

叮叮樂



導師指南

2021 年 11 月 第二版



社會福利署
Social Welfare Department

臨床心理服務科
中央心理輔助服務（成人服務）

◆ 目錄 ◆



介紹	1
導師與「叮叮樂空間」	2
教學模式	4
部件及用途	6
教學小組內容	12
(一) 學習階段	12
(二) 正式遊戲階段	19
活動檢討及進展評估	22
(一) 程序學習及社交情緒表現	22
(二) 使用記錄及玩家滿意度	27
「叮叮樂」成效評估及分析	31

快速索引

標準口頭提示一覽	20
提示內容增減表	21
表格 1「叮叮樂」玩家表現記錄表	22
表格 2 我喜歡的活動	27
玩家記錄表	29 – 30



4 介紹

「叮叮樂」是專為輕至中度智障人士設計的桌面群體遊戲。它能協助玩家繞過一些能力上的限制以享受群體遊戲的樂趣。遊戲過程有助促進玩家之間的社交互動，亦給予玩家一個發揮多種認知功能的機會。在我們過往的試驗中，玩家對「叮叮樂」的喜愛程度平均達 9.5 分（以 10 分為滿分）（詳見 P.27）。



「叮叮樂」的設計特色

- 「叮叮樂」的玩法和設計參考了一些歷久不衰的桌面遊戲，例如中國傳統麻雀、橋牌等，再加以試驗、調整和改良，讓它複雜得能帶來樂趣與挑戰性，亦簡單得能在合理時間內學懂。這複雜與簡單的平衡，使它能切合輕至中度智障人士的需要。
- 「叮叮樂」備有不同元素和部件，每個元素和部件皆經過實踐驗證來切合玩家需要。它們能協助玩家繞過在學習和記憶力、組織力、小肌靈活度等方面的困難，從而能較流暢地進行群體遊戲。遊戲過程讓玩家透過尊重共同規則、參與良性競爭、運用「朋友牌」、擔任「主持人」等機會來建立友誼和培養正面社交習慣。
- 在遊戲過程中，玩家需要發揮多種認知功能，包括：專注力、處理速度、資訊處理、組織、簡單計劃、手眼協調及衝動控制等。
- 隨著服務使用者熟習遊戲玩法，「叮叮樂」可融入單位的流程或日常活動選擇，而投放在教授遊戲的人力資源亦能減少。故此用在「叮叮樂」教學小組的時間，並非開支，而是投資。
- 為支援康復訓練和作檢討進度的用途，我們設計了不同的評估工具，用作收集玩家在情緒、社交、身心狀態、程序學習、認知功能等多方面的資料，為進一步研究奠下基礎。

「叮叮樂」由社會福利署臨床心理服務科 中央心理輔助服務（成人服務）研發

主要開發人員包括：前社會福利署臨床心理學家 洪凱揚、社會福利署臨床心理學家 鄧衣廷

（聯絡電話：23992399）

主要參與研發人員包括：香港中文大學臨床心理碩士實習生 陳凱琪 (2014)、陳緻韻 (2015)、黃思嘉 (2015)、莊萃菁 (2015)、潘穎欣 (2016)、鍾海寧 (2016)、鄭凱莉 (2016) 及 香港大學臨床心理碩士實習生 曾佩珊 (2014)、劉文涓 (2016)



導師與「叮叮樂空間」

「叮叮樂」全賴叮叮樂導師們親身實踐以下的理念和原則，營造出「叮叮樂空間」，否則大家玩的只是一款桌面遊戲，而非實踐真正的「叮叮樂」精神。



「叮叮樂空間」強調樂趣和滿足感，而非成就

- 「叮叮樂」導師最重要的工作，不是教懂每位玩家獨立完成遊戲，而是協助他們找到**自己的樂趣和角色**，並且享受其中。
- 「叮叮樂」導師的另一個重要工作，便是與玩家共同享受彼此相處的時光。透過正面的言語交流及共同創造的愉快氣氛，即使玩家最後對玩法一知半解，但卻跟我們或其他玩家建立了更深厚的友誼或累積了更多快樂的相處時光，這已經是最大的成功。
- 不論能力如何，每位玩家都有其值得肯定的地方。我們去留意其善良的用意及努力的嘗試，並指出這些值得肯定的地方，比留意到他有什麼可以改善更為重要。
- 叮叮樂雖然附帶評估工具，但這些工具並不是用作量度玩家達標與否的。它們是一個資料來源，協助我們更了解玩家的需要和獨特之處，從而建立更有效和個人化的互動與教學模式。

