

優質教育基金主題網絡計劃一

大專院校

總結分享會(2022/23)

2023年6月17日

遊戲 · 學習 · 成長

香港中文大學 教育學院 大學與學校夥伴協作中心





東涌浸信會幼稚園

我們的學習成果

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 2022-23



繪本《小恩的藝術館》

老師帶小恩去參觀藝術館後，也很想擁有自己的藝術館。於是她學會在日常生活中細心觀察、感受，四處尋找不同的素材創作藝術品，最後，小恩也成功開設了自己的藝術館。

文、圖／Bonnie Pang
愉快學習出版有限公司



選擇原因

- ❖ 學校附近設有社區藝術廊
- ❖ 增加幼兒自由創作的機會
- ❖ 提升幼兒藝術的素養



課程設計理念

- ❖ 以基督博愛的精神，培育兒童**身心發展**與**優良德性**，務使兒童的體力、智力、情緒、潛能得以均衡發展，為學前教育奠定基礎。
- ❖ 結合本年度關注事項，以繪本結合遊戲，提升幼兒**探索能力**及**自主學習**。

總學習目標

知識

- 認識香港的藝術館
- 認識社區內的藝術設施
- 認識參觀藝術館的事宜
- 認識不同物料的特性

繪本

《小恩的藝術館》

態度

- 勇於面對困難和挑戰
- 樂於表達自己的想法
- 培養探索的精神
- 享受創作的樂趣
- 欣賞自己及他人的作品
- 欣賞生活中的美

技能

- 提升幼兒……
 - 觀察能力
 - 探索能力
 - 解難能力
 - 多元表達能力
 - 創造力
- 能以不同的方法作記錄

切入遊戲-漂亮的東西

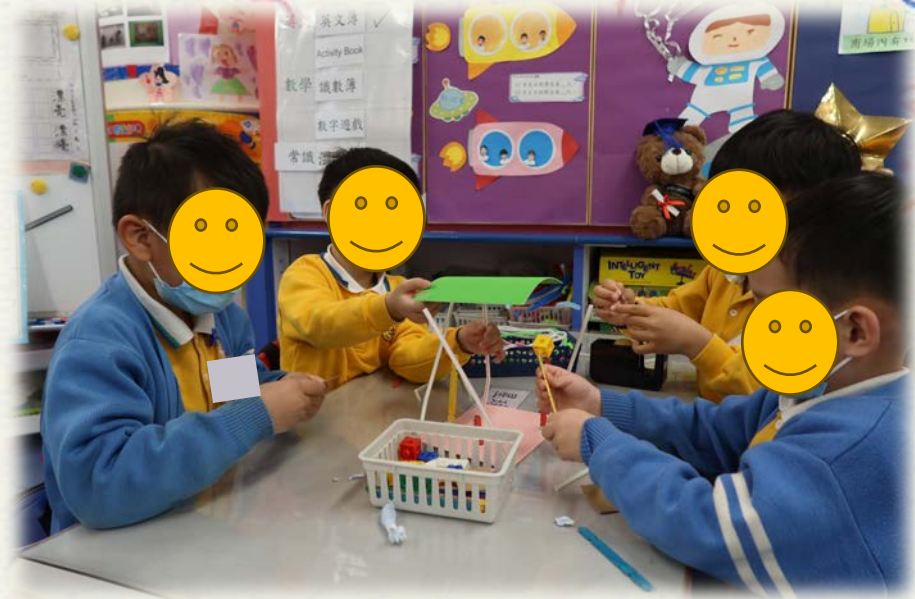
目的：

- 讓幼兒進入繪本情境／提升幼兒學習動機
- 觀察及了解幼兒對「漂亮」的想法



副題遊戲-小小建築師

- 教學目標：
- ～ 認識不同物料的特性
 - ～ 探索穩固物件的方法
 - ～ 與同伴合作解決困難
 - ～ 欣賞自己及他人的作品



一起參觀藝術館



- ❖ 幼兒完成工作紙後，在團討的過程中分享自己的得著及感受，加深對「藝術」的興趣。
- ❖ 鞏固他們對藝術館規模的知識，幫助他們籌備即將舉辦的「藝術展」。



副題遊戲-親子藝術創作

- 目的：
- ~ 透過共同參與和創作增加親子交流，有助家長了解幼兒的想法和感受
 - ~ 促進家校合作，讓家長成為幼兒的學習夥伴
 - ~ 培養幼兒創作思維



東涌浸信會幼稚園

姓名：_____ 班別：_____ 日期：_____

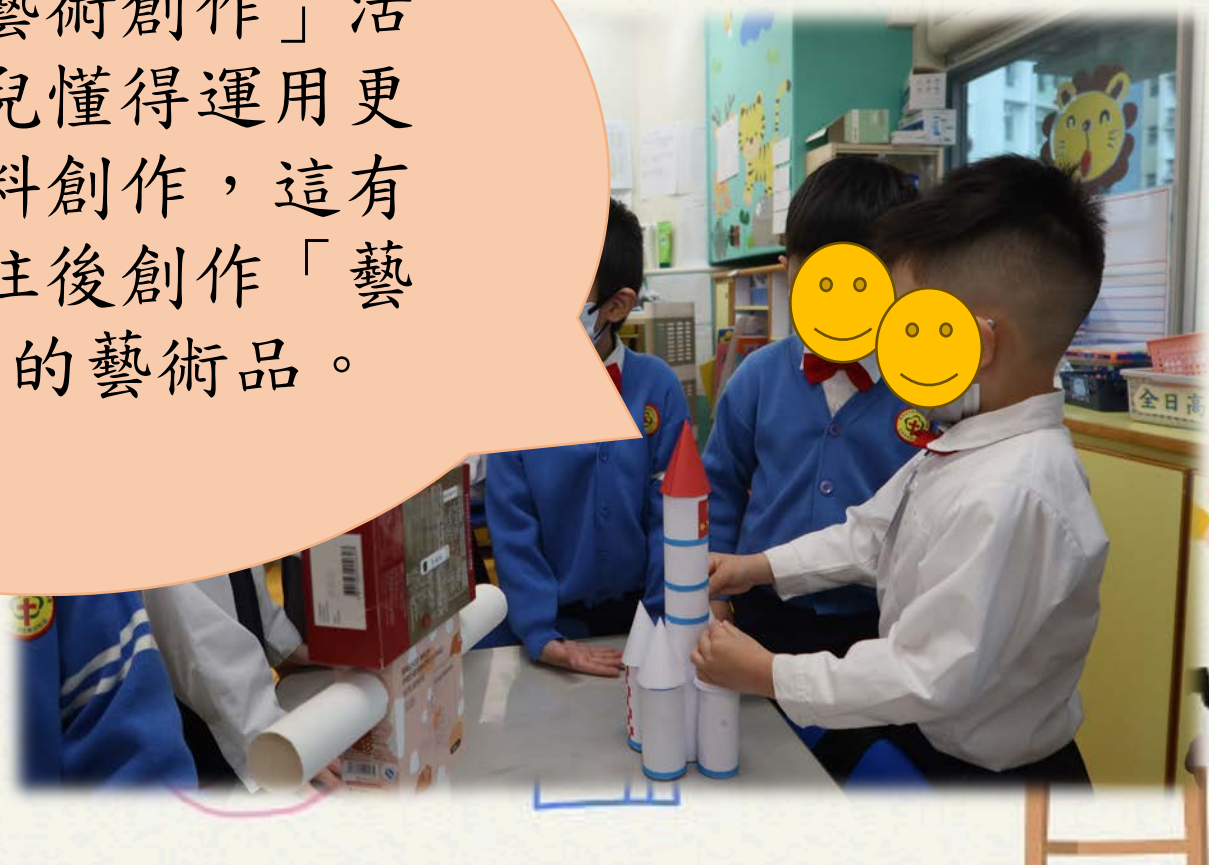
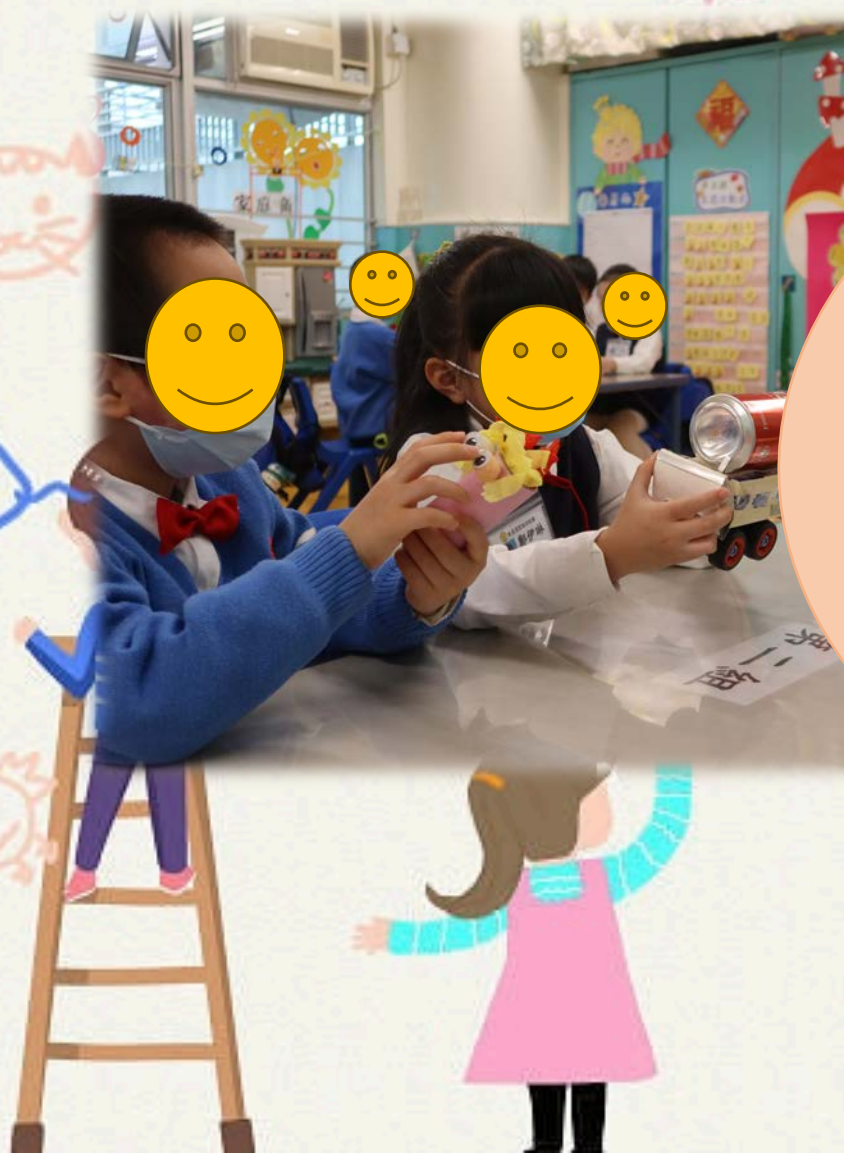
請依以下指示進行活動：

