



賽馬會「玩學相長」計劃  
Jockey Club "Play n Gain" Project

齊玩互動遊戲  
提升社交能力

Play Interactive Games  
Enjoy Social Gains

# 支援香港幼稚園教師 以協助幼兒「從遊戲中學習」的 專業發展計劃

周雅莉博士 (助理教授, 耀中幼教學院)

袁文得博士 (副教授, 香港大學教育學院)

主辦機構 Organised by



香港大學教育學院  
融合與特殊教育研究發展中心  
Centre for Advancement  
in Inclusive and Special Education  
Faculty of Education, The University of Hong Kong

捐助機構 Funded by



香港賽馬會慈善信託基金  
The Hong Kong Jockey Club Charities Trust  
同心·同步·同進 RIDING HIGH TOGETHER

賽馬會「玩學相長」計劃  
社交情緒學習 由幼稚園至社會推廣  
Jockey Club "Play n Gain" Project  
Social-Emotional Learning from Kindergarten to Community



# 概要

- 教育局提倡的遊戲
- 從遊戲中學習 – 教師的迷思及困難
- 賽馬會「玩學相長」計劃 – 教師專業發展培訓 (簡介)
- 教師專業發展培訓的成效



# 教育局提倡的遊戲

- 「自由遊戲」是由幼兒的內在動機誘發的行為活動，著重幼兒自主、自由參與、不受成年人訂立的規則或預設目標所束縛的遊戲。幼兒可在「自由遊戲」中選擇遊戲的工具、方法、玩伴和活動區域。
- 半日制及全日制幼稚園，應每天分別安排不少於30及50分鐘時間，讓幼兒參與自由遊戲。自由遊戲可安排於自選活動及體能活動時段進行。
- 遊戲能配合幼兒的發展和興趣，是有效的學習策略
- 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)

# 教育局提倡的遊戲

## 4.4 從遊戲中學習

遊戲能配合幼兒的發展和興趣，是有效的學習策略。

(課程發展議會, 2017)

### 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。

### 遊戲的類別

從幼兒發展的角度，遊戲可分為：



圖七：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。

此外，遊戲也可從其類型，作出以下分類：

- **操作性遊戲**：運用四肢大小肌肉來進行的遊戲，例如：攀爬、拋接、推拉。
- **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。
- **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。



# 從遊戲中學習－教師的迷思及困難

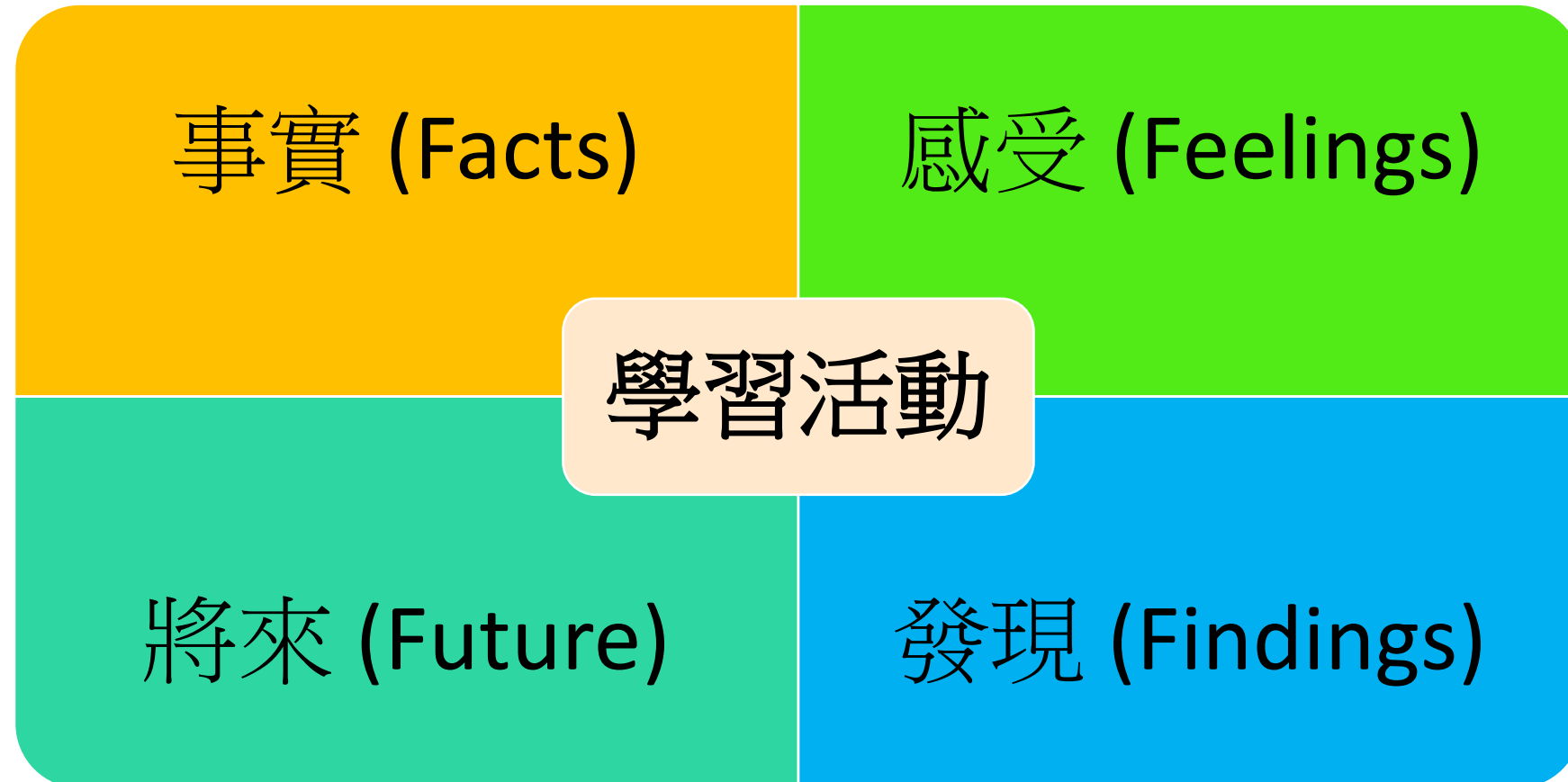
1. 遊戲和預定的教學目標或內容沒有關連
2. 沒有時間(玩)
3. 部份角落的使用率低
4. 教學目標和自由遊戲的關係

