

A Project entitled

***Enhancing children's compliant prosocial behavior through a game "Social King"***

Submitted by

submitted to The Education University of Hong Kong

for the degree of *Bachelor of Education (Honours) (Early Childhood Education)*

in *April 2023*



The Education University  
of Hong Kong Library

For private study or research only.  
Not for publication or further reproduction.

## Declaration

I, Lee Man Man declare that this research report/ project report represents my own work under the supervision of *Senior Lecturer II and Dr. Ho Joyce*, and that it has not been submitted previously for examination to any tertiary institution.

Signed \_\_\_\_\_

*Lee Man Man*

*11 April 2023*

## **Introduction**

Under the Coronavirus disease 2019 pandemic, children lack chances to get along with people and even peers (Figueiredo et al., 2021). Meanwhile, the number of students with special educational needs (SEN) is thriving and the majority of them have the problem of weak social skills (The Legislative Council, 2019). Therefore, the unprecedented issue of social and emotional development of children is worth discussing.

## **Background**

This research is mainly using participatory action research (PAR) method and aims to help increase children's understandings of others' social emotions and trigger their prosocial behavior to promote their social and emotional development through a game which is called "Social King". Therefore, there are two research questions of this project.

1. Does the game "Social King" affect children's understanding on others' social emotions?
2. How does children's emotional awareness trigger their compliant prosocial behavior through the game "Social King".

## **Literature review**

### **a. Definition of social and emotional development**

Social and emotional development includes 3 interrelated components (Figure 1) which are emotional awareness, self-regulation and social interaction (Department of Health, 2021). Emotional awareness means the ability of understanding the feelings of self and others and how the behaviors of ourselves and others' affect each other's feelings while the self-regulation means the ability to express our feelings and behaviors such as prosocial behavior. This project is mainly focusing on the relationship between emotional awareness and self-regulation.

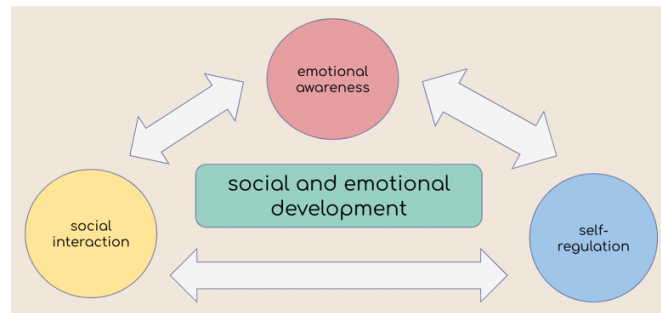


Figure 1: Definition of social and emotional development

## b. Types of prosocial behavior

Prosocial behavior means the voluntary behavior intended to benefit another such as helping, sharing, and attempting to comfort others (Eisenberg et al., 2015). There are different types of prosocial behaviors such as compliant and altruistic prosocial behavior (Figure 2). The fundamental prosocial behavior, compliant prosocial behavior which is expressing altruistic behavior by responding to others' verbal or non-verbal requests (Fedorko, 2021).

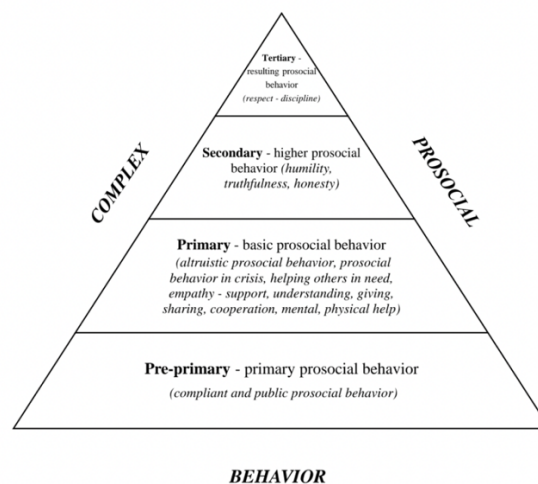


Figure 2: Types and development of prosocial behavior

## c. Development of prosocial behavior

According to Hoffman's theoretical model, children's prosocial behaviors start developing by 1 years old but may regress afterward, and more prosocial behaviors would be triggered after

3 years old (Eisenberg et al., 2015, as cited in Hoffman, 2007; House et al., 2012). Therefore, enhancing children's prosocial behaviors is worth our attention.

### Program Design

Concerning the effectiveness of learning, game could be used (The Curriculum Development Council, 2017). So, a board game called "Social King" is designed to enhance children's prosocial behaviors development (Appendix 1), player rolls a dice to move forward and follows the instruction on the designated grid such as moving forward and backward because of the prosocial and antisocial behavior respectively (Figure 3).

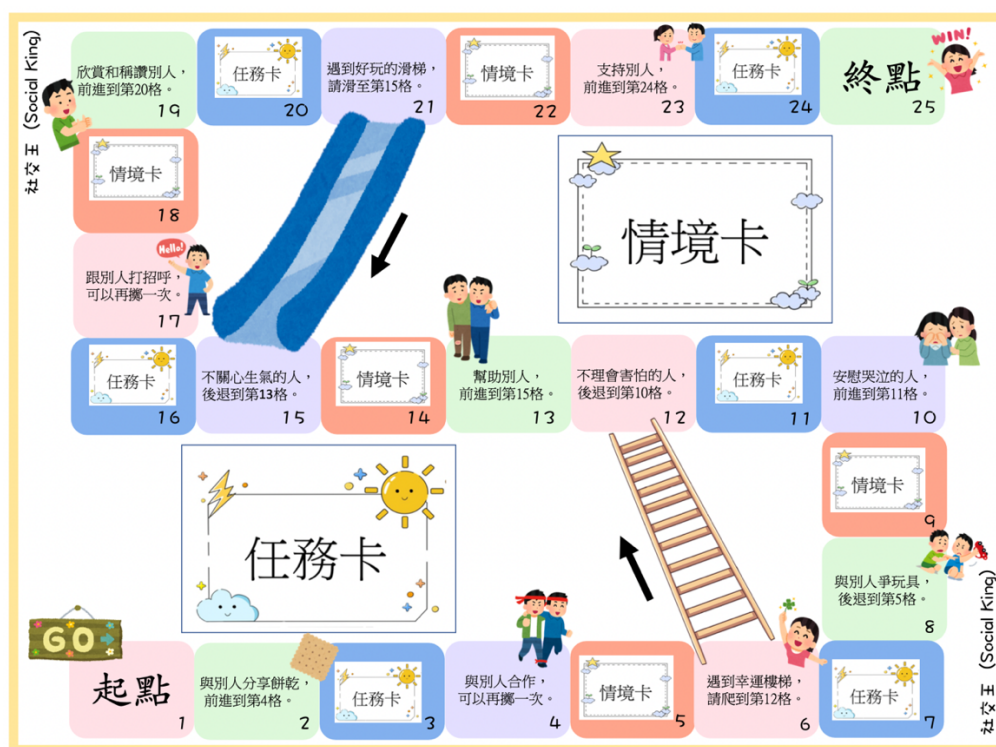


Figure 3: Designed board game "Social King"

Also, players have to draw a "situation card" or "mission card" when they go to the designated grids (Appendix 2), and they have to follow the instructions to move to different grids or finish the tasks stated on the cards by themselves or with other players. Lastly, the first player who arrives the finishing grid wins the game.

It is proved that children's participation in studies is a trend in nowadays and it brings favorable outcomes for children, kindergartens and communities (Shamrova & Cummings, 2017). Therefore, the researcher met 7 K3 children participants thrice a week and the total data collection was ten 30 minutes sessions (Table 1). In the first and last session, children participants had the pre-and post-test (Appendix 3) respectively while the teachers did the children's prosocial behavior questionnaire (Appendix 4). Also, the researcher had an interview (Appendix 5) with the class teachers in the last session. For the remaining 8 sessions, children participants first learnt about others' social emotions under different social behaviors and learnt to play the board game "Social King" with different levels gradually (Appendix 6).

節數	活動	學習目的
1	前測 a. 情緒認知圖卡配對遊戲：《情緒對對碰》 b. 社交情景故事	- 測試幼兒認識四種情緒詞語（傷心、開心、生氣、害怕） - 能完成社交情緒發展前測
2	遊戲：《齊齊做任務》	- 理解如何與同儕合作完成社交任務 - 培養幼兒聽從的親社會行為 - 認識有關社交行為任務卡上的指示
3	尋找卡片遊戲：《找找任務卡》	- 能自行與同儕完成任務卡的社交行為任務 - 願意作出聽從的親社會行為 - 辨認有關社交行為任務卡上的指示
4	角色扮演遊戲：《社交情境之星》	- 辨認 4 種社交情緒詞語（傷心、開心、生氣、害怕） - 說出別人在不同社交情境下的感受
5	a. 尋找卡片遊戲：《找找情境卡》 b. 遊戲：《老師話》	- 分辨不同社交情境下正面和負面的社交感受 - 說出聽從的親社會行為會令別人有正面的社交感受 - 辨認「前進」和「後退」
6	記憶力小遊戲：《記憶小達人》	- 培養幼兒聽從的親社會行為 - 重溫與同儕完成任務卡的社交行為任務的社交技巧 - 重溫別人在不同社交情境下的感受
7	記憶力小遊戲（升級版）：《記憶小達人》	- 培養幼兒聽從的親社會行為 - 重溫與同儕完成任務卡的社交行為任務的社交技巧 - 重溫別人在不同社交情境下的感受
8	桌上遊戲：「社交王」	- 認識「社交王」棋盤玩法 - 願意做出「社交王」桌上遊戲中相應的社交行為 - 重溫「社交王」桌上遊戲的任務和情境卡的指示
9	桌上遊戲（升級版）：「社交王」	- 熟習「社交王」棋盤玩法 - 自行遵守與同儕玩「社交王」桌上遊戲的規則 - 願意在玩「社交王」桌上遊戲時做出相應的社交行為
10	後測 a. 情緒認知圖卡配對遊戲：《情緒對對碰》 b. 社交情景故事	- 能完成社交情緒發展後測 - 願意完成社交情緒發展後測

Table 1: Brief introduction of the 10 sessions

## Methodology

In this research, the pre-and post-tests for children (Appendix 3) play a part of summative assessment, and the outcomes of the game "Social King" would be evaluated by comparing their scores in these two tests.

