

優質教育基金
公帑資助學校專項撥款計劃
乙部：計劃書

計劃名稱：玩出新天地 Play a new world	計劃編號： 2019/1028(更新版)
-----------------------------	-------------------------

學校名稱：宣道會陳元喜小學

直接受惠對象

(a) 界別： 幼稚園 小學 中學 特殊學校 (請在適當的空格加上✓號)

(b) 受惠對象：(1) 學生：800人(一至六年級)； (2) 教師：55人； (3) 家長：800人；
(4) 其他：幼稚園學生400人

計劃時期：08/2021 至 1/2023

1. 計劃需要

1.1	計劃目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學校獲分配前崇蘭中學校舍(新界沙田美林邨)作為重置校舍之用,將於2021年9月遷校。學校計劃利用新校舍的活動室建構一個合適小學生使用的遊戲室,以全面支援全校學生。一方面提供平台讓有需要的學生可自由抒發個人情緒,回應自身成長的需要;另一方面,遊戲室的成立同時配合學校獎懲計劃,增加同學在校遊戲及與同伴玩樂的機會,讓學生喜歡校園和同儕,促進社交和情感的發展。 2. 推動學校以遊戲作為媒介的輔導,讓老師及家長於課室及家中能利用相關的技巧,處理及回應同學的行為及情緒,打開同學心中的「鑰匙」,協助開啟他們潛能,拉近彼此的關係。 3. 建立校本遊戲課程,以遊戲形式協助學生感受自己、學習解難,建立正向心理,配合學校正向教育的大方向。 4. 透過校本遊戲延伸活動,讓學生發揮創造力,自己製造玩具及構思新校舍的校園遊樂設施,提昇學生對學校的歸屬感,喜歡上學。
1.2	創新元素	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本計劃期望透過在新校舍重新建立一個安全而適合小學生使用的遊戲室,以兒童為本遊戲輔導為主,並配合一系列的校本課程、小組活動,培訓家長及教師,讓遊戲輔導的概念能實踐於家中及課堂中,從而令學生建立正向情緒。 2. 我們利用遷校及更新上課時間表為契機,利用下午為學生「留白」的時間,讓學生參與校本遊戲課程。透過聘請專業導師及學校社工共同為學生設計一套縱向的遊戲課程,讓學生在遊戲中學懂自我認識、與人合作,達致「寓學習於遊戲」。 3. 我們透過小組等延伸活動讓學生成為玩具規劃師及元喜遊戲專員,利用再生玩具的材料由同學發揮正向教育的創造力(24個性格強項),為學校的遊戲室創造不同的玩具供其他同學一同玩樂,將遊戲及玩具推展至全校同學均能參與享有,締結「喜悅」校園。同時賦權予學生,讓學生嘗試為新校舍設計遊樂設施,提昇他們對學校事務的參與度及歸屬感。
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 我們素來重視學生的身心靈健康,我們有意藉著2021年9月遷校的契機,隨著校舍空間的增加,為同學營造更多課堂以外的學習及玩樂設施,積極回應他們成

		<p>長的需要，讓學生可透過遊戲學習成長。</p> <p>2. 本校的三年發展計劃中，其中一項重點為正向教育，本校更成為香港城市大學的優質教育基金計劃下的合作學校，將在2020年於校內發展一套校本正向教育課程。建立遊戲室及發展校本遊戲課程正配合學校的大方向，為學生打造一個健康而豐盛的人生。</p>
--	--	---

