教育局
Education Bureau

香港教育大學
The Education University of Hong Kong

勤有功
戲亦有益

香港教育大學幼兒教育學系副教授
林俊彬博士

幼稚園教育課程指引

- 修訂方向（p.12）：
  - 強調**培育幼兒的均衡發展**；
  - 加強推展**品德教育**；
  - 闡釋**各學習範疇的學習目的**；
  - 加強**照顧幼兒的多樣性**及**推動共融文化**；
  - 提倡以**生活化的主題貫通各學習範疇的內容**；
  - 提倡幼兒**從遊戲中學習**，並加強遊戲中的自由探索元素；
  - 加強**幼稚園教育與小學教育的銜接**。

課程發展議會（2017）。*幼稚園教育課程指引*。香港：課程發展議會。

幼稚園教育課程指引

- 自由探索（p.55）：

可**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）。*幼稚園教育課程指引*。香港：課程發展議會。

什麼是遊戲？

特點	遊戲	非遊戲
參與度	主動	被動
選擇度	孩子選擇	大人選擇
有趣度	重視過程	重視成果
幻想度	現實與幻想之間	現實

Henniger, M. L. (2013). *Teaching young children*. New York: Pearson.

什麼是「幻想度」？

SHHHHH..

「幻想度」：家長在活動中加入超現實的元素

學習多面睇

活動一

請於紙上
寫「學習」五次

活動二

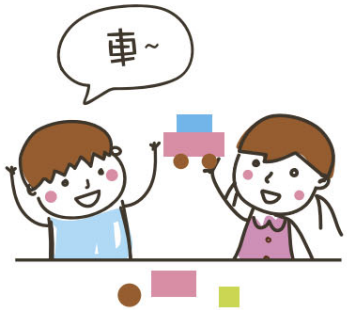
請於紙上
按照講者的指示畫一隻怪獸

你認為這兩項活動可以培訓幼兒哪些技巧？
你認為哪項活動較有趣？

遊戲的種類

嬉鬧遊戲

幼兒互相追逐，以一種開玩笑的方式推擠。



建構遊戲

幼兒用積木、黏土等玩具來建構別人能辨認的事物。

假裝遊戲

幼兒用自發性的扮演來重溫和解讀自己的生活經驗。

規則遊戲

幼兒從棋藝、卡片和球類活動學習反應和互動。

Gray, P. (2013). *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. New York: Basic Books.

嬉鬧遊戲的要點

- 選擇適合的地點
- 訂立基本規矩
- 示範力度
- 稱讚幼兒耐心等候及力道恰當

Polick, A. S., Carr, J. E., & Hanney, N. M. (2012). A comparison of general and descriptive praise in teaching intraverbal behavior to children with autism. *Journal of Applied Behavior Analysis, 45*, 593-599.

嬉鬧遊戲

與

同輩欺凌

的分別

- 幼兒大笑大叫
- 幼兒主動參與
- 接觸溫柔
- 角色不時轉換
- 通常多位幼兒參與

- 幼兒皺眉、哭或面紅耳熱
- 一個幼兒征服另一個幼兒
- 接觸粗暴
- 角色不會轉換
- 通常牽涉兩位幼兒

DeBenedet. A. T., & Cohen, L. J. (2010). *The art of roughhousing: Good old-fashioned horseplay and why every kid needs it*. Philadelphia, PA: Quirk Books.

建構遊戲的要點

- 樂於嘗試
- 適度示範
- 自我指導語言
- 回顧過往經驗

Fay-Stammbach, T., Hawes, D.J., & Meredith, P. (2014). Parenting influences on executive function in early childhood: A review. *Child Development Perspectives, 8*, 258-264.

