

幼稚園校長及教師專業發展課程

幼稚園教育的  
「從遊戲中學習」(重辦)

教育局課程發展處

幼稚園及小學組

2022年6月2日

## 課程目標

- 加深參加者對策劃和更有效推行「從遊戲中學習」策略的理解，以促進幼兒學習

# Learning through Play in Kindergarten Education

## 幼稚園教育的 「從遊戲中學習」

張杏冰教授

# 什麼是遊戲？

自動自發 • 自由自在  
不斷重複 • 自我探索  
充滿快樂 • 重視過程  
富有想像力與創造力

什麼是幼稚園的遊戲？

# 遊戲的特質

- 主動 Active
- 投入 Involved
- 快樂 Enjoyable
- 有意義 Meaningful
- 自由 Voluntary
- 社交互動 Sociable and interactive
- 溝通 Communicative

# Anji Play 安吉遊戲 - China 中國

「安吉遊戲」是安吉幼兒園遊戲教育的簡稱。一種以遊戲教育為主要形式的全新中國幼兒教育的實踐。「安吉遊戲」確立遊戲是兒童最喜歡的學習形式，也是兒童獲得發展的主要活動形式。「安吉遊戲」滿足了幼兒的內在需求，在開放的、自主的和豐富的環境中促進兒童的發展。

# 「假遊戲」 VS 「真遊戲」

## 「安吉遊戲」的理念

- ❖ 把遊戲的自主權還給幼兒，讓幼兒在自主、自由的遊戲中，獲得經驗、形成想法、表達見解、完善規劃、不斷挑戰，從而達到自身最大的潛能。
- ❖ 怎麼玩、和誰玩、玩什麼，這些都由幼兒自己決定，幼兒可以自由地選擇獨立或是團隊遊戲，而老師作為觀察分析者，發現幼兒在自由遊戲中的創造、想像、探究、合作等表現。
- ❖ 「安吉遊戲」的發展的三個階段：
  - ❖ 無遊戲階段(教師主導的全班教學)
  - ❖ 假遊戲階段(幼兒在教師精心設計的學習環境進行活動)
  - ❖ 真遊戲階段(在幼兒的自由遊戲中自然萌發的學習)



# Fuji Kindergarten – Japan

- 位於日本東京都立川市的富士幼兒園（Fuji Kindergarten），由建築師手塚貴晴設計。在富士幼兒園，所有的教室都是開放空間，室內室外沒有明顯間隔，屋頂是幼兒天然遊戲台，他們在這裡自由奔跑、嬉戲，捉迷藏，老師站在院內就能將幼兒的一舉一動收入眼底。幼兒園沒有封閉的教室，幼兒在環形的迴廊下上課，四周沒有牆壁，教室與教室之間也只是用簡單的家具隔開。開放的空間激發幼兒探索交流，在開放的空間上課，雖然會受到其他班級的「噪音」干擾，但是幼兒卻能表現出意想不到的專注力。
- 富士幼兒園沒有所謂的高科技設計和時尚外觀，也看不到遊戲設施，但是一點都不影響孩子玩耍的熱情。

從遊戲中學習 – 環境設置

## 從遊戲中學習 – 環境設置理念

- ❖ 將「只見教師，不見幼兒」的環境設置改變為開放的環境 – 改變學習角固有思維(由教師精心設計學習角)，放手讓幼兒利用各種材料開展遊戲，不限制遊戲的地點和玩法(任何材料可在任何地點玩任何遊戲)。
- ❖ 將高結構玩具轉化為幼兒可以隨意移動、變化、組合的低結構材料。
- ❖ 提供幼兒自主管理的環境 – 取放方便，以便幼兒將環境還原、材料歸位。

# Anji Play 安吉遊戲 - China 中國

The design and consideration of Anji Play materials always consider the following principles (物料設計原則):

- Open-ended (開放的)
- Minimally-structured (低結構的)
- Drawn from life (與生活有關的)
- Proximate to nature (接近大自然的)
- Movable (可移動的)
- Large (大型的)
- Inter-relatable (互相關連的)
- Sturdy (牢固的)
- Masterable by the child (幼兒可掌握的)

遊戲 = 學習?

