



路德會杏花邨幼兒園
香港路德會社會服務處

Heng Fa Chuen Lutheran Day Nursery
Hong Kong Lutheran Social Service, LC-HKS

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至2025



KG 200

路德會杏花邨幼兒園

主題：美味的食物

級別：K3



美味的食物

切入遊戲

- 佈置：茶樓背景、一家人飲茶的情景
- 材料：枱、枱布、茶樓的中式餐具、蒸籠、點心紙、低結構物料(紙盒、紙筒、水果網、鐵罐、紙張及文具)、點心車、圍裙
- 角色：侍應、茶客(如：家人、長輩)
- 教師角色：觀察者(點心烹調方法分類、對點心的認識及進食的經驗、中式餐具的使用情況)

副題1：點心

遊戲1「點心轉轉轉」

- 辨別傳統點心與非傳統點心
- 辨別傳統點心的名稱和特徵



第1層次的玩法：

- 每位幼兒手持蒸籠，蒸籠內放有傳統及非傳統點心。
- 幼兒在音樂播放時圍圈行走，音樂停時打開蒸籠。
- 抽中傳統點心坐下來扮吃，若抽中非傳統點心，下一局再抽，玩4-5回合。
- 團討及總結

第2層次的玩法：

- 親子問卷工作紙，分享曾吃過5-6款中式點心的經驗。
- 幼兒繪畫吃過的點心，把點心圖畫放入蒸籠，重複點心轉轉遊戲。

遊戲2「茶樓飲茶」

茶樓有甚麼茶飲，展示常見的茶葉，觀察沖茶及未沖茶的茶葉外型變化及顏色變化。

副題2：團年飯

遊戲1：

跟老師指令用肢體合作扮演團年飯的餸菜材料
(例如：蝦蝦大笑…)

遊戲2：團年飯的禮儀

模擬進食團年飯，商討食團年飯的過程，如：
準備用餐、分發餐具、叫人食飯、收拾餐具。
老師參與，與幼兒一齊食團年飯。



副題3：珍惜食物

遊戲1：

先用繪本或情景卡判斷是非及討論。

遊戲方面可設計棋類遊戲，在棋盤上由幼兒設計情景及繪畫圖片。



亮點：培養幼兒的解難能力
提昇幼兒的創造力
增加幼兒的學習動機
實行跨區角



風箏酒樓





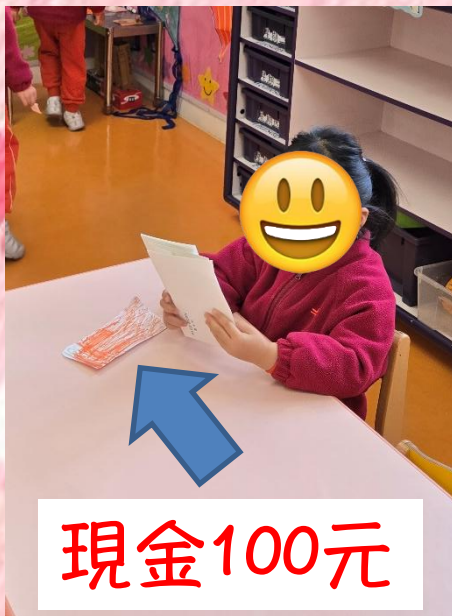




風箏酒樓

(創意道具)







風箏酒樓

(跨區角)







教學反思及成效

課程 / 教學設計：

備課時有助釐清概念，例如：在「食物 / 農曆新年」單元中，過往著重於農曆新年的內容，多偏向新年的食物，現改良至食物的篇幅較多，各級有多層次和有深入的食物知識。

設計教學活動時，焦點必需要配合宗旨、辦學理念、關注事項一定要連貫。每年的關注事項有所調整，所以教案亦需要更新，否則不夠切合校本理念和特色，改善了老師只按主題的角度出發。

編排活動前，先檢視幼兒有何生活經驗，檢討其適切性和趣味性，並因應經驗調整活動內容。



遊戲教學方面

- 遊戲較前有連貫性，老師會因應幼兒的情況進行深化，並應用鷹架的理念。
- 過往的遊戲老師參與及主導教多，現在改變角度多做觀察幼兒表現，帶領團討及進行反思。
- 老師在切入遊戲中，先觀察幼兒已有知識和生活經驗，發現幼兒不熟悉的事物和知識，以及可用價值觀方面進行觀察和評估，整合後才開展教學，有助更全面了解小朋友。



總結 - 3E賦權、環境、表達：

- 老師在賦權方面做得比較好，鼓勵幼兒多自行解決。從遊戲中可看到幼兒的真性情，更了解他們的特質，如：幼兒的相處、態度、處事方法，亦有助於評估及與家長溝通。
- 最欣賞幼兒的創意和探究能力，他們能因應遊戲的情景和需要，製作相關的物資應用及進行互動。
- 表達方面，幼兒很喜歡做老闆，即使有同學勸退，表示就算做清潔工也要留低。
- 在環境設計及遊戲情景，誘發幼兒的內在需要而自主學習，如：寫角色名、製作圖工、識數、群性發展、協商、解難等。





Thank You