

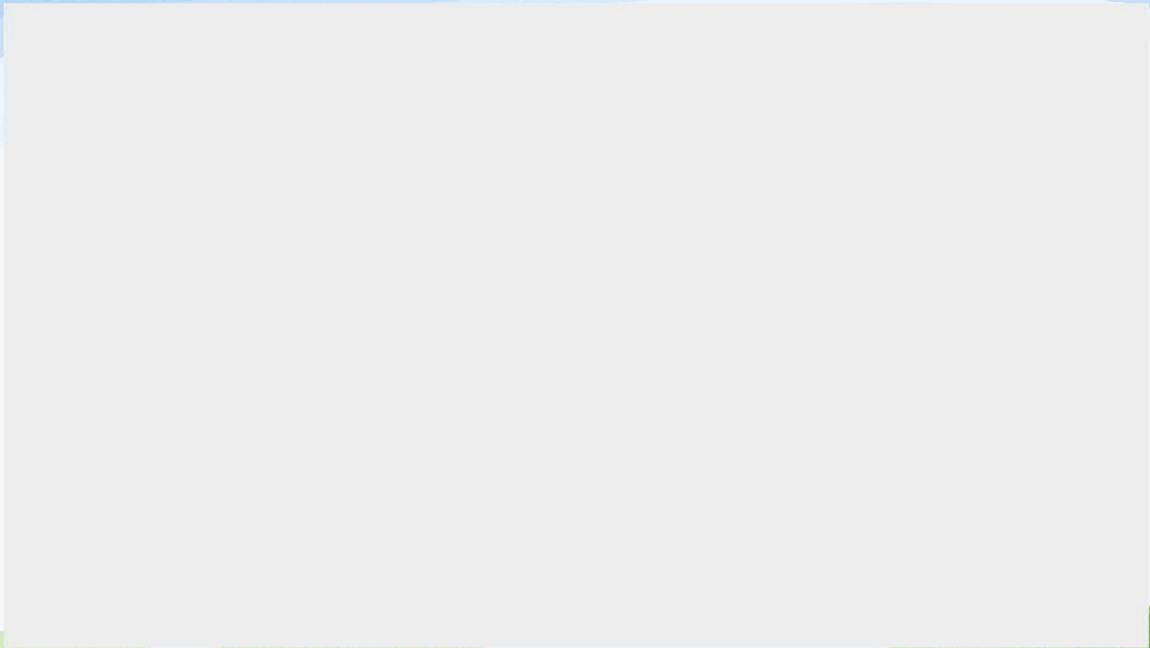




賽馬會「玩學相長」計劃  
Jockey Club "Play n Gain" Project



3



4





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

## 「孩子蜜糖」的潛質



★ 測試你的童心指數

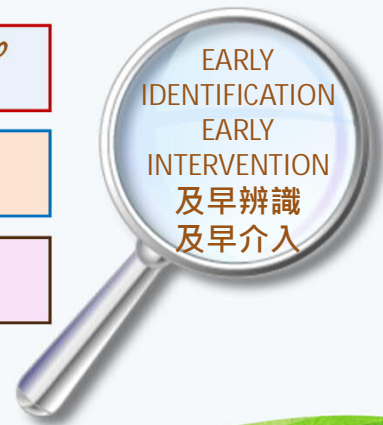
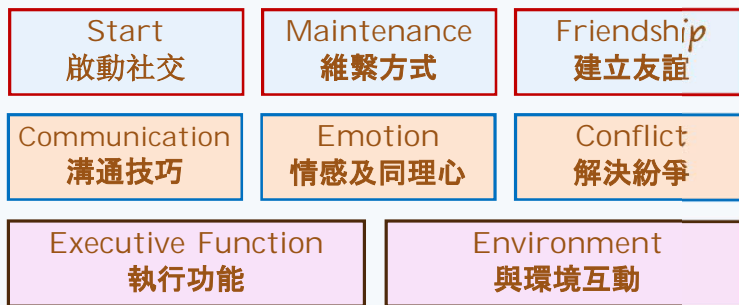
7