「著重幼兒自主、自由參與、不受成年人訂立的規則或預設目標所束縛的遊戲」



# 從遊戲中學習 – 教師的迷思及困難

## 1. 遊戲和預定的教學目標或內容沒有關連



# 從遊戲中學習－教師的迷思及困難



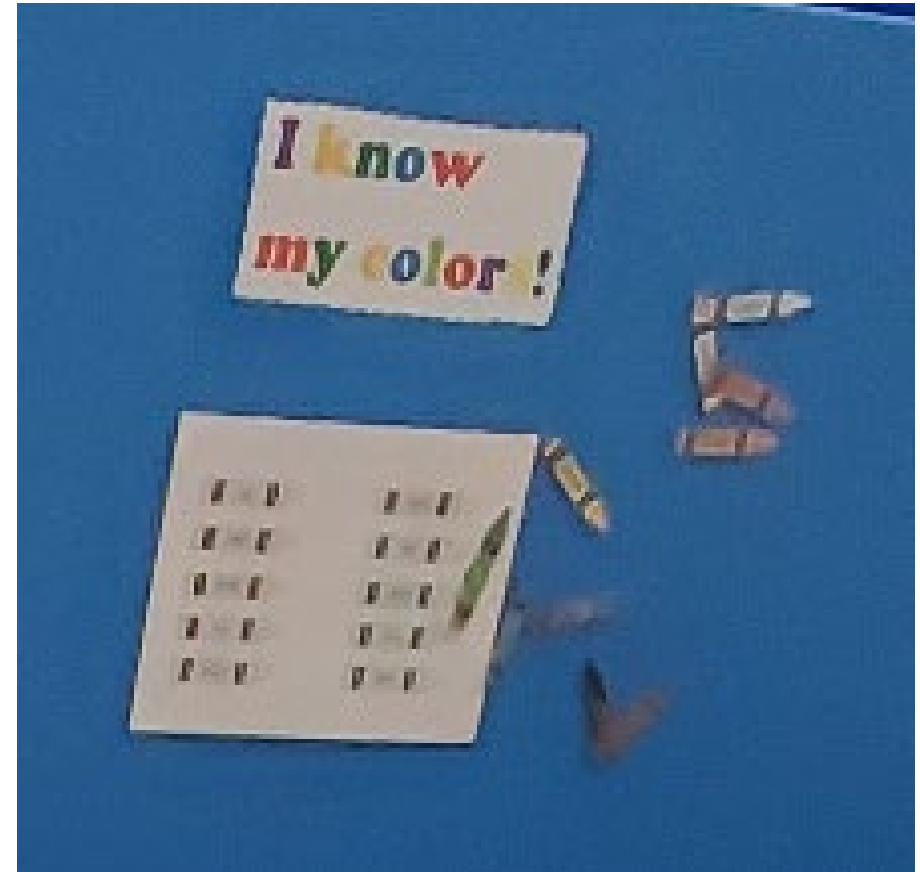
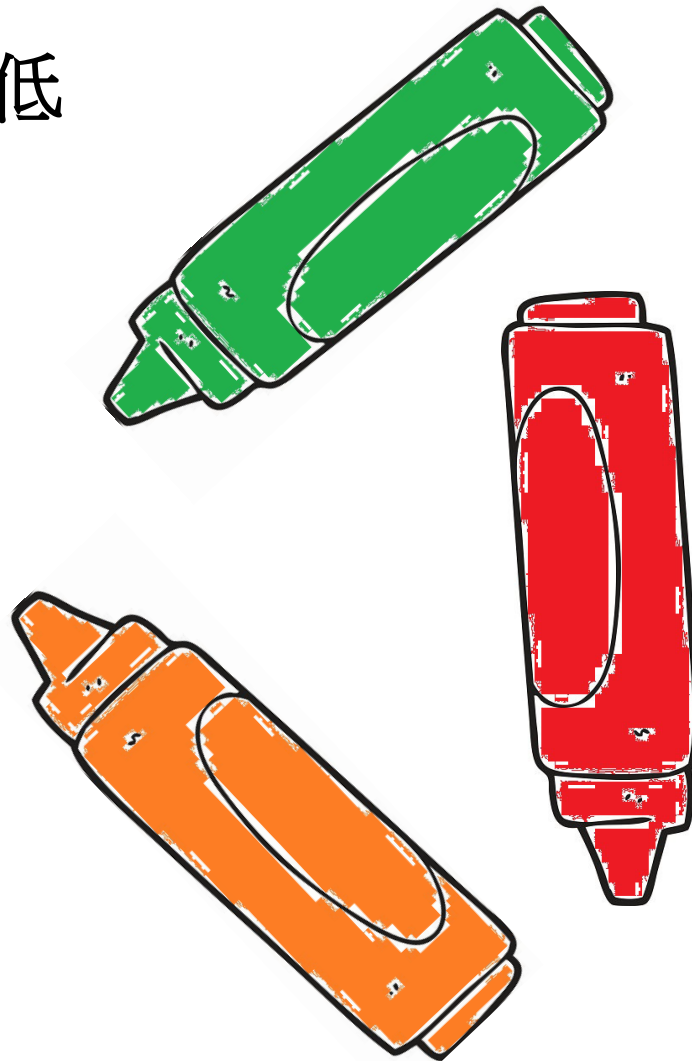
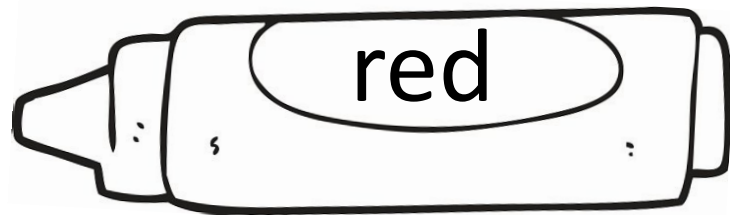
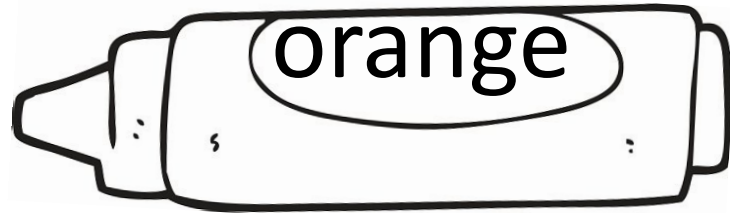
## 2. 沒有時間(玩)





# 從遊戲中學習－教師的迷思及困難

## 3. 部份角落的使用率低





# 從遊戲中學習 – 教師的迷思及困難

## 4. 教學目標和自由遊戲的關係

- 幼兒自發的遊戲
  - 自由遊戲
  - 分組入角時間
- 教師帶的遊戲
- 幼兒自發的遊戲 → 幼兒如何在自由遊戲中自然地學習到預設的目標
- 教師帶的遊戲 → 怎樣把活動遊戲化

