



仁愛堂陳鄭玉而幼稚園

仁愛堂陳鄭玉而幼兒園

K3 班學習歷程

『我』

推行日期：9月7日至10月2日



引起動機階段

是次學習主題「我」，目標是希望小朋友能了解及探索自己身體各部份的功能；並透過分享生活經驗，認識到自己處事的情緒，學習合宜的抒發的方法，從而培養正面處事的態度。

一切由《Inside Out》電影開

在暑假裡，有不少幼兒也觀看了電影《Inside Out》，有幼兒更帶了有關的圖書回校分享。過程中，他們開始討論為甚麼故事中的角色造型會有不同的顏色？

於是，老師便設計了工作紙，請幼兒與家人一同討論，把有關的想法記錄在工作紙上回校進行分享。

「樂」是黃色：

- 因為好像溫暖的黃色太陽光
- 黃色看起來很舒服、好開心
- 因為哈哈笑是黃色

「愁」是藍色：

- 藍色是眼淚的顏色
- 藍色代表悲傷，憂愁
- 藍色是冷色

「憎」是綠色：

- 開心的事上加有不開心的事 (藍色+黃色)
- 主角不喜歡吃西蘭花 (西蘭花是綠色的)

仁愛堂陳鄧玉珊幼稚園
仁愛堂陳鄧玉珊幼兒園

主題工作紙

為配合主題活動「我」，老師與幼兒一起探討五種情緒，請家長與幼兒一起回答以下的問題，於11-9-2015(星期五)交回。

我是_____。

1. 為什麼「樂」是黃色？

2. 為什麼「愁」是藍色？

3. 為什麼「燥」是紅色？

4. 為什麼「驚」是紫色？

5. 為什麼「憎」是綠色？

「燥」是紅色：

- 生氣時會面紅耳赤
- 「燥」字有火字旁，火是紅色
- 生氣會發火

「驚」是紫色：

- 嚇得面無血色
- 害怕時面部會變紫色



Inside Out 中的發現

幼兒發現原來情緒變化會影響面部表情，從而引起了他們對自己面貌的興趣，因此他們一同利用鏡子仔細觀察自己的外貌，並嘗試把自己的發現和特徵畫出來。

我隻眼人面有啲咩呢？

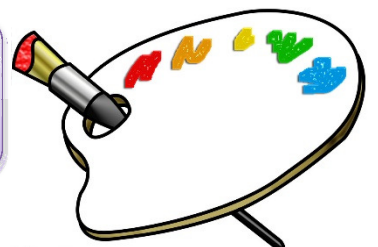
你睇！我條脷上面
好多點點呀！

點解有人有兩個髮轉，
有人得一個嘅？

幼兒仔細地畫出自己的外型...



過程中，幼兒表現認真，能觀察到自己面上的特徵，如：「痣」、微笑時出現的「虎尾紋」等等，並明白到自己所擁有的是獨一無二的面孔。



遊戲時間：我是誰！

老師觀察到幼兒對自己 and 同伴的外型十分感興趣，因此便與他們玩「我是誰」遊戲，讓他們嘗試矇著眼睛，單靠觸覺猜出同伴是誰。



咁高嘅...前面頭髮
仲紮起左條辮，佢
一定係鄭安生啦！

頭髮短又硬，一定係
男仔，個額頭咁大，
佢應該係林升智！



探索及實踐階段

在第一星期的分享及角落探索活動中，老師觀察到幼兒對自己的外型十分感興趣，經常與同伴一起在鏡子前做出不同的面部表情，亦會仔細地觀察出同伴的特徵，繼而在「我是誰？」的遊戲活動中，他們清晰地描述能猜出同伴的原因。

開展主題活動一星期後，幼兒透過不同的探索遊戲，對自己和同伴的身體外型有更深入的了解。之後，有幼兒分享到曾經玩過需要用手和腳玩的一個遊戲，於是老師便在課室內騰出空間，讓他們有更大的地方設計遊戲。

此外，老師發覺幼兒在積木角內會利用樂高積木砌出機械人，因此，老師加入更多不同類型的積木，讓他們有不同的物料拼砌出更多人的型態。

同時間，有幼兒在圖書角翻閱有關身體功能的圖書時，對身體的消化系統十分感興趣，並開始與其他同伴研究當中的內容，老師見狀便鼓勵他們作更多的討論，並把他們對消化系統的想法具體地表現出來。



