



保良局馮晴紀念小學

專題研習

四誠班 第五組



本校四年級學生對自由遊戲時間的看法

組長：高潤桐

副組長：鄭雋銘

組員：黃紫淇

潘俊城

邱卓楠





目錄

封面	P. 1
目錄	P. 2
序言	P. 3
研究方法	P. 4
問卷分析	P. 5-11
資料搜集 - 每天還小孩一小時遊戲時間	P. 12
資料搜集 - 兒童遊戲權短片	P. 12
總結	P. 13
建議	P. 14
感想	P. 15-19
分工表	P. 20
附錄 (問卷調查)	P. 21
完	P. 22





序言

我們這次專題研習的題目是「本校四年級學生自由遊戲時間的情況」。根據聯合國兒童權條約建議小童每天也應該有一小時的自由遊戲時間，但是香港的小童每天放學後只忙着做功課及溫習，往往忽略了休息及遊戲時間。

透過這個專題研習，我們便可以深入了解本校四年級學生的遊戲時間分配及習慣，例如可以知道本校四年級學生每天有多少小時的自由遊戲時間、在自由遊戲時間會做什麼活動、在自由遊戲時是否開心等。

最後，我們希望學校和家長會參考學生對自由遊戲時間的意見，多和學生或子女溝通，讓他們多點自由遊戲時間。





研究方法

我們利用問卷方式來調查本校四年級學生的自由遊戲時間習慣。我們在小息和午間活動訪問了50位四年級的學生。



我們訪問四年級的學生的原因是因為六、五年級將要考呈分試，大多數學生可能開始準備應付呈分試，放學後就要立刻做功課和溫習，無暇遊戲。相反，四年級學生的學業負擔較輕，時間分配也較自由，所取得的數據會更準確。因此，我們便以四年級學生為訪問對象。

