

優質教育基金
公帑資助學校專項撥款計劃
乙部：計劃書

計劃名稱： 繪本探索樂無窮	計劃編號： 2019/0136 (修訂版)
-------------------------	---------------------------------

學校名稱：鄰舍輔導會粉嶺幼兒園

直接受惠對象

(a) 界別： 幼稚園 小學 中學 特殊學校 (請在適當的空格加上✓號)

(b) 受惠對象: (1) 學生: (88) (K1-K3); (2) 教師: (11); (3) 家長: (88);
(4) 其他: 區內家庭(100)

計劃時期: 10/2020 至 11/2021

1. 計劃需要

1.1	計劃目標	透過繪本故事創設愉快的學習場景，讓幼兒在豐富的場景中藉遊戲及探索提升他們的自主學習能力。
1.2	創新元素	<p>學校推行繪本教學已3年多，繪本更能引起幼兒的學習興趣。幼兒不用在老師的特定主題下局限想像和探索，幼兒可按故事的情節及角色的性格及遭遇去發揮自己的創意。</p> <p>今次計劃希望將現有的學習角配合繪本內容設計成不同的場景，並加入多感官的探索去提升幼兒的自主學習能力。繪本中常有的場景，包括大自然、家庭及遊樂場，將這些場景設計成不同的趣味學習角(大自然區、幻想世界、體能遊戲區)，並加入多感官的探索元素。讓幼兒在場景內能用生活經驗、已有的經驗去自由探索，從而提升自主學習能力。</p>
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<p>學校是一間長全日的幼兒園，有充足的時間讓幼兒進行遊戲探索。此外，學校已推行繪本教學多年，幼兒及家長重視及享受閱讀，了解繪本學習有助幼兒的多方面發展。</p> <p>教師在2018-2019年度的學期評估及教學反思中，看到幼兒在自主學習能力方面有進步空間，因此本校希望發展繪本及自由探索方式的遊戲學習，並進行相關的場地及設施優化，讓幼兒在學習活動當中，進行探索，提升自主學習能力。</p> <p>此計劃配合學校發展計劃及關注事項中發展繪本及遊戲學習的有關方向。</p>

2. 計劃可行性

2.1	計劃的主要理念/依據	<p><<幼稚園教育課程指引>>(2017)指出，自由探索是遊戲的重要元素之一，是幼兒有效學習的催化劑，能維持及增強他們的專注力和學習興趣。建議包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 配合課程目標及內容，因應幼兒的生活經驗、興趣和能力，設計各式各樣的遊戲，為幼兒提供輕鬆及有成效的學習經歷。 ● 創設有利於遊戲的安全環境，靈活協調各班級參與遊戲的時間，善用課室興趣角、大肌肉場地等設施，讓幼兒能在活動區域自由走動。 ● 讓幼兒在自由遊戲中，因應自己的喜好、能力和生活經驗，選擇各式各樣的玩具、邀請玩伴及設計遊戲的玩法，以增加遊戲的趣味，盡情表達感受和探索身邊事物。 <p>在幼兒的學習過程中，本校希望提供不同的學習環境及資源給幼兒，增加他們的學習多樣性，此外提供不同的培訓給教師和家長，讓幼兒無論在學校及家中</p>
-----	------------	--

