

計劃總結報告

計劃編號：2017/0856

甲部

計劃名稱：桌遊起動樂基愛 — 與「好心情@學校」計劃有關

機構/學校名稱：復和綜合服務中心（協作學校：聖公會基愛小學）

計劃進行時間：由 11/2018 (月/年) 至 10/2019 (月/年)

乙部

填寫此部份報告前，請先詳閱讀「優質教育基金計劃總結報告填寫指引」。

請另頁(A4 紙)書寫，就以下項目作出總結報告：

1. 達成目標
2. 計劃對學習成效、專業發展及學校發展的影響
3. 自我評鑑計劃的成本效益，需清楚列出有關指標及衡量準則
4. 成品及推廣模式，及外間對那些推廣活動的反應
5. 活動一覽表
6. 計劃實施時所遇到的困難及解決方法

*計劃總結報告須經「網上計劃管理系統」提交。一經提交，報告將被視為已經由校監／機構主管或代表機構簽署優質教育基金撥款協議書的人士確認。

此表格／指引可於優質教育基金網頁 <http://qef.org.hk> 下載。

一：能否達成目標

說明目標	與目標相關的活動	達標程度	達到目標的證據或指標	未能達到目標的理由
培養學生對正向情緒的認知	棋樂大使訓練計劃	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 本計劃培訓了15名四至六年級學生擔任棋樂大使，並安排他們於小息期間管理桌遊天地室，教導學生體驗桌遊。 - 78.5%的參加者在兒童希望量表分數維持或達到正面改變。 - 78.5%的參加者在「我能夠控自己的情緒」分數維持或達到正面改變。 	不適用
	玩出正向EQ成長課	目標達成	<p><u>四至六年級的量化數據：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 75.7%的六年級參加者同意「透過桌上遊戲，我明白生命中會有不同的經歷」。 - 72.2%的五年級參加者同意「我明白到控制憤怒情緒的重要」。 - 72.3%的五年級參加者同意「我學會控制情緒的技巧」。 - 85.1%的四年級參加者同意「我明白感恩的態度有助我們建立正面情緒」。 - 83.1%的四年級參加者同意「我明白正向情緒的重要」。 <p><u>一至三年級的質化數據：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 就學校社工及班主任觀察所見，全體學生踴躍參與課堂活動，課後各級學生均能講出課程要點，例如情緒種類及處理技巧等，可見課程能促進他們對正向情緒的認知。 	不適用
建立學生「節制」的特質	桌遊天地	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 本計劃與校本 Super Star 獎勵計劃扣連，鼓勵學生學習自我控制，建立交齊功課及良好行為的文化，並可換領兩次桌遊天地款待卷，體驗最新款桌遊。 - 計劃共有 105 人換領款待卷，當中低年級學生換領桌遊款待卷的反應較為熱烈。 - 參加者表示喜歡到桌遊天地玩桌遊，並承諾自己會交齊功課及主動協助老師，可見活動能促進學生正面的學習態度及行為。 	不適用
	流動桌遊箱	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 本計劃與校本班級秩序整潔比賽計劃扣連，鼓勵學生於課堂及小息期間自律地遵守規則，並由老師每月票選每月最高分的五個班別，獎勵桌遊箱，以鼓勵學生實踐自控力。 - 計劃期間超過七成五班別（76%）曾上榜每月秩序比賽19班學生獲得至少 	不適用

			一盒共三款桌上遊戲，部份班別更有追加至至七款桌上遊戲。學校社工及班主任均對活動持正面的回饋，形容學生熱衷小息在班房進行桌上遊戲，並且在課堂上的秩序表現較有自制能力。	
	學生講座 – 迷「網」滋味	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 學校社工提供低年級及高年級學生各一節的網絡成癮相關的資訊，讓學生了解使用互聯網的正面態度及行為、明白過度上網對個人生活的影響，從而學習自律使用電子產品。 - 在低小方面，全體學生均踴躍舉手回答學校社工提問，而且於總結時學生能區分需要及想要做的事情，並舉例解釋先做功課後上網的安排，可見學生初步掌握有效管理時間的方法。活動後，有學生表示回家後製作了「我的作息時間表」，並承諾會按時執行時間表，建立規律有序的生活。 - 在高小方面，大部份學生專注地聆聽講解，並能正確地回應講員有關處理網絡欺的提問，可見大部份學生明白有關內容。 	不適用
提升教師及家長運用正向表達及鼓勵學生的能力	正向文化講座	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 全體老師積極參與活動，認識了正向教育的概念，並創作含正向特質的成績表評語。 - 活動後，有老師亦有研習相關讀物，而校方亦於操場及樓梯張貼正向特質海報及標語。 	不適用
	Play住教子工作坊	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 95%的參加者同意活動中所教的知識有用。 - 97.5%的參加者會試用有關知識於日常生活中。 - 98.7%的參加者整體滿意活動。 - 就學校社工觀察所見，活動後不少參加者分享與子女在家實踐桌遊的經驗，可見活動能讓家長與子女培養消閒興趣及促進正面交流。 	不適用
提升學生間、師生間及親子間之相處技巧	愛玩親子平行小組	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 在家長方面，前測後測問卷反映參加者與子女相處有正面改變，包括「面對管教問題時，我能時常保持正面想法」(+0.1)、「我願意作出改變去管教子女」(+0.3)及「我滿意我子女現時的行為表現」(+0.3)，以及「我的子女不接受我的意見」(-0.2)。 - 在學生方面，前測後測問卷反映參加者的自我控制有正面改變，包括「面對困難時，我能時常保持正面想法」(+1.1)、「我願意作出改變控制自己的行為」 	不適用