Moreover, children's prosocial behavior questionnaire for class teacher (Appendix 4) plays a role of summative assessment too. As the frequency of children showing different types of prosocial behaviors before and after playing the "Social King" game would be compared. Importantly, questions of the questionnaire would be predetermined to ensure the accuracy of the data collected. Also, the data collected by interviewing the children participants' class teachers would be analyzed (Appendix 5).

Lastly, observing children's performances during the program is necessary, and it may prove the impacts of the program.

## Findings

### a. Increase children's emotional awareness

Firstly, the increase of mean scores in both parts of the post-test (Figure 4) which are Emotion Recognition Game (Appendix 3) that assess children's understandings of different emotions (Tsai, 2012) and the Compliant Prosocial Behavior Test (Appendix 3) which assess their emotional awareness with the use of vignette stories (Allgaier et al., 2015; Newton et al., 2016), it proves the game "Social King" enhanced children's understanding on others' social emotions.

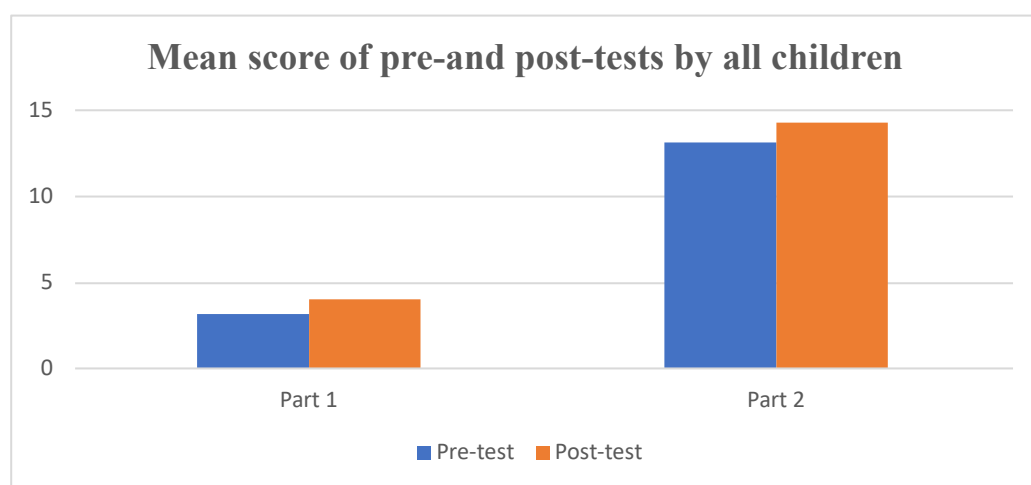


Figure 4: Mean score of pre-and post-tests by all children

Moreover, comparing the part 2 of the pre-and post-test performances, 57% of the participants said "cry" as a feeling in the pre-test (Figure 5), but it is a behavior instead of a feeling. However, 86% of the participants could say reasonable feelings in post-test and it further shows the game "Social King" triggered children's emotional awareness. To conclude, by concerning the first research question, the game "Social King" increased children's understanding on others' social emotion.

第二部分：( 12 / 15 )

題目	做出親社會行為	說出合理的感受	說出合理的感受
1. 分享積木給同學 <i>我這玩</i>	✓ / X ( 0 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/生氣 ( 1 / 1 )
2. 借鉛筆給曾吵架的同學 <i>他生氣時我不理他</i>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/生氣 ( 1 / 1 )
3. 幫助受傷的人 <i>因為他受傷</i>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/害怕 ( 0 / 1 )
4. 安慰害怕的同學 <i>朋友</i>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	害怕/傷心 ( 0 / 1 )
5. 關心生氣的同學 <i>他生氣</i>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	生氣/開心 ( 1 / 1 )

Figure 5: Children's emotional awareness performance in pre-test

## b. Promote children's compliant prosocial behavior

Firstly, from my pre-test observation, children's compliant prosocial behavior was affected by rules (Eisenberg et al., 2015, as cited in Hay & Cook, 2007). When I asked the following question, 5 children answered similarly as the teacher's punishment (Table 2), this shows that children have compliant prosocial behavior because of the rules that set by the teachers. However, children compliant prosocial behavior is triggered by their emotional awareness in the post-test (Fedorko, 2021), as they borrow the pencil to the child due to his sadness (Table 3).


Observation (Pre-test)	
Researcher:	<p>Why will you borrow the pencil to the child who you argued with yesterday?</p> <div> <p>3. 你的同學復仇昨天才跟你吵架，今天他沒有帶鉛筆上學，然後向你借鉛筆，你會不會把鉛筆借給他？</p> <p>如果你跟他分享鉛筆，你認為他會有甚麼感受？</p> <p>如果你不跟他分享鉛筆，你認為他會有甚麼感受？</p>  </div>
Children:	Because he will be punished by teachers if he does not have a pencil.

Table 2: Pre-test observation


Observation (Post-test)	
Researcher:	<p>Why will you borrow the pencil to the child who you argued with yesterday?</p> <div> <p>2. 你的同學後昨天才跟你吵架，今天他沒有帶鉛筆上學，然後向你借鉛筆，你會不會把鉛筆借給他？</p> <p>如果你與他分享鉛筆，你認為他會有甚麼感受？</p> <p>如果你不與他分享鉛筆，你認為他會有甚麼感受？</p>  </div>
Children:	Because he will be sad if he does not have a pencil.

Table 3: Post-test observation

Secondly, from my pre-test observation, children's compliant prosocial behavior is affected by gaining rewards (House et al., 2012; Eisenberg et al., 2015). When I asked the following question, a child answered as getting a friend (Table 4), this shows that children have compliant prosocial behavior because of own benefit. However, children compliant prosocial behavior is triggered by their emotional awareness in the post-test as she shares toys with another child due to her happiness (Table 5).


Observation (Pre-test)	
Researcher:	<p>Why will you share your toys with another child?</p> <div> <p>1. 你正在玩積木，你的同學欣欣向妳說想玩妳手上的積木，你會不會和她分享積木？</p> <p>如果你與她分享積木，你認為她會有甚麼感受？</p> <p>如果你不與她分享積木，你認為她會有甚麼感受？</p>  </div>
Child:	Because I will not have a friend if I don't share with her.

Table 4: Pre-test observation


Observation (Post-test)	
Researcher:	<p>Why will you share your toys with another child?</p> <div> <p>1. 你正在玩積木，你的同學欣欣向妳說想玩妳手上的積木，你會不會和她分享積木？</p> <p>如果你與她分享積木，你認為她會有甚麼感受？</p> <p>如果你不與她分享積木，你認為她會有甚麼感受？</p>  </div>
Child:	Because she will be happy if I share the toys with her.

Table 5: Post-test observation

Thirdly, the following observations proved children's compliant prosocial behavior is promoted by playing the game (The Curriculum Development Council, 2017).

When a child needed a partner for doing the mission card's mission, other children put their hands up for showing their compliant prosocial behavior as helping other to finish the mission, the child's answer also showed his emotional awareness (Figure 6).



Figure 6: Children's compliant prosocial behavior when playing the game

Moreover, the children had to pick a colored piece randomly for ensuring the fairness, a boy was willing to exchange the piece with her because of her verbal request (Figure 7), this shows children's compliant prosocial behavior when playing the game.

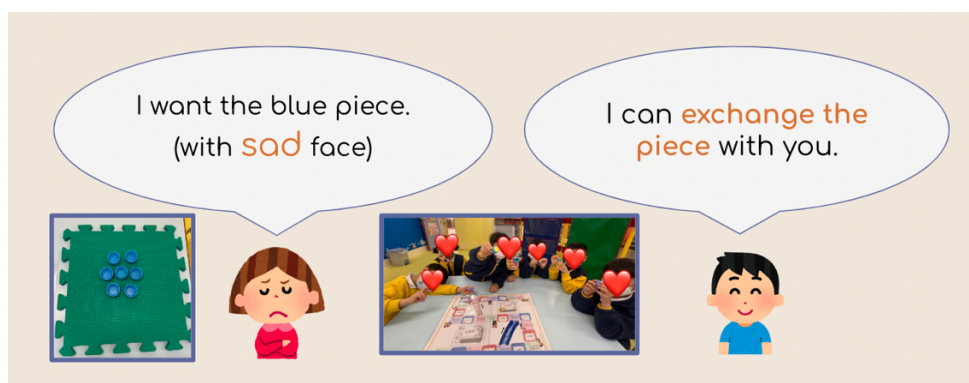


Figure 7: Children's compliant prosocial behavior when playing the game

Additionally, when a child said she did not know the meaning of the card, the girl next to her helped her to read the card immediately (Figure 8), this shows children's compliant prosocial behavior when playing the game again.