「叮叮樂空間」強調玩家的自主與自決

- 我們相信「訓練」只能提昇技能，唯有「尊重」才能使人真正成長。因此**玩家的自主與自決**，是「叮叮樂空間」的必要元素。
- 從玩家當天想不想參加遊戲，到如何處理手上的牌，以至到何時想停止參加，我們都尊重玩家的決定權。
- 即使玩家在遊戲中作出使自己難以勝出的決定，我們也只需提示如何獲得較大取勝機會，而不會取締他的決定。因為對玩家來說，自主與自決的經驗比勝利重要。

「遊戲」是人的基本需要

- 我們相信不論小孩或成人，「遊戲」是人的基本需要，而不是奢侈品。而在理想的情況下，基本需要可以在無條件或極簡單條件下被滿足，就如進食和休息一樣。在一般情況下，基本的遊戲時間都不應被剝奪。
- 享受遊戲有益於調節情緒，而良好的情緒則有助於增加人與人之間的合作和減少不必要的對抗。從這角度看，遊戲中的愉快經歷本身已是助人的良方。這比起透過給予及剝奪遊戲機會作為一種獎懲手段，更能帶來自然和人性化的「療效」。這人性化的相處和享受，正是我們在「叮叮樂空間」中追求的「療效」。

只有不適合人的遊戲，沒有不適合遊戲的人

- 此版本的「叮叮樂」可能跟某些玩家的興趣和能力特性不盡配合。例如當一名玩家在處理視覺訊息或程序記憶方面有特別困難，便可能會較難投入和享受遊戲過程。這絕不應歸咎於玩家的能力限制，只是此版本的「叮叮樂」未能貼近他的需要。在「叮叮樂空間」，我們的心態是為不同的人去探索適合他們的學習和遊戲方式，而不是要鍛練不同的人去迎合單一的遊戲規則。





教學模式

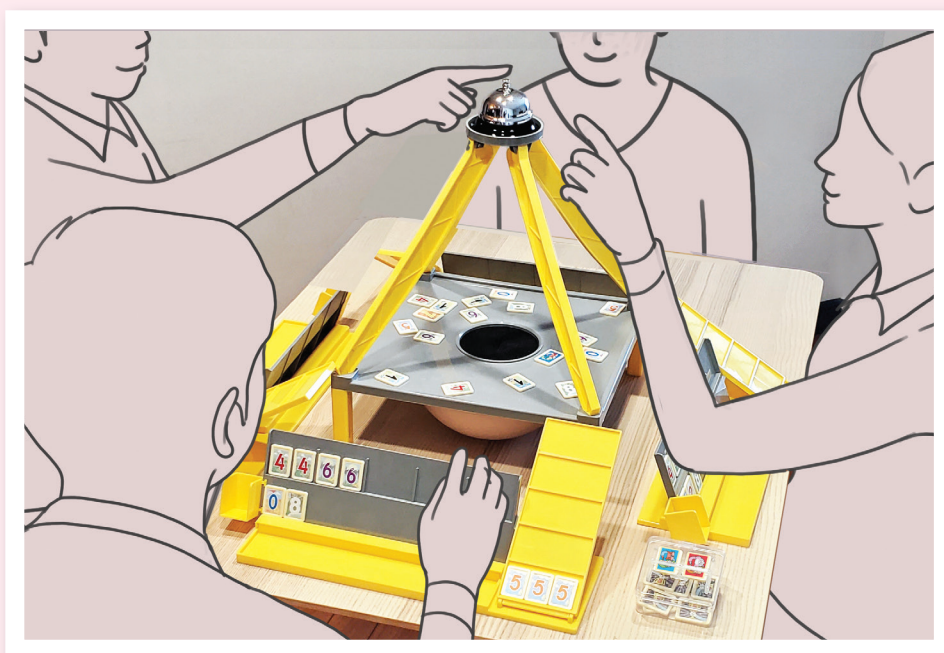
「叮叮樂」是一項 4 人桌面遊戲，但有不同方式讓更多人參與其中。例如：

- 可以多邀請 1 人來輪候，並在輪候期間擔任「主持人」。
- 可以 2 人 1 組來玩同一副牌，由 1 名能力較高的玩家支援 1 名能力稍遜的玩家，或 2 名各有所長的玩家一同分工合作。



固定教學小組

- 一般來說，我們建議為期 8 節的「叮叮樂」教學小組，每星期一至兩節，每節約 60-90 分鐘。8 節的練習能提供足夠時間讓不同能力水平的玩家掌握和熟習遊戲。視乎不同能力而定，有些玩家在數節之內已經可以完全獨立進行遊戲；有些玩家則可能持續難以掌握某個特定步驟，這時可以考慮讓他們與另一擅長該步驟的玩家組合起來解決問題。若果一些玩家經過 8 節後仍難掌握遊戲的基本原則，那可能反映此版本的「叮叮樂」並未切合他們的需要，導師可考慮替他們另覓更合適的活動。
- 理想的人手安排為每組由 2 名導師和約 4-6 名固定玩家組成，讓 1 名導師可以同時間指導不多於 2 位新手玩家。這做法可讓導師較容易和較有系統地掌握每位玩家的進度。
- 一般來說，不論日間還是住宿服務單位，固定教學小組皆能切合單位的日常流程。