2. 計劃可行性

2.1	計劃的主要理念/依據	<p>遊戲是兒童的基本權利，亦是童年時最主要的活動，能讓孩子了解自己、他人和身邊世界的重要途徑(Lanreth,2002)；遊戲亦被視為教導孩子時最適合他們發展進度的學習策略(Cattanach,1999)。</p> <p>根據香港城市大學於2019年的調查發現，本港有25%的學童出現中等或以上程度的焦慮，另有10%學童表示出現中等或以上程度的抑鬱。而一般兒童並不善於利用語言表達個人的想法及感受，本校期望透過以遊戲作為媒介，讓有需要學生可自由抒發個人的情緒。更希望透過教師及家長的培訓，讓老師及家長懂得利用遊戲開啟孩子心中的「鑰匙」。另一方面，校園遊樂設施、延伸活動及校本遊戲課程能讓學生從中認識自己、識別個人的情緒，建立正向的情緒。</p> <p>參考書目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Landreth,G.L. (2002). Play Therapy: The art of the relationship (2nd ed.). NY: Brunner-Routledge. 2. Garry L. Lamdreth 《遊戲治療新趨勢》(Innocations in Play Therapy: Issue, Process, and Special Populations)
2.2	申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經驗/條件/設施	<ul style="list-style-type: none"> ● 本校歷年來已多次成功申請多項優質教育基金計劃，亦兩度榮獲行政長官卓越教學獎嘉許獎，團隊亦有成員曾修讀兒童為本遊戲治療課程，故此我們對推行本計劃具備充分的信心。 ● 本校已就計劃召開多次會議，並已成立核心工作小組，共同商討推展計劃和分工的詳情。
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	<ul style="list-style-type: none"> ● 校長會擔任顧問及領導的角色，監控及支援財政運用、人力及課時調配等工作，協調與外間機構的合作，領導中層教師策劃及推行各項活動，給予前線教師精神和實質的支持。 ● 核心小組成員包括副校長、學生成長主任、輔導主任、特殊需要學生支援統籌主任、德育公民教育主任等中層教師及學校社工，負責策劃、聯繫及支援的工作，工作範圍包括協助校長策劃人才分配、協調各方面意見、編寫課程、聯繫外間機構及幼稚園、安排教師及家長培訓、安排學生活動、設計本計劃的設施等。 ● 前線教師實施本計劃的活動，回饋活動進行的情況及成效。
2.4	家長的參與程度(如適用)	<ul style="list-style-type: none"> ● 我們邀請個別合適的家長參與親子遊戲大使，並培訓一般家長利用遊戲輔導技巧跟子女溝通，與子女共同成長。家長遊戲大使可以於小息及課後時間回校擔任義工，發揮家校合作，全方位推動遊戲輔導工作以協助學生成長。
2.5	計劃協作者的角色(如適用)	不適用

2.6 推行時間表

工作 / 活動名稱		2021年					2022年												2 3 年
		8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月
1	「元喜遊戲小天地」 (成立遊戲室)	報價	裝修	裝修	裝修	開幕													
2	以「兒童為本遊戲 治療」的輔導及桌 上歷奇活動 「遊戲輔導」						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	校本遊戲課程 「午間鬆一鬆」	設計 課程	設計 課程	設計 課程	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	校本遊戲延伸活動 「玩具規劃師」		訂定 內容						✓	✓	✓					✓	✓	✓	
5	校本遊戲延伸活動 「元喜遊樂專員」			訂定 內容					✓	✓	✓					✓	✓		
6	教師培訓		✓	✓	✓	✓	✓												
7	家長培訓			✓	✓	✓													
8	成果展示暨遊戲日															籌 備	籌 備	展 示 日	
評鑑計劃成效									中 期 檢 視										檢 討 及 報 告

2.7 計劃活動的詳情 (請刪去下列(a)-(f)任何不適用的項目。)

a. 學生活動 (如適用)