收集問卷後，我們進行分析和統計，把資料整理，成為專題報告，供家長、老師或學生參考。

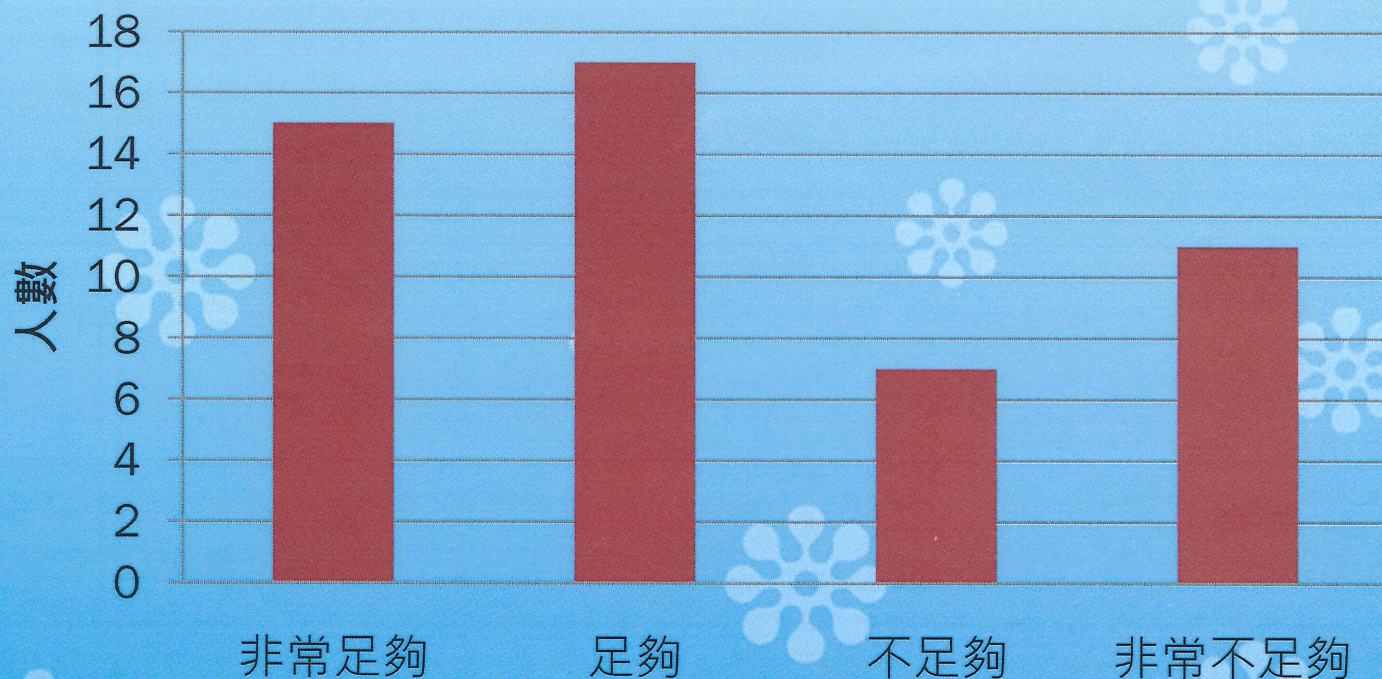




問卷分析 ~ 第1題



四年級學生對自己有足夠自由遊戲時間的看法



被訪者中，有32人覺得自己的自由遊戲時間足夠，有18人覺得自己的自由遊戲時間不足夠。

由此可見，有一半以上學生每天都有足夠的自由遊戲時間。

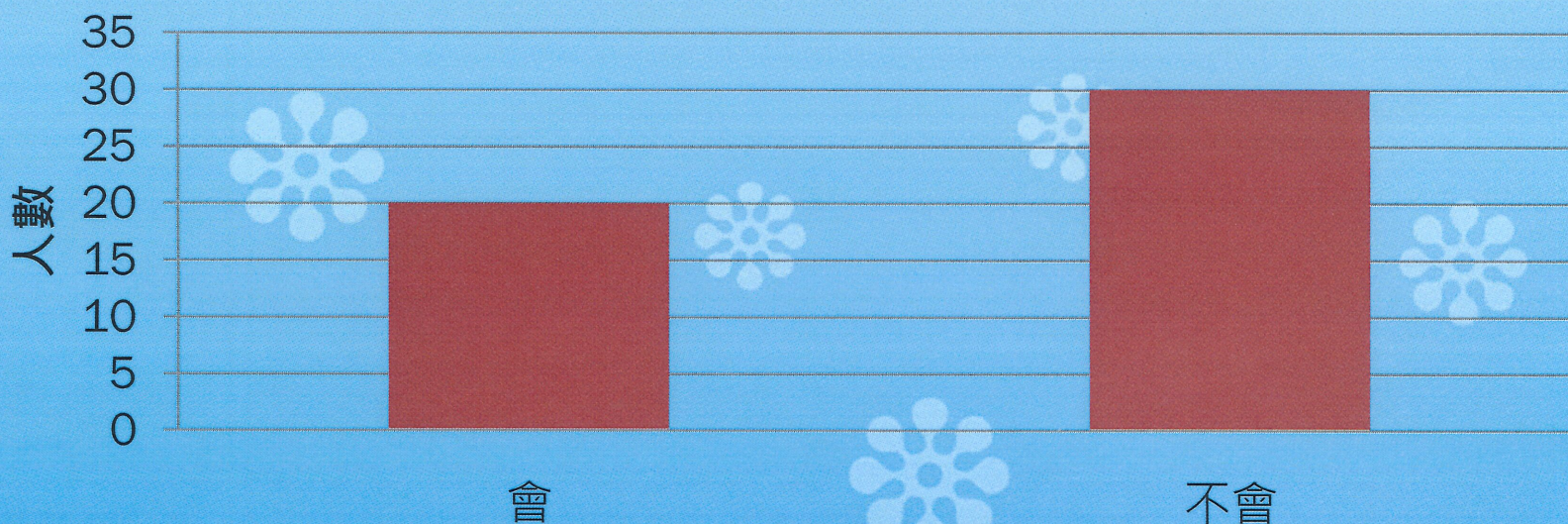




問卷分析 ~ 第2題



