



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

實踐遊戲教育  
計劃總監廖秀卿博士

# 遊戲教育——教師和家長如何在幼稚園協作 推行全方位學習體驗（線上線下）O2O<sup>2</sup>

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



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

- 由香港賽馬會慈善信託基金捐助
- 香港大學 教育學院 融合與特殊教育研究發展中心推行
- 源於一項有效實施十多年有關社交能力及其影響之研究計劃
- 旨在支援家長和教師成為變革推動者，透過在不同環境以面對面方式進行之互動遊戲，促進孩子的社交技能和情感發展
- 本社交情緒學習計劃在14所幼稚園推行，並推廣至家庭和社區層面

# 遊戲教育是...



甚麼遊戲 | 互動遊戲

教育甚麼 | 社交情緒能力



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

# 廖秀卿博士 Dr Sylvia Liu

Graduated from HKU, has been studying how interactive games develop social-emotional competence, gifted education and talent development since 2004.

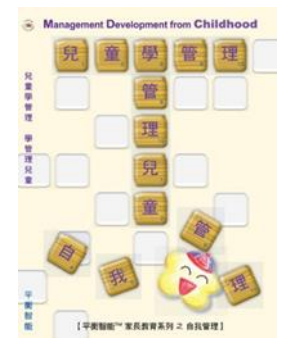
香港大學教育博士，自2004年起專注研究社交情緒, 資優教育 和才華發展

## Research / Project

From 2018	Jockey Club “Play n Gain” Project Social-emotional competence : Research on play education 賽馬會「玩學相長」計劃 社交情緒學習：遊戲教育研究
2016-2017	QEF “No play no gain” Social-emotional learning project 「 戲有益」幼稚園社交情緒學習計劃
2008-2009	QEF “Game order or game over” for Primary 1 to 6 「從遊戲規律學習紀律」小一至小六
2006-2007	QEF “Pillars of Society” Primary one transition 「小棟樑計劃」小一適應計劃

## Publication

2010	Management development from childhood 兒童學管理·學管理兒童
------	--





# 人與人互動帶來的快樂



於疫情前拍攝



於疫情前拍攝

# 21世紀的成功要素

教育固然非常重要

21世紀的成功取決於**社交情緒能力**的表現。

-----  
研究發現**非認知能力**

(傳統上被認為不太重要的能力)

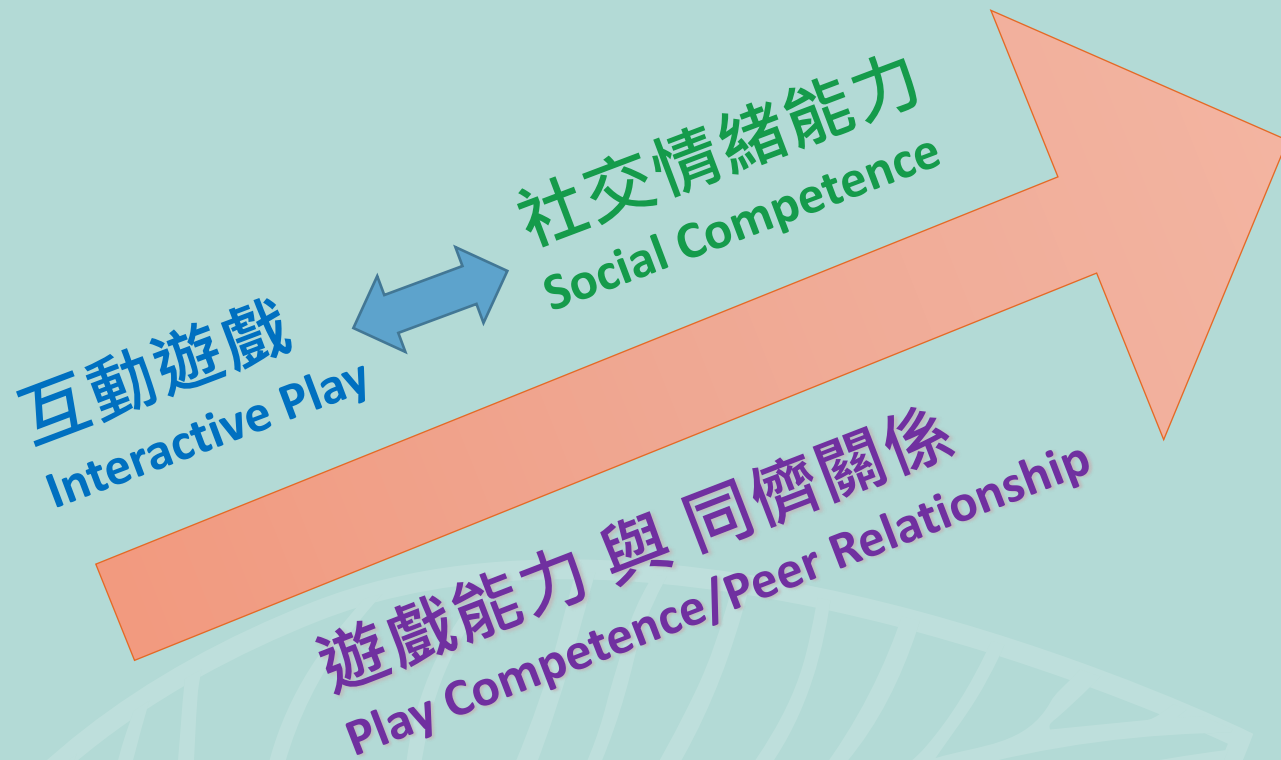
如原動力、主動性、與人結交和**溝通**力、專注力、同理心、自我控制、自我形象等，實際上**更能影響**一個人將來的成就。