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
1. 以「兒童為本遊戲治療」的輔導及桌上歷奇活動	<ul style="list-style-type: none"> ● 全校層面：配合學校獎懲計劃，全校學生可於小息、課後時段使用遊戲室參與桌上歷奇的活動及使用放置在遊戲室的玩具及遊戲。 ● 個別層面：透過新建立的遊戲室，為有需要的學生提供遊戲輔導 	全年	<p>由學生成長組老師、班主任、科任老師帶領</p> <p>由外聘專業遊戲導師擔當指導角色，以教師實戰工作坊的形式帶領及督導學校社工及老師為學校有需要支援的學童提供遊戲輔導</p>	<p>配合學校的獎懲計劃，讓全體學生有機會使用遊戲室，鼓勵他們挑戰自己，發揮潛能，建立正向的行為。</p> <p>提供舒服及安全的空間讓老師可與學生進行傾談及遊戲，促進師生關係。</p> <p>建立一個具遊戲輔導及安全要求的場地，配合學校社工及訓育工作，為有需要的學生獲得社交、情緒的支援，以支援校內學生個案及強化成效。</p>
2. 校本遊戲課程「午間鬆一鬆」	<p>以享受玩樂、正面鼓勵及「寓學習於遊戲」為題，以遊戲活動為媒介，設計各級課程教案，與校本成長課配合，聘請機構合資格的遊戲輔導導師與學校社工設計，與學校老師共同施教及帶領。</p> <p>全年由學校編寫各級進度表，讓全體學生在下午課堂「留白」空間，利用遊戲室內的空間及物資進行校本遊戲課程。學生在沒有指導性及假設性的情況下，讓學生投入玩樂、分享及反思，發展正面而正向的自我概念。</p> <p>小一主題：我是開心果—認識個人情緒</p> <p>新生們由幼稚園升上小一，人、事、物都有很大變化，在適應的過程中難免遇上各種難題及挑戰，尤其是低小學生未必能夠用言語文字去表達個人情緒，因此利用遊</p>	1小時 X 6節 X 6級	由外聘專業遊戲導師設計六級課程，並與學校社工及學校老師共同備課，一同施教及帶領有關課程。	<p>透過遊戲課程使學生體驗與人合作和互相分享的樂趣，在愉快的情緒下更有效地學習及認識自我，並把學習到的社交技巧，應用於日常生活當中，強化正向情緒。</p> <p>教師在校本遊戲課程當中給予學生正面鼓勵，強化班級經營，促進師生關係。</p> <p>教師在課程中觀察學生的情緒，從而辨識到有需要作深入輔導的學生，提早介入。</p> <p>每年檢討成效，根據該屆學生需要及情況修訂教案，建立完整的校本課程，並作持續的運用及發展。</p>

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
	<p>戲及玩具，讓學生慢慢認識「情緒」。</p> <p>小二主題：情緒小主人—表達個人情緒 以喜、怒、哀、懼、憎五大情緒為基礎，在遊戲的過程中鼓勵學生表達個人感受，留意及分享，自己的內在經歷明白情緒沒有對錯，進而理解人人皆有情緒的道理，導師及老師與同學建立溫暖、友善的課堂氣氛。</p> <p>小三主題：跟你做個Friend—互相合作，促進朋輩溝通 在遊戲中，加入「合作」元素，鼓勵同學之間可以互相分享個人感受，建立正面的社交技巧及溝通方式。</p> <p>小四主題：快樂之旅—自我探索，建立正面自我形象 透過遊戲當中自由的創造和想像空間，兒童可以無拘無束地表達和抒發內心所想，進行深入的自我探索，利用兒童為本遊戲輔導內的假想元素，以此作為小四課程重點，對虛構的人事物賦予生命力，使遊戲的過程能夠影響他們現實中的情緒、行為和想法，建立正面的自我形象。</p> <p>小五主題：輕鬆一刻—強化社交溝通 導師帶領同學討論及設計課室遊戲角，在課室內佈置同學喜歡的玩具，或是創作環保玩具，除了在過程中強化社交溝通之外，同時增加對班的歸屬</p>			