四年級學生對於自由遊戲時間會影響成績的看法



被訪者中，有20人覺得自由遊戲時間會影響成績，有30人覺得自由遊戲時間不會影響成績。

由此可見，大部分學生認為玩樂時間跟成績沒有直接的關係。

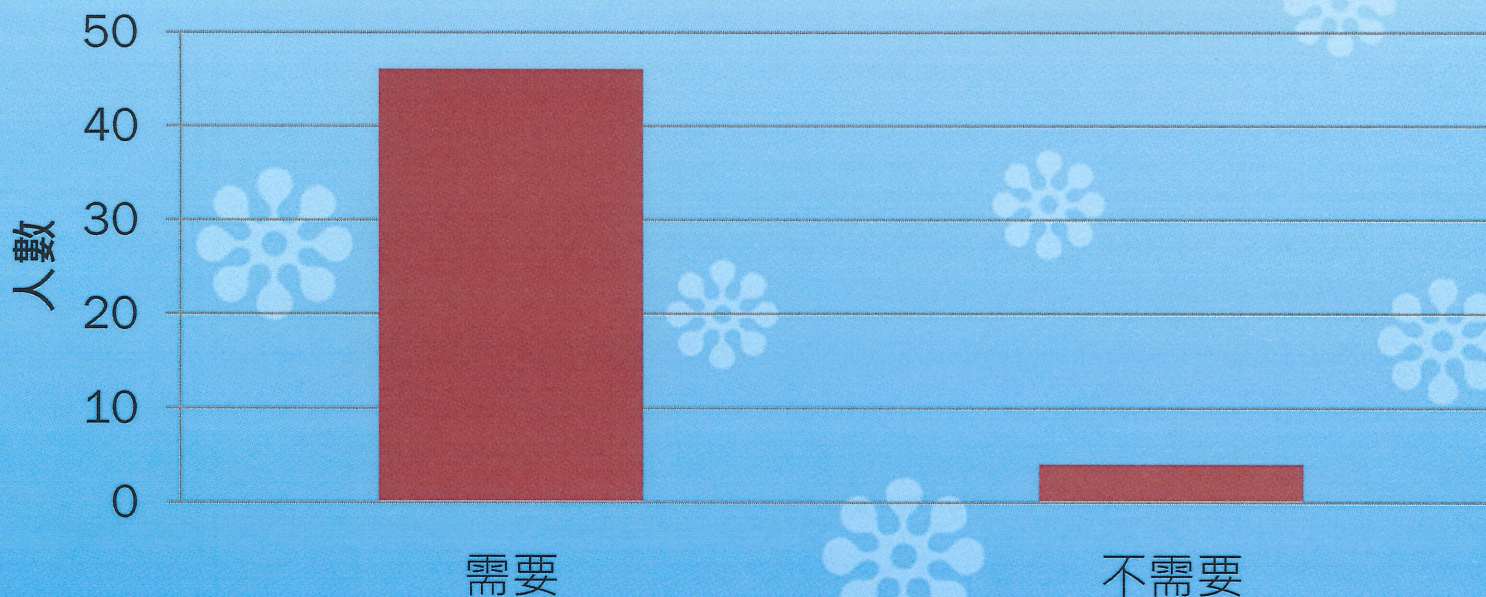




問卷分析 ~ 第3題



四年級學生對每天都需要自由遊戲的時間的看法



被訪者中，有46人認為每天都是需要自由遊戲的時間，有4人認為每天都是不需要自由遊戲的時間。

由此可見，大部分學生普遍認為每天也需要有自由遊戲的時間。