© 2020 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

## 社交能力的元素 Elements of Social Competence







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

互動遊戲



社交能力  
情感發展

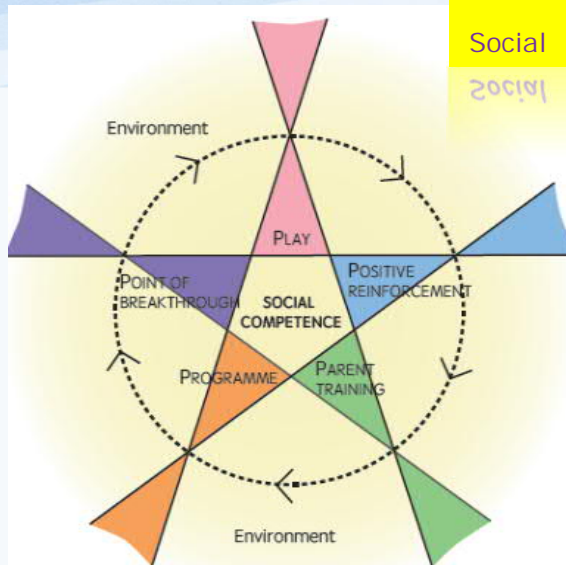
9



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

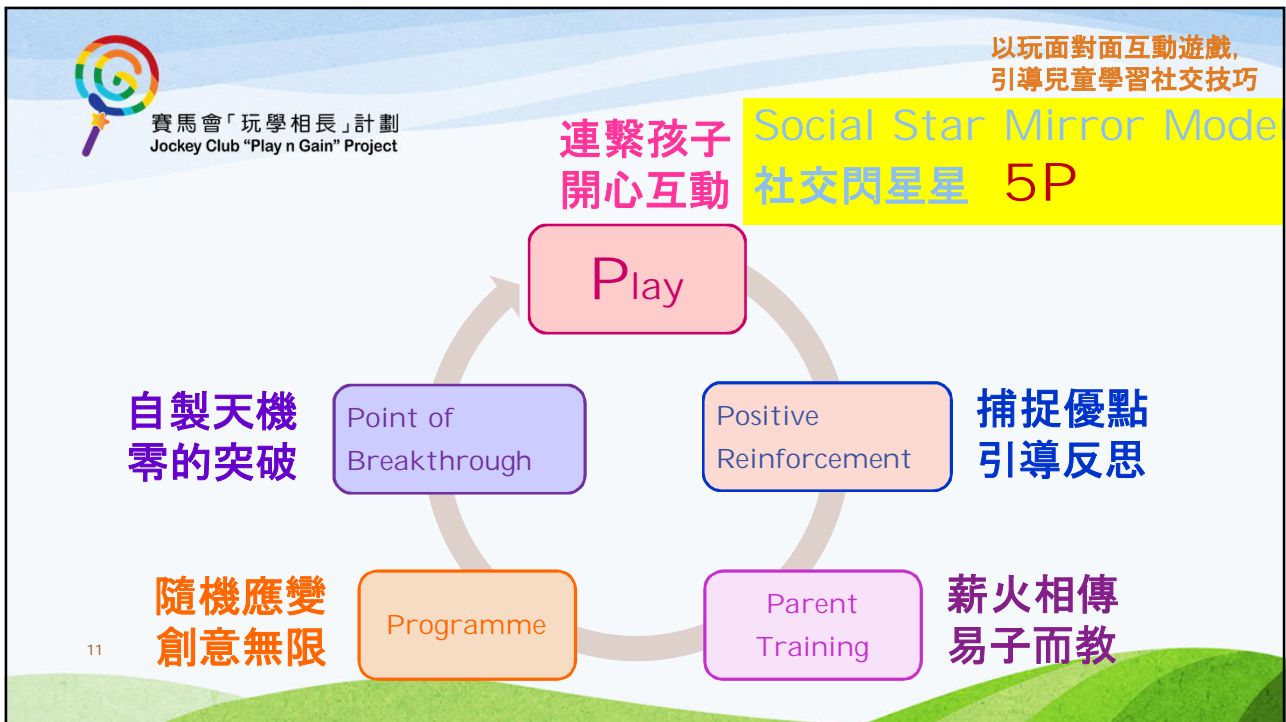
社交閃星星  
Social Star Mirror Model

20102 1abom norwin Model  
星星閃交社



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

10





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

## 成為孩子蜜糖

第一個「**社交情緒的寶箱**」已經打開了。

- ☆拾回童心，自己和孩子都會開心
- ☆正面情緒，關係和諧
- ☆玩的過程中，最重要是營造歡樂輕鬆的氣氛，

童心初心，玩遊戲，正能量，減壓力，享受與快樂回憶。



13

© 2020 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

## 成功地開始玩

想運用遊戲來教育孩子，  
先決條件是

**你願意跟孩子一起玩**

- ❖ **童心 童真 童趣**
- ❖ **純天然**教育
- ❖ 用最簡單的遊戲成功地開始玩
- ❖ **學生活**，日常生活日日玩

多謝你  
同我玩



14

© 2020 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

## 幸福盒子

## 溝通表達遊戲範例

孩子將願望 (現在想甚麼) 或者想跟爸媽玩的遊戲寫在紙上 (寫字/畫畫), 可以加上款下款日期, 放入心愛的盒子裏。等待也是遊戲, 等爸爸媽媽忙完後(或工作回家) 就可以打開幸福盒子, 一齊閱讀裏面的愛心便條。即使是一星期後或更長時間也可以, 只要是有時間規律。同場加插一個統計遊戲, 原來這個願望已經說了很多次。

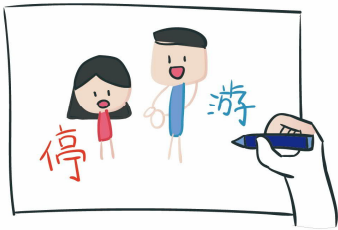
© 2020 香港大學賽馬會「玩學相長」計劃版權所有。未經授權, 不得轉載。



