香港教育學院

教育及人類發展學院  
 幼兒教育高級文憑課程(兩年全日制)

2013-2014年度第一學年(下學期)

幼兒教育課程：

資訊及通訊科技之應用

個人習作

導師姓名：鄭婉玲老師

辦 公 室：B2-2/F-09

**目錄**

引言 ---------------------------------------------------- P.3

團體活動的描述 ------------------------------------ P.3

團體活動的分析 ------------------------------------ P.3

自選活動的描述 ------------------------------------ P.4

自選活動的分析 ------------------------------------ P.4

總結及反思 ------------------------------------------ P.4

參考資料 ---------------------------------------------- P.5

附件一：教學計劃 ------------------------------- P.6-7

附件二：活動資源 ---------------------------------- P.8

數碼資源 ---------------------------------- P.9

附件三：環境設計圖 -------------------------------- P.9

**引言**

資訊科技不斷的進步和變遷，促使它逐漸成為教育上的重要元素。將科技融入課程可增強幼兒的自主學習能力（林葙葙，2013）、創造力和解難能力。(曾子寧，2009)。因此我會以數碼科技資源作條件下，為幼兒設計一個團體活動和自選活動，並進行分析。

是次活動的對象是K2幼兒（4-5歲），人數為15人，主題是春天，副題是蜜蜂。

**團體活動的描述**

這個活動是主題活動，全班15人一同進行。進行活動前，老師用電腦搜尋蜜蜂的圖片、故事和影片並存放在雲端裝置並與班房的電腦共享資源。然後老師會播放蜜蜂的故事，然後與幼兒討論故事內容和主角。然後老師會用投影機播放蜜蜂的圖片，讓幼兒清楚觀看蜜蜂的身體結構，老師亦會從旁講解蜜蜂的身體結構：頭部、翅膀、腹部和尾部。之後老師會用電腦播放蜜蜂採花蜜的影片並從旁指導，讓幼兒了解蜜蜂的習性。然後會進行延伸活動，老師會用CD機播放蜜蜂的聲音和音樂，請幼兒幻想自己是蜜蜂在花間採花蜜，站立起來隨意活動。結束階段，老師會用預先設計的簡報中的問答遊戲與幼兒重溫蜜蜂的身體結構，並教導幼兒愛護不同種類動物的態度。

**團體活動的分析**

多媒體的使用能彌補傳統教學模式的不足，使課堂更生動有趣。（陳裕隆，2000）活動過程會運用電腦播放故事，電腦能呈現動態的圖像、效果和聲音，相比起平日平面的故事書，故事影片能使故事人物更具體化，更能吸引幼兒的注意和學習動機，使他們更投入於課堂的學習。四至五歲的幼兒處於前運思期，很多概念尚未形成，所以透過投影機讓全班幼兒觀看蜜蜂的圖像，並用CD機聽蜜蜂的聲音，可以給予幼兒視覺、聽覺上的刺激，使知識更具體化。另外，現實中我們難以目測形式觀賞到蜜蜂採花蜜的過程，因此透過網上的影片作教學輔助，幼兒能安全地觀賞採花蜜的過程，更認識蜜蜂的習性。

最後，老師會用預先設計的問答遊戲簡報幫助幼兒重溫以上知識。行為學派指出：立即的讚賞或懲罰對行為建立極為重要。（陳秋吟，2004）因此，當幼兒以電腦玩問答遊戲簡報時，無論答案對與錯，電腦都會立即提供圖像和聲效作回饋，使幼兒獲得滿足感和認同感。透過與電腦互動的過程中，無論幼兒的答案正確或否，他們都能獲得鼓勵，促使他們繼續學習，成為學習的主動者。

**自選活動的描述**

自選活動為語文角活動，幼兒可以獨自進行，每次只限一人入角。老師會在電子白板上顯示四張蜜蜂的故事的圖片，讓幼兒重新排序，而幼兒需要改寫本來的結局。幼兒需要重新講述新版蜜蜂的故事的內容和結局，並利用CD機錄音，讓其他幼兒能夠聆聽。幼兒完成自己的故事後，可以用CD機聆聽其他同學的故事，然後在排行榜上投票選出認為最好的一個故事。

**自選活動的分析**

幼兒在電子白板上進行故事排序可以訓練他們語文能力中的連貫性和順序性。（黃瑞琴，2012）此外，老師可以以手或電子筆觸控電子白板時可以讓幼兒對操作電腦有初步的認識和訓練他們的小肌肉能力。四至五歲的幼兒已擁有描述圖畫的語言能力。（陳若琳等人，1999）此外，幼兒在四歲時，抽像思考能力逐漸發展，開始喜歡想像和假設。（黃瑞琴，2012）資訊科技在可以在教學活動扮演著創造屬實的學習機會。（Shaffer & Resnick, 1999）幼兒可以透過對著CD機講述自己創作的故事並進行錄音以創作一個屬於自己的故事聲帶，從中得到滿足感，亦能提升他們的語言發達、組識和創作能力。此外，幼兒又可透過聆聽別人的故事學習更多的詞彚和句子結構，這可促使他們在同儕中累積經驗，在衝突中將自己已有的知識和經驗處理和整合，達到鷹架作用。（曾子寧，2009）可見，資訊科技加入課堂中可提供豐富的教學功能，使幼兒的學習事半功倍。(江紹祥、潘世榮，2000)

