

香港教育學院

幼兒教育高級文憑(2013-2015)

應用資訊科技

個人習作

導師姓名：鄭婉玲導師

引言

科技將成為影響未來老師角色的關鍵(比爾·蓋茨,1996)。資訊科技容入教學已是大勢所趨,老師的教學應結合於資訊科技,讓幼兒從應用資訊科技中愉快學習,提升幼兒的學習動機和興趣,並使教學內容更豐富。本文將探討如何運用資訊科技融入幼稚園中,並提供資訊科技的活動及其好處。

活動分析

從遊戲中學習

玩遊戲使兒童很自然地 and 同齡夥伴互動,這種互動對他的社交能力有著重要的作用。在和同儕互動中,孩子學會輪流、分享和溝通,而這種學習比正式的課堂學習更有效率(洪福財,2013)。在主題活動中,都是以遊戲來讓幼兒培養要遵守交通規則的態度及幫助有需要的人,利用虛擬的環境,讓他們進行角色扮演,提供一個與同儕交流的機會。而且,角色遊戲是兒童最典型的遊戲,它的虛構性和提供兒童的自主性最強(洪福財,2013)。因此,從扮演遊戲中學習更可以提升幼兒的想像空間,加強與同儕協作機會,互相建構知識。

「親身操作經驗」

杜威提出「教育即生活」之觀點,並強調學校生活與社會生活不可分離,課程設計內容,應該包括整個生活經驗,而且社會生活也應和學校生活打成一片。所以其設計教學法及活動課程,主張讓學生在經驗的學習情境裡「由做中學」嚴秋蓮(2005)。主題活動中是以幼兒熟悉的「過馬路」生活經驗作背景,利用虛擬實

境提顯示系統，讓兒童仿佛置身於街道中，讓他們。並讓他們嘗試如何過馬路。

另外，有自助借書系統，讓幼兒獲得一個與他們生活想關的具體親身經驗而學習。

以上均可配合杜威的教學理念中強調實際生活經驗。

「感官學習」

教學時必須多運用各種教學設備和資源，能運用多玩媒體配合教學，提供視，聽，

觸，等感官經驗，才能激發學生的學習動機，收到良好的教學效果（吳清山

1997）。在圖書角中擺放了英語兒童圖書配合點讀筆這是一套活潑有趣的視聽

學習教材，幼兒能利用點讀筆點圖書中的英文字，它會自行發聲。這有助刺激幼

兒的感官。另外的說話相冊，幼兒可在相片錄音，亦以聽到其他幼兒對他們的照

片的意見，令幼兒有說話的機會。

資訊科技與課程的適切性

透過幼兒的及早探索，資訊科技將能為他們帶來更豐富的學習經驗（張國恩，1999）。運用資訊科技於教學中，讓幼兒能有具體操作的經驗，主動去探索和操作使幼兒獲得更多的知識和技能。例如，園中會有自助借書系統，提供數碼相機助他們進行探索及觀察，讓幼兒自主地拍攝及學習。

將資訊科技融入教學活動之中，因資訊科技的應用，使學習更具多元化、個別化，使許多難以呈現的教材或不可能呈現的現象，出現新的學習方法和機會，也使學習更落實（梁珀華，1998）。最明顯的例子便是虛擬實境顯示系統，這可讓幼兒在虛擬場景中表演話劇，使學習變得更有趣味，讓幼兒更投入於課堂活動中，更可提增強他們的創造力。教師利用資訊科技能充實自己的教學活動，提高幼兒們的參與度。

文字和語言所表達的訊息是比較抽象的，對於舊經驗基礎薄弱的人來說，就比較不容易了解（林秀娟，2011）。幼兒的生活經驗尚淺，因此難以理解一些抽象的信息，如果利用圖片、影片、聲音的多媒體會比文字描述更容易理解，為幼兒提供具體豐富的學習，所以利用多媒體教學是有其適切性的。而在主題活動及圖書角中都運用了科技產品去強化幼兒對交通的認知，例如有關交通電子圖書、投影出馬路上的相片，讓幼兒對交通一題有具體的概念。

反思運用資訊科技於課程

電腦無法提供實際的感官體驗。Oppenheimer(1997) 強調在介紹電腦這種科技之前，幼兒階段的老師最重要的是要給幼兒寬廣感情、知力和五種感官的基礎。在教授交通時，都是以投影片去主導整個教學，幼兒可能未能有實質感官的刺激，例如可以帶有關交通工具的玩具來展示，亦可以拿交通安全隊的衣服給他們試穿等。所以即使利用了資訊科技去輔助教學，也不能忽視實物教學的重要性，這樣才可讓整個教學得以統整。

(1502 字)

