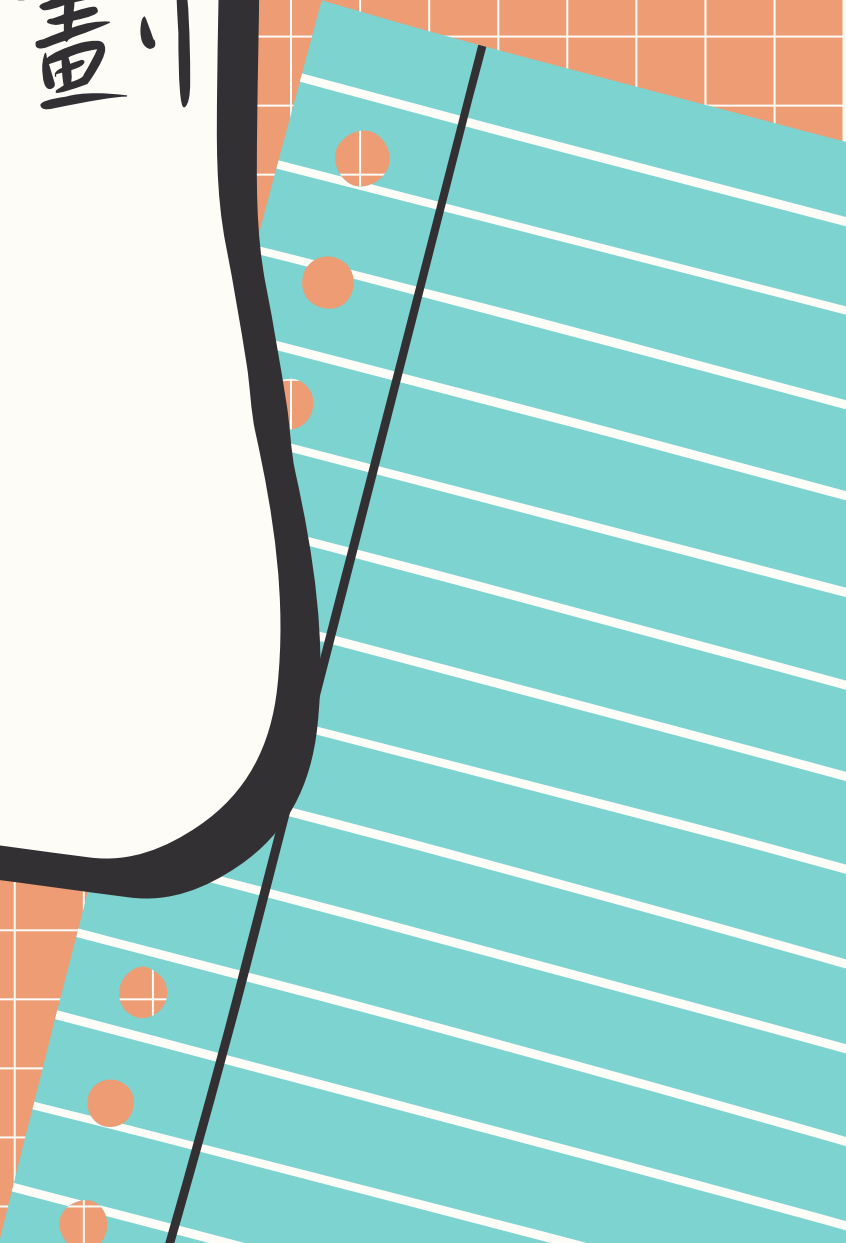
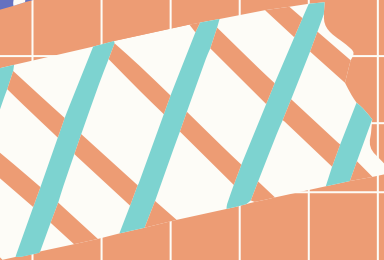
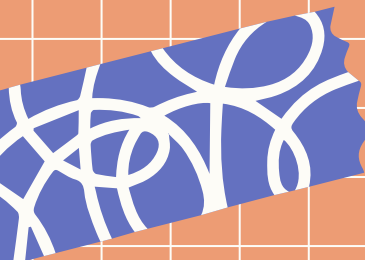


