

CENTRE FOR
UNIVERSITY & SCHOOL
PARTNERSHIP

大學與學校夥伴協作中心

香港中文大學教育學院 • FACULTY OF EDUCATION CUHK

「遊戲為本」課程發展經驗分享

吳家傑先生

香港中文大學教育學院

大學與學校夥伴協作中心專業顧問



遊戲

物品性 扮演性 肢體性 功能性 象徵性 規則性



幼兒自主



成人主導

自由遊戲
(Free Play)

引導遊戲
(Guided Play)

指導遊戲
(Directed Play)

模仿遊戲的工作
(Work Disguised as Play)

工作
(Work)

Play-based Learning

- A context for learning through which children organize and make sense of their social worlds, as they engage actively with people, objects and representations. (EYLF, 2009, p46)
- Play-based learning is based on a Vygotskian model of scaffolding where the teacher pays attention on specific elements of the play activity and provides encouragement and feedback on children's learning. (Martlew, J., Stephen, C. & Ellis, J., 2011)
- In Play-based Learning, teachers provide opportunities for children to explore their environment, to act out roles and to experiment with materials and ideas. (Ontario Ministry of Education, 2011)

遊戲



幼兒自主



成人主導



遊戲為本學習

相對高

幼兒投入

相對低

較不確定

課程目標

較確定

多元

學習評估

對焦

較容易

照顧多樣性

多挑戰

遊戲



幼兒自主



成人主導

自由遊戲
(Free Play)

引導遊戲
(Guided Play)

指導遊戲
(Directed Play)

模仿遊戲的工作
(Work Disguised as Play)

工作
(Work)

遊戲為本學習



教師的信念

家長的理解

學校的支持



Play-Learn-Grow in Hong Kong Kindergartens
 「遊戲·學習·成長」計劃

Centre for University & School Partnership
 Faculty of Education, CUHK
 香港中文大學 教育學院 大學與學校夥伴協作中心

年度	支援幼稚園數目
2015 - 2016	25 間
2016 - 2017	25 間
2017 - 2019	40 間
2019 - 2020	30 間
2020 - 2021	40 間
累計：160 間	

「遊戲 · 學習 · 成長」計劃的目標



讓課程領導及教師了解遊戲教學的理念與功能



促進家校協作，共同推動幼兒全人發展



提升教師設計及實踐遊戲教學的專業能力



建立專業學校網絡，促進學習社群的組成



培訓課程領導，促進知識傳承及學校持續發展



總結經驗及結合研究，讓業界對遊戲教學有更多了解



賦權幼兒在遊戲學習中表達及探索，促進全人發展



「遊戲 · 學習 · 成長」計劃的框架



只供工作坊討論之用

快樂幼稚園 主題架構圖

主題名稱：水 班別：高班 推行日數：20天

課程設計理念：

學校致力為幼兒提供多元化的學習活動，讓幼兒從遊戲中學習，以達致五育均衡發展，培育具良好的品德和關愛他人的態度，建立正確生活價值觀。本年度之關注事項以提升教師遊戲教學技巧，把遊戲教學融入主題教學中，協助幼兒建立良好的品德，加強他們主動學習的態度、解難和表達的能力，提升自信心，促進幼兒全人發展。

總目標

知識：認識水的特性、水與我們生活的關係、節約用水的方法
能力：多感官觀察、實驗和記錄、多元表達（語言、肢體、美藝）
態度：欣賞水的美態、建立珍惜食水的態度、享受與同伴遊戲的樂趣

切入遊戲：

老師放置一個注滿水的小水缸於角落等，並請幼兒從家中搜集一些與水主題相關的資料/工具/圖片放置在角落中。老師觀察幼兒進行活動的情況和他們的發現，然後與幼兒進行探討和總結在角落內遊戲的經驗，以了解幼兒的生活經驗和已有知識。

副題一：
水的特性

副題二：
水與我們的生活

副題三：
節約用水

學習重點：

1. 認識水的來源
2. 認識雨水的循環
3. 認識收集雨水的設施
4. 認識食水的處理過程
5. 認識水的用途(清潔、飲用、煮食、灌溉)
6. 認識水的特性(溶解、浮沉)
7. 認識水的形態(液態、固態和氣態)

主要遊戲活動：

1. 連水遊戲
2. 水管駁一駁
3. 阿華田大攪作
4. 會浮會沉大測試
5. 冰塊消失了

學習重點：

1. 認識水對人類、動植物的重要
2. 培養節約用水的習慣
3. 學懂利用適當流量的水來清潔(如洗手、洗菜、洗澡等)
4. 利用水彩創作合作畫

主要遊戲活動：

1. 大電視(水的用途)
2. 沒有水的一天
3. 容量比一比
4. 洗米水澆花大行動

延展活動：

1. 家中用水大搜查(親子活動)
2. 食水重用我做到(親子活動)