# 遊戲



# 從遊戲中學習

幼兒喜愛遊戲，與別人一起玩耍、合作、模仿等經歷，能帶給他們愉快、有趣、成功的感覺和體會。

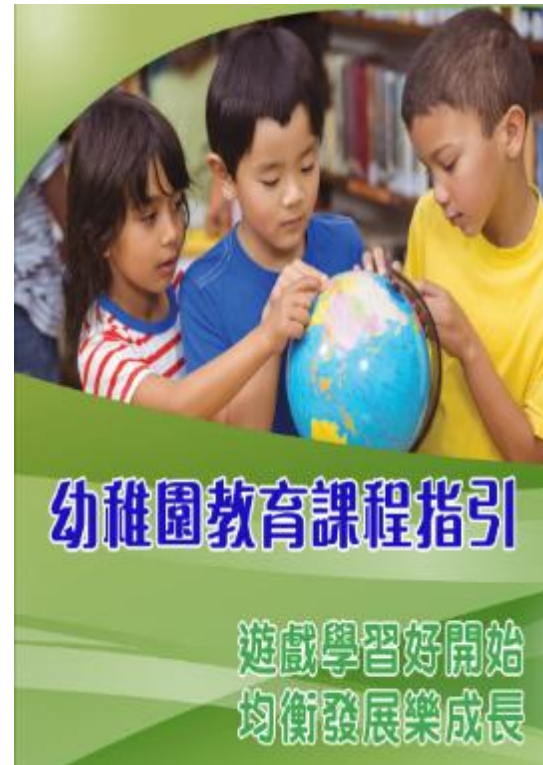
- 因為好玩，沒有任何其他外在的目的。
- 幼兒是遊戲的主導人，自己選擇玩甚麼及決定怎樣玩
- 在遊戲的過程中感到快樂愉悅而繼續玩，單純享受遊戲的過程。
- 不受外在規範所束縛，可以隨著當時的情況而自行協調，設計出自己喜歡的遊戲玩法。

遊戲是促進幼兒學習和發展的活動模式。

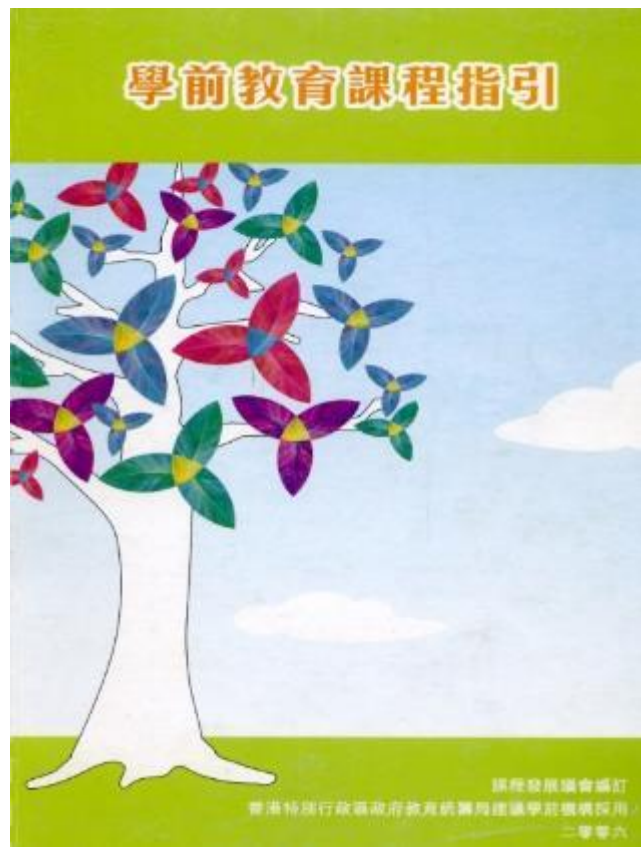
- 運用語言、數學、感官和已有經驗進行遊戲，在過程萌發不同的意念，能促進幼兒對自己、別人以至環境的認識，並發展創意、解難和適應的能力。
- 在遊戲中學習運用大小肌肉，發展手眼協調的能力，幼兒漸能掌握控制身體的動作。
- 幫助幼兒抒發情緒，建立自信心，促進社交發展。

# 從遊戲中學習

「幼稚園教育課程指引」(課程發展議會, 2017)