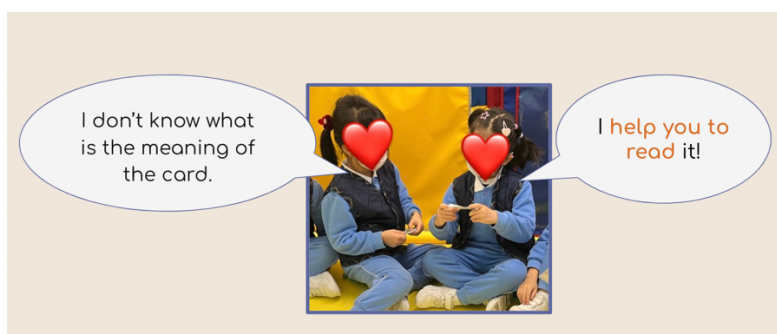


Figure 8: Children's compliant prosocial behavior when playing the game

Lastly, the increase of mean scores in both parts of the children's prosocial behavior questionnaire by class teachers (Appendix 4) after the program (Figure 9), it mainly reflects children's compliant prosocial behavior while proving the game "Social King" nurture their altruistic prosocial behavior.

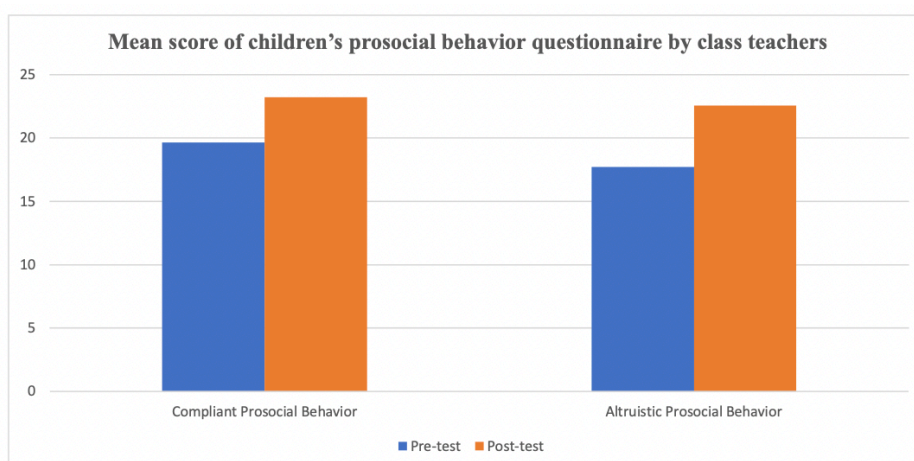


Figure 9: Mean score of children's prosocial behavior questionnaire by class teachers

To conclude, by concerning the second research question, the game "Social King" increased children's emotional awareness and further triggered their compliant prosocial behavior.

### Extra Findings

Apart from the research aims, there are some extra findings of this research varying from nurturing children's altruistic prosocial behavior to triggering children's social interaction between different gender to enhancing children's word recognition ability.

**a. Nurture children's altruistic prosocial behavior**

The following observations proved children's altruistic prosocial behavior was nurtured by playing the game. Firstly, when children were playing the finding card game in session 4 (Figure 10), as not all of them could find the card, a boy gave his card to another child who did not find the card without his request and he said because they are friend, this shows children's altruistic prosocial behavior when playing the game.



Figure 10: Children's altruistic prosocial behavior when playing the game

Secondly, when a girl had to move her piece, another child helped her to count the number of grids without her requests (Figure 11), this shows children's altruistic prosocial behavior when playing the game again.

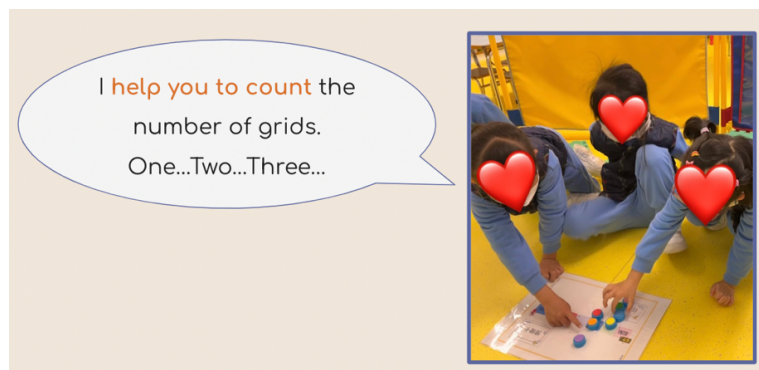


Figure 11: Children's altruistic prosocial behavior when playing the game

Thirdly, when a child needed to find out the same cards in the card memory game in session 5 (Appendix 6), the girl helped him without his requests (Figure 12), this shows children's altruistic prosocial behavior when playing the game.

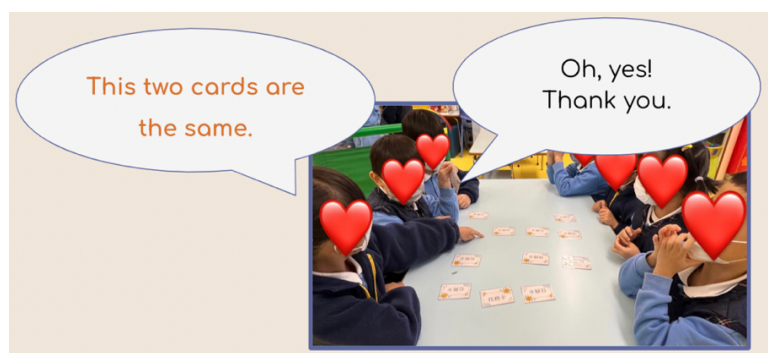


Figure 12: Children's altruistic prosocial behavior when playing the game

Lastly, when children were playing the board game "Social King", it increased their interaction by doing the missions with peers from the mission cards' design, so it helped building relationship with peers and they were willing to help others. It is proved by the teachers that a child has altruistic prosocial behavior such as helping peers to take out the book and reminding her after the program (Table 6).

第一位幼兒	
研究人員：	參與這個研究後，你認為目標幼兒的社交行為有沒有改變？
老師：	他變得更為主動和積極，例如最近當有小朋友未交齊功課，他會主動走過去提醒她，亦會幫助別人拿書出來蓋印，但他上學期並不會這樣做，就算他看到小朋友有需要幫忙也不會理會。

Table 6: Teacher interview transcript

## b. Trigger children's social interaction between different gender

Mainly by interviewing the class teachers, it shows children's social interaction between different gender was triggered. When playing the board game, children get used to play together and it helped boosting their long-term friendship. Moreover, children kept sharing their thoughts as the instructions on mission cards, they learnt to express their thoughts verbally. It is proved by the teachers that children had more verbal interaction with peers and met more friends (Table 7).

第二位幼兒	
研究人員：	參與這個研究後，你認為目標幼兒的社交行為有沒有改變？
老師：	參與這個研究後，她與同儕之間會有更多言語上的交流，並會幫助同儕告訴老師他們的想法。以往她較為冷酷，不太會理會身邊的人。上課的時候，她現在會主動分享自己的事情或想法，以往當別人不說話時，她也不會主動說話。
第三位幼兒	
研究人員：	參與這個研究後，你認為目標幼兒的社交行為有沒有改變？
老師：	參與研究後，他較為主動去分享自己的事情，較為勇敢地去與別人交流。
第四位幼兒	
研究人員：	參與這個研究後，你認為目標幼兒的社交行為有沒有改變？
老師：	他參與這個研究後，他較主動和其他人交談，比起以往結交了更多的朋友。

Table 7: Teacher interview transcript

More importantly, children have emerging preferences and beliefs pertaining to gender and it may affect their prosocial behavior (Eisenberg et al., 2015, as cited in Hay & Cook, 2007). Before joining the program, the teachers pointed out a boy only play with boys, however, he had tried to play with peers of different gender through the program, and this further triggers his social interaction with peers, especially with the girl (Table 8). Therefore, not only did the game "Social King" enhance children's interaction with peers, but it also triggered their interaction with different gender.

第五位幼兒	
研究人員：	你認為目標幼兒與同儕之間的關係如何？
老師：	他與男孩子的關係不錯，會主動與男孩子傾談和玩耍。
研究人員：	參與這個研究後，你認為目標幼兒的社交行為有沒有改變？
老師：	他以往主要和男孩子關係較好，只和 XXX（男孩子）做朋友，最近在不同活動中他較為主動去分享自己的事情，較為勇敢地去與別人交流，他亦有與其他小朋友有更多交流，例如主動找其他社交王的小朋友去玩教具，以往較害羞。

Table 8: Teacher interview transcript

### c. Enhance children's word recognition ability

When children were playing the board game "Social King", they kept reading the designated words from the mission cards, situation cards and even the board game template, so most of them could recognize designated words such as the social emotions, forward and backward when reading the cards by themselves.

Moreover, children's increased word recognition ability on social emotions is proved by the improvement in the post-test. 86% of the children failed to match all emotions without recognizing the emotion vocabulary in the pre-test (Figure 13) while all children could match all of them correctly with identifying the vocabulary in the post-test (Figure 14).

社交情緒發展前測分數紀錄	
幼兒名稱：	_____ 班級：K3 日期：6/2/2023
第一部分：( 2 / 4 )	
題目	分數
開心 (開心)	( 1 / 1 )
傷心 (傷心)	( 1 / 1 )
生氣 (生氣)	( 0 / 1 )
害怕 (害怕)	( 0 / 1 )

Figure 13: Children's word recognition performance in pre-test

社交情緒發展後測分數紀錄	
幼兒名稱：	_____ 班級：K3 日期：28/2/2023
第一部分：( 4 / 4 )	
題目	分數
開心 ✓	( 1 / 1 )
傷心 ✓	( 1 / 1 )
生氣 ✓	( 1 / 1 )
害怕 ✓	( 1 / 1 )

Figure 14: Children's word recognition performance in post-test

To conclude, there are some extra findings of the game "Social King" which are nurtured children's altruistic prosocial behavior, triggered their social interaction between different gender and even enhanced their word recognition ability.