1. 動手動腳做遊戲



先在學校裡找來不同的圓形物品，並開始討論用哪一個大小的圓形最合適。



大家選擇了圓形後，便放在遊戲範圍的地上觀察是否可行。



大家也同意圓形的大小後，便利用鉛筆把圓形畫在畫紙上。

最後在每個圓形上填上不同的顏色，幼兒更嘗試利用顏色的深淺色畫上不同的圖畫，顯示了他們的創意。



2. 食物迷宮

幼兒在圖書角中找來《身體小百科》，對當中的消化系統十分感興趣。

幼兒說：「我覺得身體入面的啲腸好似迷宮咁呀！」



幼兒討論後，決定把它變成迷宮遊戲，開始分工合作把整個消化系統畫出來。



然後仔細地沿著腸臟的邊緣貼上紙條作圍欄。



再合力把不同部分填上顏色。



最後，他們把波子放在消化系統裡試玩，過程中他們不斷改良遊戲的規則，加強遊戲的難度。



總結階段

一起建立我們的遊戲天地吧！

經過對電影 Inside Out 的研究後，幼兒對不同的情緒有了相當的認識，如：「開心」、「傷心」、「害怕」、「生氣」和「不喜歡」等，亦會主動與同伴分享自己的感受和想法。老師為延伸幼兒的學習，於是建立了「我的情緒記錄」角，讓幼兒可以繼續互相分享自己的情緒經驗。

我的情緒記錄



利用照相機互相拍下自己的面部情緒表情。



最後把影像放在電子相架裡，讓幼兒互相欣賞，為他們提供了一個平台分享自己在生活中會出現的情緒。

積木角



老師在積木角內加入不同的積木元素，如：樂高、軟積木、扁拼板、小紙盒等，激發幼兒的創作。

動手動腳遊戲



完成遊戲設計後，組員一起試玩，並在過程中定立了規則：兩人一組，一人負責擲骰子後，另一人要利用身體的任何部份觸及顏色點。最先未能用身體做到的一組便輸。



之後，組員將遊戲介紹給其他幼兒，並會在旁邊協助和指示玩法，讓小朋友可以玩得更順暢。

食物迷宮



迷宮玩法：

- ~兩位幼兒一組，利用雙手搖動遊戲板，把波子由口腔送到肛門的位置便贏。
- ~如果波子跌出遊戲板外，便要重新再玩一次，每組只有兩次機會。



課室環境的引起作用

圖書角內放置了有關身體的小百科。



圖書角內更放置了不同情緒表情的咕臣。



「鏡中的我」角落，讓幼兒自由觀察自己的外表，再利用照相機把面孔記錄下來。

原來我地個樣可以做出咁多變化！





老師的話

是次主題由幼兒在暑假期間曾觀看的電影內容作為引子，把學習與他們的生活經驗直接連結，讓主題內容更貼近幼兒的生活和想法，讓他們更能開放自己的思維，積極投入在學習活動裡。

在推行活動中，老師先為主題預設了五官探索的活動，如：遊戲「我是誰？」蒙著眼睛，利用手觸摸同伴臉兒，並猜出他是誰等，讓他們嘗試用多角度感受自己和別人獨特之處，從而培養他們欣賞別人和自己的能力。

此外，在活動的過程中，老師擔當了一個觀察者和促進者的角色，透過鼓勵幼兒互相討論和提出疑問，發現到幼兒對身體的消化系統及關節特別有興趣，於是立即改變課室的格局，以騰出更多空間讓幼兒延伸學習。過程中他們設計了「動手動腳」和「消化系統」的迷宮遊戲，可見他們能把學習到的知識融入已有的生活經驗，產生出不同的變化，充分發揮其創意。同時，幼兒按自己的能力在遊戲中作出配合，與同伴分工合作，可見活動加強了他們與人合作的能力。

由幼兒自發創作的遊戲，讓他們更加投入地和同伴一起玩，並一起對「我」有更深入的探索和認識，體現「遊戲中學習」。幼兒在主題中對情緒有更多的發現，亦有助他們日後運用自己的獨特之處盡情探索這奇妙的世界。