課程修訂重點之一：  
提倡幼兒從遊戲中學習，並加強遊戲中的自由探索元素



遊戲是最有效的學習策略



遊戲能配合幼兒的發展和興趣，是有效的學習策略。

理念

遊戲的類別

加強自由探索的元素

教師角色

資訊科技的角色

(課程發展議會，2017，頁53-55)



理念

遊戲的類別

加強自由  
探索的元素

教師角色

資訊科技  
的角色

# 從遊戲中學習 - 理念

- **幼兒喜愛遊戲**，與別人一起玩耍、合作、模仿等經歷，能帶給他們愉快、有趣、成功的感覺和體會。遊戲是最能配合幼兒年齡發展特徵的有效學習途徑。
- **遊戲被認為是促進幼兒身心發展的理想活動模式**。幼兒運用語言、數學、感官和已有經驗進行遊戲，在過程萌發不同的意念，能促進對自己、別人以至環境的認識，並**發展創意、解難和適應的能力**。
- 此外，幼兒更在遊戲中學習運用大小肌肉，**發展手眼協調的能力**，漸能掌握控制身體的動作。遊戲亦幫助他們抒發情緒，**建立自信心**，**促進社交發展**。
- 學術界及業界廣泛認同**遊戲能促進幼兒的學習和發展**。建基於本地學校在教學實踐的經驗和優勢，我們深化幼兒在遊戲中學習的理念，進一步**加強遊戲中自由探索的元素**。

(課程發展議會，2017，頁53-54)





理念

遊戲的類別

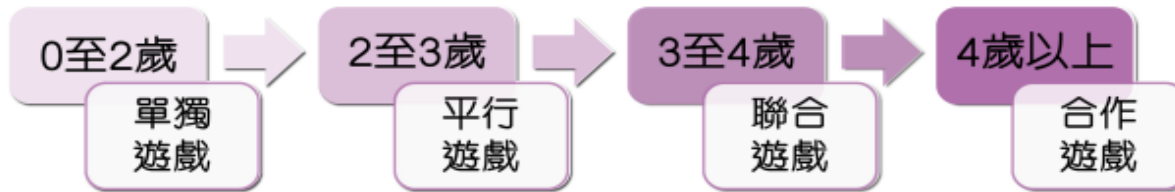
加強自由  
探索的元素

教師角色

資訊科技  
的角色

# 從遊戲中學習 – 遊戲的類別

## 幼兒於不同年齡的遊戲之特點



單獨遊戲：  
幼兒於0至2歲的階段，自我中心很強，喜愛獨自遊戲，無意和其他幼兒玩耍。

平行遊戲：  
幼兒於2至3歲的階段，開始有社交的意識，雖然大家一起玩相同的東西或玩具，但仍是各自各玩。

聯合遊戲：  
幼兒到了3至4歲的階段，開始與友儕共同遊戲，但遊戲沒有甚麼組織，只是一起做相同的活動，合作程度不高。

合作遊戲：  
4歲以上的幼兒，開始進行較複雜的遊戲；有一定的規則約束，具備組織性，要共同合作才能完成。

# 從遊戲中學習

## 遊戲的類別

操作性遊戲：

運用四肢大小肌肉來進行的遊戲。

想像性遊戲：

利用現有的物件或玩具，憑想像力來進行模擬扮演角色的遊戲。

建構性遊戲：

利用積木或玩具拼砌其他物品，例如：房屋、橋樑。

創作性遊戲：

運用物料，例如：泥膠、沙、紙張，進行創作，製作簡單物品。



理念

遊戲的類別

加強自由  
探索的元素

教師角色

資訊科技  
的角色

## 從遊戲中學習 - 加強自由探索的元素

自由探索是遊戲的重要元素之一，學校應配合幼兒喜愛遊戲的天性，為他們提供參與自由遊戲的機會。以下是實踐建議：

- 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。
- 教師宜減少遊戲的規範，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。
- 半日制及全日制幼稚園，應分別每日安排幼兒參與不少於30分鐘及50分鐘的自由遊戲。學校應避免於幼兒自由遊戲的時段進行其他學習活動。

(課程發展議會，2017，頁55)