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
	<p>感。</p> <p>小六主題：玩出個未來—舒緩升中情緒，強化個人解難能力</p> <p>「遊戲」的本質使個人能獲得滿足，提供兒童及青少年成就感和成功經驗，使他們獲得主導權和控制感，協助發展生理、心理、情緒及社會責任。藉此原理，將升中適應的元素加入遊戲情境中，協助小六學生強化逆境智商。</p>			
<p>3. 校本遊戲延伸活動 「玩具規劃師」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小組層面 學校社工設計高低年級合共兩組課程，透過購買再生玩具的物料以小組形式，利用遊戲室的空間教導同學進行設計、組裝、保養以及外觀修正等步驟以製造再生玩具。讓原材料得以借助學生的創造力變成玩具，發揮同學的創造力。 <p>對象： 一至三年級，每級10位學生 四至六年級，每級10位學生 (小組受惠對象人數共60人。老師會通過簡單的面試，選出60位對此小組有興趣的同學參與。)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 全校層面 與常識科作跨學科合作，利用專題研習時間舉行一個名為「玩具變法師」的全校性校本活動，讓同學利用環保材料設計再生玩具。再生玩具可放於遊戲室及課室內供同學於小息時借玩。 <p>對象： 全校學生</p>	<p>小組層面： P.4-P.6： 1小時 X10節 P.1-P.3： 1小時 X10節</p> <p>全校層面： 利用常識課堂時間內進行</p>	<p>學校社工、成長組老師共同施教及帶領</p> <p>常識科老師</p>	<p>參與課程的60位學生能利用環保物料自製玩具，認識24個性格強項當中的創造力，能夠讓學生有不一樣的學習經歷。</p> <p>全校學生在製造玩具當中經歷學習堅毅，發揮創意，亦藉此學會珍惜。</p> <p>學校老師及社工帶領同學利用環保物料製作“再生玩具”的概念可成為日後持續於校內發展的活動。</p>

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
4. 校本遊戲延伸活動 「元喜遊樂專員」	由學校成長組老師、學校社工、公益少年團負責老師一同設計8節小組課程，帶領高小學生及公益少年團組員到訪不同社區參觀遊樂設施，並與同學一同構建及製造理想的校園設施模型。組員會在週會中向全體同學/老師/校長匯報理想校園設施的概念。 (對象：公益少年團成員及對此有活動興趣的高小學生，人數約50人)	1小時 X 8節	學校社工、成長組老師、公益少年團負責老師共同施教及帶領	參與課程的學生能活用知識及個人的觀察，發揮創意為遷校校舍的遊樂設施出謀獻計，增加同學對學校的歸屬感。
5. 遊戲同樂日暨成果展覽	透過遊戲同樂日暨成果展覽展示同學製作的再生玩具、夢想校園設施模型、校本遊戲課程教材及預備16個遊戲攤位與社區人士與眾同樂，讓社區人士及學生能享受遊戲的樂趣及意義	半天	本校老師及學生	透過成果展示，讓同學可與公眾分享自己所設計玩具及匯報自己對理想校園設施模型的概念，提昇他們的自信。成果展示暨遊戲日更可加強大眾明白遊戲對於兒童成長的需要及重要性。

b. 教師培訓 (如適用)

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
1. 教師培訓講座	「玩的奧妙，尋找與孩子聯繫的鎖匙」教師講座。讓教師懂得利用遊戲與學生打開溝通之門，對象為全校教師。	3小時 X 2節	講座負責人需具備相關大學學位、認可的兒童為本遊戲輔導證書及具5年相關的培訓經驗，讓老師明白遊戲輔導的理論外，亦掌握如何實踐。	教師具備遊戲輔導相關知識及技巧，並活用於課堂管理及班級經營上。
2. 教師實戰工作坊	遊戲輔導進階工作坊，讓專職人員懂得利用基本的遊戲輔導技巧與學生溝通及處理學生的情緒行為問題，對象為社工及核心成員。受訓後的老師於學校原有「一領一」計劃下，利用遊戲輔導關心及跟進有關同學。	2小時 X 8節	工作坊負責人需具備相關大學學位、認可的兒童為本遊戲輔導證書及具5年相關的培訓經驗，讓學校核心成員老師及社工能掌握如何利用遊戲，更布有效與學生溝通，以回應他們成長及自身的需要。	學校社工及核心成員懂得利用基本的遊戲輔導技巧跟進「一領一」計劃下的學生。

c. 設備 (包括建議添置的裝置及設施) (如適用)