			(+0.7) 及「我滿意自己的行為表現」(+0.3)，以及「我的父母不接受我的意見」(-0.8)。	
	親子自由玩同樂日	目標達成	<ul style="list-style-type: none"> - 98.5%的參加者明白如何從孩子的角度看遊戲 - 100%的參加者明白父母在親子遊戲中可擔當的角色 - 98.5%的參加者明白如何適切回應孩子的遊戲 - 92.9%的參加者認同能強化家長與孩子遊戲時的技巧 	不適用
	班際歡樂遊比賽	目標達成	- 超過50名學生報名參加班際暨師生桌遊比賽，並於全校直播比賽過程，學校社工反映師生打成一團，氣氛融洽，可見活動能促進學生及師生間關係。	不適用
	級本活動(小一) – 童眼看校園	目標達成	- 就學校社工觀察所見，全體學生積極參與互動挑戰，有學生表示「能與同學合作」、「互相幫助」及「要幫同學加油」，可見活動能促進學生和諧共處。	不適用
	級本活動(小二) – 猜畫生命恩賜	目標達成	- 就學校社工觀察所見，全體學生踴躍參與一畫的「孕婦」生活，有學生表示「行動很不方便」、「原來母親生我的時候，是很辛苦的，所以我要努力做好自己令母親開心」及「當氣球(胎兒)爆的時候，我感到很難過」等想法，可見活動能讓學生明白新生命是難能可貴的，所以要積極面對人生。	不適用
	級本活動(小三) – Dixit 頌親恩	目標達成	- 就學校社工觀察所見，大部份學生均認真替母親洗腳，有學生更表示「沒有想過母親每一天都有很多的家務要做」、「多謝母親無條件的愛」及「以後我會幫母親分擔家務」等想法，可見學生能體會到母愛的偉大，從而促進家庭關係。	不適用
	級本活動(小四) – 共融遊樂場	目標達成	- 就學校社工觀察所見，全體學生積極參與體驗活動，有學生表示「要關懷傷殘人士，不要嘲笑別人」、「我們要好好珍惜自己的身體」及「要(主動)幫助有需要的人」等想法，可見學生能明白人與人之間的差異，從而促進學生共融相處。	不適用
	級本活動(小五) – 生命之旅貧富宴	目標達成	- 就學校社工觀察所見，全體學生投入大型棋盤活動及進行貧富宴，有學生表示「幸福不是必然的」、「要珍惜食物」及「要幫助貧困的人」等想法，可見活動促進學生的同理心及珍惜所有。	不適用
	級本活動(小六) – 一切從CV開始	目標達成	- 就學校社工觀察所見，全體學生積極參與模擬人生遊戲，有學生表示「要努力讀書」、「讀書很重要」及「要訂立目標」，可見活動有助學生明白規劃人生	不適用

的重要。

二：計劃影響

在教師支援方面，計劃為 51 名教職員提供一次正向文化教師培訓，協助學習正向心理學的知識及應用技巧。培訓後，學校設計了含正向特質的成績表評語題庫、正向特質海報及標語，以營造正向校園文化。

在家長支援方面，計劃為 46 位家長提供了 3 次家長工作坊，為 80 對親子提供 1 次遊戲引導工作坊暨實踐時間，教授家長不同的遊戲媒介與子女建立關係、處理子女行為及特殊需要問題，從而讓家長反思「玩」的功能性。在工作坊後，不少家長採購桌上遊戲並於空閒時間與子女玩耍，從而增加了親子正面互動及關係。計劃亦為 8 對三至六年級家長提供了 6 節親子平行小組，以教授家長正面管教方法、培養子女正面興趣及提升親子協商技巧。在小組結束後，家長及學生雙方均表示親子關係有所改善。