理念

遊戲的類

加強自由  
探索的元

教師角色

資訊科技  
的角色

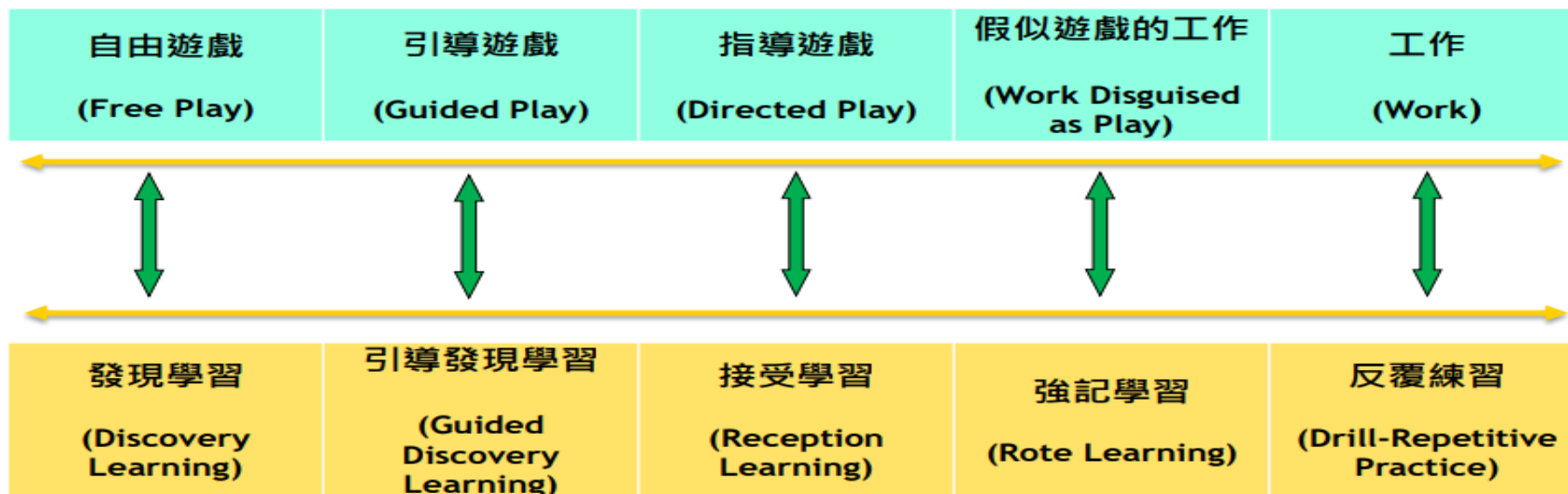
# 從遊戲中學習 – 教師角色

- 遊戲的「供應者」，為幼兒安排和布置遊戲所需的地方、時間和物料。
- 遊戲的「參與者」和「啟迪者」。教師與幼兒共同遊戲，能增加遊戲的趣味，幫助幼兒發揮想像，投入遊戲。
- 遊戲的「介入者」和「觀察者」，在遊戲中適時為幼兒排難解紛，了解和詮釋幼兒的遊戲表現，分析他們的學習和發展進度。
- 遊戲後，教師宜邀請幼兒分享經歷和感受，幫助他們整理和鞏固所得的新知識和技能，給予幼兒適時和正面的回饋。

(課程發展議會，2017，頁55)

如何將從遊戲中學習的理念  
落實在幼稚園教育的課程

# 遊戲教學連續線 (Play Pedagogical Continuum)



(Neumann, 1971)