Professor James Heckman

(Heckman, 2018)

# 研究發現 Findings



## 「社交閃星星」學習概念模型 Social Star Mirror Model



Dr. Liu Sylvia, *Impact of a play-based social skills programme for high-ability and average-ability primary one students in Hong Kong, 2015*



# 社交能力的元素

## Elements of Social Competence

Start  
啟動社交

Maintenance  
維繫方式

Friendship  
建立友誼

Communication  
溝通技巧

Emotion  
情感及同理心

Conflict Solving  
解決紛爭

Executive Function  
執行功能

Environment  
與環境互動



EARLY  
IDENTIFICATION  
EARLY  
INTERVENTION  
及早辨識  
及早介入





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

# 「時間人物地點」

人物：教師和家長 ~ 學童

地點：學校家庭 ~ 線上線下

時間：任何時間



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

「時間人物地點」



人物：教師和家長 ~ 學童

# 人物：教師和家長 ~ 學童

全校教師和家長 ~ 互動遊戲技巧

共同語言 ~ 遊戲成為快樂的溝通語言  
~ 身體語言 ~ 捕捉優點

回味反思  
加強體驗 ~ 將玩變成習慣

遊戲與生活連線  
發展不同的遊戲



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



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

# 共同目標

## 支援家長和教師成為變革推動者

### 家長義工

### 教師





# 遊戲節奏/ 秩序 Game order

## 帶領遊戲



- ☆ Stop and Move 停動
- ☆ Gather and Disperse 集散
- ☆ Take turns 輪流
- ☆ Grouping 分組
- ☆ Calm Down 冷靜