學習重點：

1. 探討全球水源污染帶來的問題
2. 認識保護水源清潔的方法
3. 培養愛護大自然、珍惜水資源
4. 培養節約用水的習慣
5. 分組設計宣揚珍惜用水的海報

主要遊戲活動：

1. 記憶卡(美麗海洋、污染海洋)
2. 人生交叉點(節約用水的方法)

延展活動：

1. 向幼班、低班介紹海報

「遊戲為本」 校本課程規劃

切入遊戲

自由遊戲
(Free Play)

引導遊戲
(Guided Play)

指導遊戲
(Directed Play)

模仿遊戲的工作
(Work Disguised as Play)

工作
(Work)

遊戲為本學習



切入遊戲的功能

- 觀察及了解兒童的**已有知識、興趣和經驗**
- 提升幼兒的**學習動機**/讓幼兒進入學習情境
- 調整**學習目標**的深度及廣度
- 調節**學習內容**
- 增加幼兒在**遊戲中自由探索的機會**



例子：施教周期(3星期)



首2天或3天玩「切入遊戲」(可拍攝值得團討的片段)

1. 簡單的环境佈置(主題有關/非相關的物品)讓幼兒自由操弄,以增加幼兒對主題的聯想性
2. 擺放低結構物資(因應幼兒的發展、能力及學習進度)
3. 給予足夠空間及時間讓兒童自由探索
4. 收集幼兒對是次主題的認知及一些值得團討的地方(如:行為、品德方面)
5. 團討中可釐清幼兒的問題,共同尋找跟進的安排
6. 按幼兒的經驗和知識,調適進度/內容

例子：施教周期(3星期)



首兩/三天玩「切入遊戲」
(遊戲 → 團討)