建構遊戲的要點

就算錯也沒甚大不了，再來過！！
又錯了，很難呀！
樂於嘗試
這個黑色圓形像不像
大熊貓的眼睛？
不如先將熊貓的圖塊
找出來吧
適度示範

建構遊戲的要點

這棵樹，有啡色的部份，
應放在哪裡好呢？
你想一下平日我們
搭港鐵，車頭是什
麼樣子的呢？
Daddy，
這個港鐵拼圖好難呀
語言自我指導
回顧過往經驗

假裝遊戲的要點

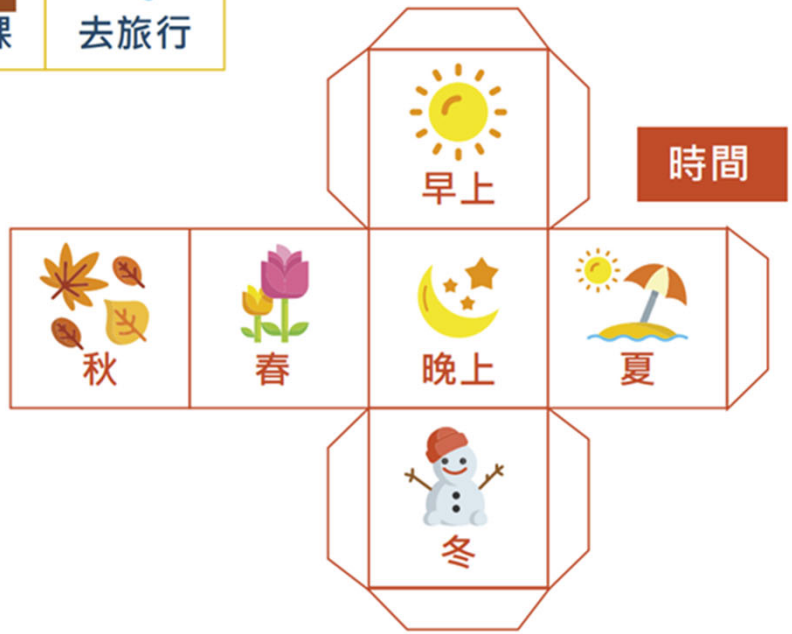
- 與幼兒討論角色
- 與幼兒討論劇情
- 鼓勵幼兒使用道具
- 用圖畫或文字記錄討論內容
- 在設定框架下，家長或幼兒可加插新劇情

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). Tools of the mind. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