### 遊戲的類別

從幼兒發展的角度，遊戲可分為：



自由遊 戲 (Free play)	引導式 遊戲 (Guided play)	指導式 遊戲 (Directed play)	偽裝成 遊戲的 工作 (Work disguised as play)	工作 (Work)
----------------------------	-------------------------------	---------------------------------	--	--------------

# 賽馬會「玩學相長」計劃 – 教師專業發展培訓 (簡介)



- 2018年 – 2021年
- 14間幼稚園
- 約250名教職員 (教師、主任、校長)
- 到校培訓
  - 教師理論課
  - 教師工作坊
  - 教師課堂應用與觀課



# 賽馬會「玩學相長」計劃－ 教師專業發展培訓 (簡介)



## • 培訓目標

- 回應教師對「從遊戲中學習」的迷思及困難, 從而在幼稚園建立與幼兒玩、讓幼兒玩的習慣
- 鼓勵適齡的幼兒多參與互動遊戲, 從而提升他們的社交情緒能力, 為自由遊戲作好準備

## • 培訓特點

- 著重實踐
- 配合校本課程設計
- 根據校情和個別教師的情況提供意見
- \*疫情下的教學策略



# 賽馬會「玩學相長」計劃－ 教師專業發展培訓 (簡介)

- 培訓內容
- 促進從遊戲中學習的環境設置 (自由遊戲)
  - 幼兒學習環境評量表
  - 「長青角」概念
    - 可持續的學習角
    - 家校合作 (\*常態及疫情下的新常態)
- 教學活動遊戲化 (老師帶的遊戲)
  - 遊戲與學習模式
  - 布魯姆分類學
  - 動態回顧循環



# 教師專業發展培訓的成效

- 促進從遊戲中學習的環境設置 (自由遊戲)
- 沙/水區



# 教師專業發展培訓的成效

- 促進從遊戲中學習的環境設置 (自由遊戲)
- 私密區



# 教師專業發展培訓的成效

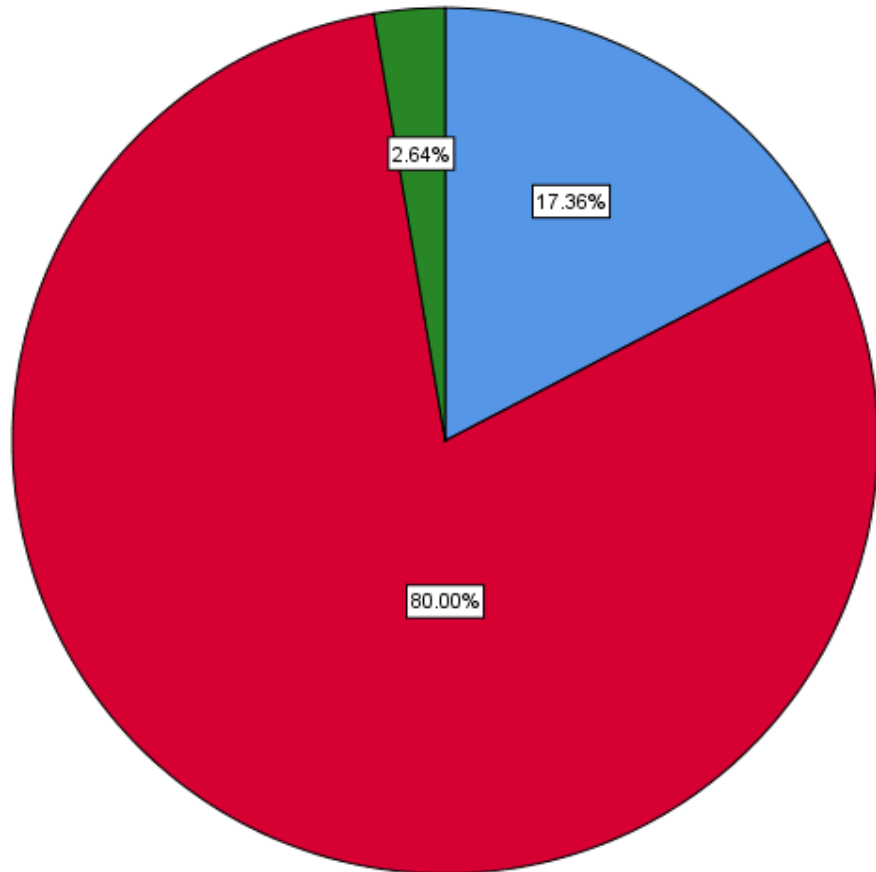
- 「長青角」概念
- 幼兒為本：  
幼兒能建議他們的玩法  
或如何能變得更好玩
- 延伸學習：  
加入家長的意見或回饋的角落設計
- 有層次的角落：  
一個有多種玩法的角落
- 舊物新用：  
老師透過探索，  
為已有的物料想出新的用法/ 玩法