	建議購買的設備詳情	該項設備如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率
設備	遊戲輔導的玩具 <ul style="list-style-type: none"> ● 真實生活玩具 例如：有公仔屋配有公仔傢俱、玩具醫生工具箱、動物等 ● 表達情緒玩具 例如：玩具士兵、軍隊用品、吹氣不倒翁等 ● 創造表達玩具 (例如：顏料、沙池、白板等) 	學校社工及學校老師利用此設備與學生進行個別傾談及小組遊戲活動，並全年使用。
	製作再生玩具教材套及工具 <u>教材套180套</u> <ul style="list-style-type: none"> ● 扭蛋機教材套 ● 坦克車教材套 ● 足球機教材套 <u>工具40套</u> <ul style="list-style-type: none"> ● 熱熔槍 ● 木工工具(錐) ● 保護眼罩 ● 勞工手套 <u>工具台4張</u>	購買製作再生玩具教材套、再生玩具物料及工具(如熱熔槍等)，讓學生於遊戲室製作再生玩具，並將製成品放置於遊戲室/課室/特別室供同學於小息期間借玩。
	可摺疊椅子40張	購買可摺疊椅子40張，配合遊戲課程活動的不同內容而作機械性的移動。

d. 工程 (如適用)

建議的工程項目詳情	該項工程如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率
學校獲分配前崇蘭中學校舍（新界沙田美林邨）作為重置校舍之用，將於2021年9月遷校。學校計劃利用新校舍的活動室建構一個合適小學生使用的遊戲室，以全面支援全校學生。透過改建原先於5/F學生活動室為遊戲室，活動室面積約為1000平方呎，有足夠空間放置遊戲輔導的玩具及有感覺統合元素的遊戲於當中。 設計及裝修工程包括： <ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲室加建地板軟墊工程 ● 遊戲特色工程，如感官牆、塗鴉牆、沙包等。 訂造傢俱： <ul style="list-style-type: none"> ● 訂造遊戲室木器傢俱，如玩具櫃等 	透過有關工程，建立一個舒適而安全的遊戲室，並可配合學校獎懲計劃開放予學生使用。另一方面，學生在「玩具規劃師」延伸活動中製作的玩具亦可於遊戲室中展示，並供全校同學一起玩樂。

e. 校本課程的特色 (如適用)

<p>在推行本計劃中，本校參考兒童為本遊戲輔導的理論及信念外，我們更期望能包含校本元素，以配合學校推行「正向教育」的大方向，以承傳本校的關愛文化，令每個元喜小孩的生命變得更有意義及充滿色彩：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 注重學生的正向成長，對於多種兒童行為障礙，例如過份退縮、叛逆、暴力傾向等，眾多研究結果早已證實兒童為本遊戲輔導的效用，對於面對父母離異、死亡、弟妹出生、學習適應問題、及社交困難等壓力的兒童，遊戲輔導法更可提供強大的支援。我們期望能透過校本課程，多作預防性工作，主動接觸並介入有需要支援的學生。 2. 我們採用遊戲輔導的理念，利用下午「留白」的概念時間設計「午間鬆一鬆」的校本遊戲課程，讓老師、同學能在課程中自我探索、彼此認識及作團隊合作。從而建立關愛文化，凝聚師生關係，提昇學生對學校的歸屬感。

3. 遊戲本質是輕鬆愉快的，能帶給兒童歡樂，平衡他們負面的情緒。學校為了照顧部份對學習缺乏興趣的同學，特別設計校本遊戲課程以享受遊戲、正面鼓勵及「寓學習於遊戲」為主題，讓同學不單能在學校享受學習生活，更提供一個輕鬆紓緩的時間空間，讓校園成為可以他們表達個人情緒的地方，對學校產生正向的感覺。
4. 校本遊戲課程以遊戲及玩具為媒介，同學能在遊戲中認識自己的情緒，學習解難，建立正向的自我形象。
5. 由學校社工及聘請合資格的導師合作設計校本遊戲課程，能更了解學生需要，並配合學校三年計劃及全方位輔導服務計劃中其他活動，使學生在整個學年不間斷地感受「正向能量」。
6. 課程結束後，與各持分者進行討論、分享、交換心得、檢討或評量，以回饋及完善有關課程及活動，並持續運用。

f. 其他活動 (如適用，並闡述這些活動如何有助達成計劃的目標)