1. 請選擇兩種或以上的環保物料作為創作藝術品的材料。
2. 將創作該藝術品的意念繪畫於方格內。
3. 與家人合作運用所選的環保物料製作出藝術品。
4. 於3月13日前帶回校，並與同伴進行分享。

 廁紙筒 <input type="checkbox"/>	 膠棒 <input type="checkbox"/>	 飲品盒 <input type="checkbox"/>
 紙盒 <input type="checkbox"/>	 鋁罐 <input type="checkbox"/>	其他 <input type="checkbox"/>

副題遊戲-親子藝術創作

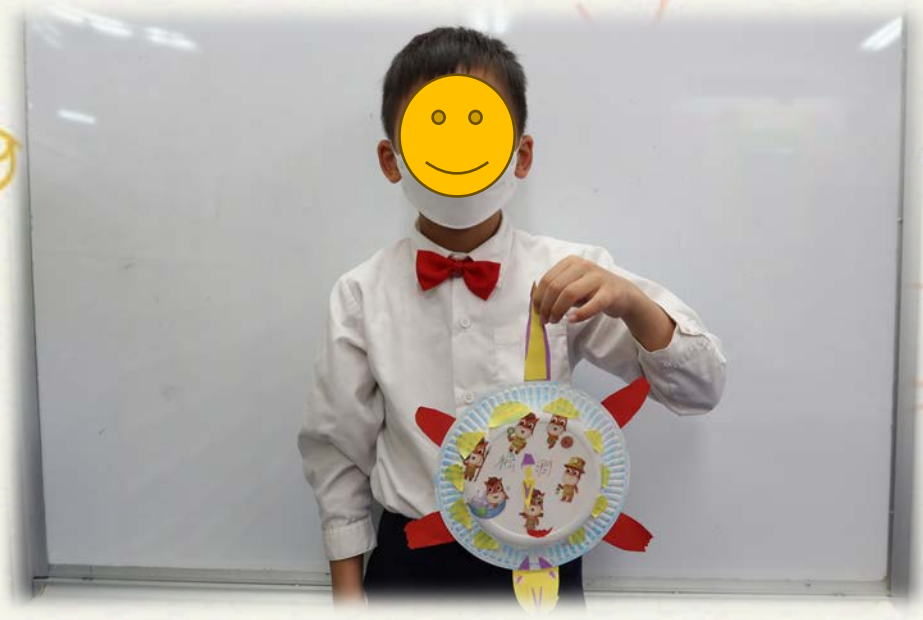
從「親子藝術創作」活動中，幼兒懂得運用更開放的物料創作，這有助他們在往後創作「藝術展」中的藝術品。

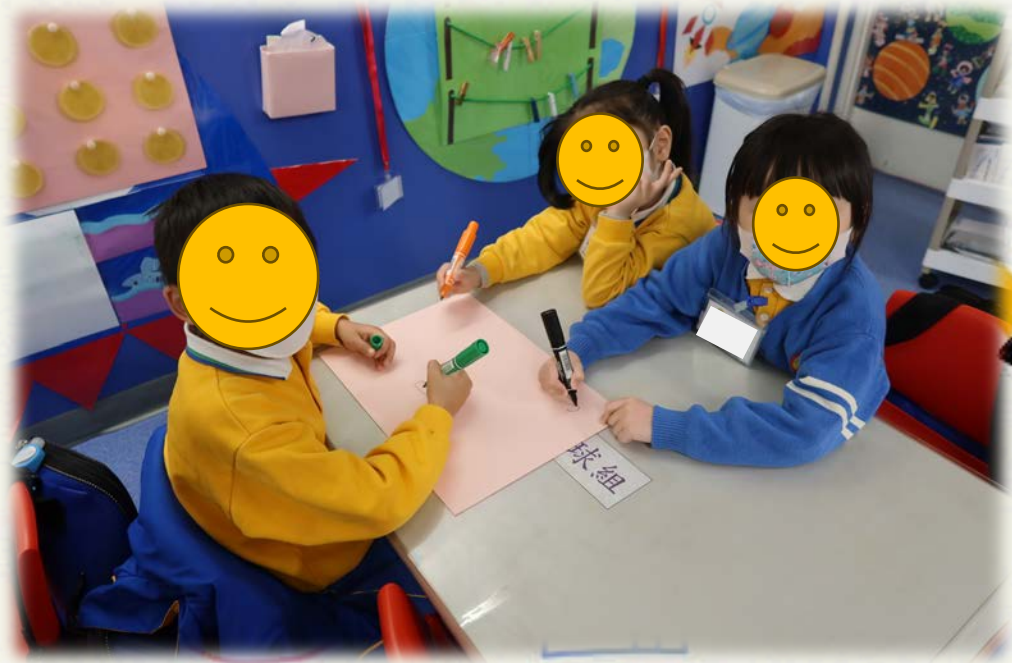
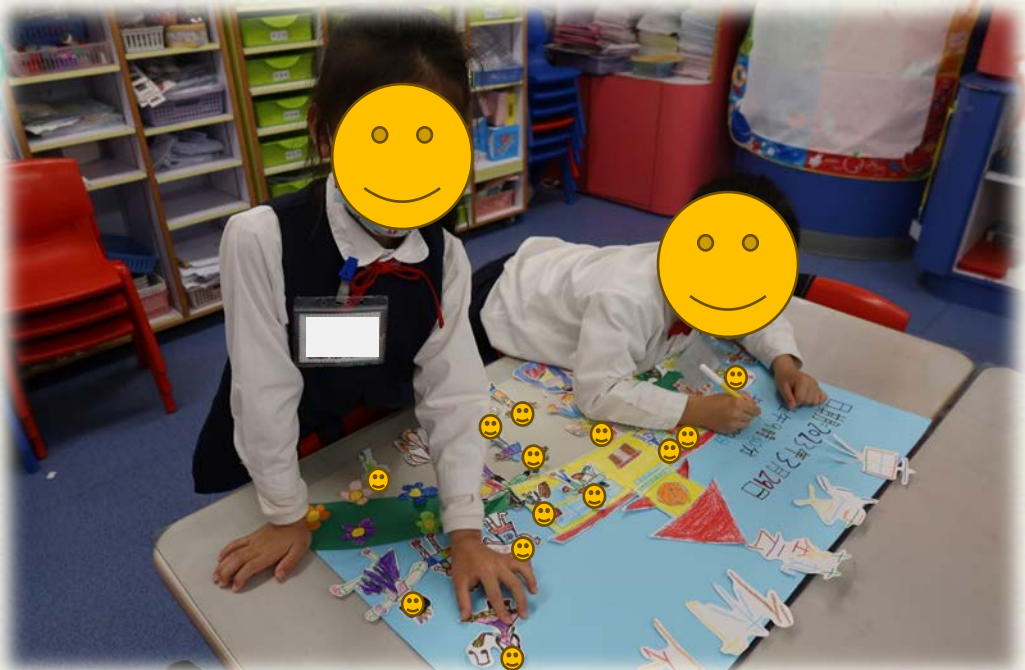


副題遊戲-我們的藝術展

教學目標：～ 知道不同素材也可用於創作
～ 透過作品表達想法
～ 享受創作的樂趣







東坡藝術展

日期=2023年3月29日

時間上午9時30分

上午10時30分

地點=本校校園



藝術展於2023年3月29日正式舉辦!