### **Limitation**

There are some restrictions of this research because of the short research time, which is ten 30 minutes sessions and small sample size as only 7 K3 children participated in this research. Moreover, one of the class teachers is absent for 2 weeks, which is half of the research period, so the data may not be very comprehensive. Although the long-term effects of the board game could not be analyzed, the short-term outcomes of the board game were outstanding, so it worth to be adapted in the kindergarten.

### **Implication**

Firstly, this research shows that board game is important and beneficial to children's learning. Although it is difficult for children to learn, especially for recognizing words, this board game had proved to bring various benefits to children. Therefore, adding board game as a teaching material in kindergarten might help children's all-round development, and it even could help learners in different ages to learn different knowledge, skills and attitudes.

Secondly, this research shows that every child is unique and have different strengths. By comparing two children's performances before and during the program (Table 9), it showed that the child A who originally performed badly in classroom, had prosocial behavior during the program while the child B who has the best social performances before the program, had antisocial behavior during the program. Hence, it brings out a message of every child is unique and have different strengths, when a child does not perform well in the classroom, it never means that he could not perform well outside the classroom.

	Child A	Child B
Children's prosocial behavior questionnaire by class teachers before the program	Low marks	High marks
Pre-test before the program	Low marks	High marks
Teacher's interview before the program	The child cannot response to others in daily conversation.	The child has the best performance in the social interaction within the class.
Social behavior shown during the program	The child showed prosocial behavior in the program and she was the first child to help others for reading the cards.	The child showed antisocial behavior in the program such as he cried because he loses in the game and refused to exchange the piece with others.

Table 9 : Comparison of two children's performances

### Conclusion

This project uses a board game "Social King" to increase children's emotional awareness and promote children's compliant and altruistic prosocial behaviors, and further trigger their social interaction between different gender. More importantly, children's word recognition ability is enhanced. It is worth triggering children's social and emotional development nowadays as the impacts of the pandemic and under the integrated society, using a game to enhance their development is proved to be an antidote to this situation.

(2143 words)

## Reference

- Allgaier, K., Zettler, I., Wagner, W., Püttmann, S., & Trautwein, U. (2015). Honesty–humility in school: exploring main and interaction effects on secondary school students' antisocial and prosocial behavior. *Learning and Individual Differences, 43*, 211-217. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2015.08.005>
- Department of Health. (2021). *Feelings and connections matter: supporting social emotional development 3 to 5 years*. [https://www.fhs.gov.hk/english/health\\_info/child/30158.pdf](https://www.fhs.gov.hk/english/health_info/child/30158.pdf)
- Eisenberg, N., Eggum-Wilkens, N. D., & Spinrad, T. L. (2015). The Oxford Handbook of Prosocial Behavior. In D. A. Schroeder & W. G. Graziano (Eds.), *The development of prosocial behavior* (pp. 114-136). Oxford University Press.
- Fedorko, F. (2021). *Determination of prosocial behavior of preschool-aged children in the context of preschool education*. Palacký University Olomouc.
- Figueiredo, C. S., Sandre, P. C., Portugal, L. C. L., Oliveira, T. M., Chagas, L. S., Raony, I., Ferreira, E. S., Araujo, E. G., Santos, A. A., & Bomfim, P. O. (2021). COVID-19 pandemic impact on children and adolescents' mental health: Biological, environmental, and social factors. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry, 106*, 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.pnpbp.2020.110171>
- House, B. R., Henrich, J., Brosnan, S. F., & Silk, J. B. (2012). The ontogeny of human prosociality: behavioral experiments with children aged 3 to 8. *Evolution and Human Behavior, 33*(4), 291-308. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2011.10.007>

Newton, E. K., Thompson, R. A., & Goodman, M. (2016). Individual differences in toddlers' prosociality: experiences in early relationships explain variability in prosocial behavior. *Child Development*, 87(6), 1715-1726. <https://doi.org/10.1111/cdev.12631>

Shamrova, D. P., & Cummings, C. E. (2017). Participatory action research (PAR) with children and youth: An integrative review of methodology and PAR outcomes for participants, organizations, and communities. *Children and Youth Services Review*, 81, 400-412. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.08.022>

The Curriculum Development Council. (2017). *Kindergarten Education Curriculum Guide*. [https://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/major-level-of-edu/preprimary/ENG\\_KGECG\\_2017.pdf](https://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/major-level-of-edu/preprimary/ENG_KGECG_2017.pdf)

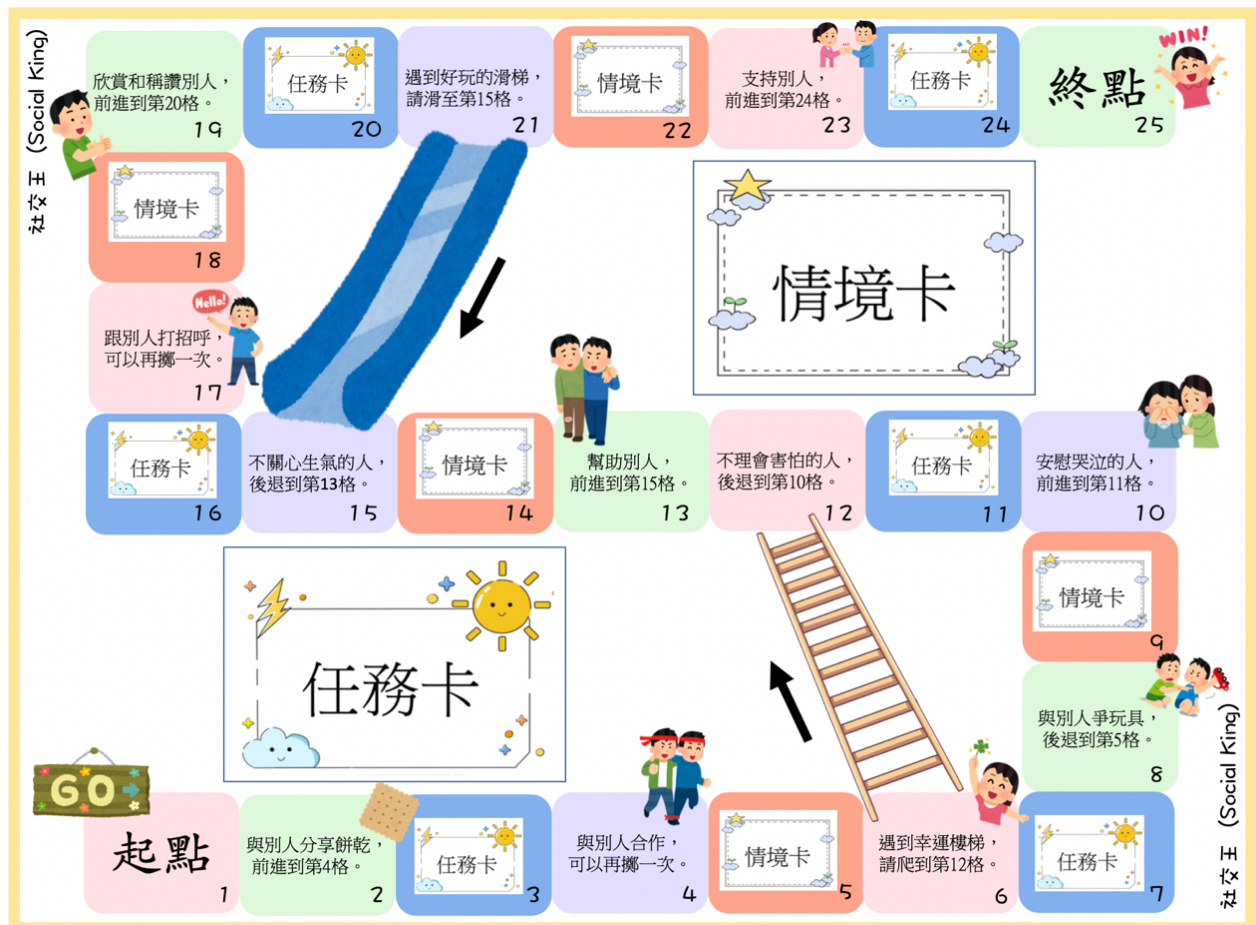
The Legislative Council. (2019). *Special educational needs*. <https://www.legco.gov.hk/research-publications/english/1819issh22-special-educational-needs-20190219-e.pdf>

Tsai, M. J. (2012). The effects of emotional learning on kindergartners' emotional understanding and emotion regulation: the effects of children's picture books. *Bulletin of Educational Psychology*, 44(1), 27-48. <https://doi.org/10.6251/BEP.20110704>

## Appendix 1: The game "Social King"

### a. "Social King" (社交王) board game templates

Players roll a dice to determine the steps that they move in each round, and they have to follow the instruction in each grid.