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
1. 家長教育講座 「勤有功，戲有益」家長講座	為全校家長 800 位家長及邀請區內幼稚園家長提供一個以「勤有功，戲有益」家長講座，增加家長對遊戲輔導的認識及明白遊戲對孩子的重要。	3 小時 X 1 節	講座負責人需具備相關大學學位、認可的兒童為本遊戲輔導證書及具 5 年相關的培訓經驗，讓老師明白遊戲輔導的理論外，亦掌握如何實踐。	家長具備遊戲輔導相關知識及技巧，學習運用與子女溝通上，提昇親子關係。
2. 家長教育工作坊 「親子遊戲」工作坊	增加家長對遊戲輔導的認識，並利用遊戲輔導與孩子溝通。(對象：小一至小三，每級 10 對親子家庭，共 60 人)	2 小時 X 7 節	講座負責人需具備相關大學學位、認可的兒童為本遊戲輔導證書及具 5 年相關的培訓經驗，讓老師明白遊戲輔導的理論外，亦掌握如何實踐。	家長具備遊戲輔導相關知識及技巧，嘗試利用遊戲作媒介子女溝通上，從而培育孩子的情緒智商，並提昇親子關係。

2.8 財政預算

申請撥款總額： HK\$263,900

開支類別*	開支細項的詳情		理據 (請提供每項開支細項的理據，包括所聘請人員的資歷及經驗要求)
	開支細項	金額 (HK\$)	
a. 員工開支	/	/	/
b. 服務	教師培訓活動導師 <ul style="list-style-type: none"> ● 「玩的奧妙，尋找與孩子聯繫的鎖匙」教師講座 \$780x 3 小時 x2 節 = \$4,680 ● 遊戲輔導進階工作坊 \$780 x 2 小時 x8 節 = \$12,480 	\$ 17,160	由於學校沒有持遊戲輔導資歷的教職員，我們期望透過聘用具備認可資歷的導師(兒童為本遊戲輔導證書及具10年相關的經驗)，為學校老師及家長提供培訓，讓老師及家長懂得利用遊戲與學生及子女溝通，令有關技巧應用於學校課堂及家庭上。

	<p>家長培訓活動導師</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 家長教育講座「勤有功，戲有益」家長講座 \$780 x 3 小時 = \$2,340 ● 家長教育「親子遊戲」工作坊 \$780x 2 小時 x 7 節 = \$10,920 	\$13,260	由於學校沒有持遊戲輔導資歷的教職員，我們期望透過聘用具備認可資歷的導師(兒童為本遊戲輔導證書及具5年相關的經驗)，到校編寫六級，每級六節的遊戲課程，並與老師一同備課，讓老師可利用遊戲室帶領校本遊戲課程。
	<p>設計校本遊戲課程導師及與老師備課</p> <ul style="list-style-type: none"> ● \$780 x 1 小時 x 6 節 x 6 級 = \$28,080 	\$28,080	
c. 設備	<p>1. 遊戲輔導的工具</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 真實生活玩具 (例如：有公仔屋配有公仔傢俱、玩具醫生工具箱、動物等) \$ 2,000 ● 表達情緒玩具 (例如：玩具士兵、軍隊用品、吹氣不倒翁等) \$1,000 ● 創造表達玩具 (例如：顏料、沙池、白板等) \$2,000 	\$ 5,000	<p>為達致遊戲輔導目的，遊戲室需有三類主要玩具類別，包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 真實生活玩具讓學生把現實生活想像及投射到遊戲中。 2. 表達情緒玩具，容許學生表達負面情緒 3. 創造表達玩具，讓學生自由建構個人世界 <p>以上添置的玩具將會長遠使用，並預算有適當的消耗量，需要定時更新。</p>
	<p>2. 製作再生玩具教材套及工具</p> <p><u>教材套 180套</u> \$4,500</p> <p>扭蛋機教材套</p> <p>坦克車教材套</p> <p>足球機教材套</p> <p><u>工具 X 40套</u></p> <p>熱熔槍 \$1,000</p> <p>木工工具(錐) \$600</p> <p>保護眼罩 \$400</p> <p>勞工手套 \$200</p> <p><u>工具台 X 4 張</u> \$4,000</p>	\$10,700	<ul style="list-style-type: none"> ● 購買製作再生玩具教材套、再生玩具物料及工具(如熱熔槍等)，讓學生於遊戲室製作再生玩具，並將製成品放置於遊戲室/課室/特別室供同學於小息期間借玩。
	<p>3. 可摺疊椅子40張</p>	\$1,600	<ul style="list-style-type: none"> ● 購買可摺疊椅子40張，配合遊戲課程活動的不同內容而作機械性的移動。
d. 遊戲室工程	<p>建設遊戲室</p> <p>1. 訂造遊戲室木器傢俱</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2 組大型玩具儲物櫃 (\$30,000) ● 2 組大型鞋櫃連沙發 (\$20,000) ● 4 組花型狀枱連櫈 (\$ 8,000) 	\$ 58,000	<ul style="list-style-type: none"> ● 重新規劃整間活動室，建議加入裝飾工程美化舊有的活動室並訂購基本傢俱，以放置進行遊戲課程的玩具。 ● 鋪設軟墊，確保學生進入遊戲室時進行活動及課程的安全性。
	<p>2. 遊戲室地下軟墊工程</p>	\$20,000	<ul style="list-style-type: none"> ● 鋪設塗鴉牆，讓同學可在遊戲