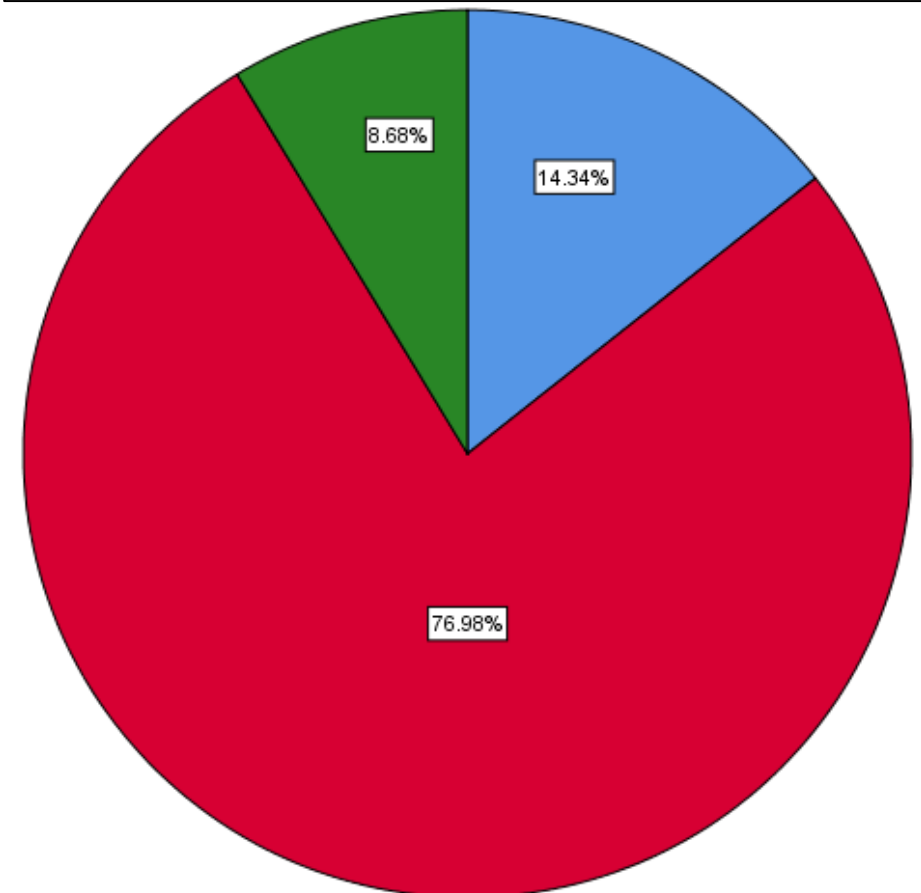
# 教師專業發展培訓的成效

我認同工作坊所提及的「長青角」概念，認為它能協助幼兒在自由遊戲時間從遊戲中學習 (97.36%)



非常同意  
同意  
不同意

我認為在學校設置「長青角」是可行的 (91.32%)





# 教師專業發展培訓的成效

疫情下的  
促進家校合作模式

學校課程  
適齡適切的活動

學校進度、教案(目標、活動...)、  
幼兒發展和個別差異...