在學生支援方面，計劃為全校學生提供 2 節玩出正向 EQ 成長課、1 次級本活動、1 次班際歡樂遊比賽，以及設立桌遊天地和流動桌遊箱等，從而促進學生正向情緒的認知、培養他們正面興趣及思維。計劃後，不少學生能夠表達正向情緒，例如感恩、樂觀及滿足等字眼。此外，計劃亦為 15 名四至六年級學生提供棋樂大使訓練計劃，讓他們透過校內桌遊大使服務獲得成就感，強化其自控的能力。

三：自我評鑑計劃成本效益

1. 預算核對表

預算項目 (根據協議書附表 II)	核准預算 (甲)	實際支出 (乙)	變更 [(乙)-(甲)] / (甲) +/- %
員工開支	147,263	147,262.5	0.00
服務	14,000	14,000	0.00
一般開支	38,737	38,737.5	0.00
總數	200,000	200,000	0.00

2. 本計劃的受惠人數及成果

- 教師講座：進行了 1 次，共 6 小時的教師培訓，共有 51 名教師參加；
- 學生講座：進行了 2 次，共 2 小時的學生講座，共有 706 名學生參加；
- 家長工作坊：進行了 3 次，共 4.5 小時的學生講座，共有 46 名學生參加；
- 親子同樂日：進行了 4 節，共 8 小時的家長工作坊暨遊戲實踐，共有 160 名家長及學生參加；
- 成長課：進行了 50 節，共 50 小時的成長課，共有 706 名學生參加；
- 親子小組：進行了 12 節，共 18 小時的親子小組，共有 16 名家長及學生參加；
- 級本活動：進行了 6 次，共 18 小時的級本活動，共有 706 名學生參加；
- 桌遊比賽：進行了 1 次，共 3 小時的班際歡樂遊比賽，共有 706 名學生及 51 名教職員參加；
- 桌遊天地：全年性活動，共有 706 名學生參加，有 105 名學生選擇了換取遊戲卷；
- 流動桌遊箱：全年性活動，共有 706 名學生參加，有 19 班(約 570 名)學生受惠。

四：計劃成果的推廣價值

項目詳情 (例如 種類、名稱、數量等)	成果的質素 及推廣價值評鑑	舉辦的推廣活動 (例如 模式、日期等) 及反應	是否值得優質教育基金推介及 可供推介的可行性？如值得， 請建議推廣模式
種類：教材套 名稱：「玩出正向EQ」的成長課教材套	<ul style="list-style-type: none"> - 在學生意見方面，問卷結果顯示超過八成學生 (81.8%) 滿意本成長課課程。 - 在教師意見方面，受訪教師均表示成長課課程以活動形式教授有關正向情緒的知識，能增加課堂趣味，從以促進學生投入參與。 	學校已在 2018 年 10 月 2019 至 6 月於每級推行有關課程。暫未有對校外人士推廣。	是。有關課程的教案及資源可作分享，讓其他學校參考及運用。

五：活動一覽表

活動性質 (例如 座談會、表演等)	概略說明 (例如 日期、主題、地點等)	參加人數				參加者的回應
		學校	教師	學生	其他 (請註明)	
教師講座	主題：正面文化講座 (2 節) 日期：2019 年 9 月 24 日	1	51	0	0	校方代表觀察反映老師對講題主題、內容及形式等整體滿意。
學生講座	主題：迷「網」滋味(2 節) 日期：2018 年 10 月 23 日及 2019 年 4 月 16 日	1	0	706	0	校方代表觀察反映過程整體學生投入及專注講座內容。
工作坊	主題：Play 住教子工作坊 日期：2018 年 12 月 5 日、12 月 19 日及 2019 年 1 月 16 日	1	0	0	46(家長)	參加者整體滿意程度的平均值為 第一節 4.5 分 第二節 4.6 分 第三節 4.9 分
親子同樂日	主題：親子自由玩同樂日(2 場活動共 4 節) 日期：2019 年 1 月 10 日及 4 月 2 日	1	0	80	80 (家長)	參加者整體滿意程度的平均值為 遊戲工作坊 第一場 4.1 分 第二場 4.8 分 遊戲實踐活動 第一場 4.2 分 第二場 4.5 分