		<p>也能處於相近的學習環境。</p> <p>繪本常有的場景：設立不同的場景，加入五感的元素讓幼兒在遊戲中學習。配合學與教，啟發幼兒平面與立體空間、顏色造型概念，訓練手眼協調、大小肌肉等。訓練幼兒的自學能力。按幼兒年級和能力，進行平行遊戲、聯合遊戲、合作遊戲。</p>
2.2	申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經驗/條件/設施	<p>本校一直以多角度提升幼兒的學習多樣性及品德情感培育。</p> <p>繪本閱讀：</p> <ul style="list-style-type: none"> 學校的教師團隊對繪本閱讀有一定程度的認識，此計劃亦配合學校發展計劃。本校推行繪本學習已踏入第三年，教師已備有關技巧之餘，家長們亦十分支持及認同繪本教學所帶來的轉變。 <p>遊戲教學：</p> <ul style="list-style-type: none"> 學校於18-19年參加了教育局到校專業支援服務的“推動從自由遊戲中學習”。(全校一半老師) 學校於19-20年參加了中大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。(沒有參與以上計劃的另一半老師) 參與以上計劃的兩批老師透過分享會，互相交流兩個計劃的內容及得著，令全體老師能利用繪本全面推行遊戲中學習。
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	<p>校長及主任角色：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 領導教師共同制定校本繪本課程目標和發展計劃，凝聚共識。 2. 定期與教師共同備課及檢視教學進程。 3. 透過課程檢討問卷調查結果、收集教師對幼兒在語文學習及個人成長的表現評估。 4. 與教師共同擬定是次計劃的框架及內容，訂出焦點小組的成員名單。 5. 定期與小組成員進行會議並進行觀課，以監察整個活動的成效。 6. 為老師尋找外界資源及提供支援 7. 搜尋外間繪本資源，供校內老師參考。按老師的選擇採購繪本。 8. 報價、購買及籌備家長講座／教師工作坊中的外聘導師服務。 <p>教師角色：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解學校課程推行的理念和方向，利用繪本故事培育幼兒的品格。 2. 營造愉快和喜愛學習的氣氛，鼓勵幼兒間的互動、互學，並給予幼兒適時的引導，以激發幼兒的學習興趣和信心。 3. 適時給予幼兒正面的回饋，鼓勵反思，從中學習和成長。 4. 參與合作伙伴定期的會議，共同檢視活動推行的成效。 5. 按工作時間表，在校內推行活動並觀察幼兒學習表現。 6. 活動完結後，檢視活動推行的成效和新學年的跟進工作。 7. 按幼兒的需要，選取合適的繪本。
2.4	家長的參與程度	不適用
2.5	計劃協作者的角色	不適用

2.6 推行時間表

推行時期 (月份/年份)	計劃活動
2020年10月	<ul style="list-style-type: none"> 報價及購買相關資源
2020年10月-12月	<ul style="list-style-type: none"> 建立有遊戲及探索元素的學習環境 教師培訓工作坊及教師分享會
2020年10月-2021年8月	<ul style="list-style-type: none"> 推行校本繪本學習活動 趣味學習活動 全校繪本遊戲日

2021年8月	<ul style="list-style-type: none"> 區內繪本遊戲日
2021年9月-11月	<ul style="list-style-type: none"> 全校共同檢討計劃成效，商討下學年延伸推行 研究可持續性，包括學校的繪本閱讀及遊戲教學發展

2.7 計劃活動的詳情

a. 學生活動

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
校本繪本學習活動	受惠對象：K1 – K3幼兒 按繪本的故事情節與幼兒進行學習活動。然後延伸到不同的學習角，讓幼兒在自由遊戲時間探索。 (請見附件一教案)	上下學期各4本繪本。每本推行時間4至5星期，每星期3至4節。 學習活動 K1:20分鐘 K2:25分鐘 K3:25分鐘	全校教師	1. 提升幼兒的自主學習能力 2. 幼兒從繪本學習
趣味學習活動	受惠對象：K1 – K3幼兒 自選時間內以繪本為設計背景，建立具探索元素的學習區，例如大自然區、幻想世界、體能遊戲區及閱讀區並加入感官元素，延續在繪本學習活動所學的內容，在區角內自由探索，提升幼兒的自主學習能力之外，亦可訓練幼兒自主獨立，包括領取材料、分組、團體創作、歸還材料等。	按各班的自由遊戲時間，每天進行。 K1:90分鐘或以上 K2:105分鐘或以上 K3:105分鐘或以上 *不包括學習活動時間 (見附件二時間表)	全校教師	1. 提升幼兒的自主學習能力 2. 幼兒自立性有所提升。 3. 培養幼兒喜愛閱讀
全校繪本遊戲日	受惠對象：K1 – K3幼兒 K1-K3用一本已授的繪本作延伸，將全校劃分為不同的遊戲區，幼兒可自由選擇繪本的角色，代入故事情節，透過不同的遊戲區去自行決定故事的發展和故事的結局。遊戲區包括體能遊戲、美藝活動、探索空間等，幼兒在區內透過與環境互動去自由探索，老師透過觀察及回饋時間去鞏固及記錄幼兒經驗。 因為遊戲區要滿足混齡學習的元素，所以每個區域會放置K1-K3三個年齡層的物料。推行模式如下： 繪本名稱：小雞過耶誕節 運用上述繪本作為延伸，於全校繪本日當天告訴幼兒復活節快到了，小雞要準備過復活節，然後與幼兒簡單地重溫故事內的情節及介紹三個遊戲區：市集、家中和雪地。然後請幼兒戴著小雞帽去不同的遊戲區準備慶祝復	舉行1天，全日進行。 上午120分鐘以上； 下午60分鐘或以上	全校教師	1. 提升幼兒的自主學習及解難能力 2. 培養創意思維 3. 混齡學習，年長的學習照顧年幼的幼兒

