

## 遊戲中學習

## 導師手冊

## 1. 活動目的

活動完成後，參與者將能夠：

- a. 明白遊戲對兒童健康發展和學習的重要；
- b. 認識兒童遊戲的方式；
- c. 明白家長運用遊戲促進兒童學習的角色及技巧；及
- d. 認識親子遊戲的資源。

## 2. 程序（共 90 分鐘）

環節	簡報頁數	所需時間	目的	活動內容	所需物資
1	介紹遊戲對孩子的益處 頁 1-26	40 分鐘	讓參加者明白協助兒童透過遊戲學習的目的和技巧		簡報投影片、家長筆記、幼兒玩具、摺紙彩紙
1a	頁 1-18			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 導師作開場白</li> <li>• 導師透過「遊戲的聯想」，讓參加者明白和支持兒童遊戲及學習               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 遊戲是兒童的權利和事業</li> <li>b. 遊戲隨時可以進行</li> <li>c. 遊戲令人輕鬆愉快</li> <li>d. 讓孩子在遊戲中自由探索，對孩子的發展和學習都有益處</li> <li>e. 遊戲不需要大消費</li> </ol> </li> </ul> <p>從而提倡家長讓幼兒從遊戲中學習</p>	

環節	簡報頁數	所需時間	目的	活動內容	所需物資
1a	頁 1-18			<ul style="list-style-type: none"> <li>導師介紹遊戲能改善的不同兒童發展範疇               <ol style="list-style-type: none"> <li>德（品德發展）：有禮貌和初步建立是非觀念</li> <li>智（脾性、學習發展）：具備基礎認知和語言溝通能力</li> <li>體（體能發展）：擁有強健的體魄和健康的身心發展</li> <li>群（社交發展）：喜愛群體生活，並掌握基本社交技巧</li> <li>美（藝術美學設計）：喜愛參與藝術創作與欣賞，建立創造力和想像力</li> </ol> </li> </ul>	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>導師介紹不同的兒童發展範疇及遊戲類別： 兒童有成長 → 遊戲更豐富 → 兒童更成長；兒童成長 = 能力增強 → 豐富遊戲的質量：更複雜、更抽象。 0-2 歲：單獨遊戲 2-3 歲：平行遊戲 3-4 歲：聯合遊戲 5 歲或以上：合作遊戲</li> <li>導師介紹兒童能在不同遊戲中展示所需的能力               <ol style="list-style-type: none"> <li>大小肌肉遊戲</li> <li>音樂及藝術性遊戲</li> <li>探索及操作性遊戲</li> <li>想像及社會性遊戲</li> <li>解難預習遊戲</li> </ol> </li> <li>小結：遊戲能促進學習</li> </ul>	幼兒玩具、摺紙彩紙
1b	頁 19-20			<ul style="list-style-type: none"> <li>導師運用兩張關於芬蘭幼兒園教育的簡報投影片，激發參加者思考在兒童教育實踐中可能存在的文化差異，讓參加者明白要對不同的教育方法持開放態度，但也要考慮實際情況而自行決定應該如何處理</li> </ul>	