成長課	主題：玩出正向 EQ 成長課 日期： 2018 年 10 月 16 日及 11 月 6 日(小一) 2019 年 1 月 22 日及 2 月 26 日(小二) 2019 年 3 月 19 日及 6 月 24 日(小三) 2019 年 4 月 30 日及 5 月 7 日(小四) 2019 年 3 月 26 日及 6 月 24 日(小五) 2018 年 12 月 18 日及 2019 年 1 月 15 日(小六)	1	0	706	0	參加者整體滿意程度的平均值為 六年級 4.1 分 五年級 4.2 分 四年級 4.4 分
親子小組	主題：愛玩親子平衡小組 日期： 2019 年 2 月 25 日、3 月 4 日、 3 月 11 日、3 月 18 日、4 月 8 日及 4 月 15 日	1	0	8	8(學生)	參加者整體滿意程度的平均值為 家長 4.8 分 學生 4.6 分
學生小組	主題：棋樂大使訓練計劃 日期： 2018 年 10 月 2 日、10 月 9 日、10 月 16 日、11 月 13 日、 11 月 20 日及 11 月 27 日 2019 年 2 月 19 日、2 月 26 日、 3 月 5 日、3 月 12 日、4 月 9 日及 4 月 16 日	1	0	15	0	經負責舉行活動的社工及校方代表觀察所得，學生參與小組訓練及當值服務的投入程度理想。
級本活動	主題：童眼看世界(小一) 日期：2019 年 6 月 18 日	1	0	132	0	經負責舉行活動的社工及校方代表觀察所得，各級學生參與級本活動的投入程度理想。
	主題：猜畫生命恩賜(小二) 日期：2018 年 12 月 18 日	1	0	122	0	
	主題：Dixit 頌親恩(小三) 日期：2019 年 4 月 30 日	1	0	114	0	
	主題：共融遊樂場(小四) 日期：2019 年 6 月 18 日	1	0	102	0	
	主題：生命之旅貧富宴(小五) 日期：2019 年 4 月 30 日	1	0	129	0	
	主題：一切從 CV 開始(小六) 日期：2019 年 6 月 19 日	1	0	107	0	
其他	桌遊天地 日期：2018 年 10 月至 2019 年 9 月	1	0	105	0	經校方代表觀察所得，學生參與桌遊活動的投入程度理想。
	流動桌遊箱 日期：2018 年 10 月至 2019 年 9 月	1	0	570	0	
	班際歡樂遊比賽 日期：2019 年 6 月 18 日	1	0	706	51	

*以上活動均於學校進行

六：困難及解決方法

1. 在服務方面，計劃大部分活動按時間表推行，唯「級本活動—童眼看校園」、「級本活動—一切從 CV 開始」及「級本活動—一切從 CV 開始」因校方場地及機構人手情況，所以押後至試後活動期間進行。

聖公會基愛小學

復和綜合服務中心

Play 住教子系列(一)玩出專注力 家長工作坊檢討報告

活動日期：2018 年 12 月 5 日
共收回有效問卷 27 份，結果如下：

1. 以下 8 題有關是次活動的安排。

	非常 不 同意	不 同意	普通	同意	非常 同意	平均 值
	百份比(%)					最高 5 分
1. 這次活動的場地適合	/	/	/	48.1	51.9	4.5
2. 這次活動的時間安排理想	/	/	/	48.1	51.9	4.5
3. 這次活動的內容切合我的需要	/	/	3.7	44.4	51.9	4.5
4. 講員的表達方式能幫助我理解有關的內容	/	/	/	59.3	40.7	4.4
5. 我認為講員能夠幫助我	/	/	7.4	48.1	44.4	4.4
6. 活動中所教的知識有用	/	/	7.4	48.1	44.4	4.4
7. 我會試用有關知識於日常生活中	/	/	/	50.0	50.0	4.5
8. 整體來說，我滿意是次活動	/	/	3.8	38.5	57.7	4.5

2. 其他意見：(共收集了 3 位參加者意見)

- 介紹多些遊戲更好，前面的講解太多，學的遊戲不多。
- 設立家長桌遊組。
- 冷氣太凍。

-完-

聖公會基愛小學

復和綜合服務中心

Play 住教子系列(二)促進社交技巧 家長工作坊檢討報告

活動日期：2018 年 12 月 19 日
共收回有效問卷 27 份，結果如下：

1. 以下 8 題有關是次活動的安排。

	非常 不 同意	不 同意	普通	同意	非常 同意	平均 值
	百份比(%)					最高 5 分
1. 這次活動的場地適合	/	/	3.7	29.6	66.7	4.6
2. 這次活動的時間安排理想	/	/	/	37.0	63.0	4.6
3. 這次活動的內容切合我的需要	/	/	3.8	34.6	61.5	4.6
4. 講員的表達方式能幫助我理解有關的內容	/	/	3.7	37.0	59.3	4.6
5. 我認為講員能夠幫助我	/	/	3.7	48.1	48.1	4.4
6. 活動中所教的知識有用	/	/	3.7	33.3	63.0	4.6
7. 我會試用有關知識於日常生活中	/	/	3.8	34.6	61.5	4.6
8. 整體來說，我滿意是次活動	/	/	3.7	33.3	63.0	4.6

2. 其他意見：(共收集了 3 位參加者意見)