	<p>活節。</p> <p>遊戲區一（市集），市集內擺放不同的貨物，價錢牌上分別貼上價錢及顏色貼紙，不同年級的幼兒按能力進行買賣遊戲。例如：K1的幼兒用顏色積木配對價錢牌上的貼紙，K2及K3的幼兒用假錢幣進行簡單的加減運算。幼兒亦可選擇做店員，按顏色、特徵去分類貨品。</p> <p>遊戲區二（體能遊戲），小雞們要幫媽媽將貨物運回家中，幼兒用不同的器材或大肌肉設施去運送。K1的幼兒可用低結構器材，如大積木、紙箱等去運送。K2/K3的幼兒可用輔助工具例如：繩、拼砌器材等去運送。</p> <p>遊戲區三（美藝區），小雞們要將客廳佈置及設計復活蛋。區內準備粗蠟筆、油粉彩及水彩及不同的畫具，幼兒可按自己能力或透過模仿去嘗試，並在牆上進行繪畫。設計復活蛋方面可提供顏料、黏貼物料等讓幼兒按自己能力去用不同技巧設計。</p>			
--	---	--	--	--

b. 教師培訓

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/ 模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	受聘人員 (包括：角色、講者/ 導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
教師分享會	<p>受惠對象：全校教師、主任及校長</p> <p>兩組分別參加了教育局及香港中文大學教育學院 大學與學校夥伴協作中心分別舉辦的培訓計劃的老師互相分享計劃的內容及技巧包括老師在遊戲中的角色，設計遊戲課程的技巧並討論如何將得著有效運用在幼兒學習上，從而達到提升自主學習能力的目標。</p>	1節，共3小時	本校教師	1. 老師能掌握兩個計劃的內容及技巧包括老師在遊戲中的角色，設計遊戲課程的技巧並討論如何將得著有效運用在幼兒學習上，從而達到提升自主學習能力的目標。
教師工作坊(一)	<p>受惠對象：全校教師、主任及校長</p> <p>邀請外間導師為教師進行有關遊戲的培訓。雖然本校一直推行遊戲中學習，老師亦有合資格的師資培訓。但學校超過八成的老師有十年以上的經驗，以往的師資訓培未必涵括繪本教學結合遊戲，加上時代進步，幼兒的能力及所接觸的事物與以往不同，所以仍需培訓去增加老師如何將繪本結合遊戲從而提升自主學習能力。</p>	1節，共3小時	外聘持學位或以上學歷的導師，需有五年以上學前教育經驗，從事與幼兒或遊戲有關的工作五年或以上，有培訓幼稚園老師經驗達三年	<ol style="list-style-type: none"> 按幼兒能力及興趣設計不同的遊戲 能運用發掘不同物料供幼兒在遊戲中探索 加強老師將繪本教學結合遊戲，從而提升自主學習能力

			以上。	
教師工作坊(二)	受惠對象：全校教師、主任及校長 繪本教學在本校已推行多年，但老師設計的內容較側重在德育的培養或情緒發展。沒有充分利用繪本多元化的內容。 邀請外聘導師加強老師如何利用繪本去推行音、體、美教育，例如：繪本的充滿色彩有趣的視覺畫面，與豐富美麗的文字內容，都是推動美感教育的元素。	每次3小時，共2次	外聘持學位或以上學歷的導師，需有培訓幼稚園老師經驗達三年以上，對美感培育有超過十年經驗。	1. 了解如何利用繪本發展音、體、美的學習範疇。 2. 如何結合幼兒的學習經驗及音、體、美範疇設計學習活動 3. 加強老師認識音、體、美的主要元素。