公開小組

- 除了上述固定教學小組，單位亦可考慮舉行公開小組。即固定在每周的某一或數天舉行「叮叮樂」小組，讓有興趣的服務使用者自由參與。理想的做法為先建立一群較熟手的玩家，令每局遊戲均有熟手和新手玩家一同進行。這樣導師可以集中指導新手玩家，熟手玩家亦可以協助指導和帶動氣氛。
 - 公開小組上軌道後，所需的導師數目自可較固定教學小組少。當玩家開始能獨立進行遊戲，導師便只需偶爾觀察和提點。如果玩家們已經熟習並能獨立進行遊戲，即使同時有 2 至 3 桌遊戲，也只需 1 名導師協助。
 - 一般來說，公開小組比較容易融入住宿服務單位的日常流程。但無論是日間服務或住宿服務，單位長遠也可考慮舉行公開小組。雖然公開小組的安排會較難有系統地掌握玩家的個別進度和狀況，但公開小組亦有其好處，例如可以鼓勵已熟悉遊戲的玩家協助指導未熟悉遊戲的玩家，實踐互助精神並建立友誼，同時可以訓練已熟悉遊戲的玩家的耐性。另外亦可讓玩家邀請朋友來參加遊戲，既可增加朋友間的活動選擇，亦讓不同服務使用者組合一起進行遊戲，擴闊社交圈子。公開小組十分有助於在單位內建立氣氛，引起更多服務使用者的興趣。
- ★單位可以考慮先舉行數次 8 節固定教學小組，讓一部分服務使用者先熟悉遊戲玩法，亦讓導師在較少旁務的情況下累積指導經驗，其後再舉行公開小組，讓氣氛在單位內擴展。





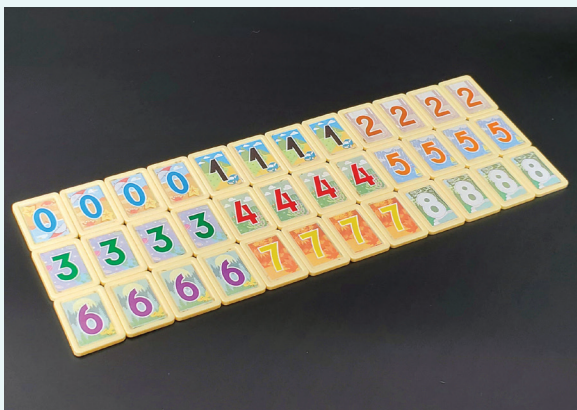
部件及用途

部件列表

1. 數字牌	144 隻	7. 台面	1 個
2. 圖案牌	144 隻	8. 叮叮塔	1 個
3. 朋友牌	4 隻	9. 叮叮	1 個
4. 獎牌	28 隻	10. 三合一牌具	4 個
5. 牌盤	1 個	11. 主持盒	1 個
6. 洗牌袋	1 個		

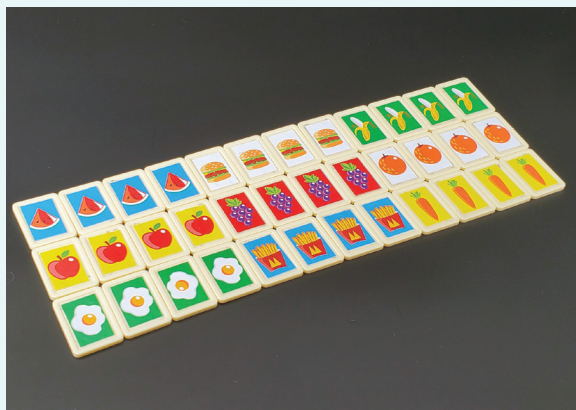
部件用途

1. 數字牌



- 由「0」至「8」數字組成，每款數字有 16 隻，共 144 隻。
- 每款數字牌的設計各有不同，以協助對數字形狀不敏感的玩家辨別和配對。

2. 圖案牌



- 由 9 款圖案組成，每款圖案有 16 隻，共 144 隻。
- 用以取代數字牌，協助對辨認數字有困難的玩家參與遊戲。

3. 朋友牌



- 共有 2 款，每款 2 隻，共 4 隻。



- 每款有 1 隻放置於牌盤中，每款的另 1 隻則放在主持盒。

- 「朋友牌」能在遊戲過程中造就不少正面社交互動。當一位玩家抽中一款「朋友牌」，主持人便應將主持盒內同款的「朋友牌」給予該玩家。該玩家可以選擇另一位玩家成為該局的朋友，組成聯盟。當一位玩家勝出，他的「朋友牌」盟友也會因此在該局獲勝。



