



主講：香港扶幼會許仲繩紀念學校其他學習經歷主任吳偉廉老師 / 體育科主任及興趣課統籌邱小苗老師 / 體育活動推廣及發展統籌陳煥基老師

主題：『推動 SEN 學生參與共融體育運動，讓每一個學生都能擁有引以自豪的發亮點！』

<http://bit.do/SEN-2018>

1. 

2. 

3. 

4. 

5.

香港扶幼會許仲繩紀念學校

體育科主任及興趣課統籌 邱小苗老師

Student

ADHD

Role

Future

Conclusion

6.

群育學校的學生

轉介原因 (2017-2018):

1. S1 曠課 / 翹課
2. S2 作出不合作行為
3. S3 破壞課室秩序
4. S4 違反校規
5. D1 有傷人或破壞財物的行為
6. D2 離家出走
7. D3 流連 / 通宵在外
8. D4 結黨或參與群黨活動
9. D5 偷竊 / 店內盜竊
10. P1 學生的情緒調控問題

背後原因:

1. 環境因素
2. 個人因素

全校 > 50% ADHD 學生 ·  
 初中 > 30% ADHD 學生 ·  
 其他讀寫障礙 (Dyslexia) ·  
 對立性反抗症 (ODD) ·  
 自閉症 (Autism) ·  
 抑鬱症 (Depression) ·  
 情緒調控問題

7.

共通能力 (參差)

Basic skills

1. Communication skill
2. Mathematics skills
3. It skills

Thinking skills

1. Critical thinking skills
2. Creativity

Personal & social skills

1. Self-management skills
2. Self-learning skills
3. Collaboration skills

運動能力 (體能強)

價值觀和態度

1. 堅毅 Perseverance
2. 尊重他人 Respect for othe
3. 責任感 Responsibility
4. 國民身份認同 National Identity
5. 承擔精神 commitment
6. 誠信 Integrity
7. 關愛 Care for Others

自制力 (弱) 專注力

興趣 (動機來源)

成功

8.

體育的角色

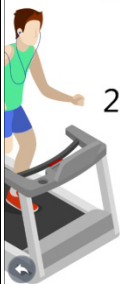
轉介原因 (2017-2018):

- S1 曠課 (重返校園)
- S4 違反校規 (遵守球例)
- D4 結黨或參與群黨活動 (健康活動)
- P1 學生的情緒調控問題 (心理技能)

## 生涯規劃

改建健身室目的：

1. 本校是男校，大部分學生都天性好動，十分注重自己的外表。通過重力訓練可鍛煉肌肉，改善他們的自我形象
2. 學校進一步推廣長幼共融，邀請一些成熟的學生做助教，教長者們進行運動，希望SEN的學生能借此機會發揮所長，服務社區，培養他們的服務精神



9.

## 學校推行共融體育運動的安排 校本三層架構

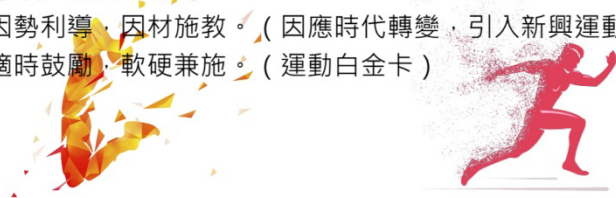


- 第一層  
「體育課」及「全校參與社際比賽」  
(不同能力的學生透過同質或異質分組有共同參與運動機會，只要學生願意，均有機會參與社際比賽)
- 第二層  
「校本抽離訓練」，興趣小組、校隊訓練、參加學界體育比賽
- 第三層  
「校外支援」，學校會推介具潛質或優秀表現的SEN學生到體育總會作進一步的專項培訓（例如：單車總會、桌球總會）

10.

## 課程調適

1. 分拆教學，每次只教一個動作，便於他們理解和記憶。適時讚賞，增強學生的自信心。
2. 尊重差異，全校參與社際球類比賽。
3. 多元化活動。（興趣組、校隊）例如：陸運會、水運會、攀石、飛鏢、桌球
4. 因勢利導，因材施教。（因應時代轉變，引入新興運動）
5. 適時鼓勵，軟硬兼施。（運動白金卡）



11.

## 小結

1. 運動似乎能協助SEN 兒童成長
2. 學校課程配合世衛建議 - (MVPA-60)
3. 學校課程協助學生尋找興趣、發展職業：山地單車港隊、動作特技演員、投考紀律部隊、救生員、健身教練



生命在於運動，生命影響生命



12.

## 香港扶幼會許仲繩紀念學校

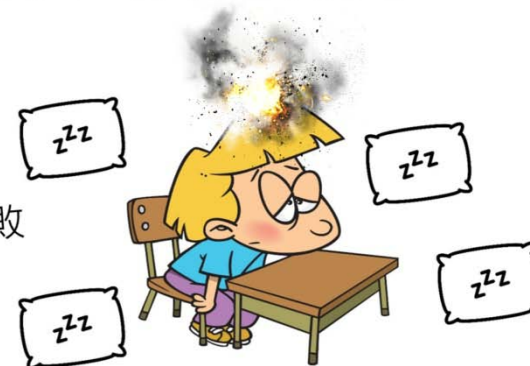
體育活動推廣及發展統籌 陳煥基老師



13.

## 許校學生普遍特質

- 學習動機弱
- 怕辛苦
- 害怕面對失敗
- 欠缺目標
- 欠耐性



14.

## 藍海策略成功例子

- 7-ELEVEN提供二十四小時及全年無休的服務
- 誠品的不打烊書店
- 台灣博客來的網路書店
- 瑞士SWATCH手錶
- QB HOUSE 理髮



15.

## 藍海策略許校成功例子

飛鏢隊



16.

## 飛鏢隊歷屆成績

- 「暑期聯校飛鏢大賽中」囊括了冠、亞、季三大獎項
- 「香港聯校飛鏢邀請賽」季軍
- 「第五屆香港青少年飛鏢大賽」冠軍



17.

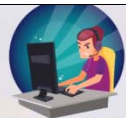
## 下一步

電競？有無得諗？



18.

## ESPORT 了解電競



- 2018年的印尼亞運會上，試行了6大電競項目，而這6大電競項目也會正式於2022年的亞運上登場。
- 荷蘭市場分析公司Newzoo預估，2015年全球電競產值將達到2.5億美金，2017年全球電競市場報告則指出，全球電競市場收入預計將達6.96億美元，比去年增長了41%。包括廣告投入1.55億美元，賽事和贊助2.66億美元，媒體轉播權9500萬美元，消費者的消費支出6300萬美元，剩下的1.16億美元則為遊戲廠商將進入電子競技的總投資。電競產業產生的經濟效益發展迅速，國際邀請賽獎金就高達1500萬美元。超過3.8億人線上觀看世界各地的電視節目。

19.

## 藍海策略只是第一步



20.

## 活動「升呢」計劃



**【升呢】**  
(N/A)

【一】提升級數/升段(網上遊戲用語)  
取自電子遊戲用語「升level」

【英】level-up

【例一】我打敗咗依隻怪獸後，勁升呢！超爽！

【例二】你依個蠢人，好心你升咗呢先同我講嘢啦！



21.

## 飛鏢、電競、BAND隊



22.

建立自信及紀律  
以運動改造學生

23.

新興傳統運動兼備  
激發興趣發揮所長

24.

完