c. 設備

	建議購買的設備詳情	該項設備如何有助達成計劃的目標及如適用
	閱讀區	學校的共用空間
1	- 雙層圖書櫃兩個連小樓梯	在學校建設一個以繪本故事作背景的舒適區域，讓幼兒享受閱讀的樂趣並自主自在的選擇自己喜愛的繪本。各班每天有90分鐘以上的自選時間，所以預計使用率達80%以上。
	繪本教育配套	學校的共用空間
2	- 不同種類的K1-K3繪本100本 (教學時間及校內幼兒閱讀用)	-放置閱讀區內讓幼兒自由選擇(各班每天有90-105分鐘以上的自選時間，所以預計使用率達80%以上。)
	趣味學習角(大自然區、幻想世界、體能遊戲區)	學校的共用空間
3	- 創作牆 (約1,800mm x 600mm) - 活動背景大圖 - 攀登遊戲設施 - 感官器材(感應燈、觸角板、發聲教材及嗅覺教材等) - 大自然探索用具及素材，如木材、石頭等及放大鏡等工具	創作牆具備磁貼、繪畫功能，幼兒可隨時創作故事及利用已有的磁貼創作故事。 -活動背景大圖，幼兒可按故事場景隨意更換活動背景，例如森林、海洋及沙灘等背景 -攀登遊戲設施-可自由組合的組件，按故事情節讓小朋友自由拼砌。例如模仿繪本故事常出現的大樹，方便幼兒投入角色亦可做到不同範疇的綜合(體能、語文等) -感官器材-舉例在感應燈上貼上水果圖片，按故事內容，猴子要找香蕉吃，當感應燈亮起時幼兒便按下。發聲教材例如播放不同動物的叫聲，嗅覺教材如不同水果氣味) 各班每天有90-105分鐘以上的自選時間，35分鐘的體能時間，所以大自然區、幻想世界、體能遊戲區的使用率達80%以上。

d. 工程

	建議的工程項目詳情	該項工程如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率
1	不適用	不適用

e. 校本課程的特色

不適用

f. 其他活動

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
區內繪本遊戲日	受惠對象：本校家長及幼兒、區內家長及小朋友 年度成果活動-區內繪本遊戲日利用一個家喻戶曉的故事做背景，將情節設計成不同的遊戲區域，讓區內家長及小朋友參與。	全日，共1次	全校教師	讓區內家長及小朋友了解閱讀及遊戲對幼兒發展的重要和好處，並明白閱讀不限於書本內，可將故事延伸成不同遊戲，讓幼兒更自主及愉快的學習。

2.8 財政預算

申請撥款總額：HK\$ 178,100

開支類別	開支細項的詳情		理據 (請提供每項開支細項的理據，包括所聘請人員的資歷及經驗要求)
	開支細項	金額 (HK\$)	
a. 員工開支	不適用	\$0	不適用
b. 服務	教師工作坊(一) 1節，共3小時，每小時780元	\$2,340	外聘持有學位或以上學歷的導師，需要有五年以上學前教育經驗，從事與幼兒或遊戲有關的工作五年或以上，有培訓幼稚園老師經驗達三年以上
	教師工作坊(二) 2節，共6小時，每小時780元	\$4,680	外聘持有學位或以上學歷的導師，需要有培訓幼稚園老師經驗達三年以上，對美感培育有超過十年經驗。
c. 設備	閱讀區 - 雙層圖書櫃兩個連小樓梯	\$45,000	在學校建設一個以繪本故事作背景的舒適區域，讓幼兒享受閱讀的樂趣並自主自在的選擇自己喜愛的繪本。因教育局的閱讀津貼包括推廣閱讀計劃及家長講座等，未能全數購買圖書，所以需要申請撥款購買。 上文已提及，是次計劃著重幼兒在遊戲中的探索，所以環境的佈置及刺激十分重要。例如大自然區放置不同的木材、石頭等，讓幼兒可用放大鏡的工具去觀察和探索 創作牆具備磁貼、繪畫功能，幼兒可隨時創作故事及利用已有的磁貼創作故事。 攀登遊戲設施-模仿繪本故事常出現的場景讓幼兒自由組合，方便幼兒投入角色亦可做到不同範疇的綜合(體能、語文等) 感官器材-舉例在感應燈上貼上水果圖片，按故事內容，猴子要找香蕉吃，當感應燈亮起時幼兒便按下。發聲教材及嗅覺教材，例如播放不同
	繪本教育配套 - 不同種類的K1-K3繪本100本 (教學時間及校內幼兒閱讀用)	\$8,000	
	趣味學習角(大自然區、幻想世界、體能遊戲區) -大自然探索用具及素材如木材、石頭等及放大鏡等工具	\$8,080	
	- 創作牆 (約1,800mm x 600mm)	\$10,000	
	- 攀登遊戲設施1套購買但可自由組合	\$45,000	
	-感官器材(發聲教材1套、嗅覺教材1套及感應燈2組各10盞，1組固定在牆上，1組放桌上或地上)、觸角板2組各10塊，1組放桌上或地上等)	\$45,000	
	-活動背景大圖8幅(如森林、海洋、沙灘、城堡、社區等)	\$5,000	
以上設備要求：符合安全無毒標			