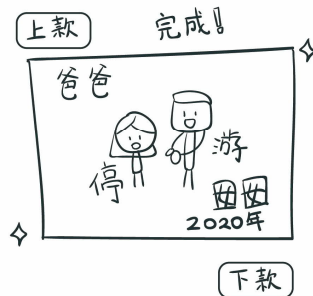
賽馬會「玩學相長」計劃  
Jockey Club "Play n Gain" Project

## 幸福盒子

1



2



3



18

© 2020 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

## 隔空時延續的遊戲

4



- 面對面時已建立了一定的感情，在隔空時延續。
- 珍惜能見面相處的時光，在分開時仍有感受。

19

© 2020 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

## 期待跟你玩

1 建立習慣

2 特質反應

3 成長目標

4 創作遊戲

5 學會學習

6 與生活和環境連線

習慣跟孩子玩遊戲，  
能夠運用遊戲語言來溝通，  
孩子也期待跟你玩。  
玩互動遊戲已經是習慣，  
喜歡一起相處。

5



20

© 2020 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

## 打開幸福盒子 一齊閱讀裏面的愛心便條

6

逢星期五  
晚上



7



### 孩子的願望

互相知道對方的喜好  
加深雙方的了解  
孩子也知道怎樣和你相處

21 「喜歡人就要記得對方的喜好!」

© 2020 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

## 打開寶箱 尋找特質

1 建立習慣

2 特質反應

3 成長目標

4 創作遊戲

5 學會學習

6 與生活和環境連線

### 從遊戲互動中觀察孩子的反應，從而瞭解孩子的特質

- 運用互動遊戲 (眼耳口鼻手之外，還有動腦筋)，認識孩子的能力。
- 從優點做起點，捕捉孩子的強項。
- 養成溝通習慣

打開話題

8

幸福♥盒子



22

© 2020 香港大



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

## 打開寶箱 尋找特質

1 建立習慣

2 特質反應

3 成長目標

4 創作遊戲

5 學會學習

6 與生活和環境連線

從遊戲互動中觀察孩子的反應，從而瞭解孩子的特質

- 運用互動遊戲 (眼耳口鼻手之外，還有動腦筋)，認識孩子的能力。
- 從優點做起點，用不同的遊戲「五感學習」，捕捉孩子的強項。
- 每玩一個遊戲就如打開一個寶箱，尋找孩子的特質。
- 尚未找到，可能有**線索**去尋找下一個，去發掘孩子內裏的寶藏。

