

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	真理浸信會碧濤幼稚園·幼兒園
主題名稱	我們這一家
教學目標	知識： 1. 認識不同家庭成員 2. 描述不同的情緒 3. 知道影響情緒的原因 技能： 1. 掌握與家人相處的方法 2. 學習正確表達情緒的方法 態度： 1. 培養關愛家人的態度 2. 傳承愛的文化
班 級	K2
教學時段	2024 年 11 月 4 日至 11 月 22 日(共 3 周)

主題名稱：我們這一家

課程設計理念：課程設計根據本校的辦學宗旨為基督教教育及以幼兒為中心，秉承基督愛人的精神，以幼兒第一身角色出發，且按照幼兒的能力及興趣而設計具趣味性及啟發性的活動，讓幼兒愉快學習中同時培養他們自發性、獨立思考和運用知識的能力。另外，配合本年度關注事項為以繪本及遊戲教學，運用繪本開展相關的遊戲教學，將遊戲融入主題教學中，透過多元活動引發幼兒學習興趣。

總目標：

知識：認識不同家庭成員、不同的情緒及影響情緒的原因。

技能：掌握與家人相處的方法及正確表達情緒的方法。

態度：培養關愛家人的態度及傳承愛的文化。

切入遊戲：模擬的家

老師初時先在區角內貼滿客廳的圖片，並放置一些低建構環保物料及與情景相關的物品，例如書包、校服等，讓幼兒自由探索進行遊戲，老師從旁觀察，了解幼兒的前設知識和生活經驗，最後進行團討和總結，看看他們會否能把從客廳擴至其他家中房間。此外，配合繪本的進度適時加入小桌子及小娃娃，看看他們平時在家與家人相處模式及培養同理心，如何照顧家中的病人。

副題一：
回到這一家

學習重點：

1. 知道不同的家人稱謂
2. 認識家庭不同的組合
3. 觀察家人的不同行為

副題二：
愛在這一家

學習重點：

1. 知道家人的愛
2. 認識不同的情緒及宣洩情緒的方法

學習重點：

1. 知道真實家庭的日常生活實況
2. 認識不同的情緒及宣洩情緒的方法

遊戲活動：

1. 「家家 mix and match」

幼兒各自帶上一個家庭角色掛牌，例如爺爺、爸爸、兒子等。以「糖痴豆」遊戲形式進行，幼兒先聽從老師的指示，作不同的家庭組合，成功配對後請幼兒一起手拖手，然後蹲下來，如此類推。

遊戲活動：

2. 「猜猜我的家人在做什麼」

幼兒進行「以訛傳訛」遊戲，每組約4人，請一位組員留下來與班內的幼兒分享其家人或繪本中角色在家會做什麼事，其餘組員在門外等待；當該位幼兒分享後，請門外等待的幼兒回來進行遊戲，全組幼兒面向同一個方向，及以直線排隊，分享之幼兒需排在最後，向前一位幼兒做動作後，再向前傳給另一位幼兒，直至最後一位幼兒，最後一位幼兒需要說出該行為在做什麼，如此類推。

遊戲活動：

1. 「我愛這一家」

請幼兒回家完成工作紙，拍攝或攝錄他們如何回報家人的照料，例如替家人按摩，日後作分享。

遊戲活動：

2. 「齊齊分享」

老師展示不同的情境，然後幼兒表達有什麼感覺，並選擇一種顏色的波波池彩球代表他們的心情。

遊戲活動：

3. 「記憶球滾滾滾」

幼兒一起製作低結構物料輸送帶。數位幼兒輪流抽不同情景，並以顏色表達情景所呈現的情緒，並利用句式卡說出「我感到（生氣）。」然後把該顏色的記憶球放進運輸帶，運至終點。

遊戲活動：

「Home Sweet Home 家訪活動」

透過家訪活動，讓幼兒認識真實家庭的實況及運作，更深刻體會及豐富幼兒的生活經驗。同時，他們能學習探訪別人家庭遵守的規則。

教學遊戲

級別：低班

主題：我們這一家

分題：切入遊戲

目的：

(1) 發揮創意建構客廳或家中其他房間

(2) 享受參與團討過程

(3) 增強幼兒的觀察力

教學活動	內容
主題活動	<u>(一)主題活動</u> <u>引起動機</u> 老師請幼兒分享回家後會做些什麼事情，會在家中哪個位置進行，從中讓幼兒了解家中不同房間及其用途。 <u>切入遊戲</u> (過程中，老師可拍照紀錄，如幼兒展現出前設知識和生活經驗，老師可將它紀錄下，待團討之用。) 1. 老師預先準備書包、舊校服、客廳佈置圖片、低結構物料及顏色筆，讓幼兒發揮創意建構客廳或家中其他房間。 2. 幼兒熟習後，老師可配合繪本內容，預先把加入小桌子作飯桌，把在娃娃角不必要的物品取走。 3. 此外，老師手持一個小男孩/小女孩手偶，告知幼兒娃娃角有人病了，提問他們會怎樣做，最後把手偶放置在娃娃角中，讓他們在自選時間扮演如何照顧，例如如果加入床以便照顧、如何製作一張床等。 <u>團討</u> 1. 當中老師可根據幼兒的遊戲情況來提問，從而了解幼兒的已有知識。老師可以從時、地、人、事、物及開放式問題來提問。



幼兒利用低結構物料，建設了客廳，當中有鞋櫃、沙發、吸塵機等。



幼兒分享經驗及發揮創意，為「病人」提供有圍欄的床，讓它安睡。

切入遊戲



媽媽話飲蘿蔔湯，身體會快啲好！



你唔舒服，唔駛驚！我哋嚟陪你！



佢發燒喇！我哋要幫佢貼退熱貼！

教學反思及成效

通過切入遊戲中，均能促進他們全人發展的學習目標，根據布魯分類法 (Bloom' s Taxonomy)——從低至高層次包括「記憶」、「理解」、「應用」、「分析」、「評鑑」及「創造」六種層次。從團討中，老師發現幼兒均能達到以上的不同層次，例如記憶——幼兒生病時媽媽曾提供蘿蔔湯，可加快痊癒；分析——幼兒亦展現了他們對事情的分析能力，例如他們會選擇先照顧「病人」，才進行模擬做家务及娛樂；創造——幼兒擔心「病人」睡覺時會不慎跌出床，他們運用創造力創設了圍欄保護「病人」。

總概而言，整個切入遊戲貫徹了 3E(Empowered, Explorative, Expressive) 元素，達至學習目標，發揮創意建構客廳或家中其他房間，享受參與團討過程，並讓幼兒體現高層次的思考模式。