

「學與教博覽2020」

運用電子競技提高中度智障學童的專注力、情緒控制及團體精神的行動研究

明愛樂進學校：李兆庭老師、李慧娥老師

Learning &
Teaching Expo
學與教博覽



背景

- 明愛樂進學校是一所為中度智障學童而設的特殊學校，常額編制共有十三班（以6至18歲的學齡兒童為主）可容納學生130人。
- 中度智障兒童智商程度為25 – 49 (American Psychiatric Association, 2000)，學習的能力較為遲緩。
- 因此，他們需要更多的時間學習，加上學生的個別能力差異大，教師需要評估每位學童的個別能力，才能決定因材施教的方法。

背景

- 本校亦因應中度智障兒童的需要，自2005年，學校初試switch及體感遊戲。
- 近幾年，學校與編程設計公司合作，亦引入minecraft 遊戲作為試點遊戲。
- 一直以來學校都認為電子媒體是提升學習效能的最佳伙伴，故於2011開始，學校研究運用自製電子書及不同程式進行學習。
- 故此，在本次研究，我們會運用進行行動研究-電子競技提高中度智障學童的專注力、情緒控制及團體精神。



每人可享高達\$3,880萬醫療保障

Cigna信諾

索取報價

特殊學校以電競活動訓練社交 助智障學生認字、上課免「遊魂」



社會新聞

原文：劉紹輝 2020-11-22 00:01 最後更新日期：2020-11-22 00:01

電競運動近年興起，明愛奧維學校一名體育老師，將電競帶入校園，透過電子遊戲吸引半常制班的學生認字及學語，助他們控制情緒及與人交際，成功令曾有自殘傾向的自閉學生，願意與人交談，有欺凌案科的「遊魂」學生，積極參與課堂，主動完成堂課。

首頁 > 新聞 > 港聞 > 正文

電競教育成SEN學童新出路

2020-11-22 04:23:34 大公报

字號



Esports transformed this Hong Kong teen with learning disabilities. Can education sector adopt online gaming?

- Pioneering special needs school in initiative is discovering that online gaming can promote positive learning traits and behaviour among youth
- But experts caution a controlled environment and supervision by parents still needed, as video games can lead to addiction



Rachel Yeo

Published: 8:00am, 22 Nov, 2020

Why you can trust SCMP



前言

「電競」這個名字已經漸受國際認可並成為一項競技運動，2018年雅加達亞運，電競已列為示範項目；

越來越多電競公司把電競活動引入校園，調查發現，每日上網平均多於3小時的小學生亦由2014年的3.2%，急升至去年的13.1%，越來越多學生進行「電競」活動。

再者，香港特區政府已於2018的《財政預算案》宣布向數碼港撥款一億元推動電競產業發展：用五千萬改建數碼港設施為比賽場地，另一方面用五千萬支持業界的發展，舉辦比賽、培訓計劃及公眾推廣。

綜合以上所說，「電競」的發展有著無限的可能性。有見及此，上一年度，本校計劃了一個電競計劃，定了每星期一天在電競館進行練習及集訓。另舉行小型比賽以及校際特殊學校校際比賽，期望透過電子競技提高中度智障學童的專注力、情緒控制及團體精神。



什麼是電競

「打機」的概念發展成一種電子競技運動項目(e-sports)，加上政府亦在新的財政預算案亦大力推動，撥備更多的資源於電競運動之中。然而，學校的硬件配備不是為了「電競」而設，一般只是作文書用途，配備亦未必能支援部份電競遊戲，故此，我們與外界電競公司合作，成立了校本第一支電競隊，進行了一個名為「電競小先鋒」的計劃，於酒店電競館進行16節的訓練。本校因應中度智障兒童的需要，自2010年開始，引入體感遊戲作為教學，題材包括互動汽球、wii sport 等遊戲，讓學生從遊戲中學習。到現時為止，學校已累積數年經驗。