# 遊戲節奏/ 秩序 Game order

## 變化遊戲



條件

規則、數量、人數、道具、難度、時間



條件

規則、數量、人數、道具、難度、時間



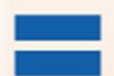
創意、自由度

自創規則、輸贏、動作、方向



固有思為

改變技巧、程序、角色、風格



相同條件

更換角色、道具、節奏、動作、場景



估你唔到

結合其它遊戲特色



# 「長青角」 的四個方向

幼兒能建議他們的  
玩法或角落如何  
能變得更好玩

幼兒為本

加入家長的意見或  
回饋的角落設計

延伸學習

有層次的  
角落

舊物新用

一個有  
多種玩法的角落

老師透過探索為角  
落中已有物料想  
出新的用法/玩法





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

# 如何配合長青角四個元素？

---







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

按學童提議發展遊戲，集思廣益共同創設環境，令學習更有變化

幼兒為本

遊戲中學習解難，氣氛變得濃厚

自發學習

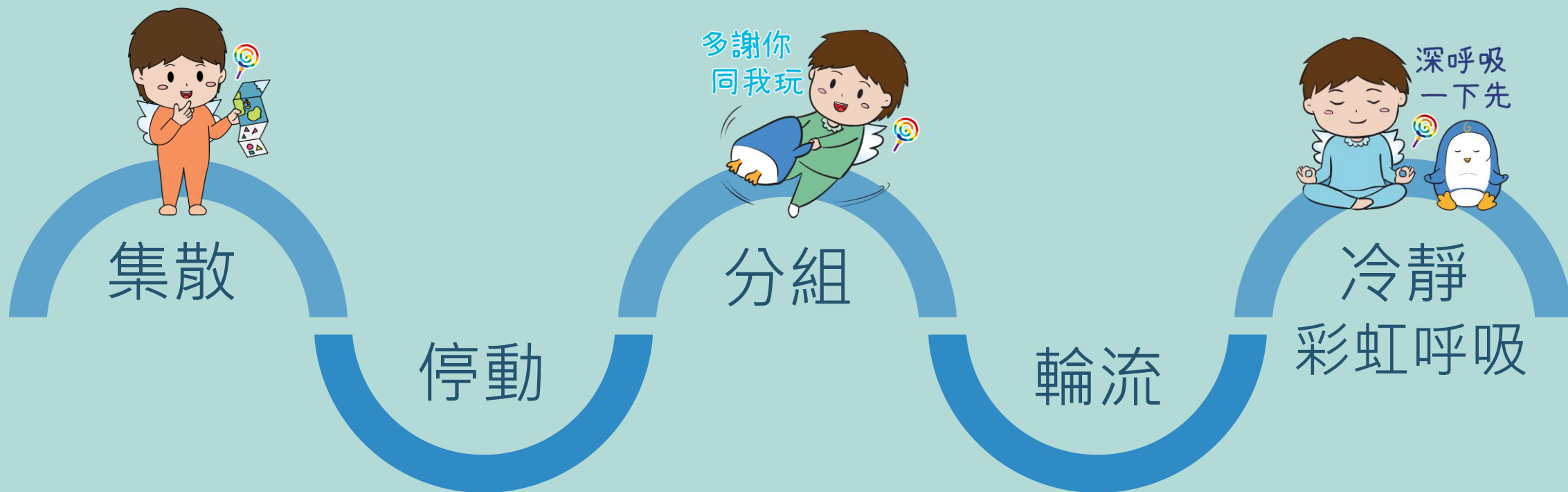
邀請家人搜集物料，家長投入度提升或與學童共同創作

家長合作

善用資源，把課室已有的物品變化成新的物品

舊物新用

# 活動中加入五個遊戲節奏



# 教師反思

發現**輪流做領袖**

的效能

恆常將**遊戲節奏**加入課堂



# 加入互動遊戲後 學童的學習態度和成果效益





# 成果效益

## 學童能力 / 動機的轉變

- 由幼兒主導，輪流做領袖，自由遊戲時間
- 樂於與家人分享學校事情
- 課堂秩序，自律守規矩

## 家長的轉變

- 親身體驗教一組孩子玩遊戲
- 樂於與學童遊戲
- 感謝教師原來工作如此繁重。  
家長教師互相增加理解



# 互動家校協作

學校活動

家庭活動

家長成為  
「遊戲大使」  
學校的人力資源

協助學校活動  
帶遊戲  
(如：生日會，  
運動會)