	準，適合6歲以下兒童使用。		動物的叫聲，嗅覺教材如不同水果氣味的氣味瓶) 各班每天有90-105分鐘以上的自選時間，35分鐘的體能時間，所以大自然區、幻想世界、體能遊戲區的使用率達80%以上。 -活動背景大圖，幼兒可按故事場景隨意更換活動背景，例如森林、海洋及沙灘等背景
d. 工程	不適用	\$0	不適用
e. 一般開支	審計費用	\$5,000	
申請撥款總額 (HK\$):		\$178,100	

3. 計劃的預期成果

3.1	成品 / 成果	<input type="checkbox"/> 學與教資源 <input type="checkbox"/> 教材套 <input type="checkbox"/> 電子成品 (請列明) _____ <input checked="" type="checkbox"/> 其他 (請列明) _____ <ul style="list-style-type: none"> • 年度成果體驗日影片及照片紀錄 • 課堂影片及照片 • 繪本教學教案及教材和教師工作坊筆記
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響	<p>全方位提升教師及家長對繪本教學及遊戲中學習對幼兒發展的好處。並進一步證明以幼兒為中心的學習對幼兒有均衡及正面的發展。學校會和區內其他幼稚園建立教師學習圈，透過定期的專業交流及互訪，推廣及鞏固計劃的經驗。幼兒能享受自主學習的樂趣，在學校內表現出更積極更主動的學習，從而提升幼兒的自信及自尊，為將來銜接小一做好準備。</p> <p>教師在計劃後掌握到如何結合繪本及遊戲教學，明白如何利用繪本的元素去設計不同的學習角並加入探索的元素。此外老師更能掌握自己在幼兒遊戲中的角色及提升評估及觀察的技巧。</p>

3.3 評鑑

<p>計劃開始前與全體老師進行會議介紹計劃詳情、分工及時間表等。然後按各活動設計問卷、訪談、觀察記錄等的評估工具並訂立成功準則。</p> <p>老師培訓方面:問卷調查反映有 80%以上老師掌握如何將繪本教學結合遊戲，從而提升幼兒的自主學習能力。 家長問卷方面: 學校每年派發的持分者問卷中“我的子女對學習 有濃厚興趣”一項平均值比去年高 10%。 課堂觀察方面:反映 70%以上的幼兒提升了自主學習能力。 校長及主任觀課時用評量表評核學習環境是否加入探索元素。</p> <p>計劃推行前記錄幼兒的入角記錄及表現與計劃推行後的記錄作比較。計劃中期全體老師、校長及主任一起檢討，檢視計劃進度及整理資料等。</p>
--

4. 本校承諾準時按以下日期遞交合規格的報告

計劃管理 (須透過「網上計劃管理系統」提交)		財政管理 (須連同證明文件的硬複本，以郵寄方式或親自提交)	
報告類別及涵蓋時間	報告到期日	報告類別及涵蓋時間	報告到期日
計劃進度報告 01/10/2020-31/03/2021	30/04/2021	中期財政報告 01/10/2020-31/03/2021	30/04/2021
計劃進度報告		中期財政報告	