幼兒學習成果-我們的藝術展



幼兒學習成果

品德發展

- 培養耐性和毅力

幼兒需耗時近一個星期的時間創作他們的藝術品，他們在當中投入不少心思和精神，堅持不懈地完成創作。

- 建立責任心

幼兒在創作藝術品時經歷計劃、組織和執行的過程來實現自己的目標，完成自己藝術品。

認知和語言發展

- 敢於在人前分享和表達自己的作品

幼兒在藝術展中向家長介紹自己的創作理念、所需物料和名稱。

- 提升解難能力

幼兒發現未能用膠水把飲管黏貼得牢固，另一名幼兒則提議用膠紙黏好，最後成功把飲管貼穩。

幼兒學習成果

身體發展

- 提升幼兒精細動作技巧，如：包裝立體紙盒、剪紙。

情意和群性發展

- 學習分工合作的技巧，先釐訂組員的角色及工作，然後共同進行活動
- 在合作和小組商討的過程中能尊重並接納別人的意見。
- 幼兒從構思，創作及成功舉辦藝術展的過程中獲得成功感，從而建立自信。

美感發展

- 發揮幼兒的創造力，學習用藝術方式（顏色、物料、平面／立體等）表達自己的感受。
- 培養「美感」，主動欣賞日常生活中美麗的事物。
- 學習用不同的角度欣賞藝術品

幼兒在3E中的表現

❖ 賦權(Empower)

- 自主選擇自己喜歡的物料和工具進行創作，增加了幼兒的學習動機。
- 主動提出自己的想法和意見，學習表現更為投入。

❖ 探索(Explore)

- 觀察不同的藝術品中，比較和發現作品的創作特色。
- 從思考到製作藝術品的過程中，遇困難時，能探索出不同的解決方法。

❖ 表達(Express)

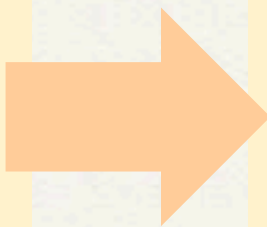
- 有信心地以口語向同伴和家長介紹自己的作品理念和感受。
- 通過自創的作品表達心中想法。
- 從小組討論及合作的學習活動中聆聽別人的說話，學習與人溝通。

繪本結合遊戲的課程

❖ 繪本結合遊戲教學，實踐校本遊戲課程設計

❖ 以幼兒興趣為主導，老師則擔當輔助的角色

❖ 家長作為夥伴與幼兒共同學習



❖ 增加課堂的趣味性，令幼兒更主動積極地學習

❖ 培養幼兒獨立思考和解難能力，從中提升他們的自信心

❖ 有助家長加深對幼兒學習情況的了解，從而更有效地幫助學習

教師專業成長

- ❖ 在往後的教學中，會採用更多元化的教學策略，例如提供自主選擇的機會、創造學習環境，及指導學習過程，而非結果。
- ❖ 相信幼兒，賦權選擇和決定能力，因應幼兒的興趣和發展，調適教學步伐。
- ❖ 學習如何選取和解讀繪本的內容。
- ❖ 學習觀察幼兒的技巧，從他們的學習表現評估繪本教學的成效。

謝謝!



香港基督教服務處 雋樂幼稚園 (沙田)

「遊戲·學習·成長」計劃(2022-2023)
總結分享會

高班「我會理財」
繪本研習：《小鱷魚的錢包》

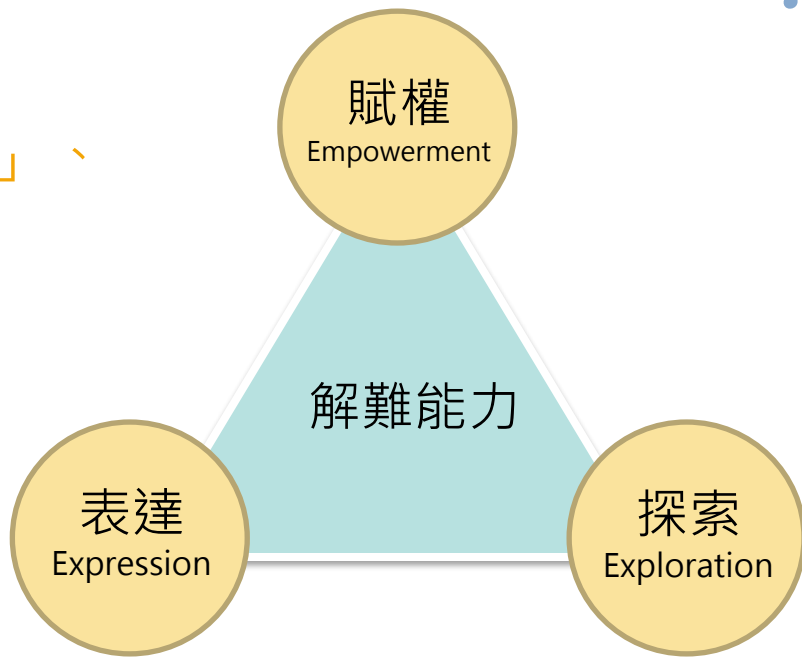
凌詠詩校長、吳卓穎老師
2023.06.17

書名：小鱷魚的錢包
作者：麗茲·費恩雷
出版社：阿布拉



課程設計理念

- 以兒童為中心
- 教學理念：「全人發展」、「愉快學習」
- 培育幼兒的學習興趣
- 建立正面的價值觀
- 培養積極的態度



3E元素



源起

- 幼兒表現：
 - 金錢的生活經驗（消費為主）
- 老師觀察：物質富裕
- 家長反映：
 - 常常要求買玩具
 - 不珍惜擁有的物品



總目標

知識

- 認識金錢的演變
- 認識金錢的幣值
- 認識不同的付款方法
- 認識錢在日常生活中的用途
- 認識銀行內的設施
- 認識提款和存款的方法
- 認識不同國家的錢幣
- 認識獲取金錢的方法
- 認識如何分配金錢（運用金錢：「需要」和「想要」）
- 認識運用儲蓄幫助別人
- 認識存款的方法

技能

- 觀察錢幣的防偽特徵
- 比較相同的貨品的不同售價
- 憶記自己的銀行密碼
- 設計提款卡和存摺
- 保護自己的財物
- 比較不同幣值的多少
- 測試及記錄不同液體對氧化硬幣的變化（檸檬汁、醋、水、梘水）

態度

- 建立善用金錢的態度
- 建立保管自己財物的意識
- 培養幼兒的責任感
- 培養儲蓄的習慣
- 珍惜自己擁有的東西
- 培養付出努力並獲得認同時會獲得成就感
- 培養路不拾遺的價值觀



方案發展歷程

引入階段

- 繪本《小鱷魚的錢包》

第一階段:探索活動

- 參觀金管局資訊中心
- 興趣角：Pario Bank

第二階段:方案發展

- 招聘區
- 消費日
- 財分三份
- 工作時間
- 星級茶點
- 貨比三家

第三階段:統整

- 嘉許禮
- 大消費日
- Best WORKER



引入階段

- 繪本《小鱷魚的錢包》



書名：小鱷魚的錢包
作者：麗茲·費恩雷
出版社：阿布拉





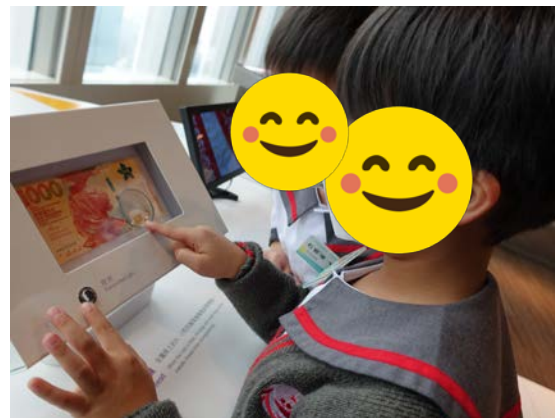
第一階段：探索活動 (參觀金管局資訊中心)