基督教香港崇真會安頌幼稚園

「遊戲。學習。成長」計劃

低班

家庭學習主題



備課～家庭主題

《家裏的小風波》

- 更完善課程的設計
- 加入更多的遊戲元素
- 環境區角遊戲的建議



遊戲教學活動

切入遊戲
家庭角

家校協作
抱抱卡

親子遊戲

家校協作
家務
小幫手

愛心曲奇

切入遊戲：家庭角

幼兒從遊戲中理解到：

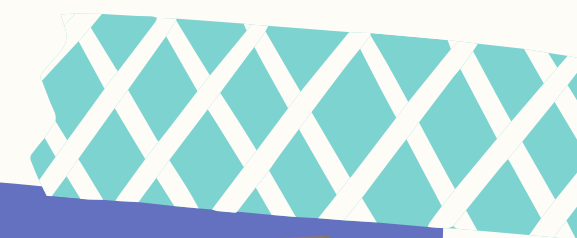
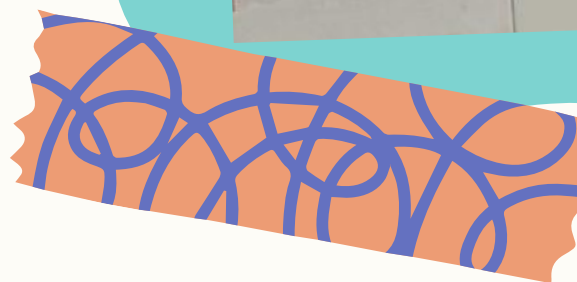
- 家人為我做的事情
- 一家人一齊做的事情
- 我可以為家人做的事情