23



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

## 尋寶遊戲 在互動中 童心帶動個別特質呈現

### 魚仔游

#### 8種魚仔游中見到的小朋友



24

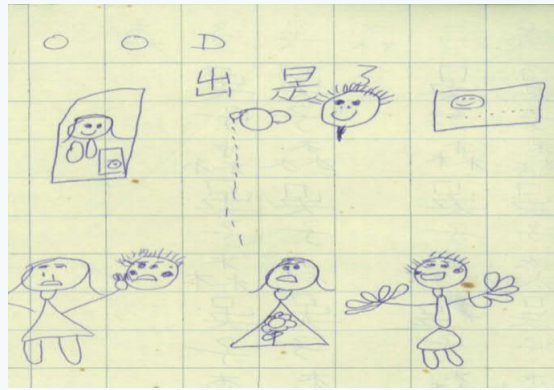
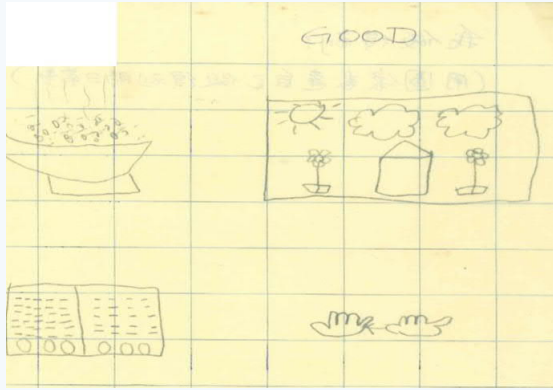
© 2020 香港大學賽馬會「玩學相長」計劃版權所有，未經授權，不得轉載。





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

我做到!  
(用圖像表達自己做得到的日常事)