家人與學童  
共同創作遊戲



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



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

# 共同目標

完成基礎課程之成人成為  
**「遊戲大使」**

庭和社區

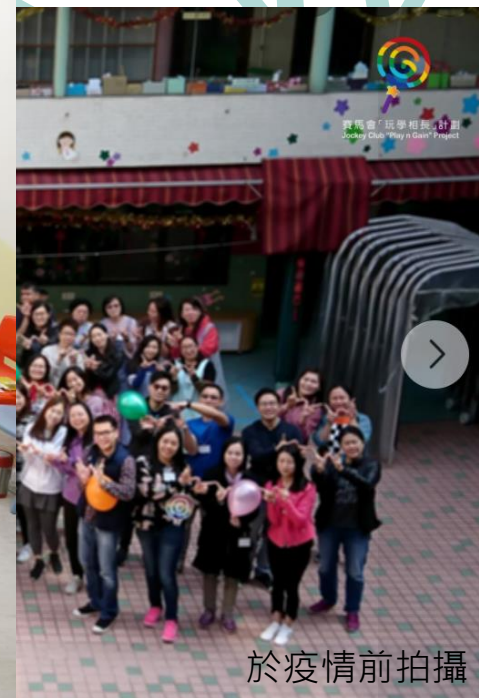


於疫情前拍攝

於疫情前拍攝



於疫情前拍攝



於疫情前拍攝





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

# 疫情?

## 還可以互動玩嗎?



於疫情前拍攝



# 資訊及通訊科技創新及創意思維

## 轉危為機

## 網上學習遊戲教育



01 互動遊戲寶庫

02 Zoom Play

03 交流平台



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



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

「時間人物地點」



地點：學校家庭～線上線下

# 地點：學校家庭～線上線下

校園學習延伸至家庭日常生活

雙向循環學習

互動遊戲寶庫

線上 O2O<sup>2</sup> 線下

家長自發組織遊戲聚會  
線上互動繼續玩遊戲

遊戲題材生活化  
家居家務遊戲～將玩變成習慣



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

# 線上



# 互動遊戲寶庫

# 線下

## 遊戲教育講座

### 「成功地開始玩之旅」：有步驟地實踐遊戲 踏出第一步

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

**網上學習遊戲教育**  
Learning Play Education Online

**「成功地開始玩之旅」**  
"KICK-START" Play Tour

**輔助資源 Complementary Resources**

- 遊戲教育專家給予回饋  
Feedback from Play Education experts
- 圖解 影片 卡通 示範遊戲例子  
Graphic Video Animation  
Game example demonstrations

**學習特色 Learning Approaches**

- 循序漸進 簡單易明  
Step by step  
Simple and easy to follow
- 體驗學習 實用可行  
Learning by doing  
Practical and applicable skills
- 專家支援 共同成長  
Expert support  
Play and gain together

**馬上開始玩**  
遊戲：一試就曉  
Are you ready to play?  
"Follow and Act Instantly"

**行動線 Action Line**

- 約法三章 Agreement Comes First
- 身體語言 動作大會串  
Body Language  
Gesture Parade
- 遊戲節奏 5 Game Orders

**智慧線 Wisdom Line**

- 社交情緒能力  
Social-emotional competence
- 21世紀成功要素  
Core of success in 21st century
- 「社交閃星星」  
學習概念模型  
Social Star Mirror Model
- 為遊戲添意義  
Making meaning out of it  
具體讚賞 引導反思  
Encourage reflection

下載遊戲教育 家長實踐手冊1  
Download "Play Education Manual 1"

觀察孩子特質  
Observe Character traits of kids

歡迎乘坐 成功地開始玩 列車  
Welcome aboard "Kick-Start" Play Tour

想加添趣味，只要換點形式就可以了！

遊戲示範：遙控器

★ 玩法  
與遊戲「一覽就曉」類同

加FUN 更好玩  
加點創意  
用遙控操控「機械人」更吸引

魔法聲音  
Magic 與 Ma...giel 的分別

遊戲道具，信手拈來  
利用身邊的手機，電視遙控器

16 建立遊戲習慣



### 任何時間



### 方便取得 資訊



### 得心應手 變得 有心機

**遊戲教育入門**

成功開始玩原來咁簡單！

一看就懂得跟孩子玩的遊戲教育入門書  
專為想知道如何跟孩子開始遊戲的大人而設  
輕鬆成為孩子嚮導！

**遊戲教育 家長實踐手冊1**

教育家長實踐手冊1  
遊戲教育入門書 網上版

「正向的我，正向孩子」  
遊戲教育網上訓練入門  
由計劃總監 廖秀鄧博士 主講  
即使贏在起跑線，我們需要如何引導孩子  
正確的方向，才不致輸在終點？

交流研討會2020  
遊戲教育★尋寶遊戲  
日期：2020年6月20日 (星期六)  
時間：上午10時30分至中午12時  
形式：Zoom研討會  
講者：區文煥博士及廖秀鄧博士 (博導主講)

「教育★尋寶遊戲」  
網上知識交流研討會  
得博士和廖秀鄧博士主講  
令孩子在遊戲互動中成長，及怎  
遊戲教育發掘孩子的特質。

觀看連結  
5個遊戲節奏 (5G)  
示範影片  
想玩得順暢又有成效，一定要令孩子懂得  
遊戲語言的文法：  
停動 棄數 輸流 分組 冷靜





# 線上學習資源

## 「如何處理孩子在互動中常遇上的社交情緒疑難」 教師專業發展講座

賽馬會「玩學相長」計劃團隊的香港大學教育學院講師陳潘潔玲女士錄製了一個有關「如何處理孩子在互動中常遇上的社交情緒疑難」講座，簡介如何有效幫助孩子建立良好行為，並提昇社交情緒能力，尤其適用於協助長假期過後不習慣校園規律的學童改善行為問題。