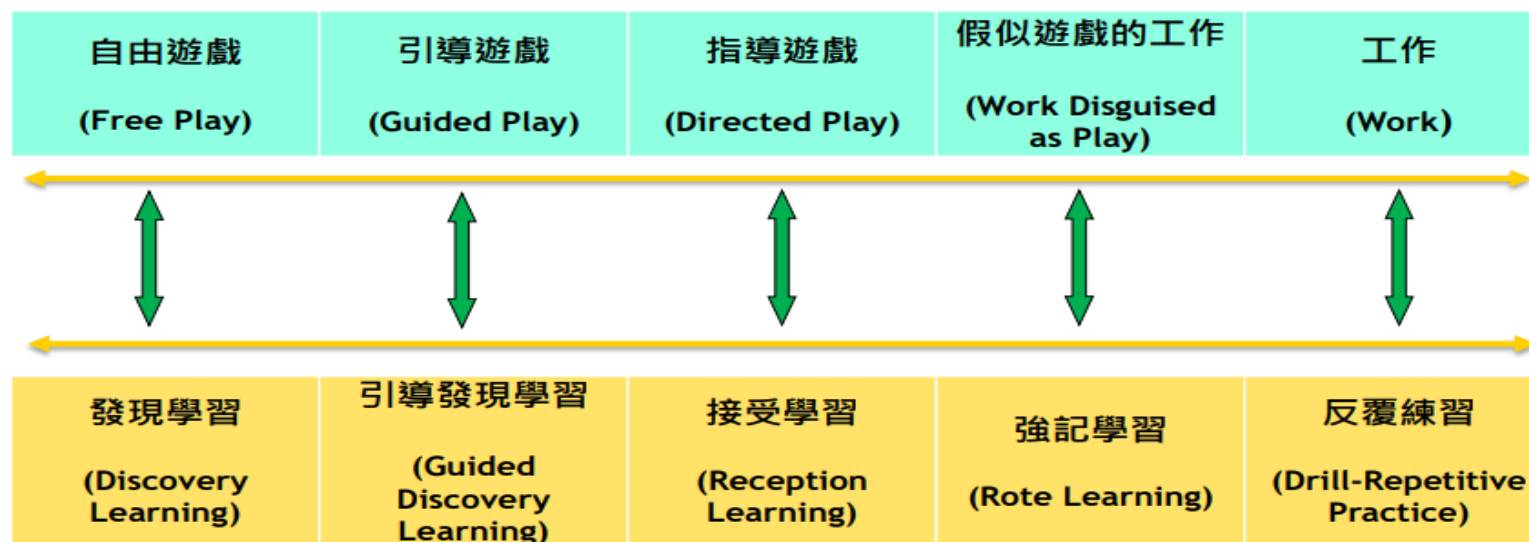


(Miller & Almon, 2009)

# 遊戲教學的主要模式



# Playful classroom with focused learning – Play pedagogy with intended learning (有學習意向的遊戲教學)





# Playful classroom with focused learning – Play pedagogy with intended learning (有學習意向的遊戲教學)

思考問題：

1. 自由探索的元素？
2. 教師的角色？
3. 幼兒學習的成效？

# 從遊戲中學習

## 加強自由探索的元素

自由探索是遊戲的重要元素之一，學校應配合幼兒喜愛遊戲的天性，為他們提供參與自由遊戲的機會。以下是實踐建議：

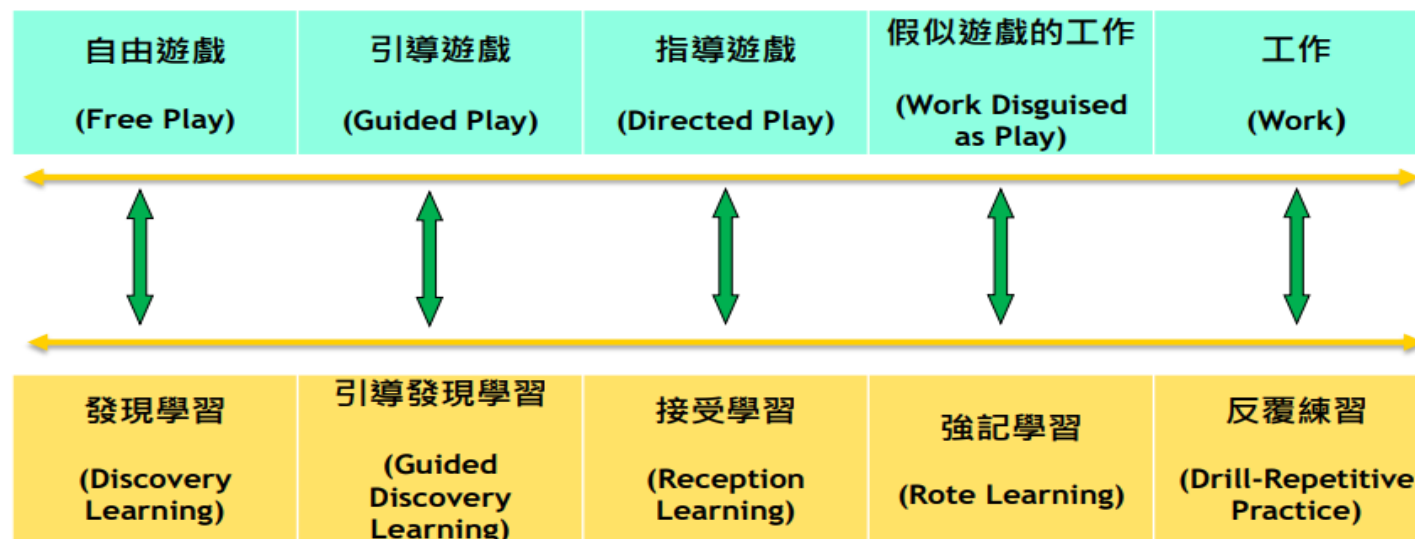
- 配合課程目標及內容，因應幼兒的生活經驗、興趣和能力，設計各式各樣的遊戲，為幼兒提供輕鬆及有成效的學習經歷。
- 創設有利於遊戲的安全環境，靈活協調各班級參與遊戲的時間，善用課室興趣角、大肌肉場地等設施，讓幼兒能在活動區域自由走動。
- 教師宜減少遊戲的規範，讓幼兒在自由遊戲中，因應自己的喜好、能力和生活經驗，選擇各式各樣的玩具、邀請玩伴及設計遊戲的玩法，以增加遊戲的趣味，盡情表達感受和探索身邊事物。
- 半日制及全日制幼稚園，應分別每日安排幼兒參與不少於30分鐘及50分鐘的自由遊戲。學校應避免於幼兒自由遊戲的時段進行其他學習活動。