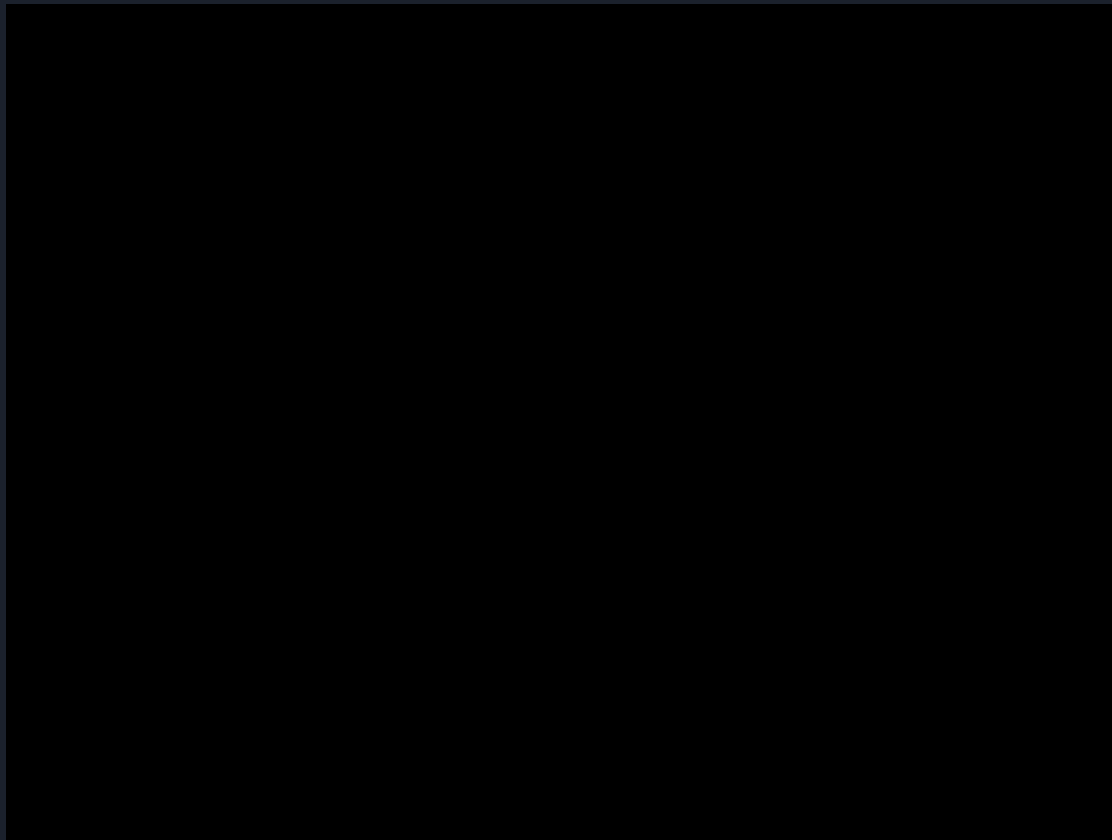


希望透過成立電競隊，並設計額外的隱性課程，進行了運用電子競技提高中度智障學童的專注力、情緒控制及團體精神的行動研究





成員簡介



計劃推行原因

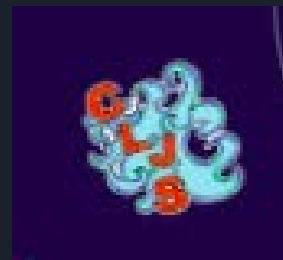
- 學校一直有不少戶外或傳統體育活動，惟學生情緒易受天氣及溫度等外在環境影響，不時有學生因情緒行為而拒絕參與。
- 近年教育界推動電子學習後，留意到不少同學對電子遊戲感興趣，於是在2019學年申請全方位學習津貼，推動電競作「其他學習經歷」。



→ 提升專注力、改善情緒控制及促進團體精神



學生自己設計，加強歸屬感



研究分析

- 電競不再是年青人在家的一種娛樂，更開始打進商業市場，成為職業，經濟上亦開始發展。
- 資料中反映2017年，大眾對電競的前景大多數持明朗的態度。
- 資料更反映出這已不只是網絡活動般簡單，更成為一種非傳統行業。
- 從香港到全球都看出電競的經濟至覆蓋範圍只有增無減，可見電競行業的發展具發展潛力，持續下去的發展將會使電競站的位置更高。
- 雖然技巧尚待提升，但透過互相補足，培養頗此默契，部份能力較高的學生可以嘗試教導同學，提供遊戲秘技，改善社交技巧，建立團隊精神。與學生訪談時，學生提起電競都流露興奮的表情，數說怎樣才可以過關，還會讚賞同學努力合作。家長亦十分接受，認為是一種新嘗試，更有到場支持。透過視象教學進行電競活動，發現學生沒有因為場地的問題，而失去興趣，學生仍然於參與活動。