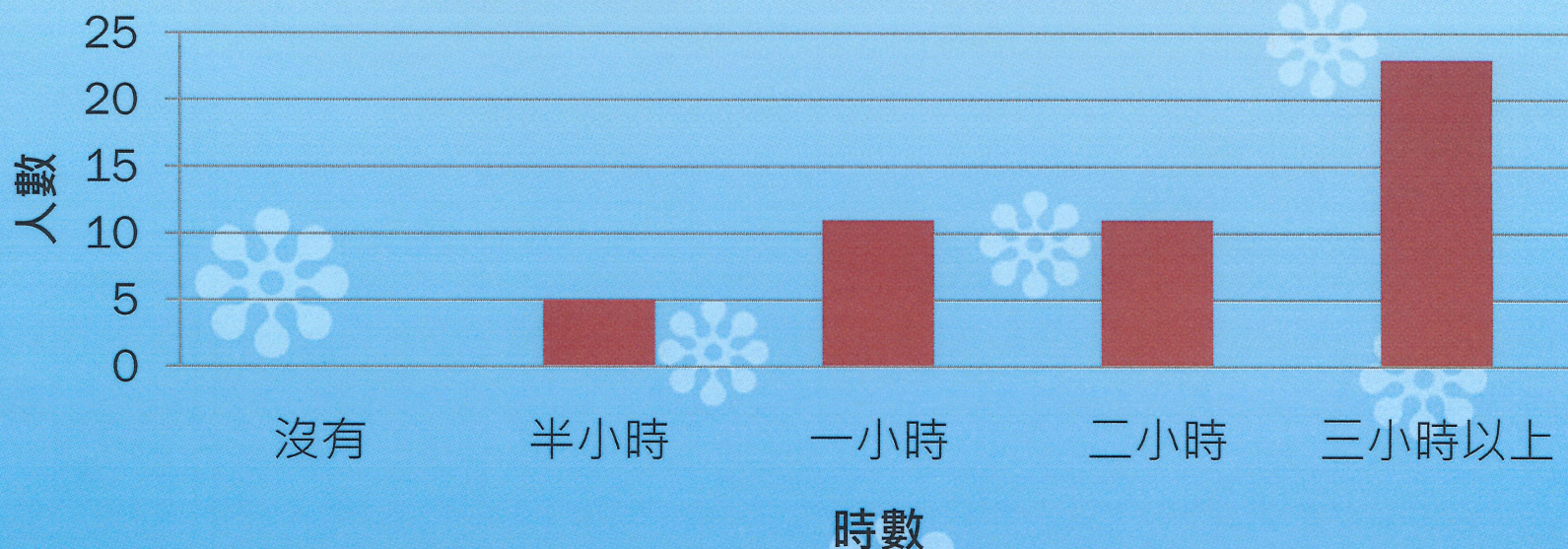




問卷分析 ~ 第4題



四年級學生認為每天應有的自由遊戲時數



被訪者中，有23人希望每天有三小時以上的自由遊戲時數，希望每天有一小時及兩小時休息時間的同學各有11人，最後希望每天有半小時休息時間的有5人。

由此可見，四年級的學生都希望每天能放下書本功課，擁有屬於自己的自由遊戲時間，做自己喜歡做的事，但每天三小時以上的自由時間遊戲可能過長，容易影響學業，造成不良影響。