## 遊戲玩法

1. 玩家們先一人選一種顏色的棋子，並以猜拳決定順序。
2. 按順序擲骰子，從編號 1（起點）的格子開始，依照擲到的數字往前進。
  - 3.1 部份格子會有一些指示，如「前進到某格」或「後退到某格」，玩家需要按格上的指示前進或後退。
  - 3.2 部份格子會有一些指示，如「再擲一次」，玩家可以再擲一次骰子，依照擲到的數字往前進。
  - 3.3 部份格子會有一些指示，如「任務卡」或「情境卡」，玩家需要抽取相應的卡牌，並根據卡牌的指示完成不同的任務或因應不同的情境前進或後退。
  - 3.4 部份格子會有梯子，玩家可以往上爬到另一端的格子；部份格子會有滑梯，玩家需要退回滑梯尾部所在的那格。
- 4.1（難度一）快要走到編號 25（終點）的格子前，玩家只需擲到足夠數字前往終點格子便能獲得勝利，超出多少數字不用往後退幾格，最快到達終點的玩家勝出。
- 4.2（難度二）快要走到編號 25（終點）的格子前，玩家必須擲到剛好的數字才能到達終點獲得勝利，超出多少數字就要往後退幾格，最快到達終點的玩家勝出。
5. 以上玩法僅供參考，玩家們可以自行變化遊戲規則。

## Appendix 2: The cards of the game "Social King"

### a. Situation card

When a player arrives the designated grid, they need to draw a situation card. The cards would state others' feelings of your prosocial and antisocial behavior, you have to follow the instruction to move forward or backward.



### b. Mission card

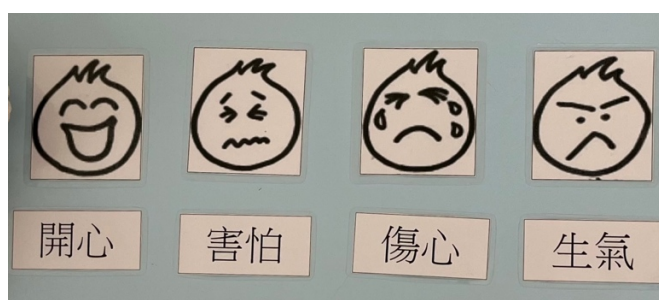
When a player arrives the designated grid, they need to draw a mission card. The cards would state the tasks for the players, and he has to finish the task by himself or with other players. Hence, both of them have chances to move forward.



### Appendix 3: Pre-and Post-test for children participant

#### a. Emotion Recognition Game

Children have to match the emotion picture cards with the word cards to ensure they know the meaning of different emotions and mark sheet would be provided. If they match 1 pair of picture and word cards correctly, they have one mark, otherwise no mark for that question.



#### b. Compliant Prosocial Behavior Test

Using vignette story to assess children's compliant prosocial behavior and emotional awareness and mark sheet would be provided. If they show compliant prosocial behavior, they have one mark, otherwise no mark for that question. Also, if they can say the acceptable feelings of others, they have one mark, otherwise no mark for that question.



c. The mark sheet for pre-and post-tests

**社交情緒發展前測分數紀錄**

幼兒名稱：                      班級： K3 日期： 6/2/2023

第一部分：( 2 / 4 )

題目	分數
開心 <u>😊</u>	( 1 / 1 )
傷心 <u>😢</u>	( 1 / 1 )
生氣 <u>😡</u>	( 0 / 1 )
害怕 <u>😱</u>	( 0 / 1 )

第二部分：( 12 / 15 )

題目	做出親社會行為	說出合理的感受	說出合理的感受
1. 分享積木給同學 <u>朱嘉軒</u>	✓ / X ( 0 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/生氣 ( 1 / 1 )
2. 借鉛筆給曾吵架的同學 <u>伍嘉寧 曾比花 邱用</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/生氣 ( 1 / 1 )
3. 幫助受傷的人 <u>邱嘉寧 邱保朋友</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/害怕 ( 0 / 1 )
4. 安慰害怕的同學 <u>朋友</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	害怕/傷心 ( 0 / 1 )
5. 關心生氣的同學 <u>伍嘉寧</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	生氣/傷心 ( 1 / 1 )

**社交情緒發展後測分數紀錄**

幼兒名稱：                      班級： K3 日期： 28/2/2023

第一部分：( 4 / 4 )

題目	分數
開心 ✓	( 1 / 1 )
傷心 ✓	( 1 / 1 )
生氣 ✓	( 1 / 1 )
害怕 ✓	( 1 / 1 )

第二部分：( 15 / 15 )

題目	做出親社會行為	說出合理的感受	說出合理的感受
1. 分享積木給同學 <u>伍嘉寧 開心</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/生氣 ( 1 / 1 )
2. 借鉛筆給曾吵架的同學 <u>伍嘉寧 曾比花 邱用</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/生氣 ( 1 / 1 )
3. 幫助受傷的人 <u>伍嘉寧 伍保心</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	傷心/害怕 ( 1 / 1 )
4. 安慰害怕的同學 <u>伍嘉寧 害怕</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	害怕/傷心 ( 1 / 1 )
5. 關心生氣的同學 <u>伍嘉寧 朋友</u>	✓ / X ( 1 / 1 )	開心 ( 1 / 1 )	生氣/傷心 ( 1 / 1 )

#### Appendix 4: Children's prosocial behavior questionnaire for class teacher

This questionnaire is used to assess the prosocial behaviors of pre-school-aged participants and the frequency of children showing different types of prosocial behaviors before and after playing the "Social King" game would be compared.

**社交情緒發展問卷**

幼兒名稱:                      班級: K3 日期: 6/2/2023

請按幼兒平日的行為表現，揀選最適合形容他/她的親社會行為。

**第一部分: 聽從的親社會行為 (compliant prosocial behavior)**

	完全不同意 (1)	不同意 (2)	同意 (3)	完全同意 (4)
1. 如果別人主動尋求幼兒幫忙時，他/她會幫助別人。			✓	
2. 如果別人主動請求，幼兒會與他人分享自己的知識、能力和物質的東西。		✓		
3. 如果別人主動請求，而那人曾傷害了幼兒（如吵架），他/她還會幫助或分享財物給那人。		✓		
4. 如果受傷的人請求幼兒幫助，他/她會嘗試幫助別人。		✓		
5. 如果正在哭泣的人找幼兒傾訴，幼兒會嘗試安慰別人。		✓		
6. 如果正在生氣的人找幼兒傾訴，幼兒會嘗試關心別人。		✓		

**第二部分: 主動的親社會行為 (altruistic prosocial behavior)**

	完全不同意 (1)	不同意 (2)	同意 (3)	完全同意 (4)
1. 即使沒有任何提示，幼兒也會主動去幫助別人。		✓		
2. 即使別人沒有請求，幼兒會主動與他人分享自己的知識、能力和物質的東西。		✓		
3. 即使別人沒有請求，而那人亦曾傷害了幼兒（如吵架），他/她還會主動幫助或分享財物給那人。		✓		
4. 如果有人受傷，幼兒會主動嘗試幫助別人。		✓		
5. 如果有人正在哭泣，幼兒會主動嘗試安慰別人。		✓		
6. 如果有人正在生氣，幼兒會主動嘗試關心別人。		✓		

## Appendix 5: Interview questions for class teacher

This interview is used to understand more about how the board game affects participants' prosocial behavior development.

### 社交情緒發展訪問

幼兒名稱：                      班級：   K3   日期：   28/2/2023  

1. 參與這個研究後，你認為目標幼兒的社交行為有沒有改變？
他變得更為主動和積極，例如最近當有小朋友未交齊功課，他會主動走過去提醒她，亦會幫助別人拿書出來蓋印，但他上學期並不會這樣做，就算他看到小朋友有需要幫忙也不會理會。
2. (引導問題) 你認為目標幼兒是否能了解別人的表情或感受？
他能夠了解別人的表情和感受。
3. (引導問題) 你認為目標幼兒與同儕之間的關係如何？
他不會主動和別人相處。
4. (引導問題) 你認為目標幼兒與同儕相處的時候，有甚麼困難？
4. 他有時會取笑同儕。
5. (引導問題) 你認為是甚麼原因導致目標幼兒有上述的社交行為？
他是獨生的，加上疫情關係，所以沒有與不同人相處的經驗。

## Appendix 6: Lesson Plan

### 前測

日期：6/2/2023 (星期一)

班別：K3

主題：桌上遊戲

副主題：社交情緒

人數：7

地點：課室

學習目的：

- 測試幼兒認讀四種情緒詞語（傷心、開心、生氣、害怕）
- 能完成社交情緒發展前測

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
前測活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (3 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒說：「早晨呀，小朋友！」，假裝他的朋友傳短訊給他。</li><li>2. 播放一段錄音（明明，今天爸爸媽媽買了一個新筆袋給我，哈哈[笑聲]），告訴幼兒他不知道他的朋友所表達的感受是甚麼，提問幼兒他朋友的感受是甚麼？（開心）</li><li>3. 稱讚幼兒嘗試理解他的朋友的感受，獎勵幼兒玩情緒認知圖卡配對遊戲《情緒對對碰》，已完成社交情緒發展前測的第一個部份。</li></ol></li><li>- 展開活動 (16 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示不同的情緒圖卡和字卡，介紹遊戲《情緒對對碰》玩法，老師會請幼兒把卡打亂，然後他們要把情緒圖卡和相應的字卡作配對，以看看幼兒對指定 4 種情緒（傷心、開心、生氣、害怕）樣子的認識。</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 一段錄音</li><li>- 情緒圖卡 </li></ul>

