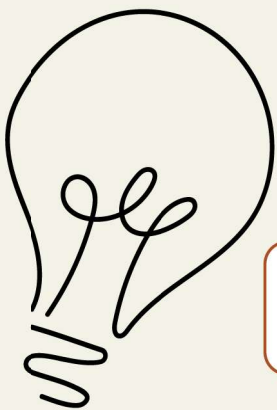
觀察者/：模擬全盒遊戲

老師在主題中沒有刻意教授全盒內的食物，只是把全盒放在切入遊戲及玩拍卡的遊戲中。

環境創設者：

觀察者：體能課與幼兒用彩虹傘，幼兒能說出不同擺放在全盒中的食物，例如：朱古力金幣、糖蓮子、糖冬瓜、瓜子及糖蓮藕等，並用肢體動作表達出來。





總結

中華文化結合遊戲

了解每個遊戲的意義

教師擔任多元角色

以前教學
鋪排

新年起源

新年食物

新年活動

祝福詞

今次鋪排

迎新年

過新年