- 劉主任臨時加講的十五分鐘，小手肌肉訓練也很有用。
- 希望再有相關活動。

-完-

聖公會基愛小學

復和綜合服務中心

Play 住教子系列(三)激發學習興趣
家長工作坊檢討報告

活動日期：2019 年 1 月 16 日
共收回有效問卷 26 份，結果如下：

1. 以下 8 題有關是次活動的安排。

	非常 不 同意	不 同意	普通	同意	非常 同意	平均 值
	百份比(%)					最高 5 分
1. 這次活動的場地適合	/	/	/	23.1	76.9	4.8
2. 這次活動的時間安排理想	/	/	/	19.2	80.8	4.8
3. 這次活動的內容切合我的需要	/	/	3.8	19.2	76.9	4.7
4. 講員的表達方式能幫助我理解有關的內容	/	/	/	23.1	76.9	4.8
5. 我認為講員能夠幫助我	/	/	/	23.1	76.9	4.8
6. 活動中所教的知識有用	/	/	3.8	11.5	84.6	4.8
7. 我會試用有關知識於日常生活中	/	/	/	19.2	80.8	4.8
8. 整體來說，我滿意是次活動	/	/	/	11.5	88.5	4.9

2. 其他意見： /

-完-

<原來我可以這樣與孩子玩> 家長遊戲工作坊檢討問卷報告		Total response		37		
Date: 10/01/2019						
School/Org.: 聖公會基愛小學						
A) 內容:		不同意	2	3	4	同意
1	了解遊戲的本質	0%	0%	3%	19%	78%
2	明白如何從孩子的角度看遊戲	0%	0%	0%	16%	84%
3	父母在親子遊戲中可擔當的角色	0%	0%	0%	24%	76%
4	如何適切回應孩子的遊戲	0%	0%	3%	22%	76%
5	您認為工作坊內容中，哪部分對您最有幫助？					
	放闊態度					
	親子					
	重新接觸家長角色					
	製作玩具、試玩					
	如何參與孩子玩					
	技巧					
	玩遊戲					
6	您希望講座可以在哪一個範疇/內容分享更多？					
	技巧					
B) 講者		非常不同意	2	3	4	非常同意
1	講者有相關專業知識	0%	0%	0%	24%	76%
2	講者能作出清晰及流暢的講解	0%	0%	0%	22%	78%
3	講者能有效地解答參加者的問題	0%	0%	0%	22%	76%
C) 講座安排		非常不滿意	2	3	4	非常滿意
1	時間安排	0%	0%	0%	16%	84%
2	地點及場地安排	0%	0%	0%	16%	84%
3	報名及登記安排	0%	0%	0%	16%	84%
D) 整體評分		最不滿意	2	3	4	最滿意
1	整體滿意程度	0%	0%	0%	14%	70%
其他意見						
1	非常好，可聯絡類似機構e.g. 綠腳丫					
	可多舉辦此類活動					
	非常欣賞，重啟家長之兒童心					

<原來我可以這樣與孩子玩>家長遊戲工作坊		Total response				34		
Date:2/4/2019								
School/Org.: 聖公會基愛小學								
A) 內容:		不同意	2	3	4	同意	Remarks	
1	了解遊戲的本質	0%	0%	3%	15%	82%		
2	明白如何從孩子角度看遊戲	0%	0%	3%	21%	76%		
3	強化家長與孩子遊戲時的技巧	0%	0%	11%	21%	68%		
4	父母在親子遊戲中可擔當的角色	0%	0%	0%	13%	87%		
5	如何適切回應孩子的遊戲	0%	0%	0%	20%	80%		
6	您認為於講座內容中，哪部分對您最有幫助？							
	學習和孩子溝通	71%		53%		53%		
	遊戲的定義及本質							
	俾小朋友自發性的玩法，家長不要先介入要求							
	用怎樣的角同小朋友遊戲							
	小朋友玩的重要							
	介入遊戲							
7	您希望講座可以在哪一個範疇/內容分享更多？							
	技巧							
	家長教導小朋友方面							
	更多親子相處方法							
B) 講者		非常不同意	2	3	4	非常同意	Remarks	
1	講者擁有相關專業知識	0%	0%	6%	9%	85%		
2	講者能作出清晰及流暢的講解	0%	3%	3%	6%	88%		
3	講者能有效地解答參加者的問題	0%	3%	3%	6%	88%		
C) 講座安排		非常不滿意	2	3	4	非常滿意	Remarks	
1	時間安排	0%	0%	3%	38%	59%		
2	地點及場地安排	0%	0%	6%	15%	79%		
3	報名及登記安排	0%	0%	3%	21%	76%		
D) 整體評分		最不同意	2	3	4	最滿意	Remarks	
1	整體滿意程度	0%	0%	3%	18%	79%		
其他意見								
1	繼續發揚光大							
	辦更多相關活動							
	如能安排於星期六就更好!							