- 玩家抽到「朋友牌」後，建議放在牌具最下層，切勿與數字 / 圖案牌混在一起。

4. 獎牌



- 共有 28 枚。
- 每當一位玩家或其朋友勝出時，兩人均可取得一枚獎牌，以記錄該局勝利。

5/6. 牌盤及洗牌袋

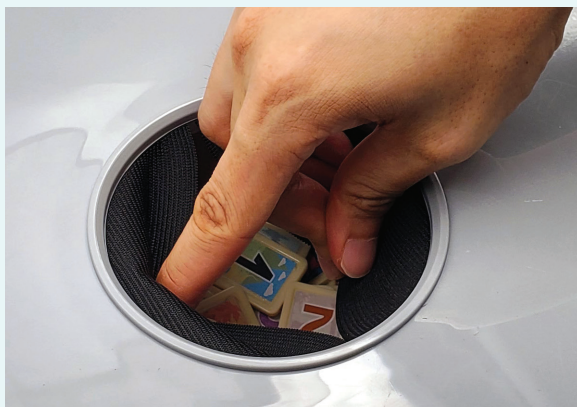


- 牌盤用作放置 144 隻數字牌 / 圖案牌及 2 隻不同顏色之「朋友牌」，放於台面正中的洞下讓玩家抽牌。



- 於每局完結後，玩家們需將所有數字牌 / 圖案牌及 2 隻不同顏色之「朋友牌」放回洗牌袋中，並將洗牌袋傳給每一位玩家搖勻，讓玩家們愉快地將牌混合，其後再將所有牌倒回牌盤以開始下一局。