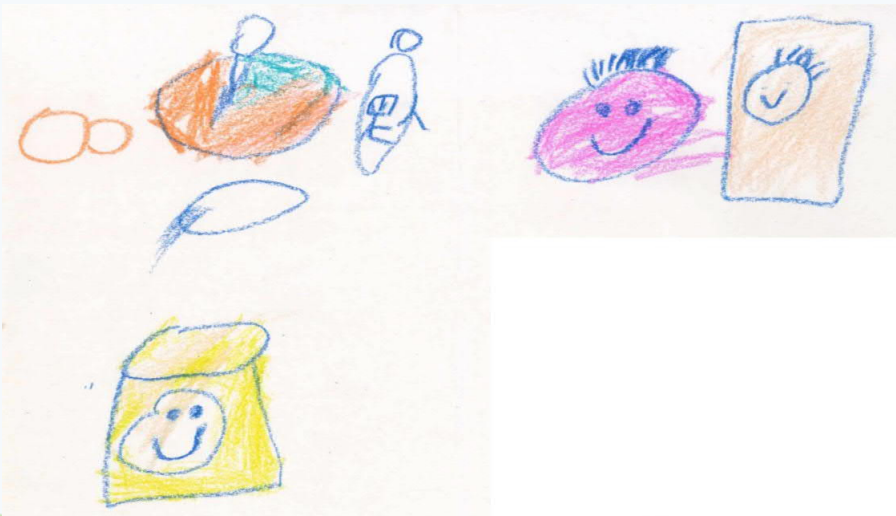


25

© 2020 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



26



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



27

© 2020 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

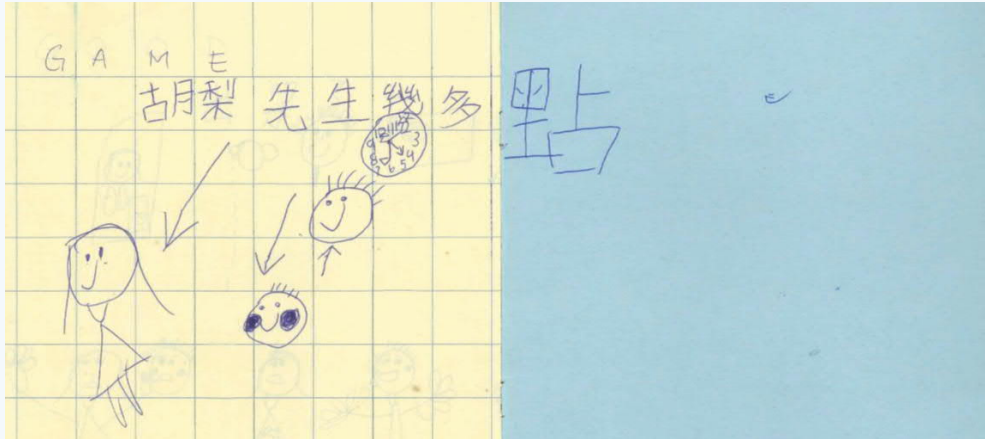


28

© 2020 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



29

© 2020 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

## 成功地找到了特質 (寶藏)

當在互動中發現孩子的優點和缺點時，你會先發展那一點？

如果你的目的是建立孩子的自信，你就要優點做起點。

- 孩子觀察力強比較文靜，就讓他多在互動中發揮「眼睛隊長」的角色。
- 孩子好動坐不定，速度快，就讓他發揮跑腿的角色，多做肢體動作。
- 孩子滔滔不絕，愛說話，就讓他多做嘴巴隊長的角色，先思考後說話，介紹同伴的主持人

30

© 2020 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

## 成功地建立了自信

- 1 建立習慣
- 2 特質反應
- 3 成長目標
- 4 創作遊戲
- 5 學會學習
- 6 與生活和環境連線

設定引導個別孩子的成長目標 (適齡適切 個別差異)

- 先由一個目標開始。宜每次只設定一個目標，達到後才設定下一個，切忌剛起步就設定太多目標。
- 選擇合適的遊戲，嘗試通過遊戲傳達你的訊息。
- 先玩基本版，由淺入深，令孩子在遊戲中潛移默化。
- 不同特質的小朋友需由不同類型的遊戲啟發。
- **自信心來自自我做得到  
先建立第一個自信**

32

© 2020 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

## 適齡目標例子

1

建立習慣

2

特質反應

3

成長目標

4

創作遊戲

5

學會學習

6

與生活和環境連線

探囊取物

自己的背囊自己收拾

背囊必備 - 溝通三寶 (學習 獨立自處)

- ★ 畫簿
- ★ 一盒筆和畫筆
- ★ 一本書



我  
做  
得  
到

33
© 2020 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

## 如何將「工作」變成遊戲

### 「遊戲與學習的模式」

外在 ↔ 內在控制

外在 ↔ 內在現實

外在 ↔ 內在動機

自由遊戲 (Free play)	引導式遊戲 (Guided play)	指導式遊戲 (Directed play)	偽裝成遊戲的 工作 (Work disguised as play)	工作 (Work)
---------------------	------------------------	--------------------------	--	--------------



(Bergen, 1998)



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

## 變化遊戲 自由自主

- 1 建立習慣
- 2 特質反應
- 3 成長目標
- 4 創作遊戲
- 5 學會學習
- 6 與生活和環境連線

看完故事，自己將  
故事畫出來

將自己看到的事情，  
畫出來

自己創作的故事，  
畫出來



35

© 2020 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

## 變化和自創遊戲

- 1 建立習慣
- 2 特質反應
- 3 成長目標
- 4 創作遊戲
- 5 學會學習
- 6 與生活和環境連線

### 支票遊戲

孩子很喜歡食糖果，但一次未能食過多，讓孩子自己畫在紙上，畫一粒自己喜歡的糖，畫妥這張「支票」，孩子下次想食糖時，可以拿出來兌現。

孩子懂得玩遊戲、  
變化遊戲和自創遊戲，  
輪流做領袖，獨立與人互動玩



36

© 2020 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

## 成功地獨立玩

情緒寶盒 - 每日一讚

遊戲只有變化、沒有對錯

情緒垃圾桶

3



37

© 2020 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

## 學會學習 好奇動機

1 建立習慣

2 特質反應

3 成長目標

4 創作遊戲

5 學會學習

6 與生活和環境連線

「我想學 我想知 關我事」(充滿童心/ 學習初心)

- 孩子充滿童心、好奇心及學習動機，於是主動學習。
- 孩子明白及習慣遵守遊戲規則，漸漸地孩子掌握到遊戲個別的規則和變化。
- 孩子透過玩遊戲不知不覺間獲得領悟。知識在小腦袋中整合，像一點一線串連起來。這過程就是內化：把外來的東西，變成自己的東西。
- 最終孩子能夠按形形式式的規則玩遊戲，孩子接觸的遊戲越多，種類越廣，能內化的規則越多，自我學習的能力越強，這就是學會學習。