錢幣設計的演變



觀察錢幣



留意錢的防偽特徵



第一階段：探索活動（區角遊戲）

● 興趣角：Pario Bank



第二階段：方案發展（工作時間）



- 高班課室打工
→ 全校打工

• 晉升機制



第二階段：方案發展（消費日）☀️

第一次



第二次



第三次



消費模式轉變



第二階段：方案發展（星級茶點）



第三階段：統整 (Best Worker)



- 對幼兒工作能力的認同
- 自我肯定



第三階段：統整（大消費日）



四大區域



我們/家人的需要



與人分享



關愛社區



第三階段：統整（嘉許禮）



表揚良好的
儲蓄習慣



關心社會有
需要的人



幼兒成長



貢獻社會

想要 vs 需要

分享

分解組合

路不拾遺

認識個人
強、弱項



反思



觀察 → 調適



賦權給幼兒



老師反思



增強老師對
教學的信心



幼兒樂於表達自己



總結



- ✓ 只為賺錢?
- ✓ 了解自我價值和能力
- ✓ 貢獻學校
- ✓ 建立責任感、勇於承擔的精神
- ✓ 建立正面價值觀





中華基督教會基真幼稚園
「遊戲·學習·成長」計劃
2022-2023

主題：野生動物

對象：高班

總目標：

- ◆課程以幼兒為本，提供適切性、均衡性及全面性的課程，讓幼兒得到全人發展。

知識：

- ◆ 認識野生動物的名稱、外形特徵及生活習性
- ◆ 認識瀕危物種動物、認識人與野生動物環境的相互關係
- ◆ 認識生態保育的方法

野生動物



技能：

- ◆ 能多元表達動物的強項
- ◆ 能搜集資料

態度：

- ◆ 培養愛護動物的態度
- ◆ 培養對環境和動物應有的責任
- ◆ 培養愛護大自然的態度

副題一： 可愛的森林動物



學習重點：

- ◆ 認識森林裏動物的名稱
(知識)
- ◆ 認識瀕危物種動物的名稱
(知識)
- ◆ 認識動物的居住地(知識)
- ◆ 認識獅子、老虎、豹、斑馬、蛇、長頸鹿的名稱、外形特徵及生活習性(知識)
- ◆ 能搜集資料(技能)
- ◆ 培養愛護動物的態度(態度)

副題二： 齊來選總統



學習重點：

- ◆ 明白領袖的意思(知識)
- ◆ 認識投票活動時應有的禮儀
(知識)
- ◆ 能與同伴合作設計口號、海報、選票(技能)
- ◆ 能多元表達動物的強項
(技能)
- ◆ 能與同伴分工合作、討論問題、分享意見(態度)

副題三： 我來建家園



學習重點：

- ◆ 認識人、動物、環境相互關係(知識)
- ◆ 認識生態保育的方法(知識)
- ◆ 能搜集物料為小鳥興建家園
(技能)
- ◆ 培養愛護大自然的態度
(態度)

結合繪本創造情景發展遊戲

繪本一 《動物選總統》

出版社：上誼文化實業股份有限公司
文·圖：安德烈·何德里格斯、拉瑞莎·希貝羅、
寶拉·德斯奎多、佩德羅·馬昆
翻譯：曾瀚慧

為解決水源問題，
幼兒探索可以
盛水的物品



提升解難能力

選舉活動—製作面譜、海報

鞏固對動物
外形特徵的認識



選舉活動—拉票活動（全校參與）



主動游說別人
支持及投票



敢於說出
選舉口號

創作選舉標語



選舉活動—點票活動



選舉活動—領袖誕生了!



尊重選舉結果



結合繪本創造情景發展遊戲

繪本二

《沒有樹木的森林》

出版社：新雅文化有限公司
著/繪：布倫丹·卡尼
譯：潘心慧

幼兒回家搜集物料，創建小鳥的居所



探索不同的物料



討論製作
小鳥居所的方法



選舉活動—拉票活動（家長參與）



家長對遊戲教學的回饋

在人面前說話，比以前多了自信。

面對新挑戰，都逐漸勇於嘗試，學習解決問題。

小朋友主動了，多在家中表達上堂的情況。

多了一份責任感，能夠將老師的訊息帶回家中。



老師反思—

1. 對老師個人專業成長：教學的彈性／老師的敏銳度



老師反思—

2. 對幼兒全人發展的影響



多謝各位

謝謝



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

東華三院蕭旺李滿福幼兒園

教學經驗分享

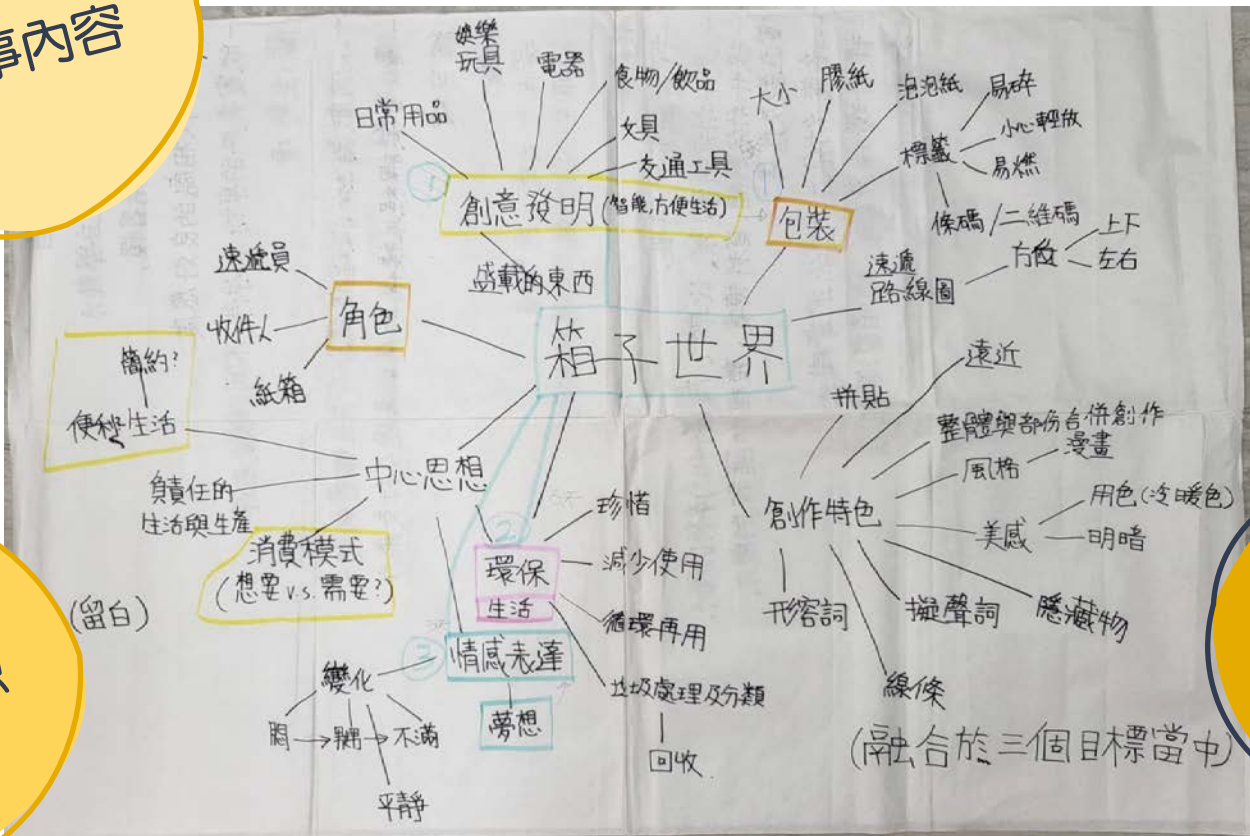
講者:張善瑜、葉 盈老師

學校背景－課程理念

- 提供多元化、富創意和挑戰性的課程
- 提升幼兒在社群、智能、體能、情緒、美感和創造力等發展
- 幼兒在與人相處中表現自尊感、欣賞和接納自己和別人的態度
- 建立主動探索和自學能力
- 培養良好的生活習慣和學習自我照顧能力
- 欣賞美好的事物和事件，以不同的媒體去表達感受和想法
- 本年度關注事項：以遊戲為本的課程，促進幼兒自主學習能力

繪本分析

故事內容



核心思想

創作特色

總目標

透過繪本結合遊戲教學，讓幼兒：

主題：環保

對象：K3(5-6歲)