[http://caise.edu.hku.hk/pos\\_behaviour\\_teacher/](http://caise.edu.hku.hk/pos_behaviour_teacher/)

主辦機構：  
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：  
香港賽馬會慈善信託基金  
The Hong Kong Jockey Club Charities Trust

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

主題曲 Theme song: 尋寶遊戲 Treasure Hunt  
00:00 / 03:12

中文 English

首頁 關於我們 互動遊戲寶庫 伙伴學校 社區活動 資源 計劃報道 聯絡我們

線上學習資源

遊戲教育入門

成功開始玩原來咁簡單!





線上



# 互動遊戲寶庫

線下



遊戲題材生活化 變化無限 限制少

**捉迷藏**

襪仔系列 S08

★教育目標 勇於嘗試 觸覺能力

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

★玩法

1 隨機在一些襪子放入小東西 (如 萬字夾、豆子)

2 大家用手摸出藏有東西的襪子

圓圓的...  
扁扁的...  
咁隻有野!

係咩...  
揀邊個?

尊重版權 歡迎分享遊戲  
資料來源: 寶馬會「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



孩子於家中拍攝

## 家居家務遊戲

利用身邊家居物品  
通過遊戲學習自理





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

# 「時間人物地點」



## 時間：任何時間

# 時間：任何時間

學童分別在線上玩互動遊戲  
在線下學校活動互動繼續玩遊戲

雙向循環學習

何時何人何地  
信手拈來，就地取材

跨地域面對面互動遊戲



線上 O2O<sup>2</sup> 線下



一切生活皆是遊戲、一切遊戲皆是教育



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

# 如何克服困難 (個案分享)



今年10月颱風下  
幼稚園家長(遊戲義工)糖果媽媽  
快閃「圓規」zoom play



「喺颱風下原本好失望嘅小朋友，糖果媽媽將實體生日會轉成Zoom，**線上**跟同學仔一齊慶祝。」



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

© 2021 香港大學賽馬會「玩學相長」計劃 版權所有。未經授權，不得轉載。





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

# 寫字好好玩

## 如何更好玩?



抹枱的藝術  
設有沙和水(或本質上類似的物料)

## 參加者個人的裨益

教師、家長(包括祖父母)

- 由於學會不同**方法**跟孩子玩，因而**動機提高**
- 從他們玩/帶遊戲的表現看到，他們玩 / 帶遊戲的**信心(self-efficacy)**大幅提升
- 會**多花時間**與學生/子女玩遊戲