	<p>2. 老師不會說出情緒字卡上的字，測試幼兒對這 4 個情緒詞語的認知，以評估幼兒在接下來 8 節玩《社交王》桌上遊戲時對不同卡上的字詞認知能力。</p> <p>3. 稱讚幼兒很投入地玩《情緒對對碰》遊戲，再獎勵幼兒聽社交情景故事，已完成社交情緒發展前測的第二部份。</p> <p>4. 向幼兒讀出社交情景故事，並提問有關親社會行為的問題，以及故事人物的感受。</p> <p>5. 把幼兒的答案填寫在社交情緒發展前測分數記錄表上，並計算幼兒的分數。</p> <p>- 結束活動 (1 分鐘):</p> <p>1. 感謝幼兒參與社交情緒發展前測。</p>	<p>- 情緒字卡</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">傷心</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">生氣</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">開心</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">害怕</div> </div> <p>- 社交情緒發展前測分數記錄表</p> <p style="text-align: center;">社交情緒發展前測分數紀錄</p> <p>幼兒名稱：_____ 班級：_____ 日期：_____</p> <p>第一部分：( / 4)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>題目</th> <th>分數</th> </tr> <tr> <td>開心</td> <td>( / 1)</td> </tr> <tr> <td>傷心</td> <td>( / 1)</td> </tr> <tr> <td>生氣</td> <td>( / 1)</td> </tr> <tr> <td>害怕</td> <td>( / 1)</td> </tr> </table> <p>第二部分：( / 15)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>題目</th> <th>做出親社會行為</th> <th>說出合理的感受</th> <th>說出合理的感受</th> </tr> <tr> <td>1. 分享積木給同學</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>傷心生氣 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>2. 借鉛筆給曾吵架的同學</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>傷心生氣 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>3. 幫助受傷的人</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>傷心害怕 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>4. 安慰害怕的同學</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>害怕傷心 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>5. 關心生氣的同學</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>生氣傷心 ( / 1)</td> </tr> </table>	題目	分數	開心	( / 1)	傷心	( / 1)	生氣	( / 1)	害怕	( / 1)	題目	做出親社會行為	說出合理的感受	說出合理的感受	1. 分享積木給同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)	2. 借鉛筆給曾吵架的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)	3. 幫助受傷的人	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心害怕 ( / 1)	4. 安慰害怕的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	害怕傷心 ( / 1)	5. 關心生氣的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	生氣傷心 ( / 1)
題目	分數																																			
開心	( / 1)																																			
傷心	( / 1)																																			
生氣	( / 1)																																			
害怕	( / 1)																																			
題目	做出親社會行為	說出合理的感受	說出合理的感受																																	
1. 分享積木給同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)																																	
2. 借鉛筆給曾吵架的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)																																	
3. 幫助受傷的人	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心害怕 ( / 1)																																	
4. 安慰害怕的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	害怕傷心 ( / 1)																																	
5. 關心生氣的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	生氣傷心 ( / 1)																																	
教學評估																																				
<p>所有幼兒能完成社交情緒發展前測。在認讀四種情緒詞語方面，七位幼兒當中有六位幼兒未能完全認讀四種情緒詞語，所以他們未能完全成功為四種情緒詞語的字卡和圖卡進行配對。此外，在理解別人感受方面，七位幼兒當中有四位幼兒把行為誤以為感受，他們回答社交情景故事中人物的感受為哭泣，但哭泣是一種行為，並不是確實的感受。最後，在做出親社會行為方面，有五位幼兒在回答為何會做出親社會行為時（借鉛筆給曾吵架的同學）都是因為沒有鉛筆會給老師責罵，更有幼兒說會分享積木給同學是因為如果不分享，自己便沒有朋友。</p>																																				

## 8 節教學計劃

### 第一節教學計劃

日期：7/2/2023 (星期二)

班別：K3

主題：桌上遊戲


副主題：社交情緒

人數：7

地點：課室

學習目的：

- 理解如何與同儕合作完成社交任務
- 培養幼兒聽從的親社會行為
- 認識有關社交行為任務卡上的指示

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (3 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒說：「小朋友，今天是我的生日，所以媽媽送了一個桌上遊戲給我，不如我們一起來玩吧！」</li><li>2. 展示桌上遊戲「社交王」，告訴幼兒這個桌上遊戲有不同的卡片，邀請幼兒玩《齊齊做任務》學習當中的「任務卡」。</li></ol></li><li>- 展開活動 (15 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 把任務卡放在神秘袋內，讓幼兒猜猜有什麼任務。</li><li>2. 告訴幼兒《齊齊做任務》遊戲玩法是讓幼兒輪流出來抽任務卡，老師會協助他們讀出任務卡上的指示，令幼兒對任務卡有了初步的了解。</li><li>3. 提問幼兒自己一個能否完成所有任務？例</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 神秘袋</li></ul>

	<p>如：抽卡的玩家要成功與其他玩家擊掌一下。引導幼兒明白有些任務並不能一個人完成，他們要學習與同儕合作完成社交任務。</p> <p>4. 讓幼兒分享如何邀請別人一起進行社交任務，按幼兒能力給予協助他們與同儕完成社交任務。</p> <p>5. 若然幼兒能自行理解任務卡上的指示，老師會特別加以讚賞，從而正面鼓勵他們學習自行閱讀任務卡上的指示。</p> <p>- 結束活動 (2 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 展示任務卡，提問幼兒自己一個能否完成所有任務？</li> <li>2. 總結學習與同儕合作完成社交任務是很重要的。</li> <li>3. 讚賞幼兒今天專心地認識了任務卡上的指示。</li> </ol>	<p>- 任務卡</p> 
教學評估		
<p>幼兒認識了不同有關社交行為任務卡上的指示，更能理解如何與同儕合作完成社交任務。加上，幼兒願意與同儕合作完成社交任務，能培養幼兒聽從的親社會行為。</p>		

## 第二節教學計劃

日期：8/2/2023 (星期三)

班別：K3

主題：桌上遊戲



副主題：社交情緒


人數：7

地點：課室

學習目的：

- 能自行與同儕完成任務卡的社交行為任務
- 願意作出聽從的親社會行為
- 辨認有關社交行為任務卡上的指示

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (3 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示任務卡，提問幼兒還記得這些卡上的任務嗎？</li></ol></li><li>- 展開活動 (15 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 提問幼兒該如何邀請同儕合作完成任務卡的社交行為任務？與幼兒重溫相關的社交技巧。</li><li>2. 邀請幼兒玩《找找任務卡》的遊戲來學習自行辨認和完成任務卡的社交行為任務。</li><li>3. 展示「社交王」棋盤一，告訴幼兒遊戲玩法。老師已預先把任務卡藏在課室的不同地方，幼兒每次只能夠找出一張任務卡並回到座位上，最快找到任務卡並坐下的幼兒能先做任務。</li><li>4. 幼兒依照找到的任務卡，用上一節課堂學過的社交技巧自行邀請同儕完成相關社交</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 「社交王」棋盤一 </li><li>- 棋子</li><li>- 「社交王」頭帶 </li></ul>

	<p>行為任務。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>觀察幼兒是否願意作出聽從的親社會行為，從旁給予協助。</li> <li>展示「社交王」頭帶，告訴幼兒最快到達終點的格子的玩家便能成為社交王，能夠戴上「社交王」頭帶。</li> <li>老師不會讀出幼兒抽到的任務卡上的指示，亦不會引導幼兒與同儕完成任務，藉著幼兒在上一節課堂對任務卡有了初步的了解，這次學習自行辨認和完成任務卡的社交行為任務。</li> <li>若然幼兒未能自行辨認或完成任務卡的任務，老師會給予協助，但他們便不能獲得向前進的獎勵。</li> </ol> <p>- 結束活動 (2 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>展示任務卡，提問幼兒能否自行辨認和與同儕完成任務卡上的社交行為任務？</li> <li>讚賞幼兒今天能自行辨認和與同儕完成任務卡上的社交行為任務，並與幼兒總結與同儕合作是十分重要的。</li> </ol>	<p>- 任務卡</p> 
教學評估		
<p>幼兒能自行辨認有關社交行為任務卡上的指示，因而能自行與同儕完成任務卡的社交行為任務。加上，幼兒願意與同儕合作完成社交任務，能培養幼兒聽從的親社會行為。</p>		

### 第三節教學計劃

日期：14/2/2023 (星期二)

班別：K3

主題：桌上遊戲

副主題：社交情緒


人數：7

地點：課室

學習目的：

- 辨認 4 種社交情緒詞語（傷心、開心、生氣、害怕）
- 說出別人在不同社交情境下的感受

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (3 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒說：「小朋友，上次媽媽送那個桌上遊戲給我，原來入面還有情境卡，不如我們一起來看看吧！」。</li><li>2. 展示桌上遊戲「社交王」的情境卡，邀請幼兒玩《社交情境之星》學習別人在不同社交情境下的感受。</li></ol></li><li>- 展開活動 (15 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示 4 張社交情緒字卡，邀請幼兒做出相關的肢體動作，同時學習辨認這 4 種社交情緒的字卡。</li><li>2. 展示不同的社交情境卡，向幼兒讀出當中的情境卡。</li><li>3. 讓幼兒分組討論別人在不同情境下的感受。</li><li>4. 邀請幼兒出來做角色扮演，演繹不同的社</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 情緒字卡<ul style="list-style-type: none"><li>傷心</li><li>生氣</li><li>開心</li><li>害怕</li></ul></li></ul>

	<p>交情境。</p> <p>5. 引導幼兒明白並且說出別人在不同社交情境下的感受。</p> <p>- 結束活動 (2 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 展示 4 種社交情緒 (傷心、開心、生氣、害怕) 的字卡, 提問幼兒這些詞語分別代表什麼情緒?</li> <li>2. 讀出不同情境卡上的社交情境, 提問幼兒情境卡上的角色會有什麼感受?</li> <li>3. 讚賞幼兒今天專心地辨認 4 種社交情緒的字卡和說出別人在不同社交情境下的感受。</li> </ol>	<p>- 情境卡</p> 
教學評估		
幼兒能在角色扮演中辨認 4 種社交情緒詞語 (傷心、開心、生氣、害怕), 更能說出別人在不同社交情境下的感受。		