✧ Play with rules, work with rules ✧

38

© 2020 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

## 畫簡單的圖案

### 簡筆畫

- 幼兒在六歲前 是啟動**自學能力的黃金期**。
- 他們對「形狀」特別有觸覺
- 例如: 看著電視機的外框(長方形) , 看著地球 (圓形)等等。
- 孩子漸漸會掌握及辨認雜誌上或宣傳單張上的標誌是用不同形狀構成。

39

© 2020 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

### 畫「枱」 Draw a table



40

© 2020 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

## 成功地找到樂趣

### 時光隧道

- 隔著電子螢光幕上，大家約定時間，一起玩遊戲。

### 代筆

- 給上班爸爸的信 - 媽媽講 孩子寫，不懂得寫就畫簡筆畫。

### 經驗小書

- 用簡筆畫將自己的經歷默寫出來。

41

© 2020 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

## 生活連線 聯想想像

1 建立習慣

2 特質反應

3 成長目標

4 創作遊戲

5 學會學習

6 與生活和環境連線

學生要學的是學會生活，所以教育內容要與生活連線，題材與生活息息相關。

- 孩子可以自己/互相設計遊戲玩，自行探索環境中的人和物。大人不再單向地安排節目(遊戲)給孩子，孩子都可以幫上忙。

例：孩子需要生活智慧，如親自煎一隻蛋送給爸媽，裝飾成一個笑臉。

- 當孩子把日常學習視作好玩的遊戲(遊戲教育)，他們面對生活中不同的新挑戰時都會視為好玩的遊戲，會嘗試迎難而上，學習獨立自處，學會適當的知識、技能和態度去完成生活的任務。

例：讓孩子知道「孝順父母就是不要令父母為自己擔心，注意身體健康和安全。」

42

© 2020 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

## 成功地連繫生活

### 藏寶地圖 - 自創遊戲

- 將一件物件(例如玩具)收藏，提示在地圖上(用符號或放標記)

### 開心日記 - 面試經過

- 給媽媽講的信 - 孩子寫面試經過，不懂得寫就畫簡筆畫。

### 喜歡閱讀 - 創作故事

- 用簡筆畫將自己創作的故事寫出來。

43

© 2020 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

## 遊戲教育真是一個尋寶遊戲

### 成功地開始玩

- 遊戲重現童心童趣童真，令孩子想玩想學想知
- 提供互動的學習生活的環境

### 成功地找到了特質(寶藏)

- 互動中看到孩子的不同特質，
- 孩子接納自己的特質，也讓人知道自己的不同

打開話題  
自家品牌

- 成功地建立了自信
- 成功地獨立玩
- 成功地找到樂趣
- 成功地連繫生活

44

© 2020 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。



45

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

# 實踐遊戲教育小貼士

© 2020 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。

This slide features a colorful background with rolling green hills, a stylized tree with purple and pink foliage, and a blue sky with light clouds. The title is centered in a large, purple font.