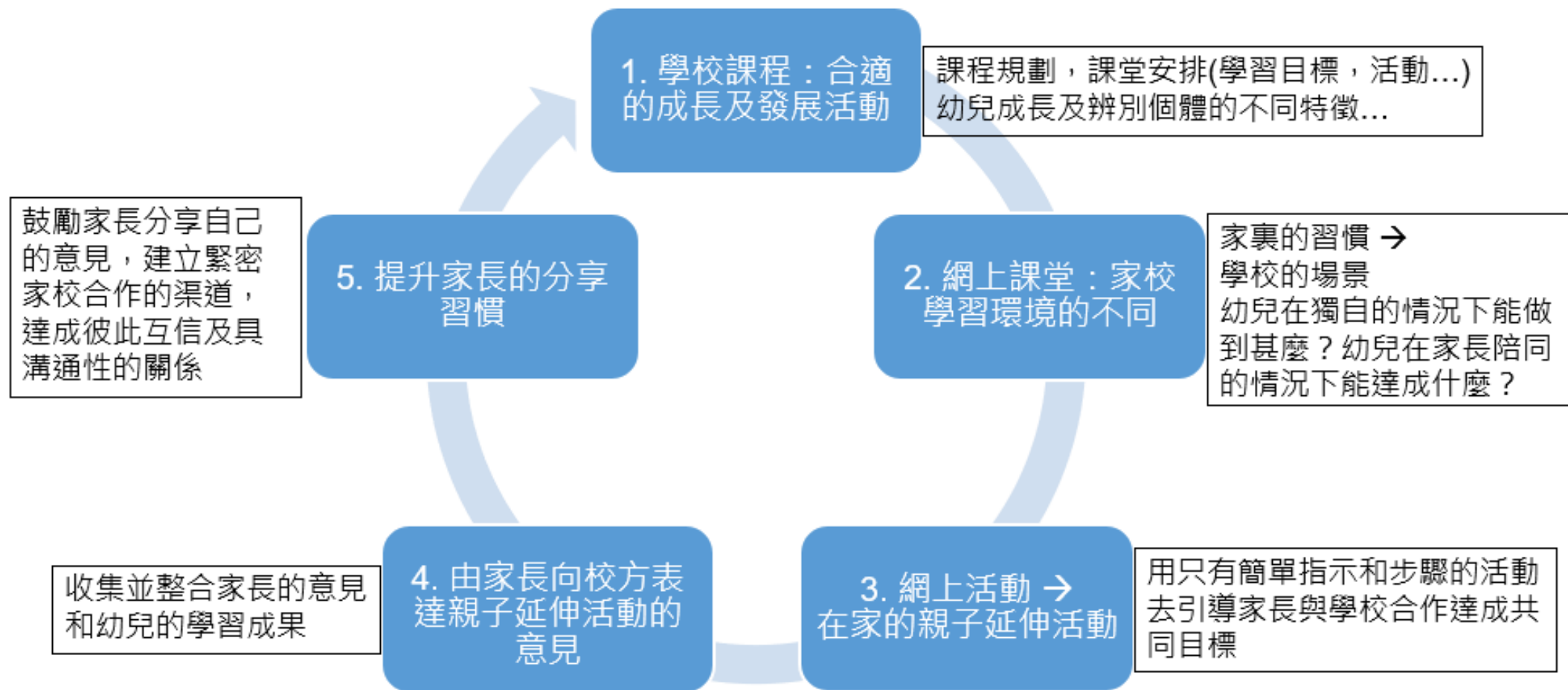


## 家庭的裨益

「為幼童建立正面社交情緒行為」的家長培訓

- 家長學懂在家與孩子練習，孩子的**社交情緒能力提升**，並能**融入日常課堂**
- 遊戲的本質是快樂的，因此遊戲能成為親子之間的溝通語言，與孩子玩遊戲，改善了**親子關係**
- **教養方法一致**，因而改善了**夫妻關係**

# 家校合作的裨益

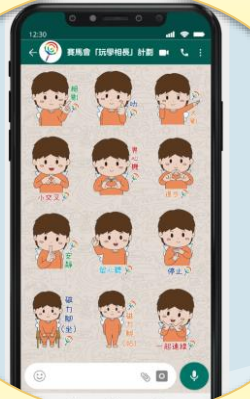




# 家校合作的裨益

## 創意「互動家校合作模式」

- 學校鼓勵家長在家與子女進行延伸活動
- 家長向校方表達親子活動意見，並分享學習成果，  
**提升家長分享習慣**
- 建立**互信**，**具溝通性的關係**



於疫情前拍攝



線上線下不停地循環



機會

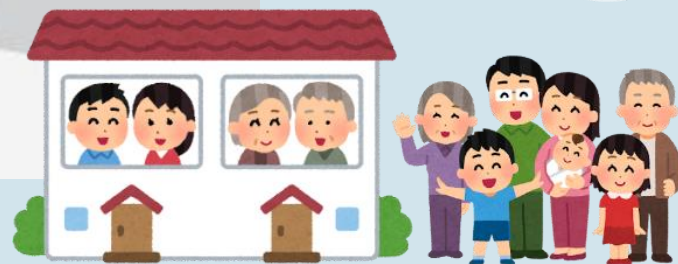


玩伴



環境

線上 O2O<sup>2</sup> 線下





線上



# 互動遊戲寶庫

線下



線上學習遊戲教育後  
在**日常生活**中應用  
(面對面互動)