親子遊戲實踐活動		Total response		30			
Date: 10/01/2019							
School/Org.: 聖公會基愛小學							
A) 內容:		不同意	2	3	4	同意	Remarks
1	感受遊戲的本質	0%	0%	0%	13%	87%	
2	喚醒家長的童真	0%	0%	0%	13%	87%	
3	明白如何從孩子角度看遊戲	0%	0%	0%	17%	83%	
4	強化家長與孩子遊戲時的技巧	0%	0%	0%	17%	83%	
5	您認為於講座內容中，哪部分對您最有幫助？	孩子角度看遊戲		運用家居材料變化遊戲		反思個人的親子遊戲技巧	
		53%		40%		30%	
6	您希望講座可以在哪一個範疇/內容分享更多？						
	親子互動的種類						
B) 講者		非常不同意	2	3	4	非常同意	Remarks
1	講者能作出清晰及流暢的講解	0%	0%	0%	13%	87%	
2	講者能有效地解答參加者的問題	0%	0%	0%	13%	87%	
C) 活動安排		非常不滿意	2	3	4	非常滿意	Remarks
1	時間安排	0%	0%	0%	13%	87%	
2	地點及場地安排	0%	0%	0%	13%	87%	
3	報名及登記安排	0%	0%	0%	13%	87%	
D) 整體評分		最不滿意	2	3	4	最滿意	Remarks
1	整體滿意程度	0%	0%	0%	17%	73%	
其他意見							
1	小孩子非常開心!						
	很滿意						
	多點舉辦						

原來我可以這樣與孩子玩 親子遊戲實踐活動		Total response		27			
Date: 2/4/2019							
School/Org.: 聖公會基愛小學							
A) 內容:		不同意	2	3	4	同意	Remarks
1	感受遊戲的本質	0%	0%	11%	11%	78%	
2	明白如何從孩子角度看遊戲	0%	0%	4%	19%	78%	
3	強化家長與孩子遊戲時的技巧	0%	0%	15%	15%	70%	
4	您認為於講座內容中，哪部分對您最有幫助？	孩子角度看遊戲		運用家居材料變化遊戲		反思個人的親子遊戲技巧	
		59%		44%		48%	No response: 4
5	您希望講座可以在哪一個範疇/內容分享更多？						
	從孩子角度看遊戲						
	增加遊戲時間及增加不同物料DIY活動						
	時間增長						
	遊戲技巧						
B) 講者		非常不同意	2	3	4	非常同意	Remarks
1	講者能作出清晰及流暢的講解	0%	4%	7%	22%	67%	
2	講者能有效地解答參加者的問題	0%	0%	7%	19%	67%	No response: 2
C) 活動安排		非常不滿意	2	3	4	非常滿意	Remarks
1	時間安排	0%	0%	7%	22%	70%	
2	地點及場地安排	0%	0%	0%	15%	81%	No response: 1
3	報名及登記安排	0%	0%	4%	11%	81%	No response: 1
D) 整體評分		最不滿意	2	3	4	最滿意	Remarks
1	整體滿意程度	0%	0%	4%	30%	63%	No response: 1
其他意見							
1	多辦相關活動						
	希望發揚光大，遊戲多元化						
	可以增加親子活動時間						

愛玩親子平行小組問卷數據（家長組）

附件八

家長部份

甲部、與人分享

	1) 面對管教問題時，我樂於與人傾訴	2) 我的子女不接受我的意見
前測	4.0	3.2
後測	4.4	3.0

乙部、正面思維

	1) 面對管教問題時，我能時常保持正面想法	2) 我願意作出改變去管教子女
前測	3.9	4.0
後測	4.0	4.3

丙部、享受生活

	1) 我滿意現時的生活	2) 我滿意我子女現時的行為表現
前測	3.1	3.3
後測	3.5	3.7

*有限問卷為 8 張。

愛玩親子平行小組問卷數據（學生組）

附件九

學生部份

甲部、與人分享

	1) 面對困難時，我樂於與人傾訴	2) 我的父母不聆聽我的意見
前測	3.0	2.8
後測	4.1	2.0

乙部、正面思維

	1) 面對困難時，我能時常保持正面想法	2) 我願意作出改變控制自己行為
前測	3.3	4.0
後測	4.4	4.7

丙部、享受生活

	1) 我滿意現時的生活	2) 我滿意自己的行為表現
前測	3.8	3.8
後測	4.3	4.1

聖公會基愛小學

復和綜合服務中心

玩出正向 EQ 成長課(小四)
學生工作坊檢討報告

活動日期：2019 年 4 月 30 日及 5 月 7 日

共收回有效問卷 101 份，結果如下：

1. 以下 4 題有關是次活動的學習。

	非常 不 同意	不 同意	普通	同意	非常 同意	平均 值
	百份比(%)					最高 5 分
1. 我學習了以正面態度面對困難	4.0	/	17.8	25.7	52.5	4.2
2. 我明白感恩的態度有助我們建立正面情緒	2.0	3.0	9.9	25.7	59.4	4.4
3. 我明白正向情緒的重要	4.0	1.0	11.9	15.8	67.3	4.4
4. 整體來說，我滿意是次課程	3.0	2.0	9.9	21.8	63.4	4.4