# 從遊戲中學習 – 以遊戲為策略的學與教

## 從遊戲中學習 教師角色

- 遊戲的「供應者」，為幼兒安排和布置遊戲所需的地方、時間和物料。
- 遊戲的「參與者」和「啟迪者」。教師與幼兒共同遊戲，能增加遊戲的趣味，幫助幼兒發揮想像，投入遊戲。
- 遊戲的「介入者」和「觀察者」，在遊戲中適時為幼兒排難解紛，了解和詮釋幼兒的遊戲表現，分析他們的學習和發展進度。
- 遊戲後，教師宜邀請幼兒分享經歷和感受，幫助他們整理和鞏固所得的新知識和技能，給予幼兒適時和正面的回饋。

# Classroom rich child-initiated play– Play pedagogy with unintended learning (無特定學習意向的遊戲教學 – 自由遊戲)



# Classroom rich child-initiated play

## 環境設置豐富的幼兒自發性遊戲

個人建構

皮亞傑

- 設置豐富環境
- 強調幼兒親自操作及與環境互動
- 成人盡量不干擾

自動自發 • 自由自在  
不斷重複 • 自我探索  
充滿快樂 • 重視過程  
富有想像力與創造力

# 設置豐富環境

## 環境設置的思考問題

1. 空間規劃：固定 VS 開放
2. 物料：高結構 VS 低結構
3. 時間：固定時間 VS 彈性時間
4. 學習：深度學習 VS 淺度學習

**Classroom rich child-initiated play–  
Play pedagogy with unintended learning  
(無特定學習意向的遊戲教學 – 自由遊戲)**

**思考問題:**

**幼兒學什麼?**

**教師教還是不教?**

**Classroom rich child-initiated play–  
Play pedagogy with unintended learning  
(無特定學習意向的遊戲教學 – 自由遊戲)**



幼兒學什麼？

**21世紀需要的能力**

- ✓ 解決複習問題的能力
- ✓ 明辨性思維
- ✓ 創造力
- ✓ 與人交往能力
- ✓ 與人協調能力
- ✓ 情緒管理能力
- ✓ 判斷和決策能力
- ✓ 服務能力



# 自由遊戲的學與教

	自由遊戲
幼兒如何學	被動的接受者  主動的思考者
教師如何教	關注幼兒學了多少知識  關注幼兒的思維

# 自由遊戲的學與教

安吉遊戲提出“閉上嘴，管住手，睜大眼，豎起耳”的教學方式。所有教師必須放手遊戲，禁止未經觀察就隨便指導。教師最重要的工作是觀察和記錄，教師不需要教會幼兒如何玩，或者介入幼兒之間，只需要站在旁邊，觀察幼兒。安吉遊戲強調教師要用眼睛、用心去觀察幼兒。