#### 第四節教學計劃

日期：15/2/2023 (星期三)

班別：K3

主題：桌上遊戲



副主題：社交情緒



人數：7

地點：課室

學習目的：

- 分辨不同社交情境下正面和負面的社交感受
- 說出聽從的親社會行為會令別人有正面的社交感受
- 辨認「前進」和「後退」

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (2 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示情境卡，提問幼兒還記得這些卡上的情境嗎？</li><li>2. 邀請幼兒玩《找找情境卡》的遊戲來學習自行辨認情境卡上的指示。</li></ol></li><li>- 展開活動 (15 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示「前進」和「後退」圖卡和字卡，告訴幼兒情境卡除了像任務卡向「前進」的指示外，還有「後退」的指示，先讓幼兒對「前進」和「後退」這兩個詞彙有初步的認識。</li><li>2. 與幼兒玩《老師話》遊戲，給予前進和後退的指示，讓幼兒練習辨認「前進」和「後退」。</li><li>3. 展示「社交王」棋盤一和「社交王」頭帶，告訴幼兒最快到達終點格子的玩家便</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 「社交王」棋盤一 </li><li>- 棋子</li><li>- 「社交王」頭帶 </li></ul>

	<p>能成為社交王，能夠戴上「社交王」頭帶。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>把情境卡貼在課室的不同地方，幼兒每次要按老師的指令（例如：請找出前進的情境卡/後退的情境卡/正面的社交感受/負面的社交感受）找出一張指定的情境卡，最快找到指定情境卡並坐下的幼兒能先移動棋子。</li> <li>展示情境卡，教導幼兒如何分辨不同的情境卡。（例如：請找出前進的情境卡/後退的情境卡/正面的社交感受/負面的社交感受）</li> <li>引導幼兒明白聽從的親社會行為會令別人有正面的社交感受。</li> <li>引導幼兒透過遊戲一步步熟習分辨不同社交情境下正面和負面的社交感受</li> <li>《找找情境卡》遊戲開始後，老師不會讀出幼兒找到的情境卡上的指示，藉著幼兒在上一節課堂對情境卡有了初步的了解，這次學習自行辨認情境卡上的指示。</li> <li>若然幼兒未能自行辨認情境卡上的指示，老師會給予協助，但他們便不能獲得向前進的獎勵。</li> </ol> <p>- 結束活動 (3 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>展示「前進」和「後退」的字卡，提問幼兒這兩個詞語分別代表什麼？</li> <li>展示情境卡，讀出不同的社交情境，提問幼兒他會有正面還是負面的社交感受？</li> </ol>	<p>- 情境卡</p>  <p>- 前進和後退圖卡 and 字卡</p> 
--	---	---

	<p>3. 提問幼兒聽從的親社會行為會令別人有正面還是負面的社交感受？</p> <p>4. 讚賞幼兒今天能自行辨認情境卡上的指示和學會分辨不同社交情境下正面和負面的社交感受。</p>	
教學評估		
<p>幼兒能分辨不同社交情境下正面和負面的社交感受，亦可以說出聽從的親社會行為會令別人有正面的社交感受。加上，幼兒按老師的指令去尋找卡片，可見他們能辨認「前進」和「後退」。</p>		

## 第五節教學計劃

日期：20/2/2023 (星期一)

班別：K3

主題：桌上遊戲



副主題：社交情緒

人數：7

地點：課室

學習目的：

- 培養幼兒聽從的親社會行為
- 重溫與同儕完成任務卡的社交行為任務的社交技巧
- 重溫別人在不同社交情境下的感受

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (3 分鐘):</li><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒讀出其中一個任務卡的指示，例如：「當抽卡的玩家成功分享一件令自己開心的事情，他可以前進 2 格。」提問幼兒還記得這屬於桌上遊戲「社交王」中什麼類別的卡？</li><li>2. 提問幼兒還記得任務卡有什麼其他指示？</li><li>3. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒讀出其中一個情境卡的指示，例如：「別人向你說想吃你的食物，然後你分享食物給他，因此他感到很開心，你可以前進 1 格。」提問幼兒還記得這屬於桌上遊戲「社交王」中什麼類別的卡？</li><li>4. 提問幼兒還記得情境卡有什麼其他指示？</li><li>5. 展示鯊魚手偶「明明」稱讚幼兒的記憶力很好，獎勵幼兒一同玩任務和情境卡的記憶力小遊戲《記憶小達人》。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 「社交王」棋盤一 </li><li>- 棋子</li></ul>

	<p>- 展開活動 (15 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 展示「社交王」棋盤一，介紹《記憶小達人》遊戲玩法，每一款的任務和情境卡都會有兩張，老師會把四款任務卡和四款情境卡（總共 16 張）蓋起並打亂，然後在桌上按 4x4 排好。</li> <li>2. 老師會從左至右、上至下逐一按順序打開卡片，與幼兒重溫卡上的指示，並讓幼兒記着不同卡的位置。</li> <li>3. 幼兒會以猜拳決定遊戲順序，他們每輪能夠揭開兩張卡片，若然兩張卡片是一樣的，他們便能讀出卡上的指示並且在棋盤上根據卡上指示或任務移動棋子。</li> <li>4. 當幼兒選中兩張相同的任務卡，他們需要練習社交技巧去邀請同儕完成任務，而其他同儕則能作出聽從的親社會行為，繼而培養幼兒聽從的親社會行為。</li> <li>5. 老師在當中會考考幼兒別人在不同社交情境下的感受，以重溫幼兒對別人感受的理解。</li> <li>6. 遊戲當中若然幼兒未能作出聽從的親社會行為，老師會引導他們從別人的感受方面考慮，鼓勵並且培養他們聽從的親社會行為。</li> </ol> <p>- 結束活動 (2 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓幼兒示範如何邀請別人完成社交行為任務。</li> </ol>	<p>- 任務卡</p>  <p>- 情境卡</p> 
--	--	---

	<p>2. 提問幼兒答應別人的請求（聽從的親社會行為），別人會有什麼感受？</p> <p>3. 讚賞幼兒今天能自行辨認卡上的指示。</p>	
教學評估		
<p>幼兒懂得讀出和做任務卡和情境卡的指示，可見他們能重溫與同儕完成任務卡的社交行為任務的社交技巧和別人在不同社交情境下的感受。加上，幼兒更協助他人找出相同的卡片，進一步培養幼兒聽從的親社會行為。</p>		

## 第六節教學計劃

日期：21/2/2023 (星期二)

班別：K3

主題：桌上遊戲



副主題：社交情緒

人數：7

地點：課室

學習目的：

- 培養幼兒聽從的親社會行為
- 重溫與同儕完成任務卡的社交行為任務的社交技巧
- 重溫別人在不同社交情境下的感受

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (3 分鐘):</li><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒讀出其中一個任務卡的指示，例如：「當抽卡的玩家可以成功與其他玩家擊掌一下，玩家們都可以前進 1 格。」提問幼兒還記得這屬於桌上遊戲「社交王」中什麼類別的卡？</li><li>2. 提問幼兒還記得任務卡有什麼其他指示？</li><li>3. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒讀出其中一個情境卡的指示，例如：「你看見別人害怕得哭了起來，但是你沒有理會他，因此他仍然感到很害怕，你需要後退 1 格。」提問幼兒還記得這屬於桌上遊戲「社交王」中什麼類別的卡？</li><li>4. 提問幼兒還記得情境卡有什麼其他指示？</li><li>5. 展示鯊魚手偶「明明」稱讚幼兒的記憶力很好，獎勵幼兒一同玩任務和情境卡的記憶力小遊戲《記憶小達人》。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 「社交王」棋盤一 </li><li>- 棋子</li></ul>

	<p>- 展開活動 (15 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 展示「社交王」棋盤一，告訴幼兒老師這次準備了其他任務和情境卡，與幼兒重溫《記憶小達人》遊戲玩法，每一款的任務和情境卡都會有兩張，老師會把四款任務卡和四款情境卡（總共 16 張）蓋起並打亂，然後在桌上按 4x4 排好。</li> <li>2. 展示「社交王」頭帶，告訴幼兒最快到達終點格子的玩家便能成為社交王，能夠戴上「社交王」頭帶。</li> <li>3. 當幼兒選中兩張相同的任務卡，他們需要練習社交技巧去邀請同儕完成任務，而其他同儕則能作出聽從的親社會行為，繼而培養幼兒聽從的親社會行為。</li> <li>4. 老師在當中會考考幼兒別人在不同社交情境下的感受，以重溫幼兒對別人感受的理解。</li> <li>5. 遊戲當中若然幼兒未能作出聽從的親社會行為，引導他們從別人的感受方面考慮，鼓勵並且培養他們聽從的親社會行為。</li> <li>6. 當幼兒掌握《記憶小達人》遊戲玩法後，加入更多卡來增加遊戲難度。</li> </ol> <p>- 結束活動 (2 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提問幼兒能否自行辨認任務卡和情境卡上的指示？</li> <li>2. 讚賞幼兒今天能自行辨認卡上的指示，並與幼兒總結遵守桌上遊戲規則是十分重要的。</li> </ol>	<p>- 「社交王」頭帶</p>  <p>- 任務卡</p> 
--	--	--

		<p>- 情境卡</p> 
教學評估		
<p>幼兒懂得讀出和做任務卡和情境卡的指示，可見他們能重溫與同儕完成任務卡的社交行為任務的社交技巧和別人在不同社交情境下的感受。加上，幼兒更協助他人找出相同的卡片，進一步培養幼兒聽從的親社會行為。</p>		

## 第七節教學計劃

日期：22/2/2023 (星期三)