2. 在活動中，我學習了：(共收集了 87 位參加者意見)

- 感恩。(32 位)
- 感謝別人。(7 位)
- 感恩的態度。
- 感恩對我們的重要。
- 時刻都要記得感恩。
- 感恩對我們有幫助的人，明白他們不是一定要幫我的。
- 感恩和欣賞別人或自己，用一個正面的態度面對困難，正向情緒的重要。
- 感恩，任何東西都有它的用處。當我們得到了，就不要貪心。
- 要感恩身邊的人和物，如果不感恩就會變得寂寞。
- 要用正面的態度面對困難，凡事懷著感恩的態度，就不會覺得很不開心。謝謝。
- 要知足常樂。
- 要樂觀。
- 珍惜和感恩。
- 感恩和愛惜。我不滿的東西不公平，不是人人可玩，可把這不好玩的遊戲變成十分好玩的遊戲和不可上兩課這麼少。
- 感恩和情緒。(3 位)
- 正面地面對困難和學會感恩。
- 怎樣正面的態度面對的困難。(2 位)
- 做事要以正面情緒解決。(2 位)
- 團結。因為有些事情自己做不了，但幾個人就可以克服困難。

- 要面對難關。
- 刻苦困難。
- 首先要看別人的優點，然後才看別人的缺點。
- 一定要看別人的優點。
- 情緒。(3 位)
- 情緒的重要。(3 位)
- 正面情緒的重要。(3 位)
- 正面情緒。(2 位)
- 控制情緒。
- 不要發脾氣。
- 有耐性。(2 位)
- 尊重別人。(2 位)
- 關心別人。
- 感謝人，人家都會感動。
- 原來我們做一點行動，老師也會感動。
- 媽媽多年的照顧。
- 活動。
- 什麼都沒有，上數學課好過。

-完-

聖公會基愛小學

復和綜合服務中心

玩出正向 EQ 成長課(小五) 學生工作坊檢討報告

活動日期：2019 年 3 月 26 日 - 6 月 24 日

共收回有效問卷 126 份，結果如下：

1. 以下 5 題有關是次活動的學習。

	非常 不 同意	不 同意	普通	同意	非常 同意	平均 值
	百份比(%)					最高 5 分
1. 我明白到控制憤怒情緒的重要	4.0	3.2	20.6	38.1	34.1	4.0
2. 我學會控制情緒的技巧	3.2	3.2	21.4	41.3	31.0	3.9
3. 我學會接納自己的不足	4.8	2.4	19.0	40.5	33.3	4.0
4. 我會勇於面對逆境的挑戰	3.2	1.6	15.9	36.5	42.9	4.1
5. 整體來說，我滿意是次課程	4.8	0.8	11.9	31.7	50.8	4.2

2. 在活動中，我學習了：(共收集了 116 位參加者意見)

- 如何接納自己的不足(23)
- 如何接納自己和別人的不足
- 如何接納不足
- 接納別人的優點或缺點(2)
- 如何接納別人的缺陷
- 接納大家的缺點
- 接納(11)
- 自己的不足(2)
- 如何控制情緒(22)
- 與人相處(2)
- 鬥快(2)
- 原來我不是長氣的
- 控制憤怒情緒(3)
- 控制憤怒的情緒的重要
- 憤怒是不能解決問題的
- 要有禮貌(2)
- 包容(2)
- 傷殘人士的感受/感覺(3)
- 原來傷殘的人是十分痛苦，我們要體諒他們



- 傷殘的人是很可憐
- 原來傷殘人士是那麼可憐
- 即使沒有手腳，也可以發揮自己潛能
- 沒有手，可以用腳
- 沒有手的感覺是多麼困難
- 反應
- 別人比自己好，但是自己也有好
- 如何玩「圖騰快手」(2)
- 玩了森林快動遊戲
- 遊戲很好玩
- 如何用積極的心面對逆境
- 面對逆境需要勇氣
- 勇於面對逆境/困難的挑戰(11)
- 堅持(2)
- 做什麼都要堅強
- 尊重別人
- 眼明手快
- 嘗試(3)
- 愛心命
- 東西
- Never Give Up

3. 其他意見:

- 非常好，不需要改
- 加油
- 很好
- 可以有多一些時間玩
- 希望有更長的時間玩
- 可以多一些時間玩桌遊
- 時間不足，不能有時間
- 老師好好
- 我們已經有了解，可讀給三年級學生
- 我要加油
- 很好，希望可以多舉辦些這類活動
- 希望學校能夠多舉辦點這類活動
- 希望可以有更多這些活動讓我學習
- 希望能多舉辦這些活動
- 謝謝你們
- 滿意是次活動
- 是次活動非常有趣
- 團體合作