VS

維哥斯基認為教學最佳效果產生在最近發展區。最近發展區可透過教學中的鷹架表現出來。

Jean Piaget

Lev Vygotsky

個人建構

皮亞傑

社會建構

維高斯基

- 設置良好環境
- 強調幼兒親自操作及與環境互動
- 成人盡量不干擾

主動學習

- 教學最佳效果是產生在最近發展區
- 最近發展區可透過教學中的鷹架表現出來。
- 鷹架是臨時性，要把學習的責任一點一點轉移到幼兒身上

Lev Vygotsky

社會建構

維哥斯基

### 鷹架幼兒的學習

#### - 提供支持，讓幼兒獲得成功的經驗

\* 當幼兒尋求幫助或看到幼兒在學習中遇到瓶頸時，特別是當幼兒感到沮喪時，為幼兒提供適切的支援（以講解/示範來幫助幼兒掌握一些需要的基本概念或技能;提供一些提示或相關資料）

#### - 提升學習的質量

\* 挑戰幼兒

# 鷹架幼兒的學習 – 互動策略

參與幼兒遊戲，作為合作夥伴

- 先在旁靜靜地傾聽
- 坐在幼兒附近，將自己調整至與幼兒平齊的高度
- 仔細觀察幼兒的行為
- 以類似的方式使用相同的材料
- 等待幼兒邀請你進行對話/遊戲或尋求幫助
- 重視幼兒的所作所為
- 讓幼兒主導遊戲
- 偶爾作示範或提供遊戲的想法
- 發現問題並讓幼兒參與解決問題

# 尋找自由遊戲的有效策略 – 有好效果才是好策略

- 教學理念：皮亞傑 VS 維哥斯基
- 教師介入：隨意 VS 有意
- 提問：低層次 VS 高層次
- 互動：教師主導對話 VS 開放性對話

# 自由遊戲－幼兒的學習

## 從遊戲中學習 教師角色

- 遊戲的「供應者」，為幼兒安排和布置遊戲所需的地方、時間和物料。
- 遊戲的「參與者」和「啟迪者」：教師與幼兒共同遊戲，能增加遊戲的趣味，幫助幼兒發揮想像，投入遊戲。
- 遊戲的「介入者」和「觀察者」，在遊戲中適時為幼兒排難解紛，了解和詮釋幼兒的遊戲表現，分析他們的學習和發展進度。
- 遊戲後，教師宜邀請幼兒分享經歷和感受，幫助他們整理和鞏固所得的新知識和技能，給予幼兒適時和正面的回饋。

讓學習看得見

# 自由遊戲

## 計劃-工作-回顧

- 有效的學習意味著幼兒獲得新經驗。
- 新經驗來自幼兒持久的玩，從而獲得經驗、形成想法、表達見解、完善規劃、不斷挑戰(Deep Learning)，而不是玩一會就走了(Surface Learning)。
- 讓幼兒的思維看得見，讓幼兒的學習看得見，讓幼兒的經驗看得見，讓幼兒的願望看得見，教師需要提供幼兒以多種方式表達和反思，不斷調整自己的想法，以完善規劃、不斷挑戰。



# 如何將從遊戲中學習的理念 落實在香港幼稚園教育的課程中？

思考的問題：

- 把幼稚園所有活動都改為遊戲活動可行嗎？
- 如何在有限的空間提供自由遊戲？
- 如何在有限的時間提供自由遊戲？

# 將從遊戲中學習的理念 落實在香港幼稚園教育的課程中

- 幼稚園要運用不同的遊戲教學模式 - 找平衡點



- 我們要欣賞幼兒在遊戲過程中獲得的快樂，並把遊戲中幼兒的亮點(有意義的學習)找到 - 學會觀察遊戲的亮點
- 我們要小心為幼兒設置遊戲的時間、環境和材料，將遊戲的氛圍有效地融入在一日的活動中 - 有捨才有得，找平衡點
- 我們要確保提供真正的自由遊戲而不是形式化的自由遊戲 - 從 do → do-review → plan-do-review
- 我們要讓幼兒在遊戲中的學習看得見 - 文件記錄Documentation

**THANK YOU**