環節	簡報頁數	所需時間	目的	活動內容	所需物資
1c	頁 21			<ul style="list-style-type: none"> <li>● 導師邀請參加者闡明一些遊戲的常見迷思 <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 遊戲要用很多玩具嗎？</li> <li>b. 遊戲要不少消費？</li> <li>c. 兒童玩具一定安全？</li> <li>d. 玩具各有特別用處，要看設計指示運用？</li> <li>e. 家長需要主導孩子遊戲嗎？可不可以讓孩子自由探索？那種更有學習效益？</li> <li>f. 用電子裝置刺激孩子學習可以嗎？</li> </ul> </li> <li>● 家長可以在遊戲中，發揮不同角色，促進學習</li> </ul>	
1d	頁 22-25			<ul style="list-style-type: none"> <li>● 導師幫助參加者領會孩子可從充滿樂趣的「家家酒」中學習到很多東西： <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 知識：兒童可以學習與烹飪有關的材料、禮儀和語言 擴闊孩子的知識、學習禮貌的行為和說話</li> <li>b. 技能：兒童可通過準備食物學習手眼協調</li> <li>c. 態度：兒童可以學習如何整潔地處理和烹調食物</li> </ul> </li> </ul> <p>這些過程都能促進兒童德、智、體、群、美的全面發展</p>	家家酒玩具
1e	頁 26			<ul style="list-style-type: none"> <li>● 導師介紹參加者在「家家酒」遊戲中促進兒童學習的角色及技巧</li> </ul>	
2	簡介親子家課 頁 27	15 分鐘	鼓勵參加者練習和提升他們促進孩子透過遊戲學習的角色和技巧，以	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 導師介紹五天親子家課： <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 按孩子的不同發展範圍及興趣，每天與他們嘗試一類遊戲，並分析自己能否豐富自己在親子遊戲中的角色。</li> <li>➢ 提醒參加者在實踐時需注意的事項，幫助他們順利完成練習，實踐所學。</li> </ul> </li> </ul>	簡報投影片、家長筆記、親子家課

環節	簡報頁數	所需時間	目的	活動內容	所需物資
3	角色扮演 頁 28	25 分鐘	協助參加者熟習扮演不同角色所需的正確步驟和技巧，以促進兒童透過遊戲學習	<ul style="list-style-type: none"> <li>以親子家課活動為基礎，導師闡釋親子遊戲各種場景，協助學員掌握促進親子遊戲的方法</li> </ul>	簡報投影片、家長筆記、親子家課
4	總結 頁 29-35	10 分鐘		<ul style="list-style-type: none"> <li>總結內容</li> <li>介紹親子遊戲的資源</li> <li>問答環節</li> <li>參加者填寫評估問卷</li> </ul>	簡報投影片

#### 參考文獻及資源：

- Leung, C., Tsang, S., & Heung, K. (5.2015). The effectiveness of Healthy Start Home Visit Program: Cluster randomized controlled trial. *Research on Social Work Practice*. Published online before print May 8, 2014, DOI: 10.1177/1049731514533390. 25(3), 322-333.
- Leung, C. Tsang, S.K.M. & TWGHs. (2013). Healthy Start Home Visitation Project. 《健康由家庭開始計劃》教材套. Funded by Quality Education Fund. Hong Kong: Authors.
- 智樂。取自：[www.playright.org.hk](http://www.playright.org.hk)
- 聖雅各福群會正向品格教育館。取自：<https://sowgood.sjs.org.hk/>
- 香港保護兒童會 (2017)。「家」出小玩意。取自：<https://ccd.hkspc.org/enews-share/game-parent-child-time/>
- 賽馬會童亮抗逆親子盒 第一、二套 (2020, 2021)。取自：<https://family.caritas.org.hk/zh-hk/services/view/123#.YL72pvkzZPY>

## 家長教育課程架構（幼稚園）

### 遊戲中學習

#### 角色扮演，練習親子家課

#### 1. 活動目的

- a. 讓參與者輪流代入家長和孩子的角色，以親子家課活動為基礎，演繹親子遊戲的各種場景。
- b. 讓參與者在演繹過程中認識親子家課的流程，及早察覺在親子遊戲進行期間可能遇到的困難，由導師從旁指導，找出克服方法。