規則遊戲的要點

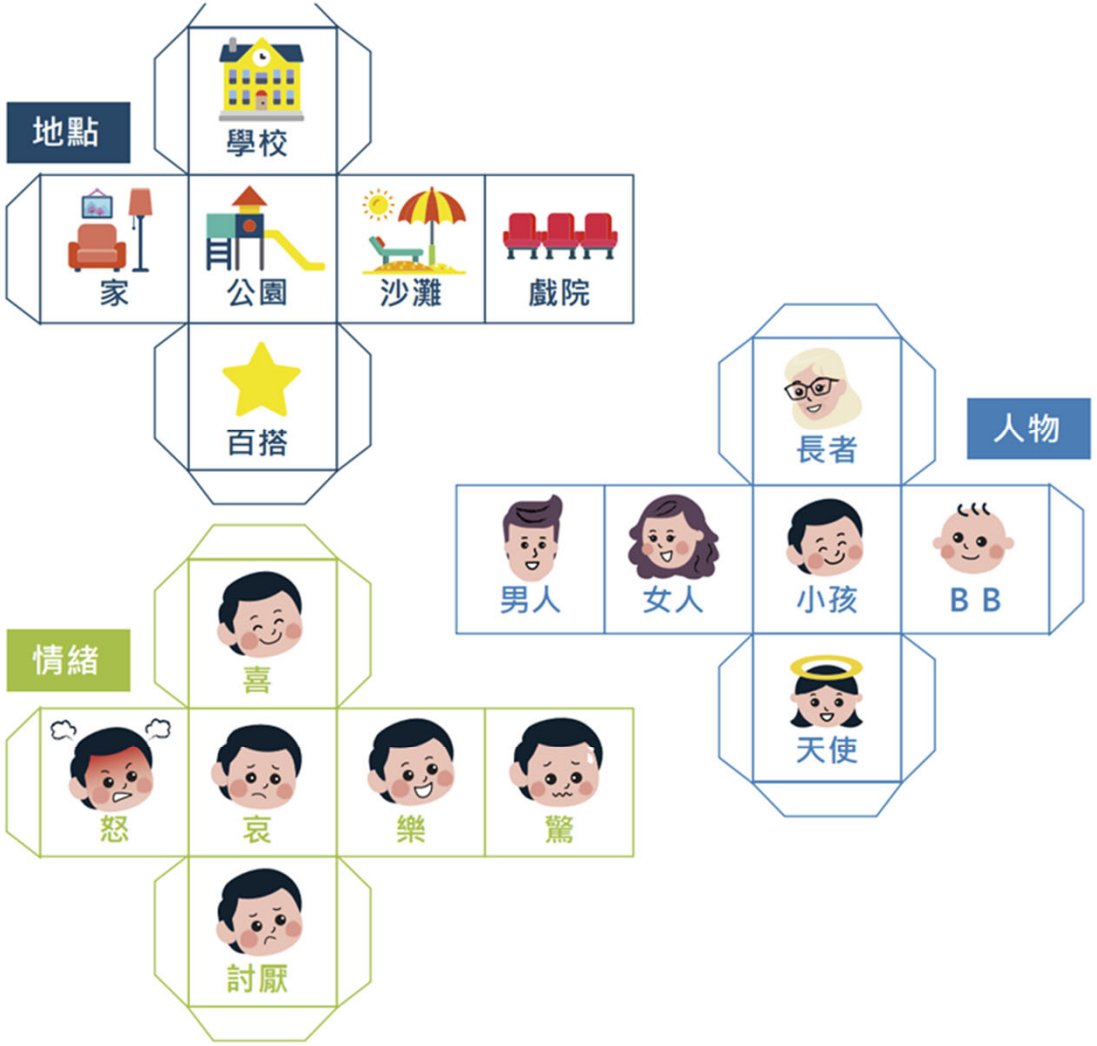
- 遵守規則
- 使用策略
- 面對輸贏

利用規則遊戲學習「中文」



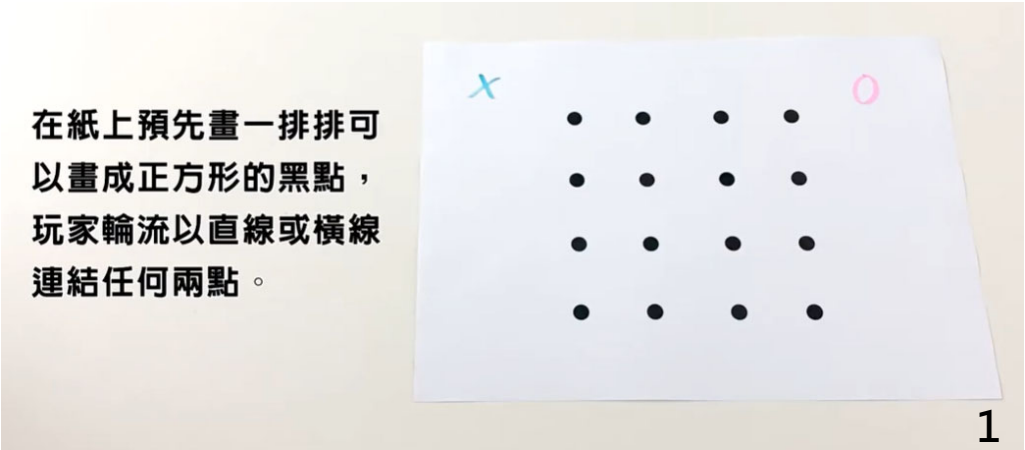
下載故事骰：

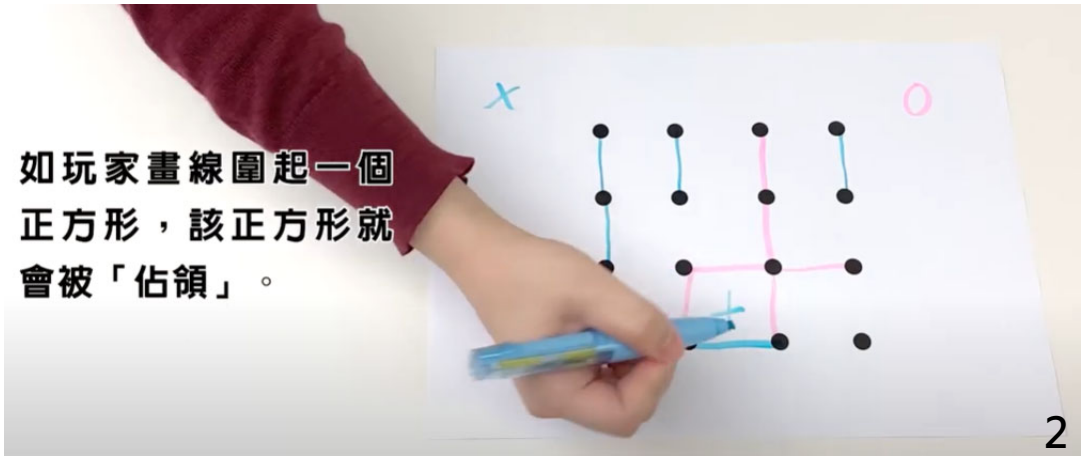
利用規則遊戲學習「中文」

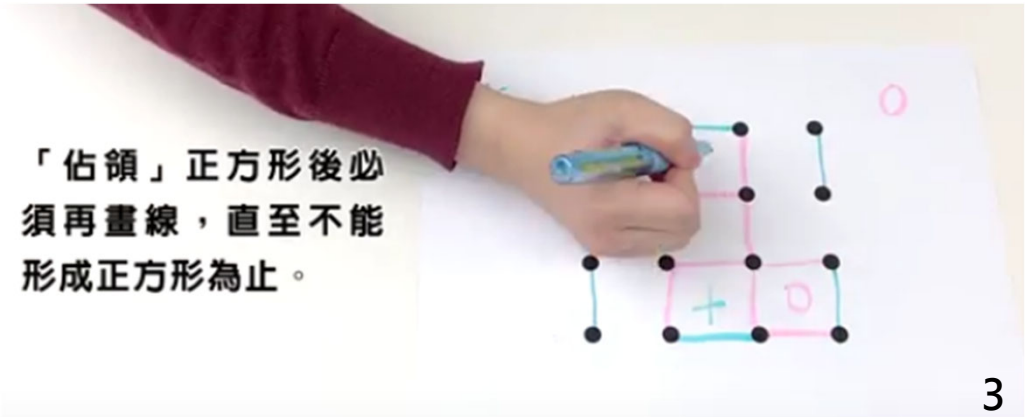