推行時段：
06.02.2023-
24.02.2023

知識: 關注人與環境的關係，認識消費、垃圾與環保對環境造成的影響。

能力: 提升觀察、比較分類、判斷和分析，以及匯報能力。
發展與人溝通的能力，並學會輪流、分享、合作等，並掌握創作不同的遊戲方法。

態度: 願意珍惜資源、培養環保意識，建立正確生活價值觀。



包裝

學習重點: 幼兒能探索物件的包裝。

遊戲/活動:

1. 百貨公司: 幼兒扮演售貨員或顧客的角色, 探索包裝的工具, 選擇合適的包裝方法。
2. 標籤猜一猜: 幼兒認識包裝上不同的標籤/標誌: 易碎、易燃等, 二人合作扮演標籤, 讓朋輩猜想意思。

三個副題

繪本《箱子世界》

作者: 尹汝林

出版社: 小光點



情感

學習重點: 幼兒能認識情緒詞彙和級別。

遊戲/活動:

1. 重溫《箱子世界》繪本, 幼兒認識情緒詞彙和級別。幼兒在骰子平面圖上畫出箱子的表情。製作出骰子, 幼兒擲骰子, 根據箱子的表情, 說出原因。箱子感到_____, 因為_____。



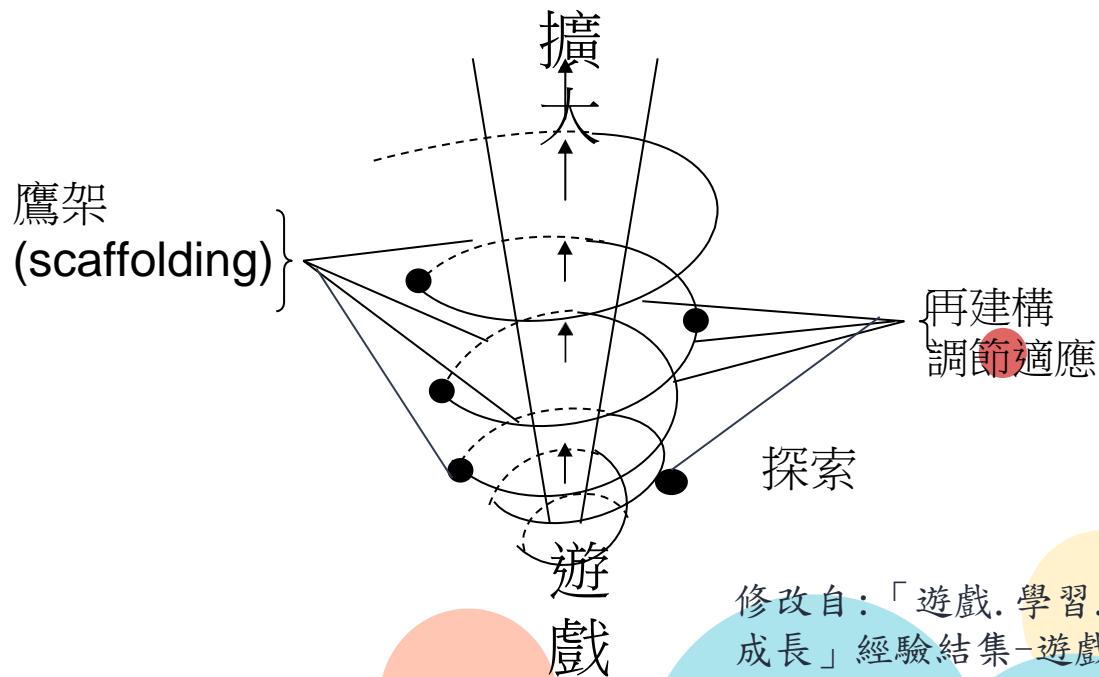
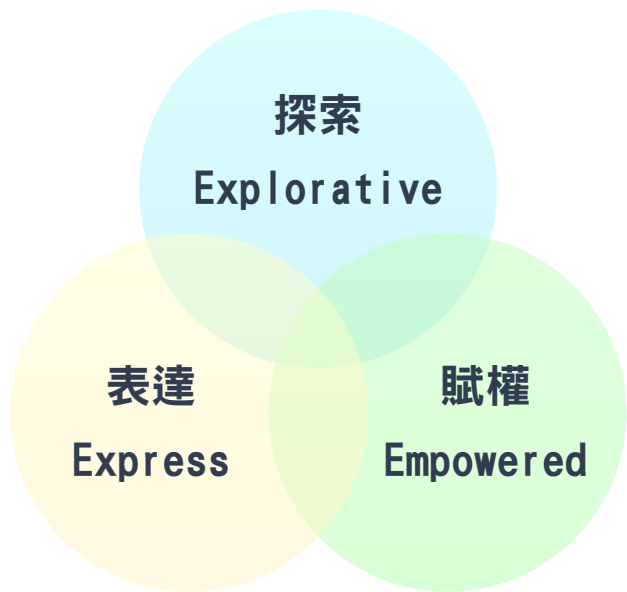
環保

學習重點: 幼兒能明白(減少使用、循環再用的方法, 培養環保意識。

遊戲/活動:

1. 生活大搜索: 幼兒分享班中垃圾阻礙生活的發現, 如: 紙箱阻礙角落, 並說出感受。之後, 請幼兒用小地墊量度垃圾/環保物料的面積, 明白減少使用的重要。
2. 紙箱新玩法: 幼兒利用不同的紙箱/包裝盒的設計玩法, 自行記錄所需物料和玩法, 再進用班前匯報。

如何在遊戲中為幼兒的學習搭建鷹架(scaffolding)



修改自：「遊戲.學習.成長」經驗結集-遊戲與探索(2021)

切入遊戲

教師鷹架策略

鷹架
興趣導向
策略

3E元素
探索
賦權

環境設置引起引發孩子的學習興趣與動機。



提供低結構的物料

- 紙箱
- 緩衝物(發泡膠、報紙、泡泡紙)



提供充足的工具

- 膠紙、紙、筆

幼兒準備的物品

- 貨品、自己書寫的寄件資料



逐步增加物料以配合幼兒的興趣和能力

切入遊戲

教師鷹架策略

擔當**觀察者**的角色，給予幼兒充足的時間和空間

鷹架
興趣導向
策略

3E元素
探索
賦權



- 作彈性安排
- 重視幼兒自由遊戲、社會互動及人際溝通的價值
- 幼兒不斷擴展遊戲，延伸至整個課室

教師鷹架策略

以問題回應來取代直接給予答案，
給幼兒留下了自己思考和嘗試的空間。

鷹架
問題導向
策略

3E元素
探索
賦權

方向性問題

你嘅貨品需
唔需要包裝？



遊戲——百貨公司

個燈要用卜卜紙包
住，唔係就好易爛。

開放式問題

三個人點樣做
呢個標籤？



我哋可以一人用一隻
手合作做呢個標籤。

挑戰性問題

點樣提醒速遞員可以小
心運送唔會整爛貨品？



我哋畫啲標記係個紙箱
度啦，提醒話小心易碎。

同儕鷹架策略

借助較高能力之同儕，提供示範或指導，使幼兒模仿學習而達成目標。

鷹架

異質分組

3E元素

表達

賦權

個怪獸啲刺點整好?

可以用較剪剪啲紙盒做鋸齒邊。咁互貝我地要用較剪。

(設計圖)我幫手畫怪獸啲刺。

紙箱新玩法

我想整個機械人隻手識郁呀!膠水會痴害啫。

我知點整呀!(幼兒示範用打孔機在紙塊上打了兩個孔，再用毛絨條穿過，製作成機械人的手。)用膠紙去痴，就可以咁郁。

同儕鷹架策略

幼兒可以吸取他人的經驗做有效的學習或模仿，將經驗內化到自己的學習經驗

鷹架

分享

3E元素

探索

表達

賦權



我覺得唔洗用泡
泡紙去保護毛公
仔，因為公仔好
軟，唔會爛。

老師與幼兒
討論緩衝物
料是否必須，
能否減少使
用。

團討



我哋用紙箱整咗
啲卡，上面畫啲
食物，可以玩
「食得，唔食得」
遊戲。

幼兒與朋輩
分享創作成
品，討論不
同的遊戲方
法。

班前匯報


反思

- 「發掘繪本教育元素，開啟幼兒遊戲之旅」，繪本蘊藏豐富的教育價值，正是導引幼兒遊戲的良好素材。
- 角落環境、成人的指導和同儕合作之間的互動能形成鷹架 (scaffolding)，影響幼兒發展出潛在的發展層次。
- 教師按幼兒能力及專長進行合作學習，讓彼此激發學習動機和參與活動的積極性。
- 「幼兒是學習的主體」，透過賦權以發展幼兒的高階思維，促進幼兒愉快地遊戲學習。
- 教師適時給予回饋和鷹架，鼓勵幼兒「多探索、多表達」。

The background features abstract shapes: a large yellow cloud-like shape in the top-left, a large blue cloud-like shape in the top-right, a small red circle on the left edge, a yellow circle on the bottom-left, and a red circle on the bottom-right. The word "THANKS!" is centered in a bold, red, sans-serif font.