1. 老師從旁觀察
2. 收集幼兒對是次主題的認知
3. 調適已訂之進度 / 內容
4. 考慮運用主題時間

1. 「切入遊戲」成為主題的學習角落/
區角
2. 配合副題學習內容不斷增潤



遊戲後的團討



團討的功能

- 提供互相交流的機會
- 促進思考
- 進一步釐清概念，建構知識
- 評估幼兒學習成效
- 總結及鞏固幼兒學習經驗



團討的取材



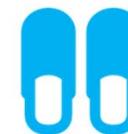
- 通過遊戲掌握學習目標
- 如何獲得相關學習經驗

學習目標

學習目標
以外

- 遊戲過程中遇到的困難和挑戰
- 遊戲中的品德表現或社交表現
- 遊戲中的新發現

計劃學校經驗分享



聖雅各福群會寶翠園幼稚園幼兒中心



專題研習：鞋子找朋友



計劃研究



- 評估計劃的成效
- 持續推動「遊戲教學」
- 「遊戲教學」的學術研究



質性資料
Qualitative

- 訪談
- 專業觀察、反思及回饋
- 文本分析
- 教學設計、課程



量性數據
Quantitative

- 教師成效問卷
- 專業支援活動的問卷調查
- 教師對幼兒的量表觀察

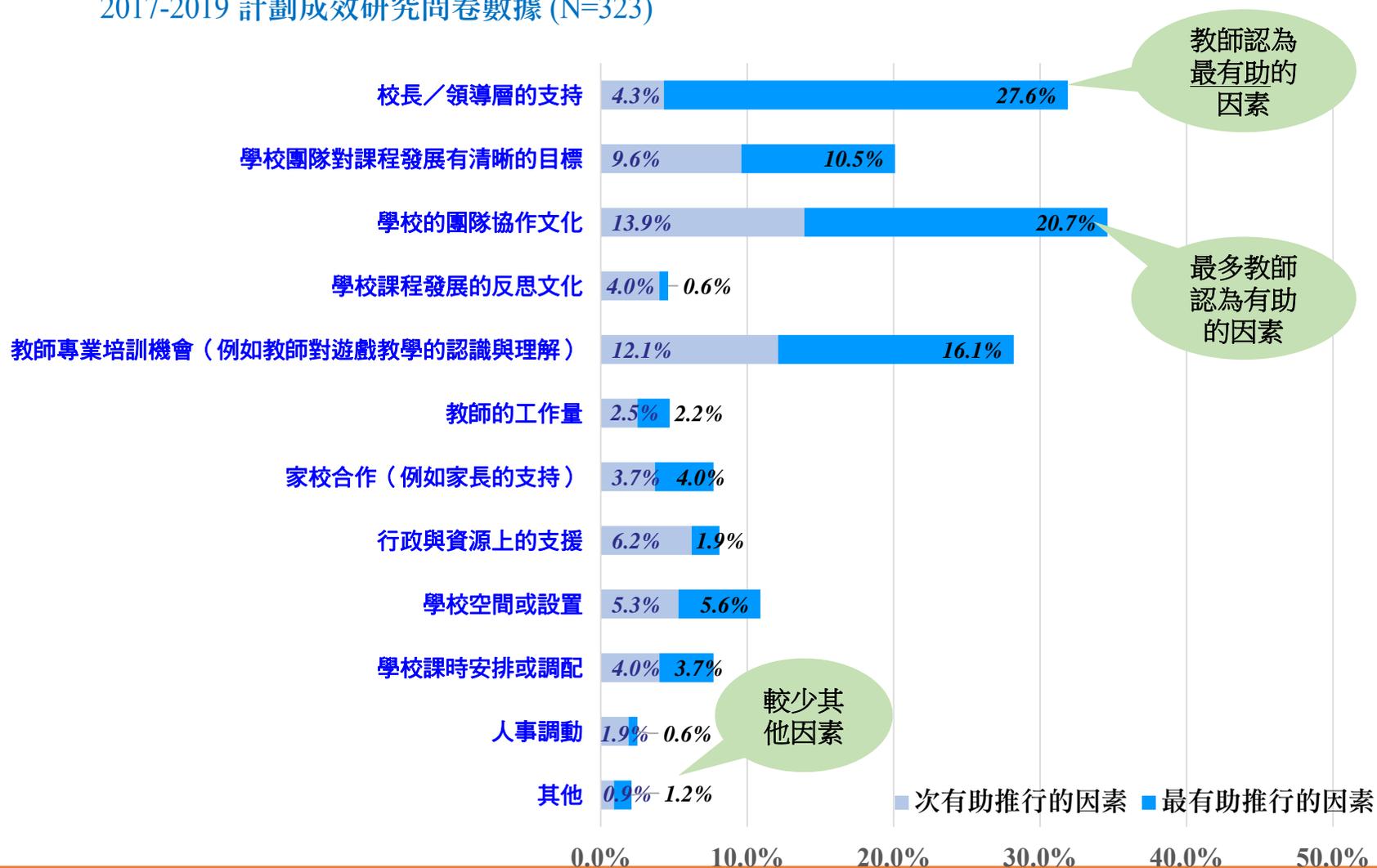


計劃研究：



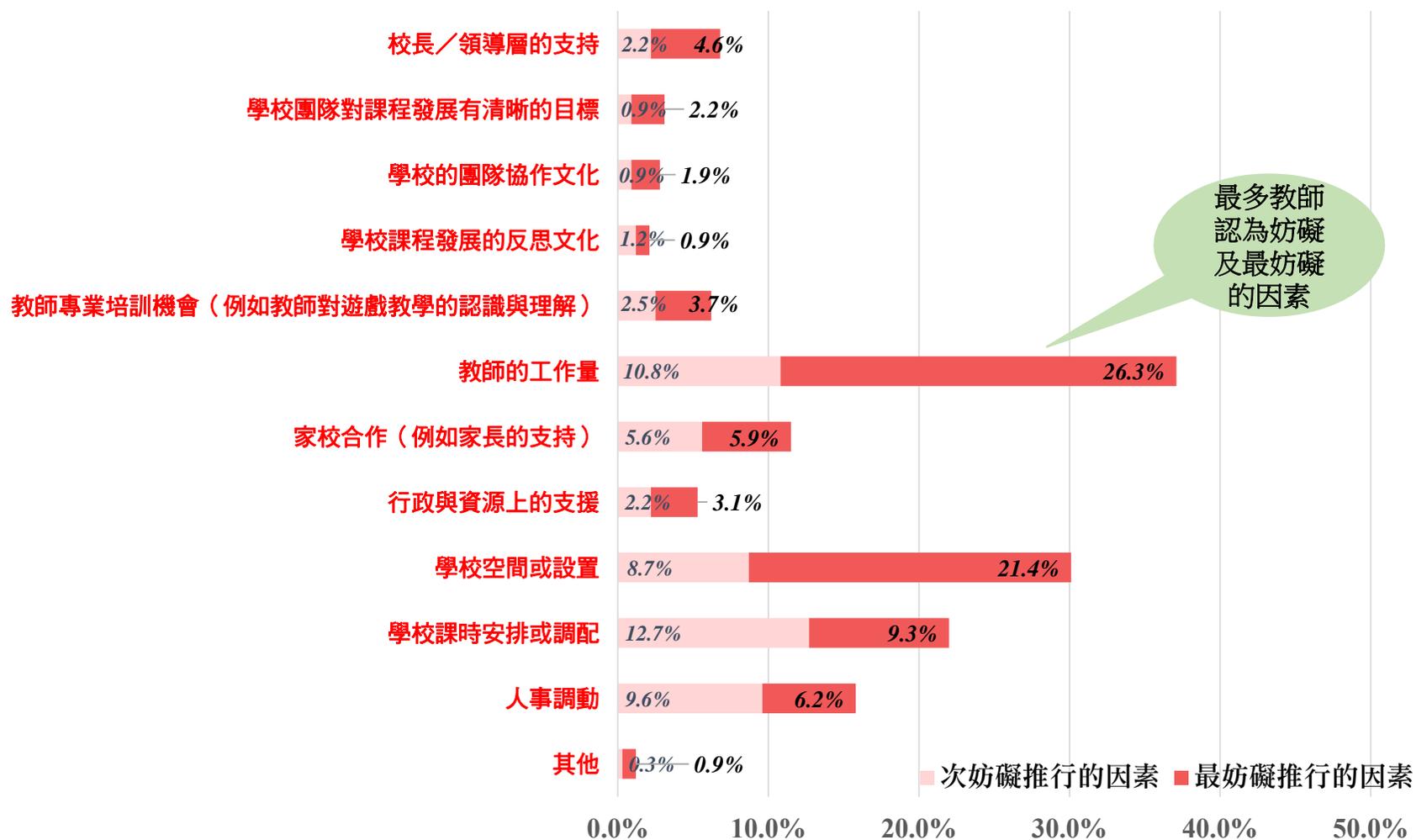
有助成功推行遊戲教學的因素

2017-2019 計劃成效研究問卷數據 (N=323)



阻礙推行遊戲教學的因素

2017-2019 計劃成效研究問卷數據 (N=323)



小組訪談(校長及領導層的支持)：

- 「校長放權給予老師，對課程設計開放彈性，老師可根據遊戲性質安排遊戲於任何地方。」(R2-74)
- 「校長向老師提出學校的方向和遊戲進行的模式，過程中幫老師解決問題，例如資源不足就會想辦法去尋求資源。」(R8-40)