班別：K3

主題：桌上遊戲

副主題：社交情緒

人數：7

地點：課室

學習目的：

- 認識「社交王」棋盤玩法
- 願意做出「社交王」桌上遊戲中相應的社交行為
- 重溫「社交王」桌上遊戲的任務和情境卡的指示

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (1 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒說：「你們已經學會了桌上遊戲「社交王」的任務和情境卡，你們真的很棒呀！現在就讓我們一起來玩「社交王」吧！」。</li></ol></li><li>- 展開活動 (17 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示「社交王」棋盤二，向幼兒介紹除了走到印有任務和情境卡的格子需要抽卡之外，有些格子還會有其他社交情景的指示（前進/後退/再擲一次）、「好玩滑梯」（後退）和「幸運樓梯」（前進）。</li><li>2. 幼兒會以猜拳決定遊戲順序，然後按順序擲骰子；告訴幼兒快要走到終點的格子前，只需擲到足夠數字前往終點格子便能獲得勝利，超出多少數字不用往後退幾格。</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 「社交王」棋盤二 </li><li>- 棋子</li><li>- 「社交王」頭帶 </li></ul>

	<p>3. 展示「社交王」頭帶，告訴幼兒最快到達終點格子的玩家便能成為社交王，能夠戴上「社交王」頭帶。</p> <p>4. 若然他們未能自行理解棋盤上的指示，老師會給予協助。</p> <p>5. 讓幼兒示範如何邀請同儕完成任務，鼓勵幼兒作出聽從的親社會行為。</p> <p>6. 老師在當中會考考幼兒別人在不同社交情境下的感受，以重溫幼兒對別人感受的理解。</p> <p>7. 遊戲當中若然幼兒未能作出聽從的親社會行為，引導他們從別人的感受方面考慮，鼓勵並且培養他們聽從的親社會行為。</p> <p>- 結束活動 (2 分鐘):</p> <p>1. 提問幼兒今天「社交王」棋盤新增了甚麼指示？</p> <p>2. 讚賞幼兒今天認識了「社交王」棋盤玩法和願意做出「社交王」桌上遊戲中相應的社交行為。</p>	<p>- 骰仔</p> <p>- 任務卡</p>  <p>- 情境卡</p> 
教學評估		
幼兒嘗試玩「社交王」，認識了「社交王」棋盤的玩法。加上，幼兒透過抽取任務和情境卡，他們讀出和願意做出指示，重溫了「社交王」桌上遊戲的任務和情境卡的指示。		

## 第八節教學計劃

日期：27/2/2023 (星期一)

班別：K3

主題：桌上遊戲

副主題：社交情緒



人數：7

地點：課室

學習目的：

- 熟習「社交王」棋盤玩法
- 自行遵守與同儕玩「社交王」桌上遊戲的規則
- 願意在玩「社交王」桌上遊戲時做出相應的社交行為

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
桌上遊戲活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (1 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒說：「你們已經學會了如何玩桌上遊戲「社交王」，你們真的很棒呀！現在就讓我們一起來玩挑戰版的「社交王」吧！」。</li></ol></li><li>- 展開活動 (17 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示「社交王」棋盤二，向幼兒重溫桌上遊戲「社交王」的遊戲玩法。</li><li>2. 告訴幼兒挑戰版的「社交王」有一項新規則，快要走到終點的格子前，玩家必須擲到剛好的數字才能到達終點獲得勝利，超出多少數字就要往後退幾格，最快到達終點的玩家勝出。</li><li>3. 告訴幼兒挑戰版的「社交王」除了以上的新規則，其他玩法與以往一樣。</li><li>4. 鼓勵幼兒自行理解棋盤上的指示，老師盡</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 「社交王」棋盤二 </li><li>- 棋子</li><li>- 「社交王」頭帶 </li></ul>

	<p>量不會給予協助。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>讓幼兒示範如何邀請同儕完成任務，鼓勵幼兒作出聽從的親社會行為。</li> <li>老師在當中會考考幼兒別人在不同社交情境下的感受，以重溫幼兒對別人感受的理解。</li> <li>遊戲當中若然幼兒未能作出聽從的親社會行為，引導他們從別人的感受方面考慮，鼓勵並且培養他們聽從的親社會行為。</li> </ol> <p>- 結束活動 (2 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>提問幼兒能否自行玩「社交王」桌上遊戲？</li> <li>讚賞幼兒熟習「社交王」棋盤玩法，所以能自行玩「社交王」桌上遊戲，亦願意做出「社交王」桌上遊戲中相應的社交行為。</li> </ol>	<p>- 骰仔</p> <p>- 任務卡</p>  <p>- 情境卡</p> 
教學評估		
<p>幼兒能自行按規則與同儕玩「社交王」桌上遊戲，可見他們已熟習「社交王」棋盤玩法。加上，透過「社交王」頭帶作獎勵，可見幼兒更願意在玩「社交王」桌上遊戲時做出相應的社交行為。</p>		

## 後測

日期：28/2/2023 (星期二)

班別：K3

主題：桌上遊戲

副主題：社交情緒

人數：7

地點：課室

學習目的：

- 能完成社交情緒發展後測
- 願意完成社交情緒發展後測

教學活動	教學步驟/內容	教學資源
後測活動 (20 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 引起動機 (3 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示鯊魚手偶「明明」向幼兒說：「早晨呀，小朋友！」，假裝他的朋友傳短訊給他。</li><li>2. 播放一段錄音（明明，我今天跌倒了，嗚嗚[哭聲]），告訴幼兒他不知道他的朋友所表達的感受是甚麼，提問幼兒他朋友的感受是甚麼（傷心）和他們會怎樣做？</li><li>3. 稱讚幼兒嘗試理解他的朋友的感受並作出相應的社交行為，獎勵幼兒玩情緒認知圖卡配對遊戲《情緒對對碰》，已完成社交情緒發展後測的第一個部份。</li></ol></li><li>- 展開活動 (16 分鐘):<ol style="list-style-type: none"><li>1. 展示不同的情緒圖卡和字卡，介紹遊戲《情緒對對碰》玩法，老師會請幼兒把卡打亂，然後他們要把情緒圖卡和相應的字卡作配對，以看看幼兒對指定 4 種情緒</li></ol></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 鯊魚手偶「明明」 </li><li>- 一段錄音</li><li>- 情緒圖卡 </li></ul>

	<p>(傷心、開心、生氣、害怕)樣子的認識。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>老師不會說出情緒字卡上的字，讓幼兒作配對以評估幼兒對指定4種情緒樣子和字詞的認識。</li> <li>稱讚幼兒很投入地玩《情緒對對碰》遊戲，再獎勵幼兒聽社交情景故事，已完成社交情緒發展後測的第二部份。</li> <li>向幼兒讀出社交情景故事，並提問有關親社會行為的問題，以及故事人物的感受。</li> <li>把幼兒的答案填寫在社交情緒發展後測分數記錄表上，並計算幼兒的分數。</li> </ol> <p>- 結束活動 (1 分鐘):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>贈送文具和貼紙禮物給幼兒，讚賞他們這10節課堂中投入玩「社交王」桌上遊戲。</li> </ol>	<p>- 情緒字卡</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px; text-align: center;">傷心</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px; text-align: center;">生氣</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px; text-align: center;">開心</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px; text-align: center;">害怕</div> <p>- 社交情緒發展後測分數記錄表</p> <p style="text-align: center;">社交情緒發展後測分數記錄</p> <p>幼兒名稱：_____ 班級：_____ 日期：_____</p> <p>第一部分：( / 4)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>題目</th> <th>分數</th> </tr> <tr> <td>開心</td> <td>( / 1)</td> </tr> <tr> <td>傷心</td> <td>( / 1)</td> </tr> <tr> <td>生氣</td> <td>( / 1)</td> </tr> <tr> <td>害怕</td> <td>( / 1)</td> </tr> </table> <p>第二部分：( / 15)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>題目</th> <th>做出親社會行為</th> <th>說出合理的感受</th> <th>說出合理的感受</th> </tr> <tr> <td>1. 分享積木給同學</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>傷心生氣 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>2. 借鉛筆給曾吵架的同學</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>傷心生氣 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>3. 幫助受傷的人</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>傷心害怕 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>4. 安慰害怕的同學</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>害怕傷心 ( / 1)</td> </tr> <tr> <td>5. 關心生氣的同学</td> <td>✓ / X ( / 1)</td> <td>開心 ( / 1)</td> <td>生氣傷心 ( / 1)</td> </tr> </table>	題目	分數	開心	( / 1)	傷心	( / 1)	生氣	( / 1)	害怕	( / 1)	題目	做出親社會行為	說出合理的感受	說出合理的感受	1. 分享積木給同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)	2. 借鉛筆給曾吵架的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)	3. 幫助受傷的人	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心害怕 ( / 1)	4. 安慰害怕的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	害怕傷心 ( / 1)	5. 關心生氣的同学	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	生氣傷心 ( / 1)
題目	分數																																			
開心	( / 1)																																			
傷心	( / 1)																																			
生氣	( / 1)																																			
害怕	( / 1)																																			
題目	做出親社會行為	說出合理的感受	說出合理的感受																																	
1. 分享積木給同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)																																	
2. 借鉛筆給曾吵架的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心生氣 ( / 1)																																	
3. 幫助受傷的人	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	傷心害怕 ( / 1)																																	
4. 安慰害怕的同學	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	害怕傷心 ( / 1)																																	
5. 關心生氣的同学	✓ / X ( / 1)	開心 ( / 1)	生氣傷心 ( / 1)																																	
教學評估																																				
所有幼兒均能完成社交情緒發展後測，並獲得更高的分數。																																				