7/8. 台面及叮叮塔



- 台面正中有一用彈性物料遮蓋的洞，以避免玩家在下方放置的牌盤抽牌時看見牌面。



- 台面的其他空間讓玩家放置打出的棄牌。玩家打出的牌必須數字 / 圖案面向上，讓其他玩家看到。

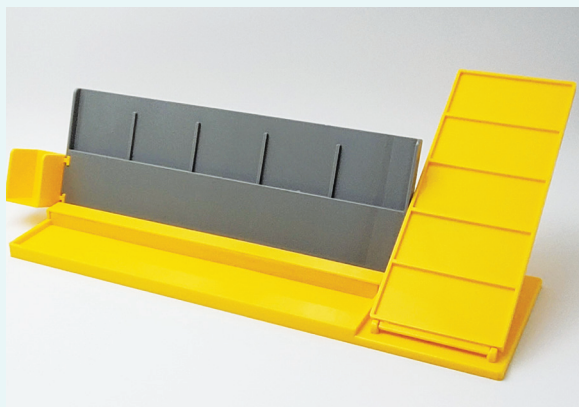


- 遊戲期間，台面與叮叮塔須一直保持組合狀態（見左上圖）。收納時可分拆以節省空間（見右上圖）。

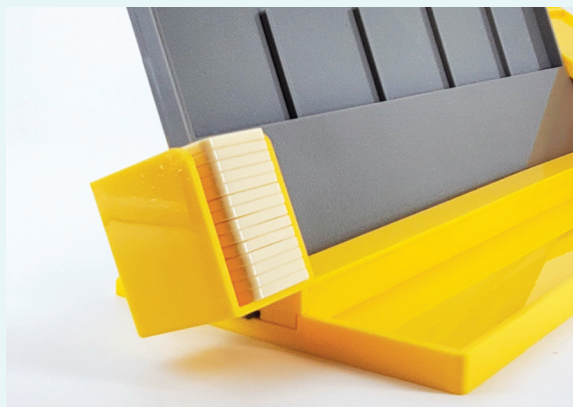
9. 叮叮

- 放於叮叮塔頂部，作「奪牌」之用（詳見 P.14「學習階段二」）。
- 玩家在勝出時，導師可鼓勵玩家連按數下叮叮以宣佈和慶祝勝利。

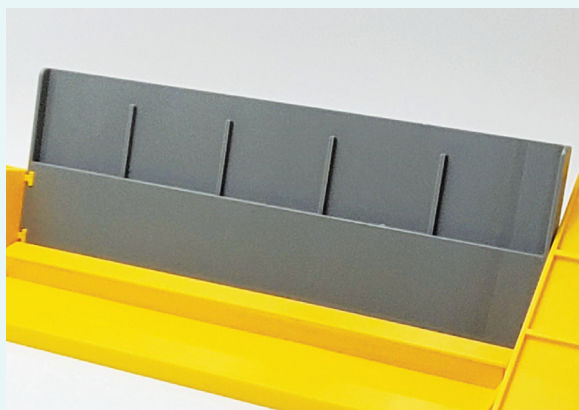
10. 三合一牌具



- 三合一牌具由「儲牌器」、「排牌板」及「橋」組合而成（左至右）。此牌具用作協助玩家組織手上的牌。



- 「儲牌器」的高度剛好能容納 14 隻牌，它用於協助玩家在開局時儲齊 14 隻牌。注意「朋友牌」及之前獲得的獎牌不應放置其中，如發現玩家把「朋友牌」/「獎牌」算在開局時的 14 隻之內，則須於開局前補抽相應數量的數字牌或圖案牌，以確保有 14 隻數字牌 / 圖案牌來開局。



- 「排牌板」分上下兩層，上層分 5 格（每格可容納 2 隻牌），下層無分隔。下層用作放置單獨的牌。上層則放已成對的牌。



- 「橋」分5節，每節可容納3隻牌，用作放置已湊成3隻相同（即一組）的數字／圖案牌。把3隻一樣的牌放在橋上稱為「上橋」。「上橋」的次序是由下而上。當整條橋砌滿（即5組、每組3隻一樣的牌），該玩家便勝出遊戲。

11. 主持盒



- 主持盒由主持人保管。盒內放置 28 枚獎牌及 2 隻不同顏色的「朋友牌」。盒面的位置供遊戲期間放置「朋友牌」之用。
- 每局完結時，主持人負責將「朋友牌」還原：把兩隻不同顏色的「朋友牌」（一隻藍底圖案及一隻紅底圖案）分別放置於牌盤內和主持盒上。



教學小組內容

「叮叮樂」的主要學習為數字牌 / 圖案牌的配對。當一位玩家把手上的牌湊成五組（每組 3 隻一樣的牌）時便勝出遊戲。導師應盡量運用標準的教學和提示方式，以協助玩家掌握遊戲規則和運用部件。

一、學習階段

（一般可在第 1 至 2 節內完成）

學習階段一：輪流抽牌

學習重點：

1. 沿順時針輪流抽牌。
2. 將一樣的牌保留並將兩隻一樣的牌放到排牌板上層 / 將三隻一樣的牌放上橋。
3. 每次抽一張牌後必須打出一張牌，而這張牌一般是用不著的單丁牌，玩家需維持手上的牌的數目不變（除非是致勝的一著）。

遊戲開始前準備：

- 建議人數：4 至 6 名玩家，2 名導師。
每名導師分別指導 2 名玩家。如玩家多於 4 名，可安排 2 人一組。
- 所需的數字牌：開首為 0-2，其後增加難度則用 0-4 或
所需的圖案牌：開首為三款，其後增加難度則用五款
- 先嘗試運用數字牌。確認所有玩家都能辨認數字牌（0-8）及將一樣的數字牌放在一起。
如玩家未能完成以上步驟，導師應考慮使用圖案牌代替數字牌，並確認所有玩家都能將一樣的圖案牌放在一起。

流程：

- ① 遊戲開始時，抽牌盤裡只放置 0-2 的數字牌或三款圖案牌。
- ② 每組先抽兩隻牌。
 - 如兩隻牌不一樣，靠左邊把牌放於排牌板下層（如圖 1）。
 - 如兩隻牌一樣，靠左邊把該對牌放到排牌板上層格內（如圖 2），兩隻一樣放上格。

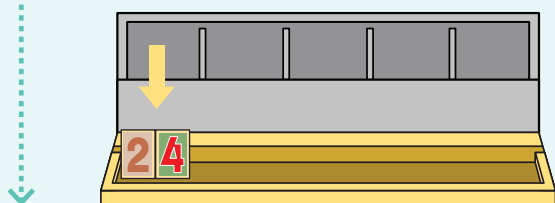


圖 1

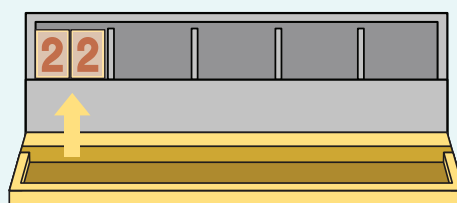


圖 2

- ③ 每組沿順時針輪流抽牌，每次抽一張。
- 如果抽到的牌和排牌板上其中一張牌一樣，該把新牌保留，**有一樣就加落去**，並將該對牌放到排牌板上層的格內（如圖 2），**兩隻一樣放上格**，後將排牌板下層的一張單丁牌丟棄，放置於台面上讓大家看見，**揀番一隻打出去**。
 - 如果抽到的牌和排牌板上的舊牌不一樣，則可丟棄任何一隻單丁牌，**冇一樣就打出去**。
- ④ 繼續輪流抽牌，直至其中一組玩家湊夠三隻一樣的牌（即構成「**一組**」）並將該組合放置於橋上（「**上橋**」）便謂之勝出（如圖 3），**三隻一樣放上橋**。