- 「我認為最主要是學校願意改變以前的課程。即是將以往的課程主題、學習目標先放低，用遊戲模式將所有的學習目標和課程大綱重組，我覺得這個是最重要的。」(R3-100)
- 「老師會討論如何將遊戲貫穿到不同學習範疇，例如體能、音樂都可以加入遊戲元素，令到整個課程更加多元化發展。這些是需要校長、課程老師、老師一齊緊密開會，大家互相溝通。」(R6-80)

小組訪談(團隊協作文化)：

- 「老師之間的合作都好重要，因個人不太可能出現多元化的構思，相反是要靠老師互相分享經驗、表達意見。」
(R5-71)
- 「一齊去思考時會發展出更多元化的構思，同時老師之間的互動，會出現一些新思維，讓老師重新思考教案設計。」
(R10-148)
- 「我覺得帶遊戲課程的反思過程是非常重要的。老師本身在活動完結後自己都會有反思，然後同班老師亦會去反思整個成效，建議下一次進行同類活動的時候要改善的地方。」
(R6-130)

小組訪談(教師工作量-對遊戲教學的理解與掌握)：

- 「老師是最前線的，如果老師**掌握不到技巧**，或者**有迷思**，其實對推行都會有一定的困難。」(R2-124)
- 「其實老師的掌握是最困難的，因為老師的角色本身已經要主導，所以在整個過程裡面，是**慢慢將經驗累積**，才能改進教學成效。」(R10-56)

小組訪談(時間與空間)：

- 「時間不足，如果玩得太多，幼兒的學習內容進度會變慢，所以時間是我們在實行時較難處理的。」(R1-130)
- 「學校不是幼兒學校，所以得三小時上學。真係好緊迫，時間真的好緊張。」(R2-74)
- 「教學時間不足，例如老師講授主題時間約二十五分鐘，包括轉課室，所以用五分鐘引起動機，只剩下十五分鐘玩，之後預算五分鐘做總結，時間是不足應付的。」(R5-55)
- 「始終學校不是有太大空間，所以就要充足地利用到課室，同大堂環境去進行所有活動。」(R1-183)

謝謝！