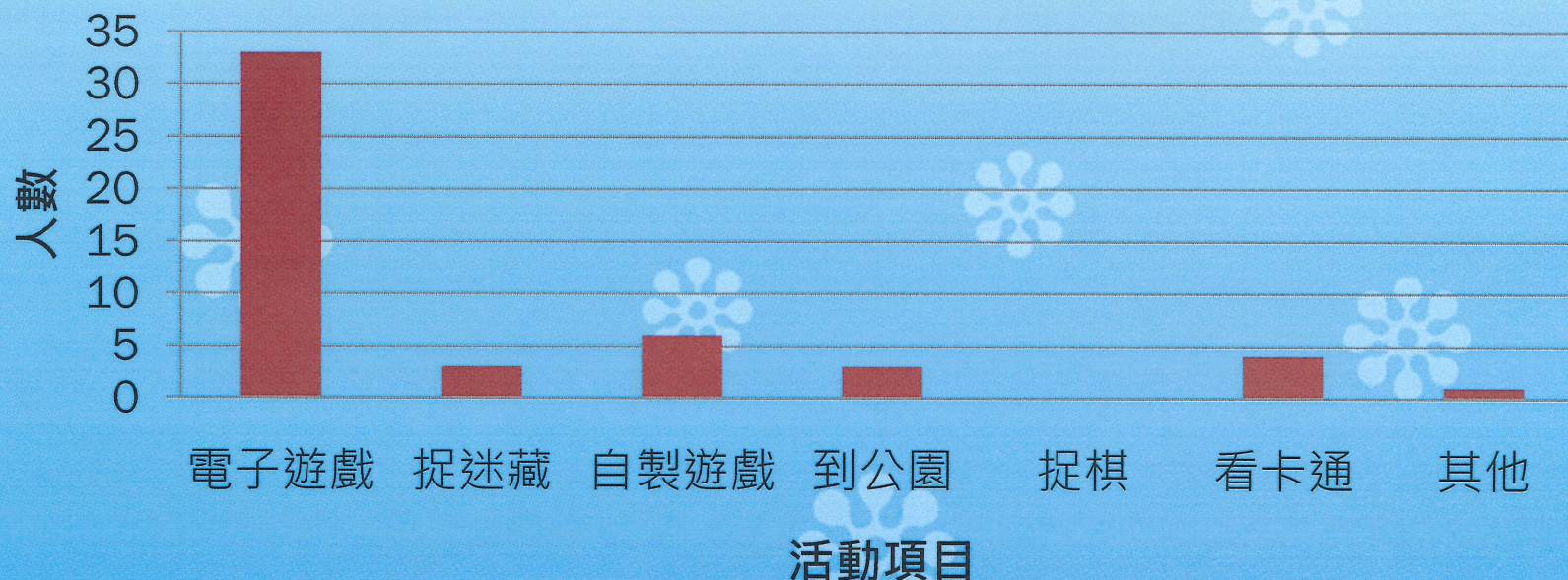




問卷分析 ~ 第5題



四年級學生喜歡在自由遊戲時間的活動



被訪者中，有33人在自由遊戲時間會玩電子遊戲，有6人喜歡自製遊戲，有4人喜歡看卡通，而喜歡玩捉迷藏和到公園玩的一樣各有3人，其他則有1人。

由此可見，大部分學生在自由遊戲時間時喜歡室內活動，尤其是以玩電子遊戲為主，活動種類較單一，不太健康。