**總結及反思**

雖然坊間對於在學前教育中應用資訊科技仍存有反對聲音，但其實只要配合教學主題適當地運用，資訊科技對幼兒可以說得上「百利而無一害」。

對幼稚園老師來說，教具是教學不可或缺的物件。（方顥璇，2003）讓資訊科技成為教學工具可使課堂更生動化，幼兒能夠更專注和具體地學習知識，令學習效果更顯著。

盼望將來香港的學前教育機構可以投放更多資源在資訊科技方面，使幼稚園中的資訊科技可得以優良發展，讓資訊科技成為教具之一。

（字數：1551，不包括標點符號）

**參考資料**

1. 林葙葙（2013）：《當科技與人文相遇：科技融入幼兒園教學之再思》，幼兒教保研究期刊。10。13-14
2. 曾子寧（2009）：《幼兒教育資訊科技化》，香港，香港保良局田家炳兆康幼稚園。
3. 黃瑞琴（2012）：《幼兒讀寫萌發課程》，台北，五南圖書出版股份有限公司。
4. 陳若琳等人（譯）（1999）：《嬰幼兒保育概論（原作者：Maureen O’hagan）》，台北，華騰文化股份有限公司。
5. 江紹祥、潘世榮（2000）：《資訊科技與學校教育:反思與展望》，香港，三聯書店(香港)有限公司。
6. Shaffer, D.W., & Resnick, M.（1999）：《Thick” authenticity: New media and authentic learning》，Journal of Interactive Learning Research，10(2)，195-215。
7. 方顥璇（2003）：《幼兒用電腦好不好？》，幼教資訊，154，2-10。
8. 陳秋吟（2004）：《國小低年級教師實施資訊科技融入教學歷程之研究。國立嘉義 大學幼兒教育研究所碩士論文》未出版，嘉義市。

附件一：活動計劃

日期：

主題：春天

副題：認識蜜峰

班別：K2 人數：15人

學習目標：

幼兒能

1,　認識蜜蜂的身體結構、習性和叫聲。

2,　培養幼兒的幻想和創造能力。

3,　培養幼兒節儉的態度。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 活動項目／時間 | 活動流程 | 教學資源 |
| 團體活動  主題活動 | **事前準備：**  老師會預先搜尋有關蜜蜂的圖片、故事和影片，再利用雲端裝置將所有教學資源與幼稚園的電腦共享。  **引起動機：**  老師會用電腦播放蜜蜂的故事，讓幼兒欣賞及初步了解蜜蜂的特徵的習性。故事播完後，老師會與幼兒討論故事內容和主角是誰，當幼兒回答蜜蜂後，老師就會展示蜜蜂的圖片。  **展開階段：**  老師會用投影機播放蜜蜂的圖片，讓全班幼兒清楚看蜜蜂的身體結構：頭部、翅膀、腹部和尾部，然後老師亦會從旁講解蜜蜂的身體結構。老師會用電腦播放蜜蜂採花蜜的影片，讓幼兒觀看蜜蜂的習性，老師亦會從旁指導。  **延伸活動：**  老師會用CD機播放蜜蜂的聲音和音樂，請幼兒站立起來活動，幻想自己是蜜蜂在花間採花蜜，自由自在地在花間飛舞。  **結束階段：**  老師會用電腦開啟簡報，透過簡報內的問答遊戲與幼兒重溫蜜蜂的身體結構和故事內容，鞏固幼兒的知識和培養他們節儉的態度。 |  |
| 自選活動  語文角 | 老師會在電子白板上顯示四幅有關蜜蜂的故事的圖片，讓幼兒自行排次序。最後一幅會是未知的，幼兒需要講述頭四幅圖片的故事內容和自創的結局，並以CD機進行錄音。另外，幼兒亦可以聆聽其他同學的故事，在語文角內的排行榜選出最好的一個故事。 |  |

附件二：教學資源

**主題活動：**

蜜蜂的故事　（1:09-8:00）

<http://www.youtube.com/watch?v=uLgdE2--ewA>

蜜蜂圖片



蜜蜂採花蜜的過程（0:00-1:06）

<http://www.youtube.com/watch?v=kP3150kD-gs>

簡報

<https://docs.google.com/a/s.ied.edu.hk/presentation/d/1n4mumWlxYrqD0BiQEqa-aZnw87WDfF3d1oWAzo77HaE/edit?usp=sharing>

**語文角**



數碼資源：

* 電子白板
* CD機
* 投影機
* 電腦
* 雲端科技
* Powerpoint

環境設計圖：

低班 15人

