

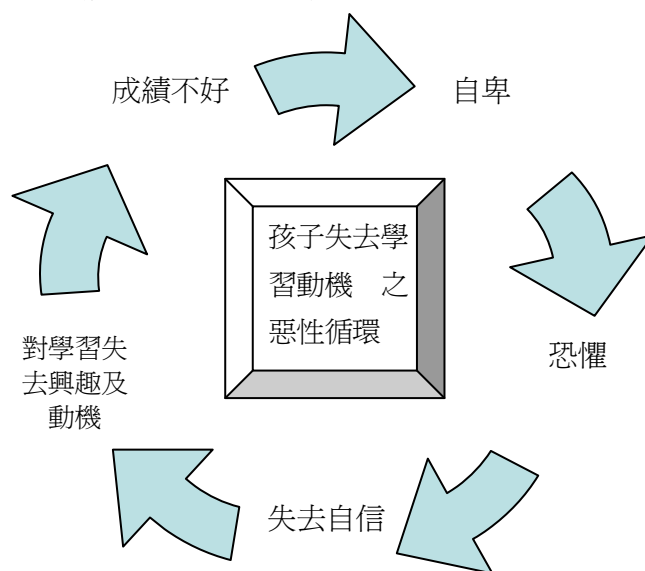
寓學習於遊戲

中華錫安傳道會慈雲山錫安青少年綜合服務中心
李敏玲女士、黃楚瑩女士

計劃理念

理盧幼慈女士在〈寓學習於遊戲〉一書的序中論及「遊戲是一種知識文化傳遞的工具，以其教育的作用，促進孩子思考力及想像力、幫助他們適應社交生活、增進他們的體格發展，更讓他們有機會發洩不愉快的情緒，及欣賞本身的成就。遊戲是兒童過成人生活作好準備所必要的活動。」(注1) 根據理盧幼慈女士所設計的指導式遊戲治療活動，主要為幫助一些在學習上遇到挫敗而對學習不感興趣的孩子。而所謂的「幫助」，並非教他們重複多唸幾遍課文，而是運用「有系統、有目的的學習方法，引導他們學習」(注2)，而當中以小組形式，在互助互勉的氣氛下，按適當的步伐，重新建立有效的讀書方法，讓「成功建在成功之上」(Success breeds success)，正是遊戲治療小組的基礎理念。

而推行遊戲治療小組的工作員相信「學習緩慢」或「成績不如人」的孩子不代表他們的智商或天資低，甚或他們在某些範疇上更是資優一群，只是他們的興趣並非在課本或現有教育制度下所量度的標準之內；另外，一些外在環境因素，如：居住環境惡劣、營養不良或身體不適等，均會影響孩子的成績及學習動機，形成一個惡性循環。如下圖示：



要突破此惡性循環，必須先從克服他們的心理恐懼著手，讓他們以輕鬆的形式，多接觸、認識，減低恐懼，建立自信，再加上有效的學習方法，自能克服困難，爭取更好的成績；而且，當孩子能夠嘗到成功的快樂及滿足，其自信及動機亦會相對提升。另一方面，遊戲另一個重要作用是讓他們學習遵守遊戲規則，在挑戰自己，達成目標之餘，同時學習

與人相處、協調，並在過程中學習專注及安靜地處理不同「工序」。

促使兒童學習的主因是他的「需要」(need)，而需要又衍生驅策力 (drive)，而以上兩者均可分為內在及外在，即內在需要、內在驅策力、外在需要及外在驅策力。例如：孩子內在方面的表演慾很強，很希望能有某歌星名人的表演風格，他便會有內在驅策力去學習對方的舉手投足或唱歌方法；而外在方面，如：家長或老師的獎勵，朋友的鼓勵等，均可提高孩子們的學習動機。

計劃特色

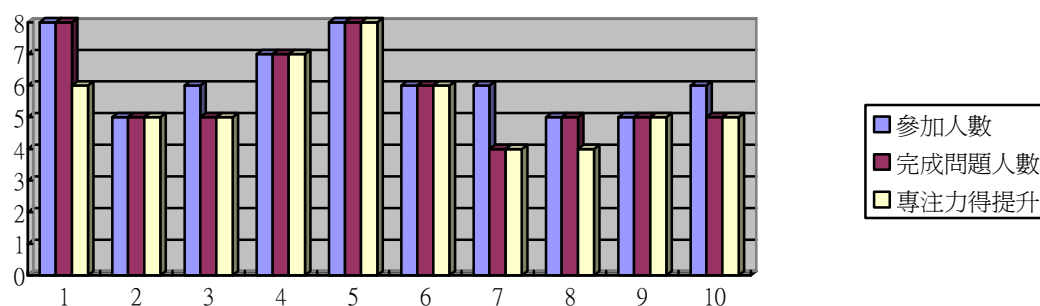
在遊戲治療小組中，工作人員主要會以獎勵加強作用 (reinforcement)，運用一些紀錄指標，如：籌碼或分數等，形成一個外在需要，去製造一個外在的驅策力，讓他們能藉此嘗試成功經驗，重新認識「知識」其實是幫助他們成功的「朋友」，而非令人懼怕的敵人。