參考文獻

1. 比爾·蓋茲(1996)：《擁抱未來》，遠流出版事業股份有限公司。
2. 張國恩 (1999)：國立高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文，未出版。
3. 梁珀華 (1998)：教師效能對於教育科技實施的影響。視聽教育雙月刊，36 (4)，4-11。
4. 林慧芬 (1998)：從教師知識分析與資源共享談教育效能之提昇。現代教育論壇，(七)，427-433。
5. 洪福財、陳幗眉 (2013)：《兒童發展與輔導》，五南，台北。
6. 吳清山(1997)：《學校效能研究》，五南，台北。
7. 嚴秋蓮(2005)：從「服務學習」看杜威的「做中學」。學生事務-理論與實務,44(1),35-41。
8. Oppenheimer T.(1997):The computer delusion. *The Atlantic Monthly*,280,45-62.
9. 林秀娟(2011)：《說演故事在閱讀教學上的應用》，台北，秀威資訊科技股份有限公司。

通燈等)

老師再說：「我們現在分配角色，有扮演司機，有扮演過馬路的途人，有扮演有需要幫助的人士，看看我們那個能注意交通安全，做個交通安全大使好嗎？」(老師負責分角)

於是一些幼兒模仿駕駛著車，一些則做過馬路的途人，一些要做需要幫助的人，他們要跟著的交通燈的指示過馬路或駕駛。

結束階段：

老師作總結：「你們今天都學會了在馬路上要遵守的規則，而且看到馬路上的公公婆婆，盲人大家都會主動去扶他們過馬路呢，真的是很有愛心，大家都很棒，能做個交通安全大使。」

附件二：

時間(地點)	教學活動	活動內容，方法及活動步驟	教學資源
11:00-11:55 (課室)	自選活動	<p>圖書角：</p> <p>放置不同有關交通的圖書及電子書，例如是認識各種交通工具，遵守交通規則、認識司機等……</p> <p>如果幼兒看到喜歡的書籍可自行到旁邊的借書機自行辦理借書手續。</p> <p>亦擺放有關主題的 Talky、Kids 兒童英語套書 幼兒可用點讀筆閱讀，利用它聆聽書中的內容。</p> <p>同時圖書角亦擺放不同的交通工具玩具幼兒可利用說話相冊拍攝交通工具的照片，通過按下相冊的按鈕可以聽到他人對照片的意見和描述。</p>	<p>電子書</p> <p>自助借書系統</p> <p>Talky、Kids 兒童英語套書</p> <p>點讀筆</p> <p>說話相冊</p>

附件三

硬件簡介列表			
硬件名稱	特點	設置地點	簡介如何運用
自助借書系統 	以更方便快捷地自行辦理借書手續。 讓幼兒主動學習借書程序。	課室(圖書角)	將學生證於在讀咭機前，把書本的條碼放在紅外線下，讓借書系統能夠掃描條碼，儲存要借出的書籍，最後，全部的書借完後，按列印收據。借閱完成即自動列印收據，顯示出讀者姓名、借閱書籍等相關資訊。
互動電子白板 	觸控式板面 (手指或電子筆操控) 可接駁電腦或投影機使用。 結集電腦和白板功能於一身，免卻老師同時兼顧兩者的麻煩。 幼兒可親身使用白板，增加老師和幼兒的互動性。	課室	於接駁電腦及投影機後可作大型投射，並可透過觸控形式於板面直接操輕觸式操控，用戶可直接使用手指或電子筆於板面上書寫及操控，簡易方便。 於接駁電腦及投影機後可作大型投射，並可透過觸控形式於板面直接修改或儲存電腦檔案。
電子書	電子書一般都不僅僅是純文字，而添加有許多多媒體元素，諸如圖像、聲音、影像。在一定程度上豐富了知識的載體。	課室(圖書角)	上網下載書籍即可。 幼兒可有不同類型的繪本選擇，增加閱讀興趣。
Christie Mirage 120Hz 效能的 4K DLP® 投影機 	虛擬實境顯示系統，可準確的模擬出現實環境的圖像顯示系統。 使用者的手指就是3D 滑鼠的指標，系統透過超音波偵測位置，使他們在虛擬的環境中與視覺化的影像互動。	課室	提供不同的虛擬場景，幼兒可以表演話劇或是老師利用場景教主題，讓幼兒更投入於課堂中。

<p>Talky、Kids 兒童英語套書</p> 	<p>利用活潑有趣的視聽學習教材，透過60種各種不同狀況下英語對話，讓孩子能夠熟悉基本的生活英語。</p>	<p>課室(圖書角)</p>	<p>英語兒童書搭配點讀筆學習，使教材更加生動活潑，並能學習到正確的英文發音。</p>
<p>數碼相機</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 供幼兒在室外探索/活動時拍下事 	<p>室外操場</p>	<p>幼兒在老師輔助下拍攝植物照片，再作分享</p>
<p>說話相冊</p> 	<p>幼兒通過按下說話相冊的按鈕，可以聽到其他幼兒對他們的照片的意見。</p>	<p>課室(圖書角)</p>	<p>按下按鈕便能錄音。 幼兒會說出對照片的感想</p>