帶出幼兒與家人的關係

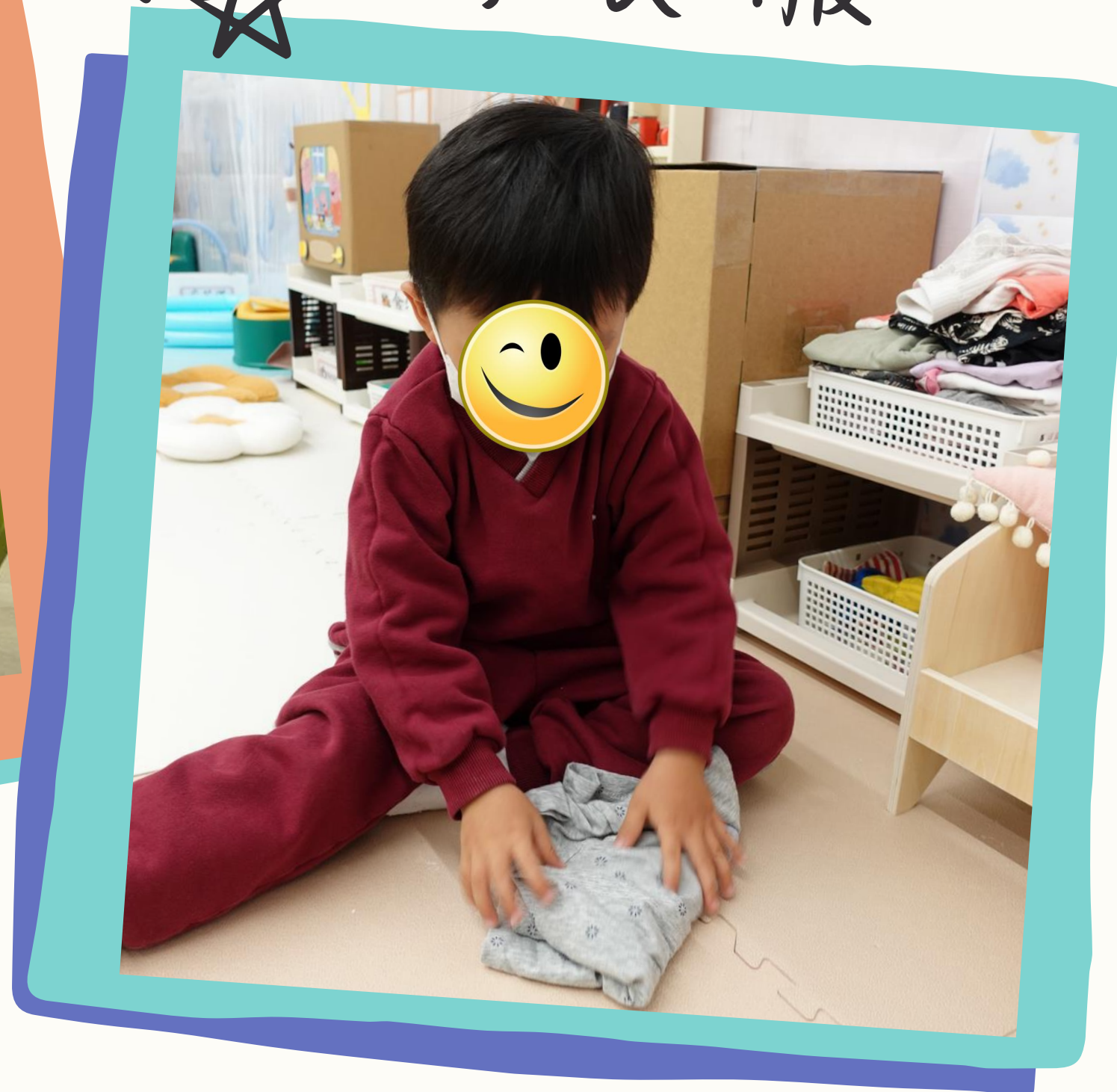


☆☆互相照顧



課堂遊戲延伸至家庭角

☆☆☆☆ 摺衣服



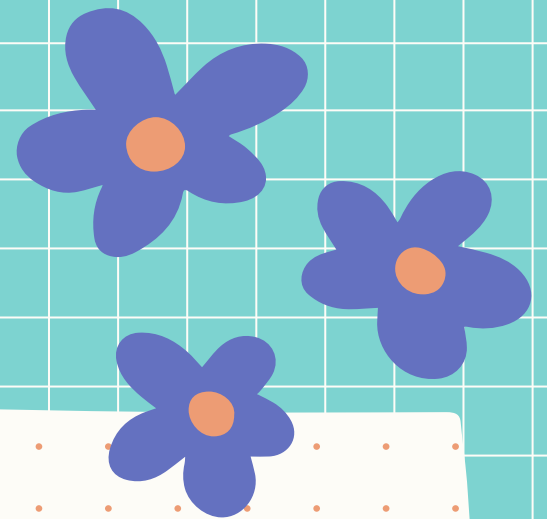
家校協作：家務小幫手



團討：令家人開心的方法



表達愛意：愛心曲奇



團討： 與家人的相處時會遇到的事情 (衝突/意見不同)

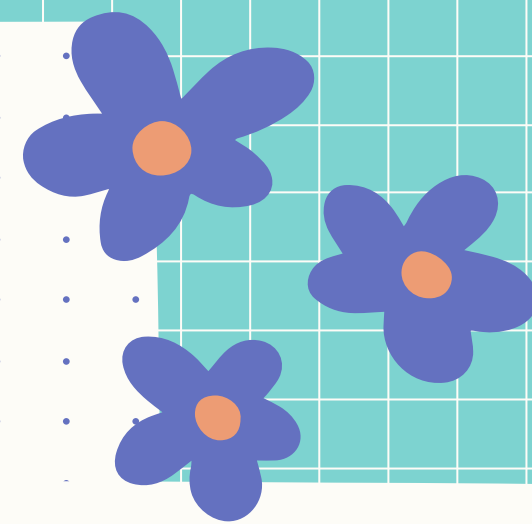


- 睇太多ipad令媽媽生氣
- 透過團討想出解決的方法



親子遊戲

手指摔角



黑白反手



反思和得著 3E教學元素

賦權 (EMPOWERMENT)

幼兒能自主選擇，更勇於表達，更有自信心，且增加了於活動的投入度。

探索 (EXPLORATION)

讓幼兒親身參與，嘗試用不同方法解決問題，進一步提升幼兒間的互動。

表達 (EXPRESSION)

讓幼兒透過團討，表達心中所想，幼兒在說話及行為變得更主動。

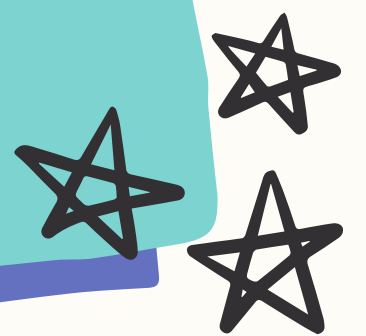
反思和得著：幼兒層面

全人發展-品德情意：

幼兒明白做哪些行為
會令家人感到高興或
生氣。

全人發展-群性發展：

幼兒在遊戲中角色扮演
，明白家庭成員在家中
的分工，也明白成員間
需要互相合作。



反思和得著：教師層面

瞭解遊戲教學的觀察與評估：

以往的教學較少於課後進行團討，計劃的介入提醒了應多給予機會幼兒表達己見。

課程規劃及設計：

將遊戲融入區角，幼兒能從中學習關於家庭的知識，學習到如何與他人相處；亦設計了許多家中活動，提升幼兒的參與度。

反思和得著：家長層面

讓家長對遊戲教學有更多的瞭解並配合學校的發展：

家長期望課程集中在知識層面，但校方希望讓家長明白品德情意的重要，也讓家長知道如何向幼兒表達愛意。



Thank you