為了配合參加者的興趣及能力，活動設計上亦會透過一些與日常生活有關，例如以中、英、數為媒介的遊戲活動，達致寓學習於遊戲過程之中。

基於以上理念，此遊戲治療小組的主要對象是專注力及自信心較低、學業成績較差及學習動機較弱的同學。(注3)

本中心於過去3年多為慈雲山區內約6間小學及中心內舉辦超過30組遊戲治療訓練，為約180名專注力較弱的兒童提供針對性治療訓練，活動受到學校及家長的讚許，大部份檢討資料及回應均表示接受訓練後的參加者在專注力及精神集中能力上都有改善，這可直接於參加者做功課的情況及課堂的表現上反映出來(見下圖)。

06/07 年度及 07/08 年度遊戲治療小組成效統計：



從以上圖表所見，小組的人數大概維持在5至8人之間，而大部份參加者在檢討表上表示自覺專注力有所提升。

困難及解決方法

要改善專注力欠佳/失調問題是一項長期及需要持續訓練的工作，如能夠與家校合作，於參加者接受訓練後由家長及老師在家中及學校中持續提供相應治療訓練，效果會更為明顯及持久。可是由於資源所限，中心一般只可為參加者提供 8-10 節遊戲治療訓練，往後跟進活動及持續訓練往往需要依靠學校及家長進行，故此不少成功改善專注力問題的參加者，可能因缺乏持續訓練而逐漸倒退。

為了改善這個問題，中心曾為參加者家長及學校舉辦平衡小組或培訓工作，以協助裝備老師及家長掌握一些遊戲治療原則、理念及推行方法，期望達至持之以恆的遊戲治療效果，持續為有需要之兒童作出支援。

計劃設計特色

此計劃在活動設計上會根據參加者的特性、心理需要及能力而作出調節及修訂：

1. 由於參加者專注力時間短而精神集中能力較弱，故遊戲必須具趣味及有創意，希望參加者可在「愉快無壓力」的遊戲過程中達至治療效果，而每個治療遊戲時間約為 15-20 分鐘，因過長的活動時間會減低參加者的投入感。
2. 部份參加者容易放棄及感覺挫敗，故活動設計必須配合參加者能力，按需要調節難度和要求；為了增加參加者能力感、成功體驗及參與動機，工作人員須於過程中不斷給予「明確獎勵」，如即時物質獎勵、口頭獎勵等，使參加者於過程中了解自己的表現，並逐步強化正面的良好行為，改善專注能力。
3. 由於參加者的參與動機直接影響治療效果及投入感，故每節活動形式必須多化，例如：有活動及運用腦筋、有動態及靜態、有集體及有個人活動等；而內容亦需不斷變化，如：指令遊戲、多感官刺激、記憶訓練及手眼協調活動等。

機構與員工之間的協調

機構於推行計劃前已安排同工報讀相關的專業培訓課程，並邀請富經驗之註冊遊戲治療師(監督員)理盧幼慈女士於機構內為同工舉辦課程，加深同工對設計、帶領及推展遊戲治療活動的掌握及專業技巧。

另外，機構亦會安排同工參與會議及工作分享會，互相分享工作實踐情況及專業介入手法，以深化及協助同工累積經驗，鼓勵互相學習及不斷改善服務質素。

服務展望

本中心經過幾年的摸索，認為要進一步提升遊戲治療訓練的成效，有幾方面需加強。首先，學習表現不佳有多種理由，包括專注力不足，學習動機較低，有不同的學習障礙等，不同的原因要有個別針對性的服務，根據我們的經驗遊戲治療訓練對專注力不足，及學習動機較低的學童較有成效。故此，甄選合適的學童是成功的首要關鍵。

有些學童的家長亦期望中心可配合一些個別的需要，於小組後，為學童提供個別遊戲治療訓練，以及教導家長一些基本技巧，讓家長可以在家中作延續的遊戲治療訓練。所以，在活動設計上，將會提供親子遊戲治療小組，訓練家長在家中配合為子女作訓練。能夠得到家長在家中配合作持續訓練，活動後效果將會更佳。

目前，本中心每年除在中心內提供遊戲治療訓練外，亦會與區內小學合辦遊戲治療訓練，並按實際可行的情況，邀請家長及老師參與。我們期望本中心的遊戲治療訓練將進一步按實際可行的情況，邀請老師參與，讓治療效果延伸致課堂。透過多方面的配合，為學童提供更全面的幫助。

注釋：

1. 理盧幼慈(1997)，寓學習於遊戲，香港青田教育中心，viii 頁
2. 同 1，vi 頁
3. 有關遊戲治療的理念及特色，可參考，理盧幼慈(1997)，寓學習於遊戲，香港青田教育中心，vii 頁，及 1 至 3 頁