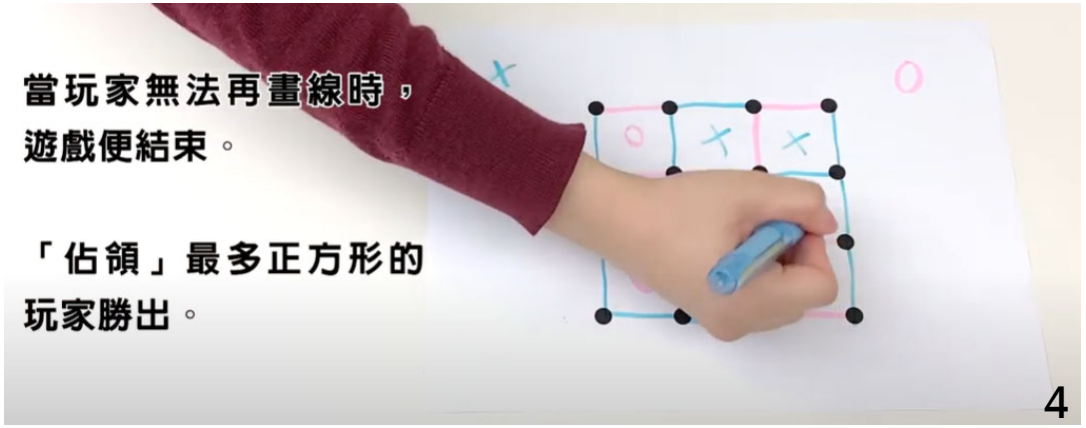
下載故事骰：

利用規則遊戲學習「數學」


在紙上預先畫一排排可以畫成正方形的黑點，玩家輪流以直線或橫線連結任何兩點。
1


如玩家畫線圍起一個正方形，該正方形就會被「佔領」。
2


「佔領」正方形後必須再畫線，直至不能形成正方形為止。
3

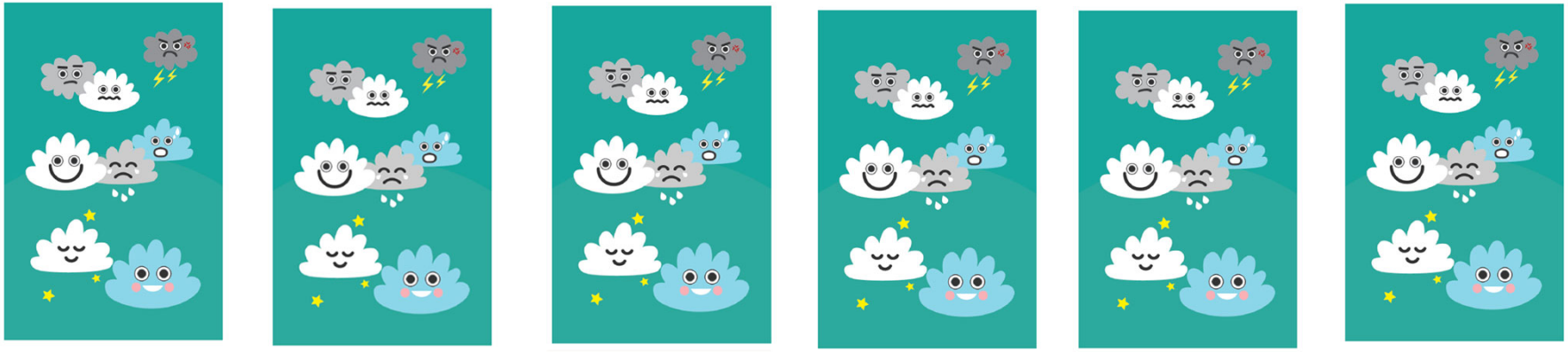

當玩家無法再畫線時，遊戲便結束。
「佔領」最多正方形的玩家勝出。
4

利用規則遊戲學習「體能」

下載運動骰：