THANKS!

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik and illustrations by Stories



香港中文大學 教育學院 大學與學校夥伴協作中心
優質教育基金主題網絡計劃---大專院校

「遊戲・學習・成長」

2022-2023 總結分享會

迦南幼稚園(麗港城)

迦南幼稚園(麗港城)

宗旨及使命：

提供全面優質服務予家長及幼兒，並不斷努力改善及持續高質素服務。

辦學目標：

促進幼兒達至「全人」發展，致力建構幼兒在品德、認知和語言、身體、情意和群性、美感上的發展，奠下良好的基礎，為終身學習作好準備。

課程設計理念：

以兒童為中心，培養幼兒的知識、技能、應有的價值觀及態度，運用繪本配合主題內容，設計結合遊戲為教學策略的延伸活動，推動幼兒從遊戲中學習。

課程領導的謎思

遊戲

中央課程

校本課程

自由遊戲

繪本

主題書



課程領導已有經驗

- 運用架構圖剪裁課程
- 對3E認識
- 近年運用繪本配合主題設計延伸活動
- 恆常課前的備課會以及課後的反思會議

課程領導角色

策略

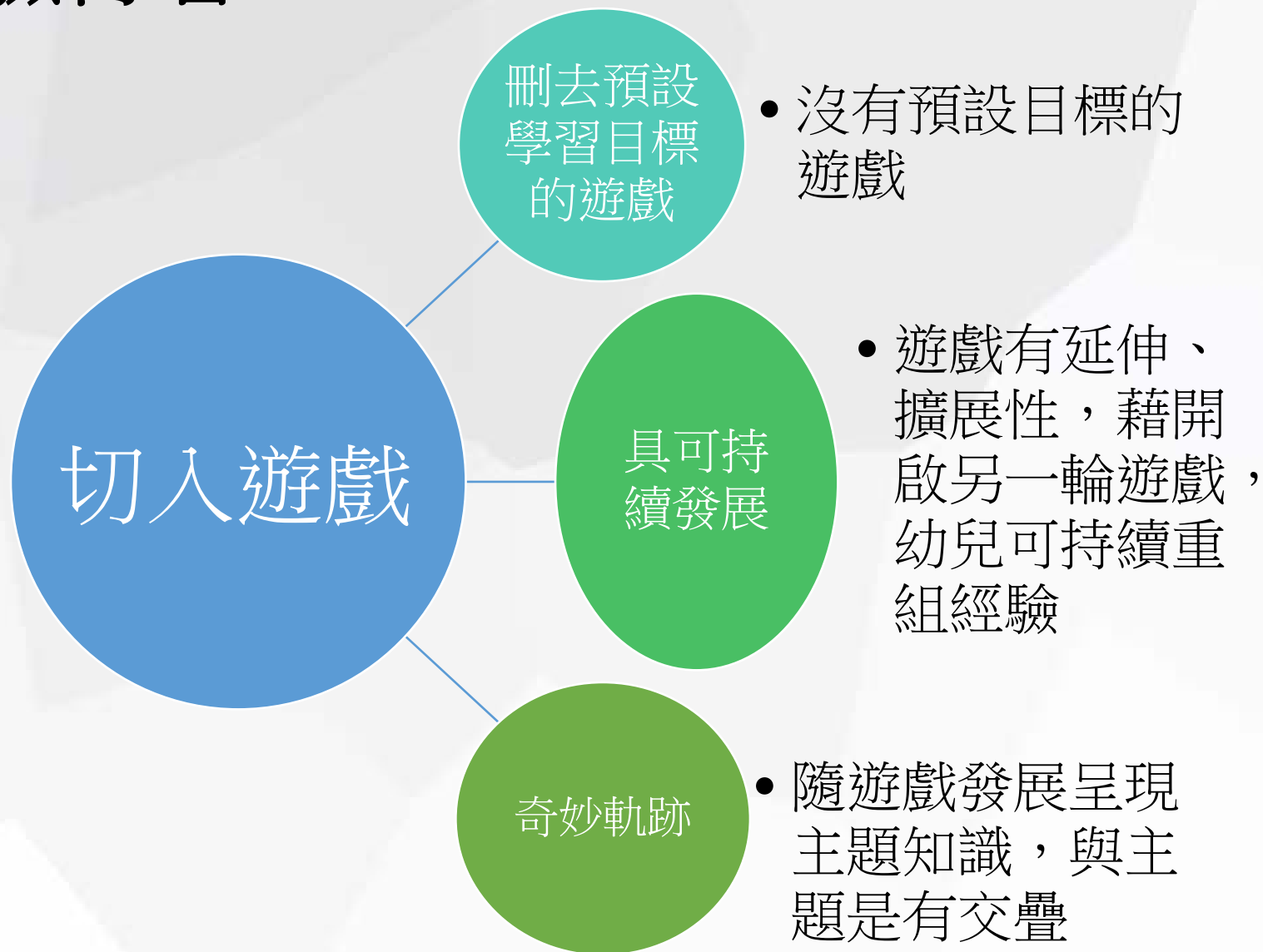
- 共識課程發展方向，為課程定位
- 安排培訓、專業支援
- 共同備課、觀課、跨級交流
- 提供資源、配套、彈性
- 帶領有效度反思，給予適切具體回饋
- 適時檢視及調整策略

素質

- 敏銳的觀察及評鑑力
- 抱持開放、接納及信任
- 鼓勵表達、用心聆聽
- 推動而不是窒礙



新經驗得著





與老師共同探索



主題：家裏的小風波

級別：低班



配合主題繪本

《家裏的小風波》

教育出版社(2020)



《媽媽變魔術師》

親子天下出版社(2014)

切入遊戲

扮演區內放置一些低結構物料及有關家人的物件，讓幼兒自由探索、觀察及操弄。老師從旁觀察，了解幼兒對家庭的基本認識。隨後老師與幼兒進行團討，幼兒分享他們的發現。此外，亦因應主題老師進一步增加賦權幼兒提議 / 搜集 / 設計相關物品，以豐富扮演區環境的佈置。





主題：公主生病了

級別：幼兒班

配合主題繪本

《公主生病了》

教育出版社(2020)



《加油！熊醫生》

上誼文化公司(2014)

切入遊戲

扮演區內放置一些有關診所的物件，例如：醫師袍、護士帽、聽診器等等，讓幼兒自由探索、觀察及操弄。老師從旁觀察，了解他們對診所的基本認識。隨後老師與幼兒進行團討，分享他們的發現。老師可賦權幼兒提議 / 搜集 / 設計相關物品，以豐富扮演區環境(診所)的佈置。





賦權增能

副題三：健康飲食

遊戲：【小健兒運動會】

賦權
(Empowered)

(體能與健康、數學、個人與群體)

透過遊戲讓幼兒知道多做運動能有益身體健康，並能體驗運動比賽的樂趣。



副題二：舒適的家


遊戲：【尋寶遊戲1】

探索
(Explorative)


(語文、個人與群體)

透過遊戲幼兒認識收拾的重要性、培養整理收拾、物歸原處的習慣及珍惜擁有的物品。





積極的表達 = 有效溝通



備課

- 主題前的備課會

檢視

- 活動進行中的檢視

反思

- 主題後的課程檢討及反思會議

課程領導的謎思

遊戲

中央課程

校本課程

自由遊戲


繪本

主題書



新發現

- 遊戲不需要複雜、可重複玩、有層次
- 任何類型遊戲均有獨特的價值
- 重視幼兒「遊戲感」，幼兒有悅愉和滿足感、持續追尋想再玩、想挑戰、獨特性、運用想像和創造力變化情境



最後.....

引用學校發展主任資料作小總結

Principles 原則	Practices 實踐	Learning Outcomes 成果
<p>1) 對幼兒了解及聆聽他們的心聲</p> <p>2) 關注環境的安全及塑造互相尊重的關係</p> <p>3) 與家長及社區人士結成夥伴</p> <p>4) 對孩子有高期望並重視公平的原則</p> <p>5) 尊重人的差異</p> <p>6) 從反思中持續學習</p>	<p>7) 整合課程</p> <p>8) 關心孩子的需要</p> <p>9) 讓孩子從遊戲中學習</p> <p>10) 教師在遊戲教學前應有適當的準備(時間、空間、物料...)</p> <p>11) 向孩子提供適當的鷹架</p> <p>12) 從評估中學習</p> <p>13) 與孩子一起總結學習及反思</p>	<p><u>學生</u></p> <p>14) 藉遊戲達致全人發展</p> <p><u>教師</u></p> <p>15) 對遊戲教學的理念清晰</p> <p>16) 教學範式轉移</p> <p>17) 專業能量提升</p> <p><u>學校</u></p> <p>18) 學校塑造開放、公平及尊重的文化</p> <p>19) 學校具一群熱愛幼兒教育的專業團隊</p>

Empowered Explorative Expressive



Thank you!