機會



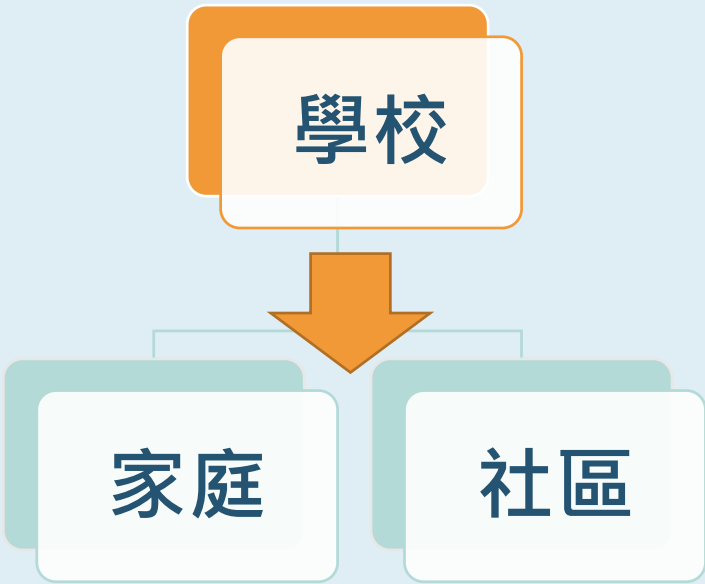
玩伴



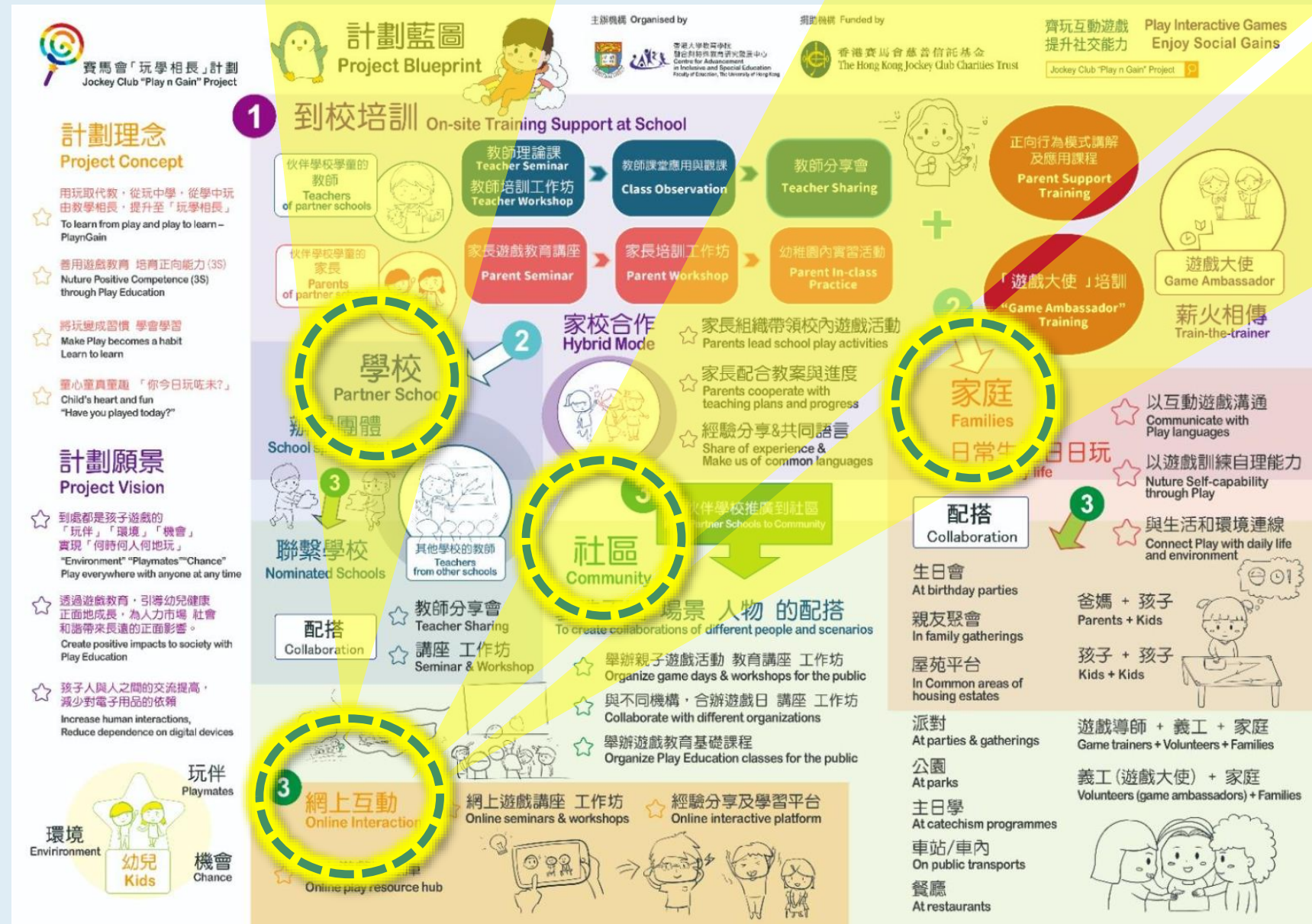
環境



# 計劃藍圖



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





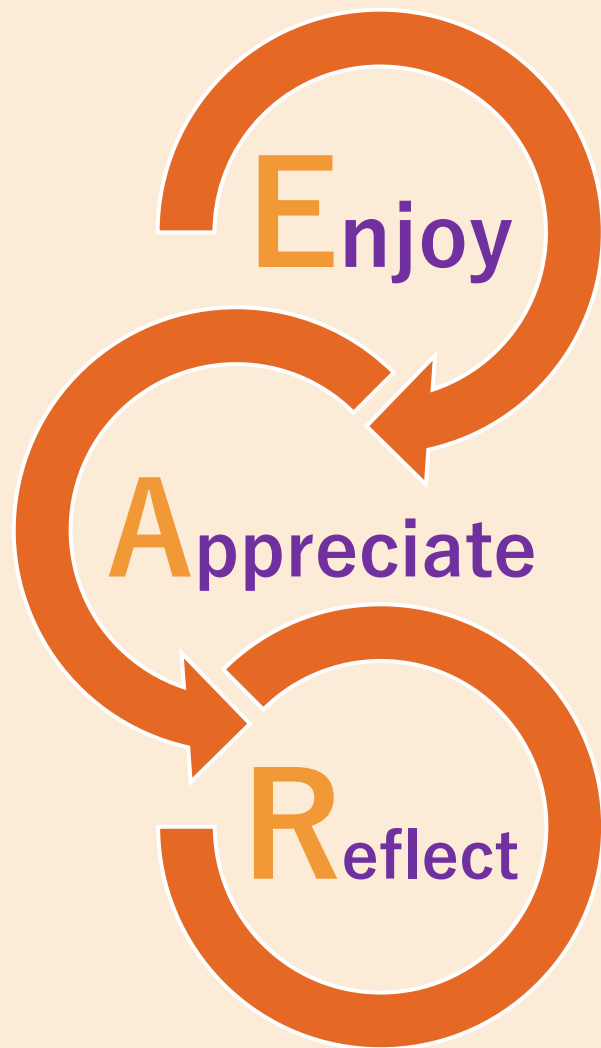
# 互動遊戲 提昇 社交情緒能力



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



EAR!



**Interactive Play**  
何時何人何地互動玩

**Each other**  
捕捉優點，讓孩子重複良好行為  
欣賞周圍環境的人和物

**Together**  
回味反思，讓孩子加深體驗過程  
看到生活美好和不同的一面



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



QnA





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

賽馬會「玩學相長」計劃



Jockey Club "Play n Gain" Project



賽馬會「玩學相長」計劃



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



# B22展位

## 參考資料 SELECTED REFERENCES

Dewar, G. (2008). The effects of praise: What scientific studies reveal about the right way to praise kids Retrieved J <http://www.parentingscience.com/effects-of-praise.html>

Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2005). Play and child development (2 ed.). Upper Saddle River, N.J.: Prentice-Hall.

Henderlong, J., & Lepper, M. R. (2002). The effects of praise on children's intrinsic motivation: A review and synthesis. *Psychological Bulletin*, 128(5), 774.

Heckman, J. J., & Rubinstein, Y. (2001). The importance of non-cognitive skills: Lessons from the GED testing program. *American Economic Review*, 91(2), 145-149.

Laursen, Brett, Altman, Robert L, Bukowski, William M, & Wei, Li. (2020). Being fun: An overlooked indicator of childhood social status. *Journal of Personality*, 88(5), 993-1006.

Liu, S., Yuen, M. & Rao, N. (2015). A play-based programme (Pillars of Society) to foster social skills of high-ability and average ability primary-one students in Hong Kong. *Gifted Education International*, 33 (3), 210-231. doi 10.1177/0261429415581221

Olsson, C. A., McGee, R., Nada-Raja, S., & Williams, S. M. (2013). A 32-year longitudinal study of child and adolescent pathways to well-being in adulthood. *Journal of Happiness Studies*, 14(3), 1069-1083.