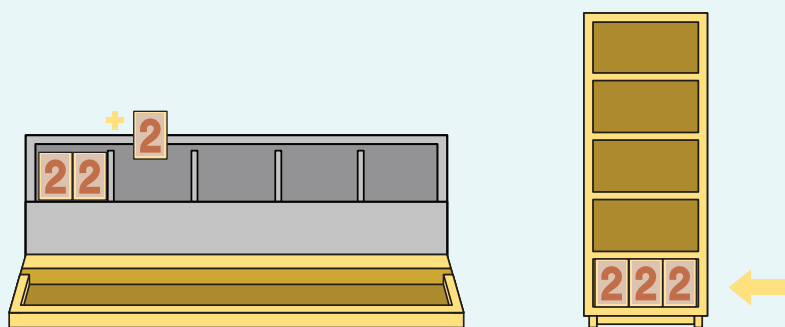


圖 3

- ⑤ 勝出者獲得獎牌一枚。
- ⑥ 將所有牌放回洗牌袋，讓所有玩家輪流洗牌後再開始下一回合。

★ 為增加難度，每組可以於下一回合開始時轉為**抽五張牌**，即須湊齊兩組牌於橋上（共六張牌）才能勝出。開始時抽牌盤裡的數字牌亦由只有 0-2（三款圖案牌）增加到有 0-4（五款圖案牌）。

提示：

- 留意玩家的興趣與學習動機，適當時可以營造氣氛（如「唔知中唔中呢？」，「唔知今次邊個贏呢？」來引起期待），亦可多用鼓勵（例：「你做得很好」，「如果這樣做就更好了」）。
- 多重覆和貫徹運用標準口頭提示：**有一樣就加落去**，**冇一樣就打出去**，**三隻一樣放上橋**，**揀番一隻打出去**。這些標準提示對玩家的進展和評估有重要作用（詳見 P. 20「標準口頭提示」）。
- 學習階段時可鼓勵二人一組的玩家輪流抽牌或做決定，或者一起做決定。
- 可鼓勵玩家適時互相提醒抽牌或其他遊戲規則，但要按個別玩家步伐而定，不要讓其他玩家過早給其提示而造成壓力。

學習階段二：「奪牌」/「叮」及朋友牌

學習重點：

1. 掌握「奪牌」/「叮」要訣：辨認到自己所需的牌、並留心其他玩家**剛剛**打出的牌。
2. 奪牌前要「叮」（按鈴）。
3. 上橋後將一隻牌打出，一般是用不著的單丁牌，但如果全部牌都已成雙，便需要拆散其中一對並打出一隻。
4. 每次有按鈴的情況出現後繼續依照順序抽牌。
5. 學習到奪牌過程「手快有手慢冇」（不論是抽牌者和奪牌者之間或是不同奪牌者之間亦須鬥快）。
6. 認識「朋友牌」和聯盟概念。

遊戲開始前準備：

- 所需的數字牌：開首為 0-4，其後增加難度則用 0-6 或
- 所需的圖案牌：開首為五款，其後增加難度則用七款

流程：

- ① 承接學習階段一，先由抽**五張牌**開始遊戲。
- ② 當玩家熟習遊戲後，介紹「奪牌」/「叮」規則（按鈴），讓每位玩家嘗試一下練習按鈴。
- ③ 每組須細心留意他人剛打出的牌，如果該牌能夠和自己排牌板上層的一對牌湊成一組（三張數字牌一樣），則可進行奪牌，玩家須盡快按鈴，然後將該組牌放上橋（如圖 4），**拎牌之前記得叮**，**三隻一樣放上橋**。
 - 留意只有**剛剛**被打出的牌才能被奪取。
 - 如欲奪牌則**必須在下一組抽牌前**按鈴，否則就會喪失奪牌機會。
 - 如有多於一位玩家奪牌，則以最先按鈴的玩家為成功奪牌者。