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 2022 - 2023
總結分享會

香港保護兒童會 新航黃埔幼兒學校

低班單元：Light and Shadow in the Wonderland

參與計劃團隊：何嘉鈴校長、陳潔楹高級老師、
黃智禮老師、胡芷澄老師

學校背景

- 為幼兒提供快樂、關愛、安全及多元化的學習環境，建立幼兒終身學習基礎，啟發幼兒的潛能和全人發展
- 支援及與家長結成夥伴，培養幼兒良好的生活習慣和自學精神

學校本年度的工作計劃

- 關注事項（一）目標：提升學校自由遊戲的質素。
- 關注事項（二）目標：提升校本STEM的科學課程。

校本課程及3E元素

賦權	探索	表達
<ul style="list-style-type: none">➤ 幼兒可按個人興趣獲得知識和技能，提升他們的興趣。➤ 老師給予幼兒不同的資源和材料，讓幼兒根據自己的興趣和想法進行創作。➤ 通過創作，幼兒能夠嘗試新的想法和方法，掌握更多的技能和知識。	<ul style="list-style-type: none">➤ 有助幼兒加強探索力、想像力。➤ 幼兒可以通過自己的觀察和實驗，瞭解光的傳播路徑、顏色怎麼產生，以及影子如何產生等基本概念。藉此，幼兒能夠進一步探索光與影之間的關係，從而深入理解自然科學。➤ 透過有趣的遊戲教學模式，幼兒可以透過操作及實踐探索光和影，有助幼兒從日常生活中習得知識。	<ul style="list-style-type: none">➤ 幼兒在進行創作和學習的過程中，可以將自己的發現和想法通過說話、圖畫等形式展示出來。➤ 幼兒可以互相學習、比較和交流，從他人的作品和想法中獲得更多的啟發和鼓勵，進一步促進自身創造能力和學習動機的提升。



級別：低班

單元：Light and Shadow in the Wonderland

總目標

知識

- 認識光的來源及特性
- 認識光與影子的關係
- 認識影子的特性

技能

- 分辨透光/不透光物件
- 以肢體創作進行各種光影遊戲
- 提升幼兒使用不同物料創作的的能力
- 提升幼兒的言語表達能力
- 學習運用不同的工具，如剪刀、膠紙、間尺等

態度

- 探索、與人合作的精神
- 享受遊戲的樂趣
- 不怕黑及感恩的態度
- 積極面對困難及解決問題
- 面對及認識自己的情緒
- 珍惜能源的態度



Light and Shadow in the Wonderland

專題發展

引入階段

繪本引入：《大黑怪不見了》
遊戲活動：捕捉光線

發展階段

遊戲活動：光線哪裡走？
遊戲活動：投影合併
建構活動：小黑房

總結階段

成果展示：暢遊小黑房

遊戲活動（一）：捕捉光線

學習重點：

- 發掘光的來源（知）
- 探索光的特性（知）
- 運用不同的物料及工具（技）
- 培養探索精神（態）



教師角色：

1. 觀察及評估者：了解幼兒的先備知識和探究能力
2. 物料提供者：引發幼兒更多好奇和疑問



呢到有光!

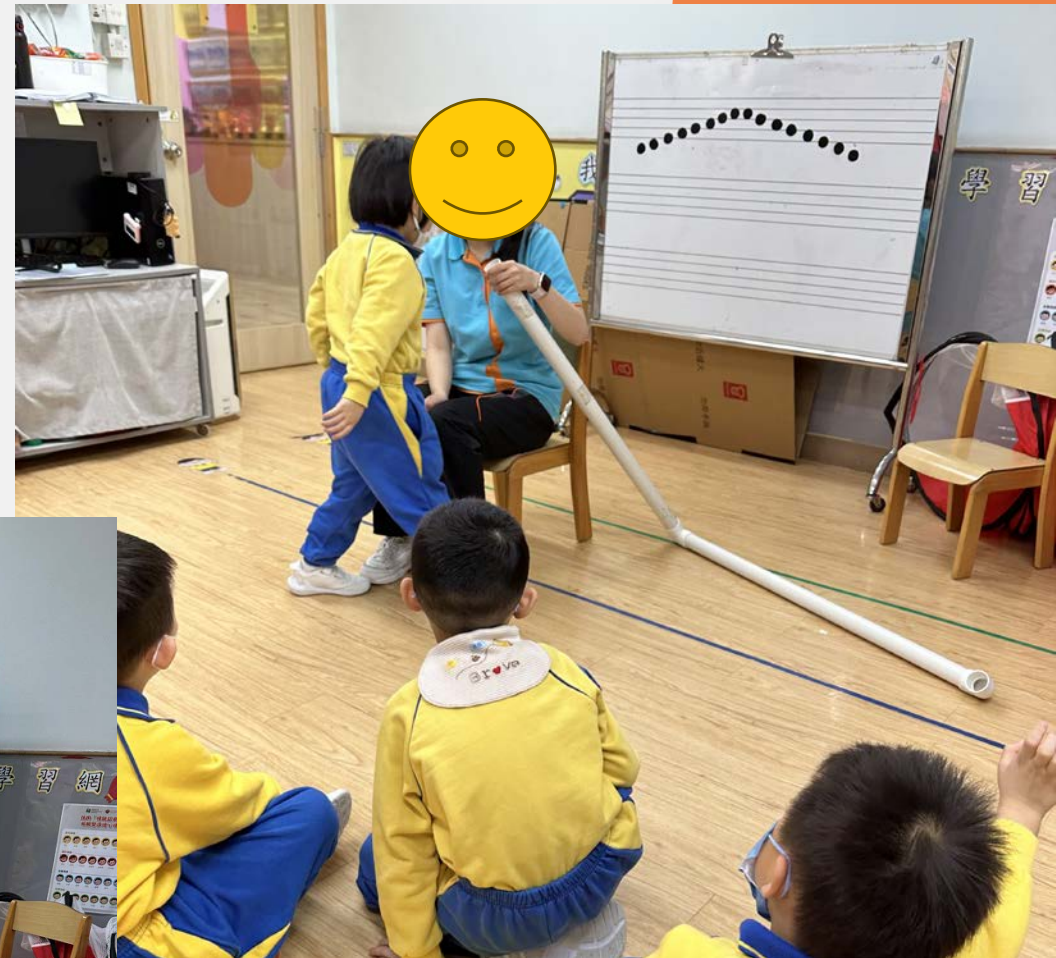
我地要捉住光!

遊戲活動（二）：光線怎麼走？

引起動機小遊戲

學習重點：

- 知道光線是直射（知）
- 比較光源距離與光暗的關係（技）
- 探究光線的路徑（技）
- 與人合作（態）



幼兒製作了兩款隧道

教師角色：觀察者-了解幼兒行為背後的原因



嗰度仲有光，要繼續包黑色膠袋呀！

幼兒穿越兩款隧道比較光線的路徑和光暗

教師角色：自主探究氣氛營造者 — 探索過程具備**遊戲性**

S型隧道



個光停咗係度喎！

轉彎就無左光！

直線隧道



由頭到尾都有光！

教師角色：自主探究氣氛營造者 — 開放接納幼兒的質疑
— 鼓勵幼兒提出不同試驗方案



從另一端穿越隧道



照射到牆壁



係咪因為我身體遮住啲光
所以黑，唔係轉左彎

遊戲活動（三）：投影合併

學習重點：

- 知道影子只能顯示物品的外輪廓（知）
- 能觀察光與物品的距離的變化（知）
- 培養以肢體創作進行光影遊戲（技）
- 培養探索精神（態）
- 享受與人合作的樂趣（態）