46

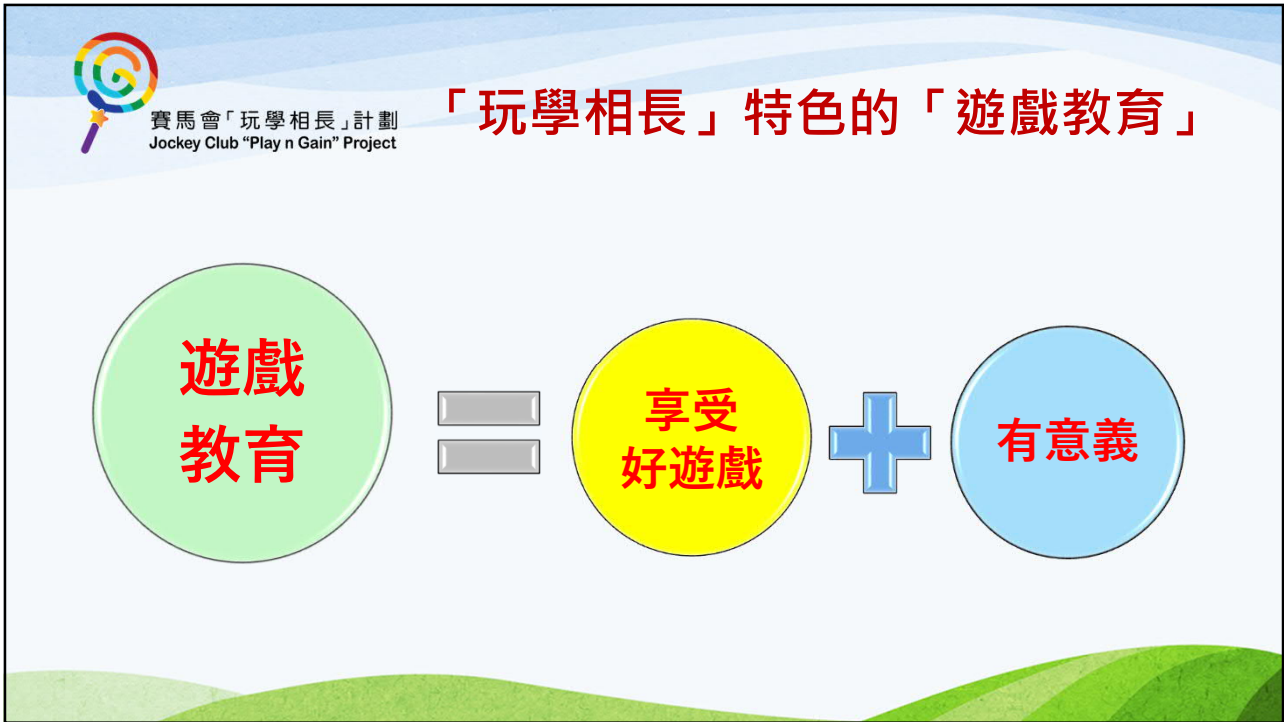
賽馬會「玩學相長」計劃  
Jockey Club "Play n Gain" Project

## 善用遊戲教育，培養正向能力

- ☆ 常與孩子一起互動玩遊戲
- ☆ 創造一起玩遊戲的機會和環境
- ☆ 學會怎樣玩和玩甚麼
- ☆ 培育更多玩伴跟孩子一起互動玩

© 2020 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。

This slide features a colorful background with rolling green hills and a blue sky. The title is centered in a large, purple font. Below the title are four overlapping circles in red, green, blue, and purple, each containing a tip. The tips are written in white text.







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

日常生活遊戲範例

如果大家有應用實踐，歡迎透過  
臉書私訊(Inbox)投稿！

更多遊戲範例在臉書專頁：

香港大學賽馬會「玩學相長」計劃 Facebook  
Day Day Play @HOME 家家日日玩 - 家居遊戲系列

衣食住行  
日日玩

何時何人  
何地齊齊  
玩

信手拈來  
就地取材

一起連線

50

© 2020 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。



51



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

## 更多遊戲

Facebook icon
賽馬會「玩學相長」計劃 Jockey Club "Play n Gain" Pro...
Search icon
Profile icon
Home icon



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

主辦機構 Organised by



香港中文大學教育學院  
綜合與特殊教育研究中心  
Centre for Advancement  
in Inclusive and Special Education  
Faculty of Education, The University of Hong Kong

資助機構 Funded by



香港賽馬會  
The Hong Kong  
Jockey Club

讚好 追蹤 分享 ...



## 疊高高



技能系列 S04 ★教育目標 手眼協調 運用創意

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

★ 玩法

相同的襪子組合，看誰可以疊得最高（不限形態）








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

# 更多遊戲

f 賽馬會「玩學相長」計劃 Jockey Club "Play n Gain" Pro... Q 主頁 建立

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

主辦機構 Organised by  
香港大學教育學院  
教育及持續發展研究發展中心  
Faculty of Education, The University of Hong Kong

資助機構 Funded by  
香港賽馬會慈善信託基金  
The Hong Kong Jockey Club Charities Trust  
Jockey Club Charities Trust

讚好 追蹤 分享 ... 傳送訊息

露營系列 C01

## 自己執背囊

★教育目標 想像力 表達能力 收拾

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

★玩法  
每人畫一個背囊，把需要的十件物品放入去，輪流取出一件並說出每件物品的用途

「佢係好耐好味！」  
「咩？！」  
「啱咗件樣，因為會凍！」

★變化n進階  
隨便取走一件，想想如何可以替代這物品

「借電話一用-」  
「咁好咩？」  
「佢好耐好味！」  
「佢好耐好味！」

專業發展 歡迎分享遊戲  
資料來源：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