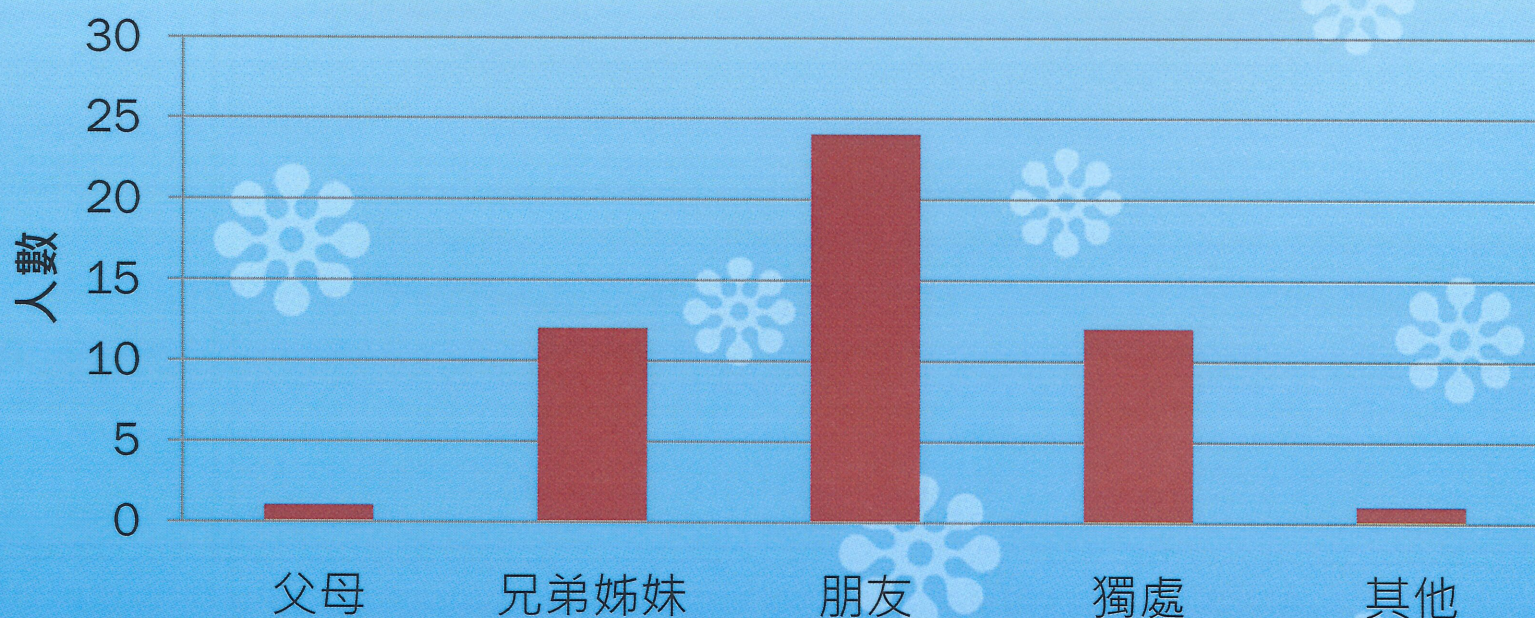




問卷分析 ~ 第6題



四年級學生在自由遊戲時間最希望共處的人



被訪者中，有24人希望跟朋友共處，其次各有12人希望跟兄弟姊妹共處或獨處，僅有1人希望跟父母或家人共處。

由此可見，大部分同學在自由遊戲時間裏都想跟朋友相處，因為朋輩之間共同話題及興趣較多，而且學生在家裏大部分時間都跟父母及兄弟姊妹相處，因此在空餘時間會比較想跟朋友在一起。