利用規則遊戲學習「情緒表達」

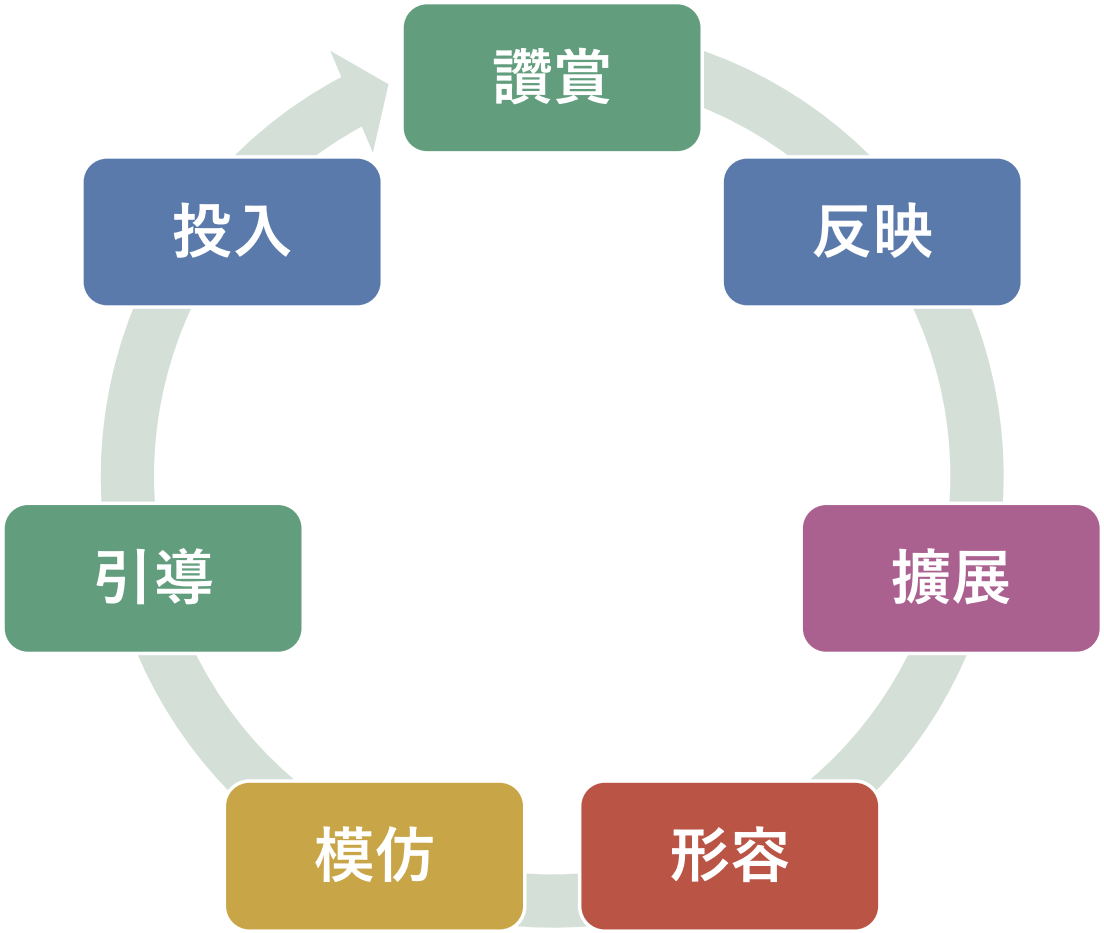
1



2

A B C D E F

家長與幼兒遊戲時可以做什麼？



讚賞孩子的行為、努力和策略

如何	例子
• 準確	• 「我很喜歡你剛剛如此溫柔地為熊熊包紮傷口！」
• 即時	• 「多謝你和我分享你的積木！」
• 真誠	• 「剛剛你如此專注砌砌圖，真的很厲害！」

運用讚賞帶動幼兒的長處

- 「爸爸見你剛才帶領其他小朋友仔一齊收拾玩具，覺得你好像個小領袖呢！」
- 「你常常都稱讚其他同學，很懂得欣賞別人。」
- 「你經常問問題，媽媽很欣賞你的好奇心！」

Polick, A. S., Carr, J. E., & Hanney, N. M. (2012). A comparison of general and descriptive praise in teaching intraverbal behavior to children with autism. *Journal of Applied Behavior Analysis, 45*, 593-599.