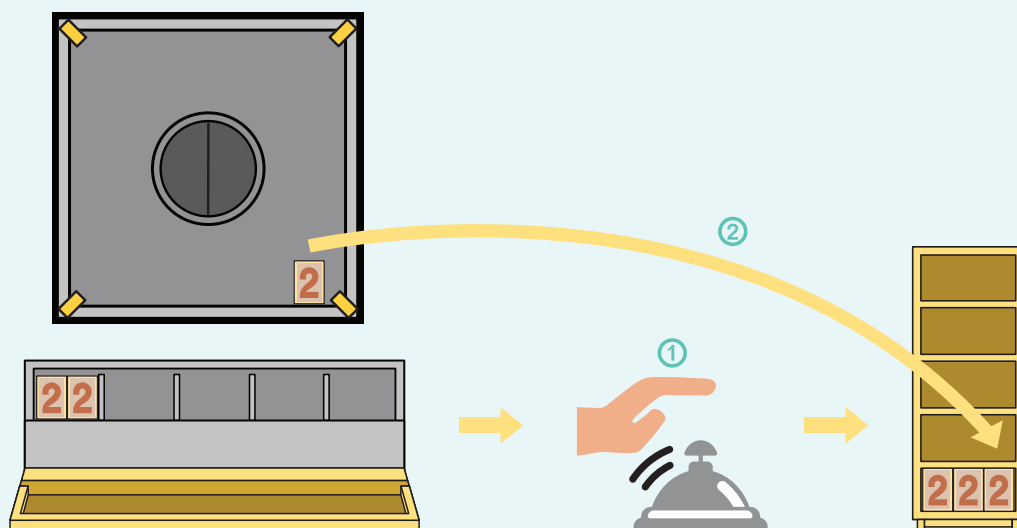


圖 4

- ④ 上橋後將排牌板下層一張用不著的單丁牌丟棄，放在台面上面讓大家看見，
 揀番一隻打出去。
- ⑤ 橋上湊齊兩組牌便能勝出。
- ⑥ 勝出者可獲得獎牌一枚。
- ⑦ 如未湊齊兩組牌，遊戲繼續。奪牌者**打出牌後**，由奪牌者左方玩家接著抽牌。

★為增加難度，每組可以於遊戲開始時轉為抽**八張牌**，亦即須湊齊三組（共九張牌）才能勝出（開始時抽牌盤裡的數字牌亦由「0-4」增加到有「0-6」或七款圖案牌）。

★**介紹「朋友牌」**：當玩家熟習「奪牌」/「叮」規則後，將兩張不同顏色的「朋友牌」加入抽牌盤內，若玩家抽到「朋友牌」，主持人便會給予另一張同款的「朋友牌」給該玩家，並不須補抽數字牌。該玩家可以從玩家中揀選一位朋友，並給予一張「朋友牌」作記認。如果玩家同時擁有兩張「朋友牌」，他便可以從玩家中揀選兩位朋友，組成聯盟。當「朋友聯盟」其中一組勝出，朋友亦同樣獲勝（各得獎牌一枚）。

學習階段三：輪流抽牌

學習重點：

1. 認識及使用「儲牌器」。
2. 學習到如開局前抽到「朋友牌」，則須補抽相應數量的數字牌。
3. 學習成為「主持人」。

遊戲開始前準備：

- 所需的數字牌或圖案牌：「0-8」數字牌 **或** 九款圖案牌
- 介紹「儲牌器」方便玩家儲牌，讓每組嘗試用儲牌器砌好自己的十四張牌。

流程：

整理數字牌

- ① 用儲牌器儲齊十四張牌。如玩家於開局前抽到「朋友牌」，則須補抽相應數量的數字牌，以確保有 14 隻數字牌來開局（詳見 P.10 「三合一牌具」）。
- ② 把牌整理好放在排牌板及橋上，**兩隻一樣放上格**，**三隻一樣放上橋**。
- ③ 導師在需要時提供回饋及指導。

開始遊戲：

- ① 由主持人（先由導師擔任）決定哪位玩家開始抽牌。
- ② 玩家按順時針方向輪流抽牌，並恰當地整理自己的牌，**兩隻一樣放上格**，**三隻一樣放上橋**。
 揀番一隻打出去，**右一樣就打出去**。

③ 玩家適時奪牌，**拎牌之前記得叮**，**三隻一樣放上橋**。

④ 導師在玩家練習奪牌時，盡量強調速度的重要性（「手快有手慢冇」），並鼓勵適量競爭，以提升玩家集中力及反應速度。

⑤ 橋上湊齊五組牌便能勝出。

⑥ 勝出者可獲得獎牌一枚。

⑦ 在一局完結後，可按照訓練目標來決定用以下哪個方法讓新玩家參與下一局：

- 玩家們自行商量誰退下來讓新玩家參與。
- 橋上最少組合的玩家（輸的玩家）退下來，讓新玩家參與：此安排能營造一個競爭性較強的遊戲環境，讓輸的玩家學習接受失敗，但要避免令玩家挫敗感太大或競爭氣氛太激烈。
- 贏的玩家退下來，讓新玩家參與：此安排能營造一個共融互相分享的遊戲環境，讓贏的玩家學習分享，把這個「玩得開心」的機會讓給其他人。