- 完 -

聖公會基愛小學

復和綜合服務中心

玩出正向 EQ 成長課(小六) 學生工作坊檢討報告

活動日期：2018 年 12 月 18 日至 2019 年 1 月 15 日

共收回有效問卷 103 份，結果如下：

1. 以下 8 題有關是次活動的安排。

	非常 不 同意	不 同意	普通	同意	非常 同意	平均 值
	百份比(%)					最高 5 分
1. 這次活動的場地適合	1.9	2.9	30.1	37.9	27.2	3.9
2. 這次活動的時間安排理想	1.9	3.9	29.1	35.0	30.1	3.9
3. 這次活動的內容切合我的需要	2.9	1.9	28.2	39.8	27.2	3.9
4. 導師的表達方式能幫助我理解有關的內容	1.0	1.0	28.2	36.9	33.0	4.0
5. 我認為導師能夠幫助我	1.9	1.0	31.1	38.8	27.2	3.9
6. 活動中所教的知識有用	1.0	3.9	22.3	37.9	35.0	4.0
7. 我會試用有關知識於日常生活中	2.0	2.0	26.4	37.3	32.4	4.0
8. 整體來說，我滿意是次活動	2.9	1.0	18.6	37.3	40.2	4.1

2. 以下 2 題有關是次活動的學習。

	非常 不 同意	不 同意	普通	同意	非常 同意	平均 值
	百份比(%)					最高 5 分
1. 透過桌上遊戲，我明白生命中會有不同的經歷	1.9	1.9	20.4	34.0	41.7	4.1
2. 我學會為自己訂立人生目標	2.9	2.9	25.2	37.9	31.1	3.9

3. 在活動中，我學習了：(共收集了 88 位參加者意見)
- 我學會了有目標，才會知道自己之後的路要怎樣走。
 - 原來目標是幫助我們通往成功之路的一大關鍵。
 - 人生要有目標，有目標才能進步。
 - 定下目標，人生會更精彩。
 - 要為自己訂下合理目標。(2 位)
 - 要定立人生目標。(49 位)
 - 建立適合自己的目標。勇於實踐。

- 訂立人生目標，勇於嘗試做不可能的事。
- 一生原來有目標。
- 要努力達成目標。(2位)
- 目標的達成要付出。
- 要有原則，訂立目標。
- 甚麼是目標。
- 目標是很重要。
- 應該怎樣去訂立目標。
- 什麼是目標，目標要怎樣訂立。
- 珍惜人生，訂下目標，盡力實踐。
- 訂立目標時要考慮具體、可量度、可達到、實際和時間性。
- 目標，因為我覺得就算訂下了目標，但也完成不了。聽完社工姐姐的話，我重新有目標。
- 人生有很多大起大落，不要因為一些對自己不好的原因而去選擇放棄。
- 人生中所發生的事變幻無常，我們可以做的就是為夢想努力。
- 人生最重要的不是結果，而是享受過程。
- 生命中會有不同的經歷。
- 生命有各種經歷。
- S.M.A.R.T 的意思。
- SMART 的準則。(2位)
- 節省時間，用時間來做更多有用的事。
- 努力=溫書，溫書和和溫習。
- 努力溫習。
- 做任何事，盡力就好。
- 有能力才做。
- 人生十分重要。
- 發夢。
- 成長。
- 合作。
- 堅持。
- 耐性。

4. 其他意見：(共收集了7位參加者意見)

- 非常好。
- 多些遊戲。
- 時間太短。
- 時間較緊迫!
- 活動的場地大一點。
- 希望可以增加更多桌遊。
- 希望這一系列的活動加長節數。

棋樂大使計劃問卷數據

附件十三

甲部份、兒童希望量表

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	達標率#
前測	17	21	31	33	27	13	16	22	21	21	25	23	19	22	
後測	21	19	31	32	34	15	24	27	35	24	25	28	18	28	78.5%

乙部份、與人分享情況

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	達標率#
前測	24	19	26	19	28	14	12	20	27	28	28	19	19	22	
後測	29	23	26	26	28	12	17	28	30	17	26	25	16	26	71.4%

丙部份：我是一個有責任感的人

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	達標率#
前測	5	4	6	5	6	3	2	3	7	7	6	4	4	5	
後測	7	7	6	6	7	3	3	4	7	7	6	7	4	5	100%

丁部份：我能夠控制自己的情緒

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	達標率#
前測	7	3	6	6	5	4	2	5	6	4	7	3	5	6	
後測	6	7	7	6	6	3	2	5	7	7	6	7	6	6	78.5%

*有限問卷為 14 張。 #達標率是指在整體受訪學生中，其前測後測問卷分數維持或達至正向改變的比例

此表格／指引可於優質教育基金網頁 <http://qef.org.hk> 下載。