

優質教育基金主題網絡計劃 — 大專院校
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 2024-2025
教學資源

學校名稱	香港中文大學校友會聯會順龍仁澤幼稚園
主題名稱	一個人的時候
教學目標	知識： 認識不同的情緒及產生情緒的原因、認識抒發情緒的方法、認識與同伴一起做的事情、認識與同伴相處時的磨擦及解決方法、認識欣賞及關懷自己的方法、認識關心和鼓勵同伴的方法 技能： 能運用正面方法抒發情緒、辨別自己／他人的情緒、找出自己值得欣賞之處、向同伴表達關心和鼓勵、應用與人相處時的技巧 態度： 願意用說話表達需要及感受、願意接納自己及他人的情緒、珍惜與同伴相處的時光、樂意表達對自己及同伴的關心及鼓勵
班 級	K3
教學時段	20/12/2024 至 24/01/2025（共 4 周）

主題架構圖

主題名稱：一個人的時候

班別：幼高班

推行日數：15 日

總目標：

知識：認識不同的情緒及產生情緒的原因、認識抒發情緒的方法、認識與同伴一起做的事情、認識與同伴相處時的磨擦及解決方法、認識欣賞及關懷自己的方法、認識關心和鼓勵同伴的方法

技能：能運用正面方法抒發情緒、辨別自己／他人的情緒、找出自己值得欣賞之處、向同伴表達關心和鼓勵、應用與人相處時的技巧

態度：願意用說話表達需要及感受、願意接納自己及他人的情緒、珍惜與同伴相處的時光、樂意表達對自己及同伴的關心及鼓勵

切入遊戲：

心「聆」的聲音

在課室及大區角設置不同的區域，讓幼兒體驗不同抒發情緒的活動，如傾訴區、發洩區（動／靜）、分享區、笑笑小電影區。另外幼兒可根據每天的心情夾上不同的心情牌。

副題一：
情緒管理員

副題二：
那些年我們在一起的日子

副題三：
欣賞你，欣賞我

(一)學習重點

知識：認識不同的情緒及產生情緒的原因、認識抒發情緒的方法

技能：能運用正面方法抒發情緒、辨別自己／他人的情緒

態度：願意用說話表達需要及感受、願意接納自己及他人的情緒

(二)主要遊戲活動

1. 忍笑大賽「笑豔滿頰幼」
老師和幼兒準備會引人發笑的物品或方法帶回學校進行比賽，老師亦會事先

(一)學習重點

知識：認識與同伴一起做的事情、認識與同伴相處時的磨擦及解決方法

技能：應用與人相處時的技巧

態度：珍惜與同伴相處的時光

(二)主要遊戲活動

1. 一個人的時候
幼兒需要一整天都自己獨自進行不同的活動，例如進行自選活動、完成小任務等，體驗一個人做事的感覺

(一)學習重點

知識：認識欣賞及關懷自己的方法、認識關心和鼓勵同伴的方法

技能：找出自己值得欣賞之處、向同伴表達關心和鼓勵
態度：樂意表達對自己及同伴的關心及鼓勵

(二)主要遊戲活動

1. 與我的對話
邀請幼兒說出欣賞自己的

副題一：
情緒管理員



錄製幼兒的笑聲。幼兒需要在限時內忍耐，在限時內成功忍住笑意的視為勝出，帶出引人發笑或聆聽別人開心的事情時，也可以為自己帶來歡樂。

2. 恐怖神秘箱

在課室設置一人神秘箱和二人神秘箱，箱內放置不同的物品和恐怖小道具，幼兒每次可獨自玩/與同伴一起摸。幼兒需要摸出神秘箱內的物品，並猜測是甚麼。

副題二：
那些年我們在一起的日子



2. 兩個人的時候

老師將幼兒分成二人一組，他們需要一整天都以小組形式進行不同的活動，例如進行自選活動、完成小任務等，體驗每個活動都與同伴一起進行的感覺

3. 找物品

老師將幼兒分成 3-4 人一組，每組幼兒需要根據清單上所顯示的要求合作找出不同的物品，每位幼兒都需要參與其中

4. 我們的紀念冊

幼兒製作屬於自己的紀念冊，並請其他幼兒在紀念冊上簽名

副題三：
欣賞你，欣賞我



地方，例如有進步的事情、做得好的行為。幼兒需要改進的地方，其他幼兒聽後需要對該幼兒說出鼓勵的說話

教學遊戲

主題：一個人的時候

班別：幼高紫班

上課日數：共 15 天

教學目的：

1. 能說出鼓勵／安慰別人的說話
2. 能分享當同伴感到不開心時的解決方法

教學內容：

引起動機

- 與幼兒閱讀故事《不可能的比賽》，提問幼兒認為哪位動物會勝出。兔子和烏龜最後分別用了什麼方法完成比賽？
- 邀請幼兒分享自己的想法和說出幫助動物的方法。

發展

- 與幼兒討論在進行活動或比賽時，同伴因為輸了而感到不開心時，有什麼鼓勵的說話可以向同伴說。
- 邀請幼兒分兩邊排隊(例如男和女)，然後進行《情緒包剪揼》。
- 遊戲玩法：兩邊幼兒排隊進行包剪揼，當其中一位幼兒贏了的時候，需要對輸了的幼兒說出一句鼓勵的說話或動作。

總結

- 提問幼兒進行遊戲時的感受。
- 邀請幼兒自選時間也可以與其他幼兒進行《情緒包剪揼》，並將學過的鼓勵說話或動作再次運用。

教學反思及成效

幼兒的學習表現：幼兒在閱讀故事《不可能的比賽》後，能分享兔子或烏龜會勝出的原因，並嘗試說出幫助動物的方法。幼兒在進行《情緒包剪揼》遊戲時投入，部分幼兒能夠將課堂中討論出的鼓勵說話或動作運用出來，其他幼兒也更容易接受輸贏。

具體建議及跟進：由於只分兩邊排隊進行遊戲的輪候時間過長，每位幼兒可遊玩的次數較少，因此建議當所有幼兒都排隊進行過一次遊戲後，可按情況讓他們在班上自由邀請不同幼兒再次進行《情緒包剪揼》。此外，也可留意故事引入活動及遊戲的時間分配。