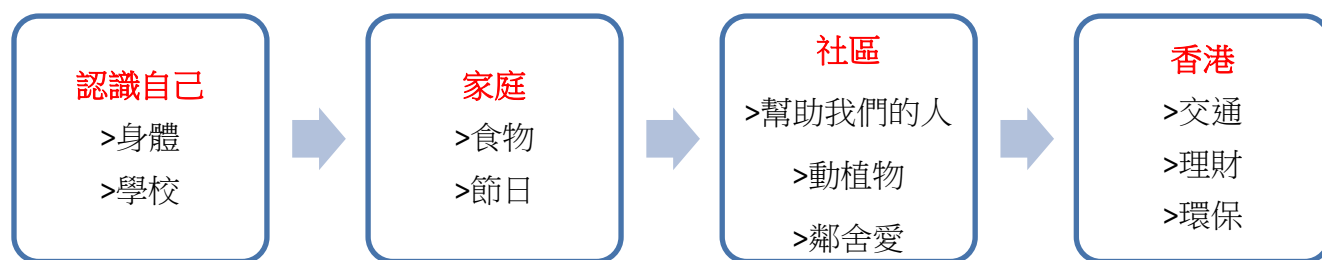
01/04/2021-30/09/2021	31/10/2021	01/04/2021-30/09/2021	31/10/2021
計劃總結報告		財政總結報告	
01/10/2020-30/11/2021	28/02/2022	01/10/2021-30/11/2021	28/02/2022

5. 資產運用計劃

類別	項目/說明	數量	總值	建議的調配計劃
設備	雙層圖書櫃兩個連小樓梯	1	\$45,000	計劃完結後，所有設備將繼續在學校使用，以延續計劃成效。
	不同種類的 K1-K3 繪本	100	\$8,000	
	大自然探索用具及素材，如木材、石頭等及放大鏡等工具	-	\$8,080	
	創作牆 (約 1,800mm x 600mm)	1	\$10,000	
	攀登遊戲設施	1	\$45,000	
	感官器材		\$45,000	
	- 發聲教材	1		
	- 嗅覺教材	1		
	- 感應燈	20		
	- 觸角板	20		
活動背景大圖	8	\$5,000		

註：

- 本校所購置的設施是安全和適合幼兒使用，並確保幼兒進行活動時的安全。
- 本校明白優質教育基金撥款屬一次過性質，本校會自行負責相關經常開支，如維修費用、日常營運開支等，以及其他能引致的相關支出／後果。
- 本校確認遵守優質教育基金知識產權政策，確保計劃成品不會侵犯任何一方的版權或其他知識產權，並確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有；嚴禁服務供應商複製、改編、分發、發佈或向公眾提供成品作商業用途。
- 本校選擇服務、工程供應商及貨品（包括設備）時，會遵照優質教育基金（人事管理及採購指引）進行報價或投標，確保採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行。



上學期			
	K1	K2	K3
認識自己 + 家庭	適應期	繪本：蠟筆派對	繪本：第一的第一
	主題書：哪裏來的聲音？	繪本：創意阿豆	繪本：紅黃藍白
	主題書：猜謎遊戲	繪本：難喝的湯(食物)	繪本：誰偷走了我的蛋？
	聖誕節+天氣	聖誕節+天氣	聖誕節+天氣

下學期			
	K1	K2	K3
社區 + 香港	主題書：失火了	繪本：移動的巴士站	繪本：愛心的1元
	主題書：乘車小天使	繪本：家有大狗	繪本：小哥頓
	繪本：田裏的彩虹	繪本：神奇的木頭仔	繪本：我心繪夢
	頌親恩/鄰舍愛	頌親恩/鄰舍愛	頌親恩/鄰舍愛