鼓勵家長分享，  
建立家校合作的習慣  
和互相分享的文化

強化家長的  
分享行為

Zoom課堂：  
家校的對比

家中習慣 → 學校情況  
幼兒自己能做到甚麼，  
有家長陪同能做到甚麼

收集整理家長的意見和  
幼兒的學習成果

延展活動的回饋：  
家庭 → 學校

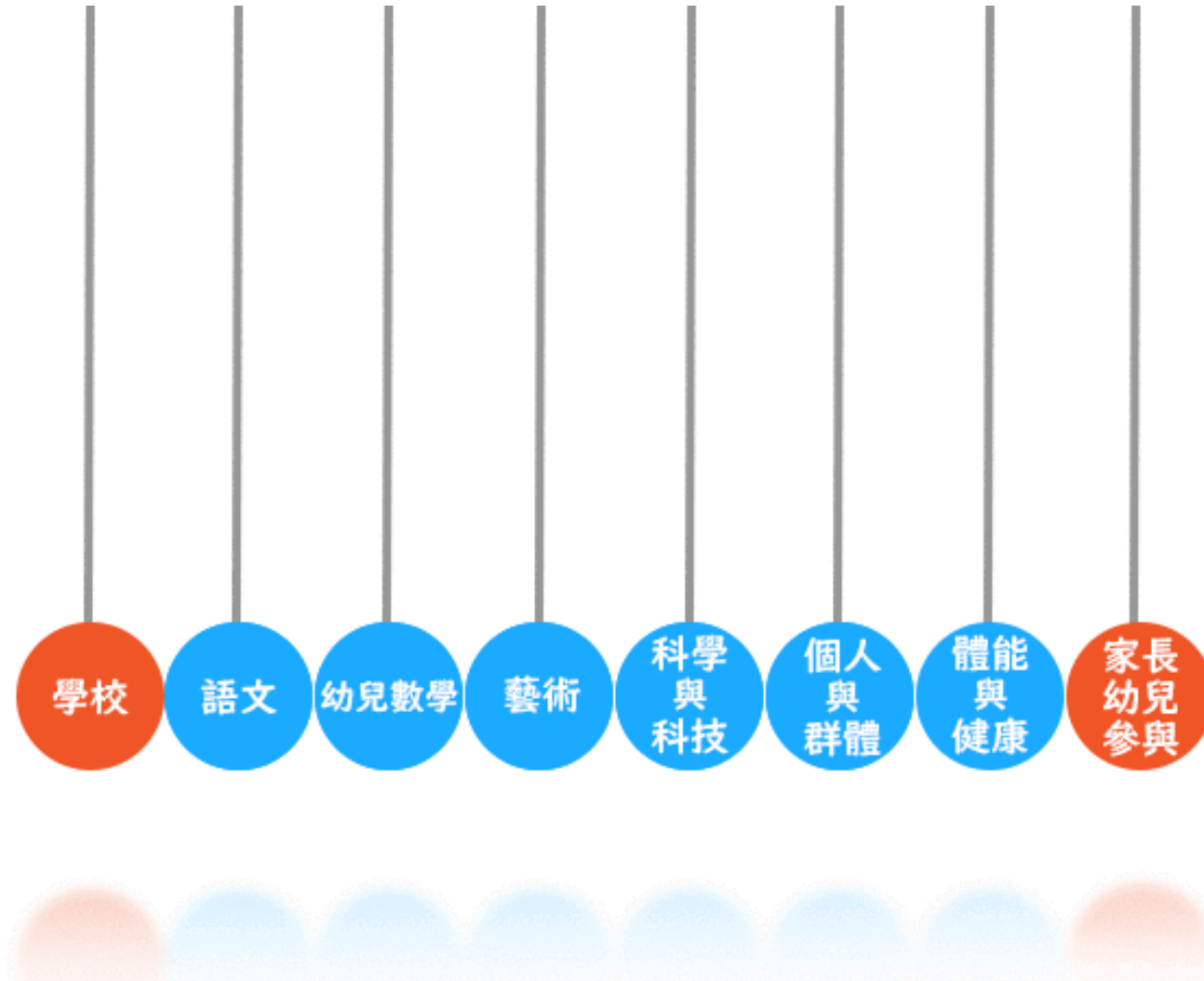
Zoom課堂活動 →  
家中親子  
延展活動

活動需有簡單指引及步驟，  
引導家長達成家校共同目標



# 教師專業發展培訓的成效

疫情下的  
促進家校合作模式





# 教師專業發展培訓的成效

- 老師的回饋 – 焦點小組訪談
- 「我覺得互動家校合作是比我想像中原來更容易，原來有很多東西可能在zoom裏提一提，或者可能在WhatsApp提一提家長之後，可能家長其實真的會做得更多，(.....)小朋友看到別人有做到，然後他們就會那個來回都多了。那就可能他們看到其他小朋友的作品就會更加有動力回去提醒媽媽和他一起做，那就更加多小朋友開始有帶作品回來，或者有講說其實他都有跟媽媽有講過相關的內容，那就看到好像原來做一點，或者提醒家長多一點其實就可以更加促進到家校合作。」



Q&A