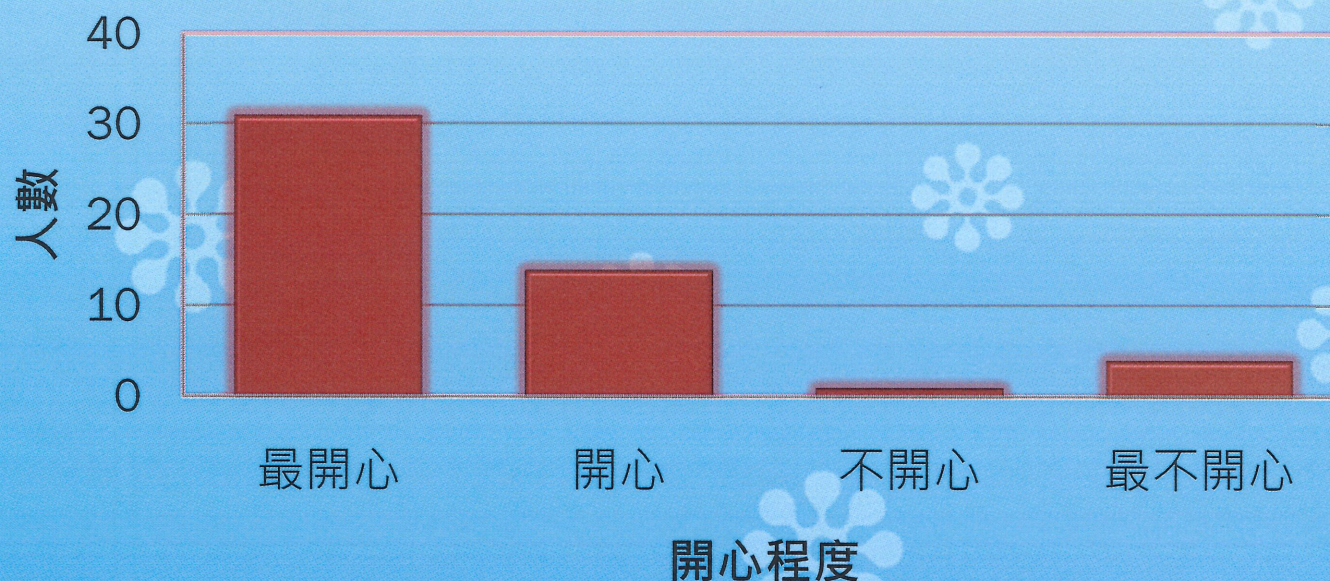




問卷分析 ~ 第7題



四年級學生在自由遊戲時間的開心程度



被訪者中，有45人覺得在自由遊戲感到開心，有5人覺得在自由遊戲時間感到不開心。

由此可見，大部份四年級學生在自由遊戲都感到開心，這可能是因為他們能自由自在地玩耍，感覺輕鬆。





還小孩每天一小時遊戲時間

(據報導指出)

- ◆ 聯合國兒童基金會發布了「零忽略遊戲」的宣傳——「還兒童真正童年」，給兒童每日至少一小時自由遊戲時間。計劃源於聯合國《兒童權利公約》（下稱公約），當中四項基本權利，包括生存權、受保護權、發展權及參與權。香港兒童大部分權利雖沒被剝削，但基金會引述研究，發現遊戲愈來愈不受重視。

失去自由時間 易患抑鬱

- ◆ 由上世紀七十年代末，兒童每日平均損失一點七小時自由時間，同時二至十一歲過胖兒童增逾一倍。早前，香港體適能總會與教育局發表調查亦顯示，本港男女學生的體能和心肺功能皆倒退。公約提到的發展權，正是保障兒童有權享有休息和閒暇，從事與年齡相宜的遊戲和娛樂，及自由參加文化和藝術活動。世衛建議兒童和青少年，每天有最少六十分鐘中等至劇烈體能活動。美國兒科學會則發現，兒童失去自由遊戲時間，更易患抑鬱及焦慮症。
- ◆ 基金會強調，遊戲是任何具趣味性和參與性的身體活動，可隨時隨地在家、學校、社區休憩設施、遊樂場或運動場進行。至於有計劃的運動鍛煉，則必需在體能訓練、孩子參與度及兒童享受中取平衡。成年人設計遊戲時，應着重趣味性及兒童參與，避免強迫參加，應以身作則共同參與，給予正面鼓勵和支持。

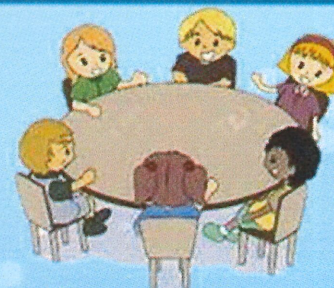
資料來自:

http://orientaldaily.on.cc/cnt/news/20131022/00176_080.html





總結



根據調查顯示，本校大部分四年級同學認同兒童應該享有自由遊戲時間，而本校大部分四年級學生都享有自由遊戲時間，並認為自己享有足夠的自由遊戲時間，同時在自由遊戲時都感到很開心。