#### 2. 內容

簡報頁數	活動內容
頁 28	<ol style="list-style-type: none"><li>a. 導師邀請參與者翻閱親子家課，介紹五天親子家課的活動內容和注意事項。</li><li>b. 導師取出抽籤袋，裡面放有代表「大肌肉」、「小肌肉」、「音樂及藝術性」、「探索及操作性」、「想像及社會性」及「解難預習」親子家課活動的籤號，邀請參與者以二人為一組分組，然後每組派出一位代表抽籤。</li><li>c. 每組須按抽中籤號演繹相對應天數的親子家課活動，每組的兩位組員扮演家長和孩子，角色分配由組員自行協商決定。</li><li>d. 導師邀請其中一位參與者與自己共同演繹第一天親子家課活動的場景，向其他參與者示範，然後詢問參與者有沒有尚未明白的地方，澄清各人疑問。</li><li>e. 確認參與者的疑問都得到解答後，導師讓各組家長進行綵排，由第一天的活動起順序開始。每組綵排時間為 5 分鐘。</li><li>f. 導師鼓勵參與者留心觀察各組的綵排，並記錄各組綵排情況，按親子家課內的注意事項和步驟，觀察各組的綵排有沒有遺漏或遇到困難。</li></ol>

## 補充資料

不同遊戲可以帶給孩子不同的愉快經驗和刺激，促進他們的探索、發展和學習。

遊戲種類		分類	活動舉例	對兒童的益處
1	體能遊戲	大肌肉	踢球、跳繩、 玩攀架	<ul style="list-style-type: none"><li>● 促進大肌肉發展</li><li>● 促進身體平衡能力、靈活度及情緒的發展</li><li>● 訓練小肌肉</li><li>● 訓練手眼協調及專注力</li></ul>
		小肌肉	疊木條、穿珠子、 搓泥膠	
2	音樂及藝術性遊戲		唱歌、演奏樂器、 繪畫	<ul style="list-style-type: none"><li>● 幫助孩子情感的表達和發展</li><li>● 增加創造力</li></ul>
3	探索及操作性遊戲		砌積木、建築玩具、 到公園觀察植物或搜集不同形狀的樹葉	<ul style="list-style-type: none"><li>● 提升智能及身體發展</li><li>● 發展創意思維</li><li>● 發展空間概念</li><li>● 提升解決問題能力</li></ul>
4	想像及社會性遊戲		扮警察、扮廚師	<ul style="list-style-type: none"><li>● 明白社會上不同的角色</li><li>● 提升社交能力</li><li>● 學習遵守規則</li><li>● 學習整理及按步驟行事</li></ul>
5	解難預習遊戲		醫院遊戲： 預習治療程序 比賽： 預習面對輸贏	<ul style="list-style-type: none"><li>● 讓孩子學習解決問題、面對逆境； 如：生病時學習忍耐、比賽時沉著克制，面對輸贏</li></ul>

## 家長教育課程架構（幼稚園）

### 遊戲中學習

#### 簡介親子家課

#### 1. 活動目的

- a. 檢視參與者在角色扮演活動的表現，加深對親子家課的認識，並對實踐親子遊戲時可能遇到的各種情況有所準備，適切回應。
- b. 讓參與者重溫「家長在遊戲中促進兒童學習：角色及技巧」，在親子家課裏應用。

#### 2. 內容

簡報頁數	活動內容
頁 27	<ol style="list-style-type: none"><li>a. 角色扮演環節結束後，導師用 5-10 分鐘和參與者彼此分享過程中的體會，包括做得好的地方、做得未夠好的地方以及改善的方法。</li><li>b. 導師和參與者重溫親子家課流程及「家長在遊戲中促進兒童學習：角色及技巧」，並提醒參與者在進行親子家課時嘗試實踐。</li></ol>

## 家長教育課程架構（幼稚園）

### 遊戲中學習

#### 總結

#### 1. 活動目的

- a. 總結本節內容
- b. 解答參與者疑問，協助他們掌握學習內容

#### 2. 內容

簡報頁數	活動內容
頁 29	a. 導師詢問參與者對本節內容的理解，包括： <ul style="list-style-type: none"><li>● 遊戲對兒童健康發展和學習的重要</li><li>● 家長在遊戲中促進兒童學習的角色</li></ul> b. 導師鼓勵參與者就本節內容提問，並回答其疑問。
頁 30 – 35	導師介紹一些親子遊戲資源。