	3. 遊戲室特色工程， 一組大型感官牆 (\$30,000) 塗鴉牆 X 2 (\$10,000) LEGO 牆 (\$20,000) 沙包 (\$1,000) 仿河石 20 個 (\$1,000)	\$62,000	課程內透過視覺藝術表達個人情緒。 ● 建設LEGO牆等遊戲室特色工程，以讓全校同學於小息及課後享用有關設施。
e. 一般開支	同樂日展覽遊戲攤位活動 ● 租用 16 個攤位帳篷 (\$500x16) ● 製作攤位物資 (\$500x16) ● 製作展覽品物資 (\$5,000)	\$21,000	● 透過租用攤位帳篷，於同樂日當天展示16個以不同遊戲為題的攤位活動，以宣傳遊戲對孩童的重要性。
	輯錄校本遊戲課程 ● 印刷費用(將課程印刷成 500 份，派發予本校家長)	\$5,045	
	審計費用	\$5,000	
f. 應急費用	總工程費百分之十的應急費用	\$14,000	(d x 10%)
	一般應急費用	\$3,055	
申請撥款總額 (HK\$) :		\$263,900	

- (i) 在訂定預算時，申請人應參閱基金的價格標準。員工的招聘和貨品及服務的採購必須以公開、公平及具競爭性的方式進行。申請人可刪除不適用的開支類別。
- (ii) 如計劃涉及學校改善工程，可預留一筆不超過總工程費百分之十的應急費用。
- (iii) 為期超過一年的計劃，可預留應急費用，但一般不應超過扣除員工開支及總工程費(包括工程的應急費用)後的總預算額的百分之三。

3. 計劃的預期成果

3.1	成品 / 成果	<input checked="" type="checkbox"/> 學與教資源 (<u>校本遊戲課程</u>) <input type="checkbox"/> 教材套 <input type="checkbox"/> 電子成品*(請列明) <input checked="" type="checkbox"/> 其他 (請列明) ● <u>推動親子遊戲輔導活動</u> *如申請人計劃將電子成品上載於香港教育城，可致電 2624 1000 與香港教育城聯絡。
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響 *優化校本生命教育課程，並輯錄成冊及樂意向外分享	1. 建立校本遊戲課程，並輯錄成冊，樂意對外分享。 2. 學生能在全備的遊戲室內進行遊戲輔導及遊戲課程，學習及表達個人的情緒，以助同學建立正向的情緒及心理健康。

3.3 評鑑

請建議具體的評鑑方法及**成功準則**。(例子：課堂觀察、問卷調查、重點小組訪問、前測 / 後測)