教學設計表格

單元名稱：創意阿豆班 別： K2 評估方法/憑證：老師觀察、幼兒表達/表現

目標 (依據幼兒的能力，已有經驗及學習經驗去訂立知識、技能、態度的目標)	綜合活動 按繪本內容計劃全班、小組等的綜合活動。並按日程，設計活動之間的連貫性，讓幼兒能整合一天所學。	學習角設置 / 探索 按繪本內容、幼兒的能力，已有經驗及 學習經驗去設置具探索元素的角落。並按周次層層遞進。	教材/教具 / 資源 /探索物料
<p>知識</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能觀察繪本中，探究阿豆的外形特徵，並比較阿豆與不同堅果的異同 2. 能認讀「超級市場」 3. 能分工合作於課室內佈置場境和製作所需的擺設及物件 <p>技能</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過觀察和觸摸去探究堅果與豆的異同 2. 能嘗試製作角落所需物品 <p>態度</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能與同伴合作和討論 	<p>校本繪本學習活動(一)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.(全班活動)以阿豆紙偶作引起動機，出示繪本「創意阿豆」講述故事P.1-16內容，初步認識阿豆和麥斯。 2. 老師出示P.8內頁，再出示堅果實物，請幼兒3-4人一組討論阿豆似哪一種堅果，然後進入大自然區進行觀察及探索，最後再向全班幼兒匯報。 <p>校本繪本學習活動(二)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.(全班活動)重溫P.1-16內容，請幼兒選出最能幫助到阿豆找回父母的場境，(例如：麥斯家的客廳、廚房、超級市場)商討把那個場境放入課室內，然後再一起商討角落的佈置和所需物品，老師會記錄幼兒的建議，再安排幼兒搜集或製作相關物品。幼兒要分工合作把帶回來的物品分類，放置到預備好的層架和玩具櫃上，再分工到美藝角製作購物籃、錢幣等。 <p>(將學校其中一個學習角-幻想世界設定成最能幫助到阿豆找回父母的場境，自選時間讓幼兒入內遊戲)</p>	<p>* 根據幼兒的喜好將學校其中一個學習角-幻想世界佈置成超級市場</p> <p>* 美藝角製作超級市場要用的物品</p> <p>* 地面玩具角當作層架擺放汽水、廁紙、紙巾等，可當作建構角或超級市場其中一部分</p>	<p>堅果和豆 阿豆紙偶 字卡 繪本大書</p>
A. 美藝活動	商討佈置課室內容後，請幼兒幫忙製作所需物品 豆豆拼砌畫		

鄰舍輔導會粉嶺幼兒園
K1 活動時間表

時間	活動
08:00 – 08:50	入校／健康檢查／枱面玩具／排洗
08:50 – 09:15	早餐／圖書閱讀／早操／音樂欣賞／排洗
09:15 – 09:30	全班活動（早會／談話／開心分享／天氣報告）
09:30 – 10:20	綜合教學及自選活動
10:20 – 10:55	體能活動／體操／技巧訓練
10:55 – 11:20	飲水／水果／排洗
11:20 – 11:55	綜合教學及自選活動／分享活動經驗
11:55 – 12:25	排洗／午膳
12:25 – 12:45	睡前故事／圖書閱讀
12:50 – 02:45	午睡／排洗
02:45 – 03:00	起床／整理／排洗
03:00 – 03:25	茶點
03:25 – 03:50	自選活動
03:50 – 04:25	唱遊(律動/樂器/節奏/音準)
04:25 – 04:30	排洗／離園整理
04:30 – 05:15	放學 – 自選活動
05:15 – 06:00	放學 – 圖書閱讀

鄰舍輔導會粉嶺幼兒園
K2 活動時間表

時間	活動
08:00 – 08:45	入校／健康檢查／枱面玩具／排洗
08:45 – 09:15	早餐／圖書閱讀／早操／音樂欣賞／排洗
09:15 – 09:30	全班活動（早會／談話／開心分享／天氣報告）
09:30 – 10:30	綜合教學及自選活動
10:30 – 10:55	飲水／水果／排洗
10:55 – 11:30	體能活動／體操／技巧訓練
11:30 – 12:00	綜合教學／自選活動／分享活動經驗
12:00 – 12:30	排洗／午膳
12:30 – 12:50	睡前故事／圖書閱讀
01:00 – 02:40	午睡／排洗
02:40 – 02:50	起床／整理／排洗
02:50 – 03:15	茶點
03:15 – 03:50	唱遊(律動/樂器/節奏/音準)
03:50 – 04:30	自選活動
04:30 – 05:15	放學 – 自選活動
05:15 – 06:00	放學 – 圖書閱讀

鄰舍輔導會粉嶺幼兒園
K3 活動時間表

時間	活動
08:00 – 08:45	入校／健康檢查／枱面玩具／排洗
08:45 – 09:15	早餐／圖書閱讀／早操／音樂欣賞／排洗
09:15 – 09:35	全班活動（早會／談話／開心分享 ／天氣報告）
09:35 – 11:00	綜合教學及自選活動
11:00 – 11:30	飲水／水果／排洗
11:30 – 12:05	體能活動／體操／技巧訓練
12:05 – 12:35	排洗／午膳
12:35 – 12:55	睡前故事／圖書閱讀／分享活動經驗
01:00 – 02:35	午睡／排洗
02:35 – 02:40	起床／整理／排洗
02:40 – 03:15	唱遊(律動/樂器/節奏/音準)
03:15 – 03:45	茶點
03:45 – 04:30	自選活動
04:30 – 05:15	放學 - 自選活動
05:15 – 06:00	放學 - 圖書閱讀