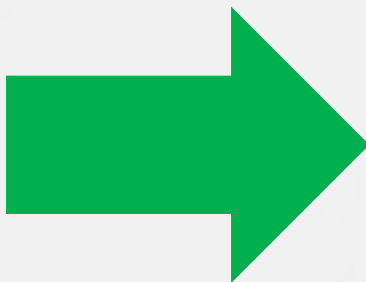
幼兒進行錯位投影合併

教師角色：觀察與調適 - 觀察幼兒表現適時介入



幼兒進行錯位投影合併

教師角色：觀察與調適 - 觀察幼兒表現適時介入



幼兒進行錯位投影合併

教師角色：學習促進者 - 提供多元鷹架提升幼兒學習



1. 教師提問，引導觀察和比較

- 重疊影子，與物件大小有關嗎？
- 移動電筒，有更多錯覺？



2. 提供物料：不會出現重疊映像的東西

透明的物件，如膠片包書膠.....光線能穿透沒有影子

遊戲活動（四）：小黑房

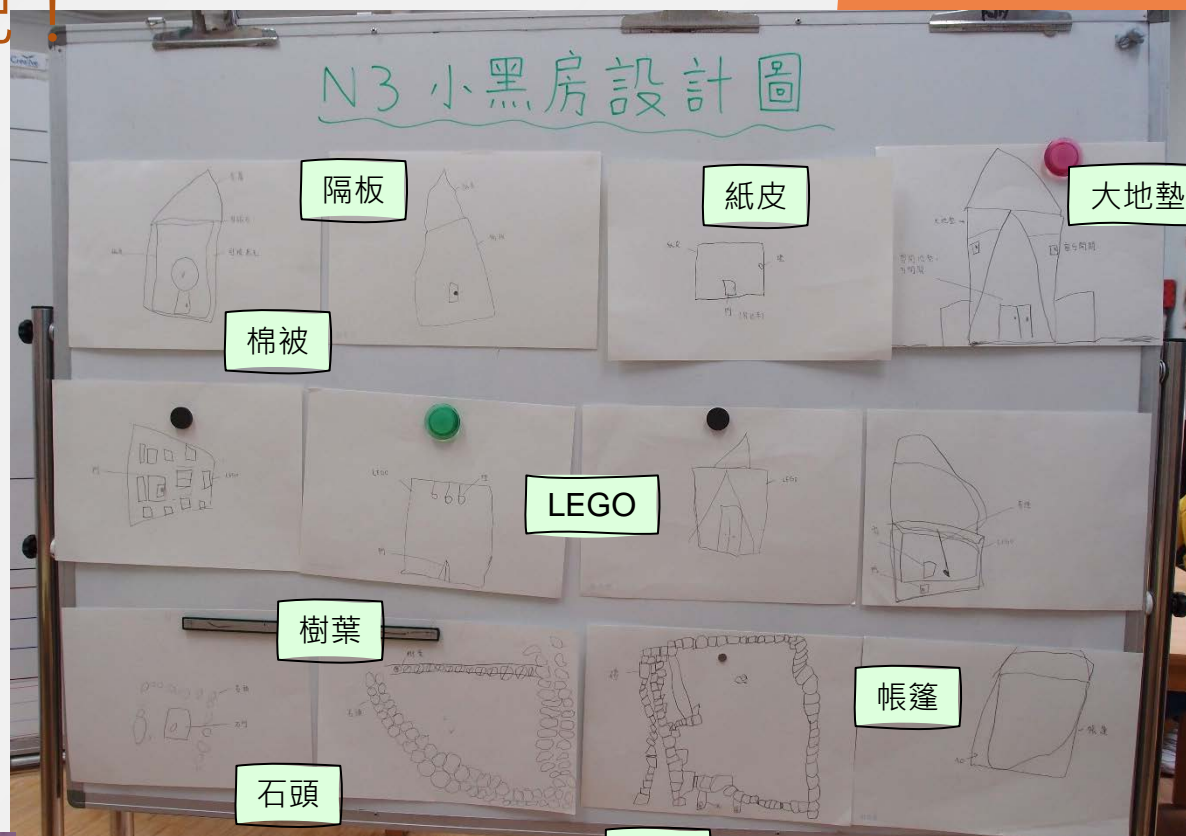
搭建一間小黑房，在裏面玩光影遊戲吧！

教師角色：

1. 經驗總結者-與幼兒團討分享互相交流
2. 學習促進者-透過提問引導幼兒解難



提供不同物料讓幼兒探索各種可能性

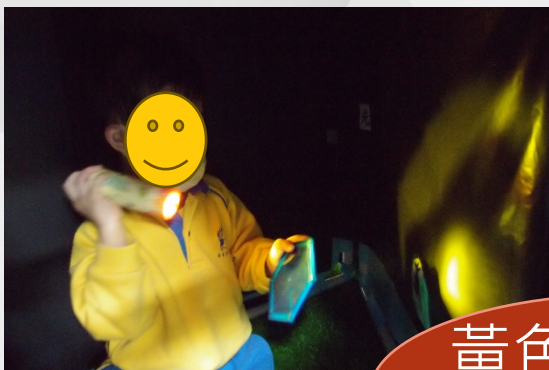


分享、團討：

- 幼兒以繪畫及口述方式表達心中小黑房的模樣
- 老師透過提問引導幼兒使用邏輯思維思考、解難

小黑房影子遊戲

教師角色：資源提供者者 - 提供更多科探遊戲的機會



黃色加藍色
變左綠色呀！



你估下呢個
係咩動物？

我搵到「影」！

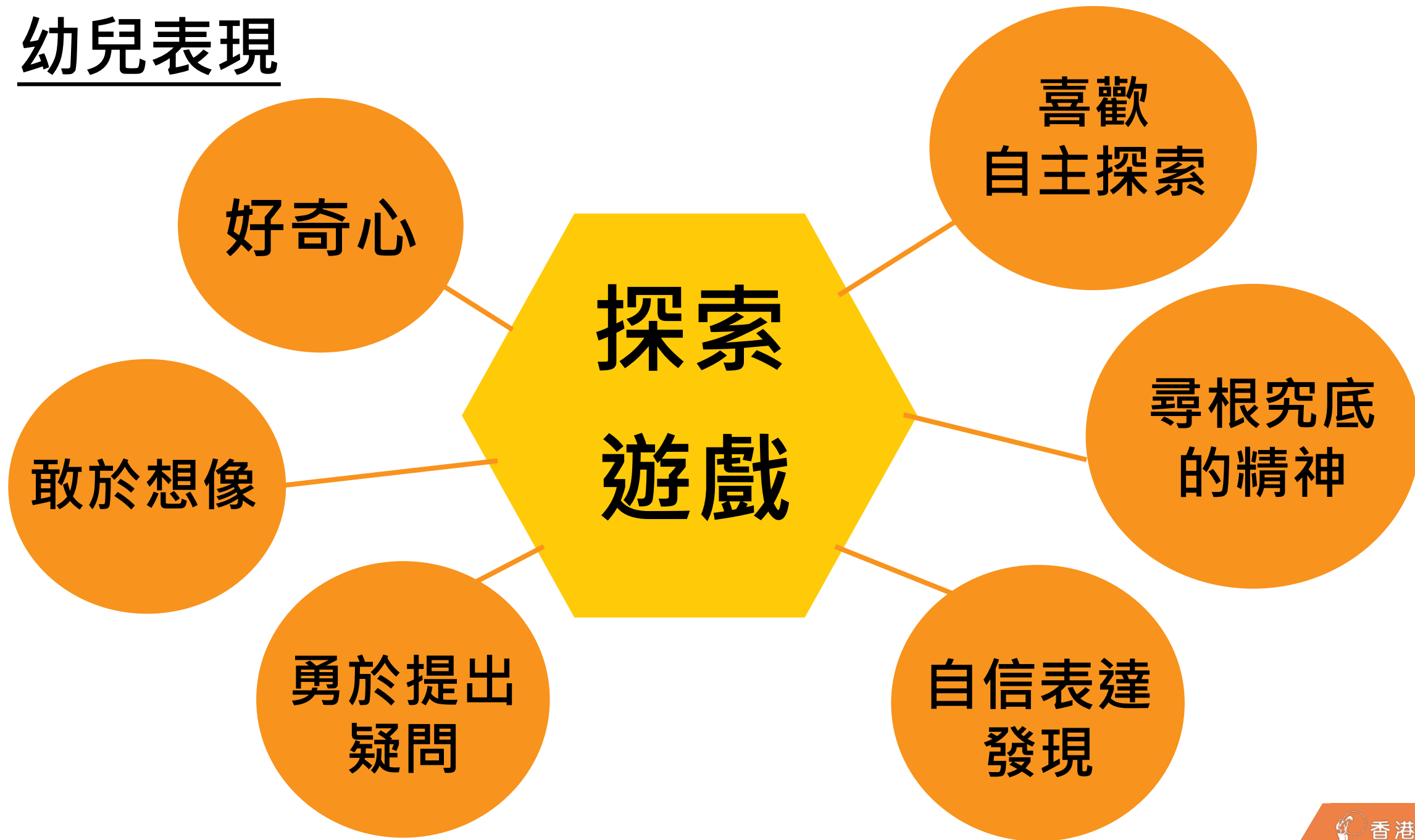
小黑房



多元化物料：

- 電筒、顏色片、手影圖片、字卡、紙筒、螢光顏料

幼兒表現



教學啟示



教學啟示



教學啟示



THANK
YOU



香港保護兒童會
Hong Kong Society for the Protection of Children