



新聞稿

「戲有益」幼稚園社交情緒學習計劃 香港大學的研究顯示，兒童透過集體遊戲活動可以提升社交情緒學習

摘要

研究報告顯示，面對科技新世代，過度使用電子產品會影響兒童的社交情緒發展。香港優質教育基金資助香港大學教育學院融合與特殊教育研究發展中心進行一項評估集體遊戲對兒童社交能力影響的研究計劃。本計劃於 5 所本地幼稚園進行，並舉辦公開講座給公眾人士參加。本計劃涵蓋了家長教育講座及工作坊、教師專業發展研討會、以及於幼稚園實地進行遊戲實習，有系統地運用面對面互動集體遊戲發展和提升兒童的社交能力。遊戲活動安排在校園常規上課時間，由受訓的家長義工在課室內進行。在是次計劃中直接受惠的兒童共有 367 名，完成培訓和遊戲實習的家長共有 97 名，另外共有 542 名家長及 243 名教師參加公開講座。研究團隊評估了本計劃對兒童在社交及遊戲能力方面的得益，發現兒童在社交情緒方面有持續而顯著的進步。所有參與者都給予本計劃非常高的評價，並積極推薦本計劃繼續於原校推行，並建議延伸到其他幼稚園。

背景

本計劃因應衛生署的研究報告顯示，過度使用互聯網及電子產品，會影響兒童的社交情緒發展而設計，旨在教育家長和教師，如何運用互動和面對面的集體遊戲，提升兒童的社交能力。香港大學教育學院融合與特殊教育研究發展中心 (CAISE) 於 2016 年 9 月至 2017 年 10 月展開「戲有益」幼稚園社交情緒學習計劃，並由「香港優質教育基金」資助。

研究設計

本計劃涵蓋了教師專業發展研討會、家長教育講座及工作坊、以及於幼稚園實地進行遊戲實習，有系統地運用面對面互動集體遊戲，發展和提升兒童的社交能力。遊戲活動安排在校園常規上課時間進行，由受訓的家長義工在課室內進行培訓，帶領兒童互動地參與社交遊戲，從而支援教師發展兒童的社交能力。研究團隊根據兒童的社交發展以評估本計劃的影響。

本計劃於 5 所本地幼稚園進行，遊戲實習課共有 367 名兒童參加，每間課室約有 28 名兒童，以 6 至 8 名兒童為一組，每組由 1 至 2 名家長指導。本計劃除了於幼稚園進行外，亦舉辦遊戲教育公開講座給公眾人士參加。

在研究方面，有 302 名兒童的父母同意參與計劃評估。在每場實習課中，有兩名獨立觀察員觀察和評估兒童的遊戲能力。兒童的家長和教師也在遊戲活動之前和之後完成了社交行為量表。本計劃根據 34 位教師和 151 位家長在 5 所幼稚園舉行的培訓完成後給予的意見，以及參加工作坊和遊戲實習的 97 位家長進行了評估。此外，參加公開講座的 542 名家長和 243 名教師也完成了意見問卷調查。

概念模型

本計劃採用了具有 13 年實踐經驗的社交情緒學習計劃及其研究的「社交閃星星」互動集體遊戲主導之學習模式 (Liu, 2015)。遊戲教育名譽顧問廖秀卿博士，聯同一批經驗豐富的遊戲導師和資深的義工家長，為幼稚園的教師和家長提供培訓和支持，運用互動遊戲來發展兒童的社交能力，學習紀律和自律。

「社交閃星星」之學習模式整合為五個關鍵要素，分別是參與遊戲 (Play)，強化正面行為 (Positive Reinforcement)，家長訓練 (Parent Training)，互動遊戲 (Programme) 和零的突破 (Point of Breakthrough)，這 5P 扣扣相連，以面對面互動遊戲引導學童學習社交技巧。

研究成果

研究結果顯示參與了遊戲活動的兒童的遊戲技巧和社交能力能顯著地提升，研究結果與廖博士的研究 (Liu, 2015)、其他相關的香港優質教育基金資助計劃 (QEF2005/0336; QEF2008/0064)，以及其他西方國家眾多有關社交情緒的介入訓練個案研究的結論 (Caldarella et al., 2009; Clarke et al., 2014; Hoglund et al., 2004, 2008, 2012; Iizuka et al., 2014; Pellegrini et al., 2002) 也是一致的。研究人員建議及早介入可以儘早提升兒童的社交情緒的學習，以免問題持續惡化。所有工作坊及講座的參與者都給予本遊戲計劃非常高的評價，得到 99% 的家長及教師的共鳴，全部家長更表示將來會向其他人推薦參加本計劃，並會參加類似的社交課程。

參加者認為本計劃的社交課程實用、簡單、易明及可行。兒童積極地在遊戲中與其他小朋友和成年人互動，並學習正面的社交行為。家長在日常生活亦能繼續應用有關技巧，建立引導兒童學習的信心，透過與孩子遊戲時，更了解他們社交發展的需要。根據「按照規則一齊玩遊戲，也會依規則合作做事」的原則，兒童遵循規則玩遊戲，不但能培養紀律和自律，而且可以增強專注力。同時，兒童在學校將技能應用及表現於日常學習生活中，教師見證著兒童在社交能力方面有所進步。

建議

研究建議在更多幼稚園實施類似性質的社交計劃。隨著增加讓兒童玩遊戲的機會和找到更多玩伴，互動遊戲可以成為替代電玩/電子產品的更佳選擇。廖博士早前的研究 (Liu, 2015) 也建議這類計劃可促進兒童由幼稚園階段順利過渡到正規小學階段，讓他們早日適應小學一年級的生活。

今年由教育局發表的《幼稚園教育課程指引》(2017)，強調藉著遊戲學習的重要性。研究建議以社交課程作為早期介入，能幫助教師和家長及早識別在社交情緒發展方面有困難的兒童，並提供更多社交技能培訓和資源去支援有社交困難的兒童。在計劃中使用的方法展示出其中一種早期介入的模式，能將社交發展融合於學習和遊戲當中。

展望未來，本計劃已引起了學校、教師、家長和公眾關注互動遊戲能提升兒童的社交情緒發展的價值。互動遊戲也證明家長作為遊戲義工，能有效地支援學校教師。因此，這個計劃能提升家校合作及強化親子關係，對兒童長遠的社交發展和適應能力有深遠而正面的影響。

傳媒查詢

傳媒查詢，請聯絡香港大學教育學院高級經理（發展及傳訊）張可恩女士（電話: 3917 4270 / 電郵: emchy@hku.hk) 或香港大學教育學院融合與特殊教育研究發展中心 (CAISE) (電郵: caise@hku.hk)。

有關新聞圖片及簡報，請瀏覽融合與特殊教育研究發展中心的網頁：<http://caise.edu.hku.hk/qef-no-play-no-gain/>

2017年10月21日