運用讚賞帶動幼兒的長處

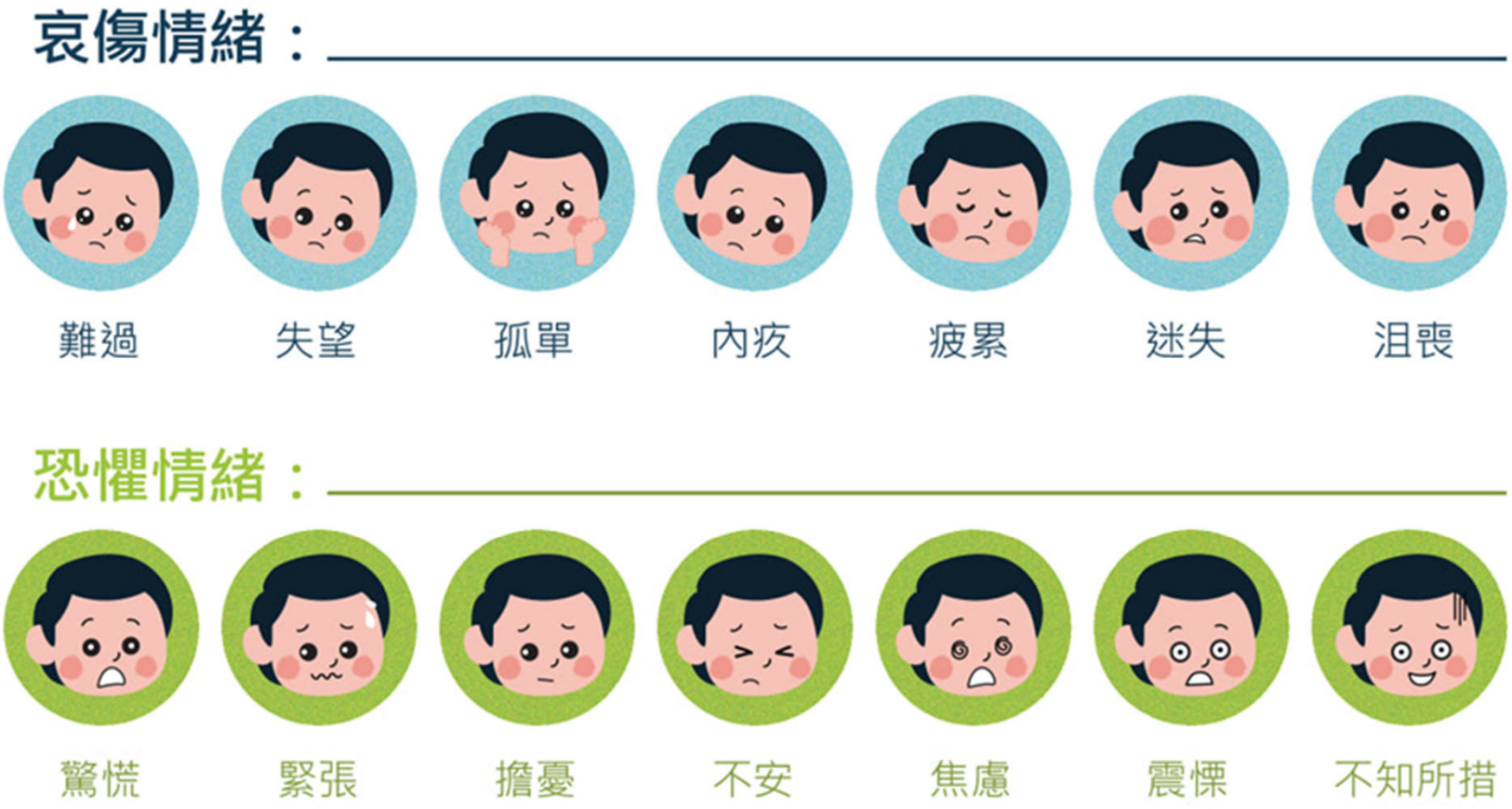
- 知識
  - 創造力
  - 好奇心
  - 判斷力
  - 喜愛學習
  - 洞察力
- 意志
  - 勇敢
  - 堅毅
  - 誠實
  - 熱情
- 社交
  - 愛
  - 仁愛
  - 社交智慧
- 公平
  - 公平
  - 領導力
  - 團隊合作
- 自制
  - 寬恕
  - 謙遜
  - 謹慎
  - 自律
- 靈性
  - 欣賞美麗
  - 感恩
  - 希望
  - 幽默感
  - 靈修性

Park, N., Peterson, C., & Seligman, M. E. (2004). Strengths of character and well-being. *Journal of Social and Clinical Psychology, 23*, 603-619.

反映幼兒的話語

如何	例子
• 反映情緒	• 「你很不高興，因為辛苦建立的積木塔倒下來了！」
• 反映意思	• 「你剛剛游完水，所以覺得全身都很累！」

反映幼兒的話語



反映幼兒的話語

喜悅情緒：

開心　興奮　感恩　滿足　平靜　自豪　樂觀

憤怒情緒：

震怒　憎恨　不公平　受冒犯　受威脅　受抨擊　受傷害

擴展幼兒的詞語

- 爸爸：「這是什麼？」
- 幼兒：「樹。」
- 爸爸：「噢！這是一棵綠色的樹。這個呢？」
- 幼兒：「花花。」
- 爸爸：「這是一朵紅色的花。他們是朋友嗎？」
- 幼兒：「是。」
- 爸爸：「原來綠色的樹和紅色的花是好朋友。」

形容幼兒的動作

如何	例子
• 留意幼兒的動作 • 幫助幼兒理解自己在做甚麼	• 建構甚麼？「我見你小心將積木排成一行行，是否在建造飛船？」 • 假裝甚麼？「你在準備茶點和點心給熊熊！ 」 • 使用甚麼策略？「你先把不同顏色的砌圖分成一堆堆。」

模仿幼兒的玩法

如何	例子
• 跟隨幼兒的行為 • 描述自己的意圖	• 建構甚麼？「我現在將積木疊起來成一座塔，跟你的塔一樣！」 • 假裝甚麼？「我們一起推動火車，帶火車去接載乘客！」 • 使用甚麼策略？「我又學你先按住張紙再畫！」

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science, 25*, 177-182.

投入親子遊戲時間

重視
遊戲的過程

不要
過份使用
「技巧」

將遊戲想成
了解孩子、
建立關係的時間

關上電視
放下手機