總結

- 以往大部份人對「打機」都帶著負面形象，認為只會荒廢學業、減低自律性，甚至影響社交，成為「宅男」的活動。但自從「電競」成為亞運項目，「打機」再不是等同「廢青」的夥伴，而是注入新元素，充滿活力的運動項目。
- 學校對電競運動亦漸漸接受，尤其可以提升學生多元智能，只要有各方層面合作，有計劃地實行，更可以訓練學生的自律性，改善親子關係，提升成功感，激活及促進團隊合作精神。
- 「電競」對於智障學童是十分新鮮的事物，部份學生接觸電競後，每當過關時都會建立成功感，令學生提升自我形象。雖然，總管現時要選取合適智障學童的電競遊戲並不容易，但隨著正面訊息增加，越來越多遊戲設計公司與教育機構合作，相信未來會發展更多適合智障學童的遊戲軟件。隨著科技發展千里，現時已進入5G時代，遊戲再不局限於平面，更可以運用MR技術發展更多可能性。現在智障學童的出路只限於低技術工業，電競運動的興起，將來或可幫助學童拓展更多出路，甚至成為電競遊戲公司的成員，成為他們的事業。

參考文獻

- 方俊希 (2016) 。 <「打機」變身 玩出經濟文化 - 星島教育網>2016年 5月25日 · 擷取自網頁 : <https://stedu.stheadline.com/sec/article/15655/>
- 丘萃營 (2017) 。 <職業電競女將-克服機械式訓練-配運動餐單心理輔導 眾新聞深> · 2017年8月13日 · 擷取自網頁 : <https://www.hknews.com/article/6047/職業電競選手-電競-6088/職業電競女將-克服機械式訓練-配運動餐單心理輔導>
- 胡麗珊 (2020) · <香港經濟日報TOPick>【成夢傳奇】中學推動正規電競訓練 培養學生合作性及自制力。2020年07月14日 · 擷取自網頁 : <https://www.hket.com> 。
- 衛生署 (2014) · 〈e-報告「使用互聯網及電子屏產品對健康的影響諮詢小組」報告〉。「香港特別行政區政府衛生署學生健康服務」。擷取自網頁 : https://www.studenthealth.gov.hk/tc_chi/internet/report/files/e_report.pdf 。
- 吳清基 (2003) 。《自閉症教戰手冊》。台北：臺北市政府教育局。
- 葉詩敏 (2018) 。 <伍家謙馮堅成跳出電視齊挑戰「電競列奧運項目是大勢」香港01> · 2018年1月20日 · 擷取自網頁 : <https://www.hk01.com/即時體育/151316/電競-伍家謙馮堅成跳出電視齊挑戰-電競列奧運項目是大勢> 。
- AHTACA, (1985).The Special Curricular Needs of Autistic Children. London: The Association of Head Teachers of Autistic Children and Adults.
- American Psychiatric Association. (2000). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th ed., text rev.). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Banyai, F., Griffiths, M. D., Kiraly, O., & Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 1-15.
- Griffiths, M. D. (2017). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63.
- Griffin 2017, International E-sports Federation n.d., Taylor 2012, 丘萃營, 2017, 葉詩敏, 2018
- Howlin, P & Rutter, M.(1987).Treatment of Autistic Children. John Wiley & Sons.
- Himmelstein, D., Liu Y. T., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-mediated Simulations*, 9(2), 1-21.
- International e-Sports Federation (n.d.). About E-sports. Retrieved April 2018, from: <https://www.ie-sf.org/e-sports/>
- Ellis, K.(1990). Autism: Professional Perspectives and Practice. London: Chapman and Hall.
- Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176-186.
- Taylor, T. (2012). Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge: The MIT Press.

E-Rowing



謝謝



4

3

2

FINCA 100 800
Market Trend

FINCA 100 800
Market Trend

FINCA 100 800
Market Trend