1. 問卷調查

就計劃中各項培訓工作坊/講座/ 延伸活動/ 校本遊戲課程等設計相關問卷，檢視及評估活動成效，作日後改善之用。

* 表現指標：80%家長認同工作坊及講座能有助他們利用遊戲作媒介與子女作正向及積極的溝通。

* 表現指標：80%老師認同在校推行遊戲課程的成效。

* 表現指標：80%學生表示喜歡學校的遊戲課程、小組活動，認為能有助他們建立正向的情緒。

2. 定期檢討

核心小組成員、學校社工定期與遊戲輔導員進行會議，檢視遊戲輔導室的使用情況。學校社工定期為使用學生作評估，檢視遊戲輔導是否有效處理學生的情緒及行為問題。

3. 觀察

觀察遊戲輔導室的使用率及學生活動情況，分析遊戲輔導室的增設能否有效營造正向愉快的校園氛圍。

如申請撥款總額超過 **\$200,000**，請完成第 3.4 及 3.5 部份。

3.4 計劃的可持續發展

- 本計劃完成後，「校本遊戲課程」、「玩具規劃師」及「元喜遊戲專員」將成為校本特色，我們會以此作為分享平台，帶動師生和家長持續對外分享，從而推廣校園「遊戲輔導」。
- 在計劃完結後，本校將會繼續發展「遊戲輔導」。我們將會優化「校本的遊戲課程」及負責支付遊戲室的維修、保養及添置器材的費用，以讓更多的學生可享用此資源。

3.5 推廣

請擬備計劃向學界推廣計劃值得分享的成果。(例子：座談會、學習圈)

- 計劃於 2022 年 12 月作成果展示暨遊戲日，分享學生的成果及作品，加強各持份者明白遊戲對兒童的重要。
- 我們樂意對外分享校內推動遊戲輔導的經驗及將「校本遊戲課程」上載於學校網頁供其他教育人士參考，共同推廣遊戲輔導及正向校園文化，讓香港學童有著快樂而正向的童年。

4. 校方聲明

1. 本校使用基金撥款在新校舍進行工程前，會先運用相關政府部門的津貼，倘相關津貼不敷應用，則本校會運用基金撥款支付獲批的預算開支項目。
2. 本校會留意學校改建相關的條例及規則(如結構性改建、改動、加建、及更改房間用途等)。此計劃工程並不涉及新校舍的結構改動及改變房間用途。
3. 本校在進行計劃活動期間以及使用各項器材和設備時，會負責學生的安全，並採取安全措施，及遵守教育局相關的安全指引。
4. 本校明白基金撥款屬一次過性質。本校會自行負責相關經常開支，如維修費用、日常營運開支等，以及其他可能引致的相關支出／後果。
5. 本校在選擇服務、工程供應商及貨品（包括設備）時，會遵照優質教育基金〈人事管理及採購指引〉進行報價或投標，確保採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行。
6. 本校會確認遵守優質教育基金知識產權政策，確保計劃成品不會侵犯任何一方的版權或其他知識產權，並確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有；嚴禁任何人複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品作商業用途。

5. 資產運用計劃

類別	項目／說明	數量	總值	建議的調配計劃
其他	製作再生玩具的工具台	4 張	\$4,000	計劃完結後，工具會留校繼續使用。

6. 遞交報告時間表

本校承諾準時按以下日期遞交合規格的報告

計劃管理 (須透過「網上計劃管理系統」提交)		財政管理 (須連同證明文件的硬複本， 以郵寄方式或親自提交)	
報告類別及涵蓋時間	報告到期日	報告類別及涵蓋時間	報告到期日
計劃進度報告 01/08/2021 - 31/01/2022	28/02/2022	/	/
計劃進度報告 01/02/2022 - 31/07/2022	31/08/2022	中期財政報告 01/08/2021 - 31/07/2022	31/08/2022
計劃總結報告 01/08/2021 - 31/01/2023	30/04/2023	財政總結報告 01/08/2022 - 31/01/2023	30/04/2023