不過，值得一提的是部分學生認為自由遊戲時間應多於三小時以上、他們多以玩電子遊戲為主及認同自由遊戲時間不會影響學業。

綜合整個訪問結果，我們認為學生如果每天有超過三小時以上的自由遊戲時間的話，可能會玩電子遊戲，甚至沉迷電子遊戲，最終會影響學業。





建議



現時，本校學生享有足夠的自由遊戲時間，但我們發現很多四年級學生喜歡在自由遊戲時間玩電子遊戲，活動單一，不太健康。

我們建議學生應該適當地安編排時間表，避免玩太多的電子遊戲，造成沉迷，最後影響學業。

此外，我們建議家長與子女一起編排時間表，多鼓勵他們進行不同的室內外活動，取得身心均衡發展；家長還可以在假期時與子女外出遊玩，例如郊遊、參觀博物館和做義工等，以免子女整天在家玩電子遊戲。

另外，我們建議學校教導學生編排時間表和身心均衡發展的重要性，多鼓勵學生玩一些球類活動。

最後，我們希望本校四年級學生能善用自由遊戲時間，多做一些有意義的活動。





高潤桐的感想

在今次專題研習中身為組長的我，開初很擔心責任重大，不知如何處理。每次老師的教導及指令都要聽得一清二楚後再作適當的安排及分工！我學了善用每個組員的長處，還有互相合作的精神才可發揮得盡善盡美。

雖然在討論期間，我們各有意見分歧，但最後都可以迎刃而解。過程雖然辛苦和很忙，但最後得出來的結果，我非常滿意。我非常感謝每一位組員的付出和努力，沒有他們，我也沒有可能完成這個專題研習的。多謝各位！





邱卓楠的感想

今次《專題研習》對的來說真是獲益良多。

學識，例如如何與組員討論及溝通、學識如何手機及整理資料、更學識了怎樣使用PowerPoint。

在整個《專題研習》過程中，我真的不是一個合格的組員，但在其他組員的協助下終能完成這次《專題研習》，在此真的非常感謝各位組員。





潘俊城的感想

經過這次的專題研習，我學會了訪問和製作棒形圖的技巧。我最深刻的是製作棒形圖，因為十分有趣。

此外我學會了團隊精神，珍惜與隊友們的友誼。





黃紫淇的感想

我很高興可以和這組同學一起做專研報告。因為我家裏沒有電腦，所以要在小息和午間活動時到電腦室打字，因此常常拖慢了組員的進度。可是他們一點都不介意，還會主動鼓勵及教導我，叫我不急慢慢來。

我很開心有這樣組員，多謝你們的幫忙。





鄭雋銘的感想

透過這次專題研習，我學會和別人合力完成一份報告。

我們可以把這份報告完成，也要感謝組員的幫忙和老師的悉心教導，希望明年也有專研課。



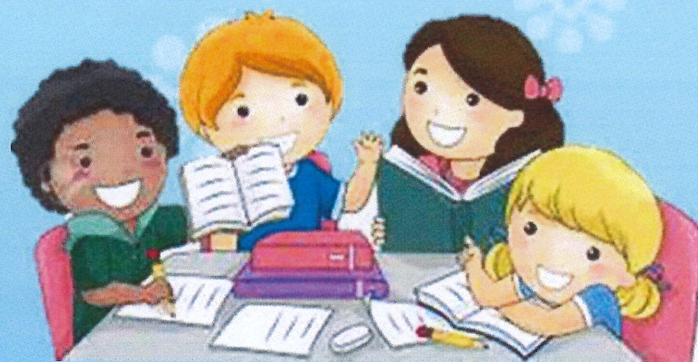


分工表



姓名	責職	問卷	訪問	統計	匯報	分析	資料 搜集	感想
高潤桐	組長、統籌及IT技術員	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
邱卓楠	副組長及分析員	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
潘俊城	文書及資料搜集員	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
黃紫淇	分析及美術指導員	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
鄭雋銘	文書及分析員	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓





~ 完 ~

附錄CD供參考

