

2022-2023

ECA Planning/Evaluation For  
課外活動計劃/檢討表

<b>Topic of Activity 活動主題：</b> 共融午間活動							
<b>Organizer &amp; Co-organizer/ 主辦及協辦單位</b> 主辦： <b>Learning Support Committee 學習支援組</b> 協辦：選擇一個項目。							
<b>Objective 目標：</b> - 提升學生與人合作的能力 - 訓練學生的溝通技巧							
<b>Date 日期：</b> 2023年2月9日 - 選擇一個項目。月選擇一個項目。日 (共 1 節)							
<b>Time 時間：</b> 下午 12 時 40 分 - 下午 1 時 10 分 ( 30 分鐘/節)							
<b>Venue 地點：</b> 3/F							
Learning Need / Style 學習需要/風格		Specific Learning Activities / Support 具體學習活動 / 具體支援	Suggested LSA Manpower 學習支援助理 人手建議	By Approver (SENCO) 批核者填	Skill Areas 技能方面	Quantitative measures 量化措施	Qualitative measures 質化措施
需特別支援的學生	語言障礙 / 讀寫困難 社交型 (1人)  專注力不足 / 自閉症 社交型 (1人)	由關顧大使計劃延伸的共融活動。於午膳時間，學兄學姐與學弟學妹合作帶領攤位遊戲/活動給其他同學。  事前工作: ● 關顧大使與學弟學妹試玩遊戲 ● 關顧大使與學弟學妹分工在活動的負責部分  學習支援助理負責教授遊戲	Yes 是 / (2人)	Approved No. of LSA 獲分配學習 支援助理 人數 (2人)	<input type="checkbox"/> Cognitive 認知 Item(s) 項目： (選擇一個項目。)、(選擇一個項目。) <input checked="" type="checkbox"/> Social and Emotional 社交及情緒 Item(s) 項目： (選擇一個項目。)、(選擇一個項目。) <input type="checkbox"/> Language 語言 Item(s) 項目：	Were the objectives met 達標程度?  <input type="checkbox"/> Fully Achieved 完全達標  Partially Achieved 部份達標 <input type="checkbox"/> Higher	Describe in words 其他補充：  By Observation:

		<p>活動當天</p> <p>關顧大使及學弟學妹的職責</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 講述遊戲規則</li> <li>● 帶領遊戲進行</li> <li>● 記錄分數到龍虎榜</li> <li>● 於活動結束前，任頒獎司儀</li> </ul> <p>學習支援助理從旁觀察學生、並在有需要時介入、並協助學生。</p> <p>活動: 閃靈快手比賽 遊戲人數: 2-8 遊戲規則</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 翻一張牌，拿規則的小玩偶</li> <li>2       <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 拿跟卡牌圖片、顏色圖案完全相同的玩偶           <ul style="list-style-type: none"> <li>● 例: 上圖右邊兩張，就拿綠色瓶子</li> </ul> </li> </ol> </li> <li>3       <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 如果沒有上一個規則的東西，則拿完全沒有相關的玩偶           <ul style="list-style-type: none"> <li>● 例: 上圖左 1</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>			<p>(選擇一個項目。)、(選擇一個項目。)</p> <p><input type="checkbox"/> Fine motor 小肌動作 Item(s) 項目: (選擇一個項目。)、(選擇一個項目。)</p> <p><input type="checkbox"/> Gross motor 大肌動作 Item(s) 項目: (選擇一個項目。)、(選擇一個項目。)</p>	<p>Extent 大部份</p> <p><input type="checkbox"/> About Half 約一半</p> <p><input type="checkbox"/> Lower Extent 少部份</p> <p><input type="checkbox"/> Did Not Achieve 未能達標</p>	
--	--	--	--	--	---	--	--

的牌，用刪去法

- ”灰色幽靈，老鼠是灰色不選
- ”藍色椅子”書本是藍色不選
- 直接的，幽靈、椅子不選，所以選擇瓶子

#### 4 遊戲結束

4.1 答對的人拿走卡牌，卡牌都拿完時，遊戲結束，拿最多牌的獲勝

後備活動: 牛頭王比賽

遊戲人數: 2-10

遊戲設置 Set up

- 發予每名玩家 10 張手牌
- 從牌堆抽出 4 張置於桌子中央成為排頭，剩餘的牌將移出遊戲不再使用

遊戲規則

- 1 每位玩家同時從 10 張手牌中打出一張，並依

		<p>規則將牌接到桌面上 4 列牌陣中的一列，若你的牌成為一系列中的第 6 張，就必須將前面的 5 張牌拿起，每張牌上有數量不等的牛頭。</p> <p>2 遊戲目標是：不要得到任何紙牌，因為牌上的每個牛頭都是負分。</p> <p>3 遊戲結束時，得到最少牛頭的玩家獲勝。</p>					
<p><b>Evaluation</b> 成效反思</p>	<p>(1) Overall Evaluation 整體成效反思 選擇一個項目。</p> <p>(2) Skill (eg. skill development / skill transfer / etc) 技能方面 (例如技能提升 / 技能轉移 / 其他) 選擇一個項目。</p> <p>(3) Knowledge 知識 選擇一個項目。</p> <p>(4) Attitude and Values 態度及價值觀 選擇一個項目。</p>						
<p><b>Suggestion</b> 建議 (例如反思進一步優化學生社交技能或創意思維的策略等)</p>							