★介紹「朋友牌」：當一些玩家熟習遊戲玩法後，協助他們充當「主持」角色。每位玩家可輪流擔任主持。

- 負責派發「朋友牌」，即是在遊戲開始前問眾玩家誰有「朋友牌」和留意遊戲過程中誰抽到「朋友牌」（例如主持可問：『有冇人有「朋友牌」？』『係咩色？』）
- 負責決定哪一位玩家開始抽牌
- 負責提示遊戲規則和主持大局
- 負責在一局遊戲完結後收回「朋友牌」和派發獎牌



學習階段的指導技巧

主要策略：透過不斷調整的「恰度挑戰」來製造成功經驗

1. 協助玩家集中注意力在當下需要處理的細節上（例：提示玩家眼看什麼地方）。
2. 簡化當下要做的決定到玩家可處理的程度（例：「呢到有冇一隻同你手上嘅一樣？」「佢剛打左隻「2」，你睇吓你上格有冇兩隻「2」？」）
3. 導師應盡量運用**標準口頭提示**來指導玩家。標準口頭提示可按玩家的熟習程度做出調整。（請參考 P.21「提示內容增減表」）
4. 在玩家決定後提供指導，包括
 - 肯定他已理解到或做到的事情（例：「你知道要留意人哋剛剛打咩，非常好！」）
 - 他的做法和遊戲要求的出入（例：「不過你自己要有兩隻一樣先可以“叮”。」）

- 他下次如何可以做到遊戲要求，並盡量確定他在下一個同樣情況下可以有空間改正剛才的做法（例：「下次你留意自己上格有咩牌係一對嘅，好似呢對同呢對，人哋一打呢隻，你叮就得喇。」）
5. 保持耐性及給予肯定，容讓玩家以自己的步伐去學習。

其他重要指導技巧

1. 暫停和重演

- * 創造玩家成功執行遊戲要求的經驗，以深化學習。
 - 例：伸手去奪牌但沒有按鈴時，可以利用暫停和重演去幫助玩家重新執行正確程序，以增強程序記憶。
 - 例：鬥快奪牌（或抽牌）時，玩家們猶豫不決或過份禮讓—可以利用暫停和重演去重申該情況如何能邁向勝利，並強調「手快有手慢冇」，以提升玩家專注力及反應速度。

2. 協助玩家保持適當身心狀態與投入度

- * 當玩家投入度太低（沒有勝利的動機、顯得不專注），便可能需要導師的激勵。
 - 替他著緊（抽不中時替他嘆息、抽中時替他高興，「我哋都要叮番次先得！」）
 - 對下一步（可能有進展）表示期待（「唔知中唔中呢？」、「唔知佢抽咗咩呢？」）
 - 與玩家一同享受於遊戲之中
- * 當玩家太過興奮 / 激動（過於希望得到勝利、顯得衝動或太緊張），便可能需要導師的調節。
 - 「不要緊，還有很多機會。」
 - 「慢慢來，想清楚才決定。」
 - 「別擔心，你做得很好。」
 - 有些玩家可能會因為太緊張或害怕犯錯而顯得被動和猶豫。這情況應該予以安撫和調節，切勿因其表現看似未投入而加以激勵，否則可能給予他更多於事無補的壓力。協助玩家保持在合適的投入度，便可讓他們處於最佳學習狀態和獲得更多成功經驗。

3. 特別任務

- * 針對玩家未如理想的事項而在遊戲期間設定特別任務。
 - 例：明確地要求玩家留意和說出他人剛剛打出的牌。
 - 例：明確地要求玩家記著輪流的次序和說出輪到誰人抽牌。
- * 與別人合作，提供友善提醒或指導。



4. 處理刻意違規

- * 有時候，一些玩家可能因為太渴望勝利而作出違反基本規則的行動，例如：於抽牌時偷看或在自己只有一隻相同牌時仍堅持「奪牌」，以至令大家不能公平進行遊戲。
- * 這時候，導師可以：
 - 先反映他爭取勝利的希望
 - 提醒他基本的規則
 - 指示他合乎規則的行動
- * 如果玩家仍然堅持違規的行動，導師可以：
 - 邀請其他玩家暫停遊戲，詢問他們對該違規行動的看法和感受
 - 詢問他們是否願意與作出違規行動的玩家繼續遊戲，以及怎樣才會樂意與他繼續遊戲
 - 給予該玩家時間去考慮和作出決定
- * 如果該玩家仍然堅持違規以至該局遊戲無法繼續，則可以與其他玩家商討如何重啟另一局遊戲。
- * 只要玩家願意選擇尊重基本規則，就可以獲得機會重新投入遊戲。

二、正式遊戲階段

- 此階段所需的配件和遊戲流程與「學習階段三：整合練習」相同。
- 然而，這階段所運用的指導技巧與學習階段並不相同。

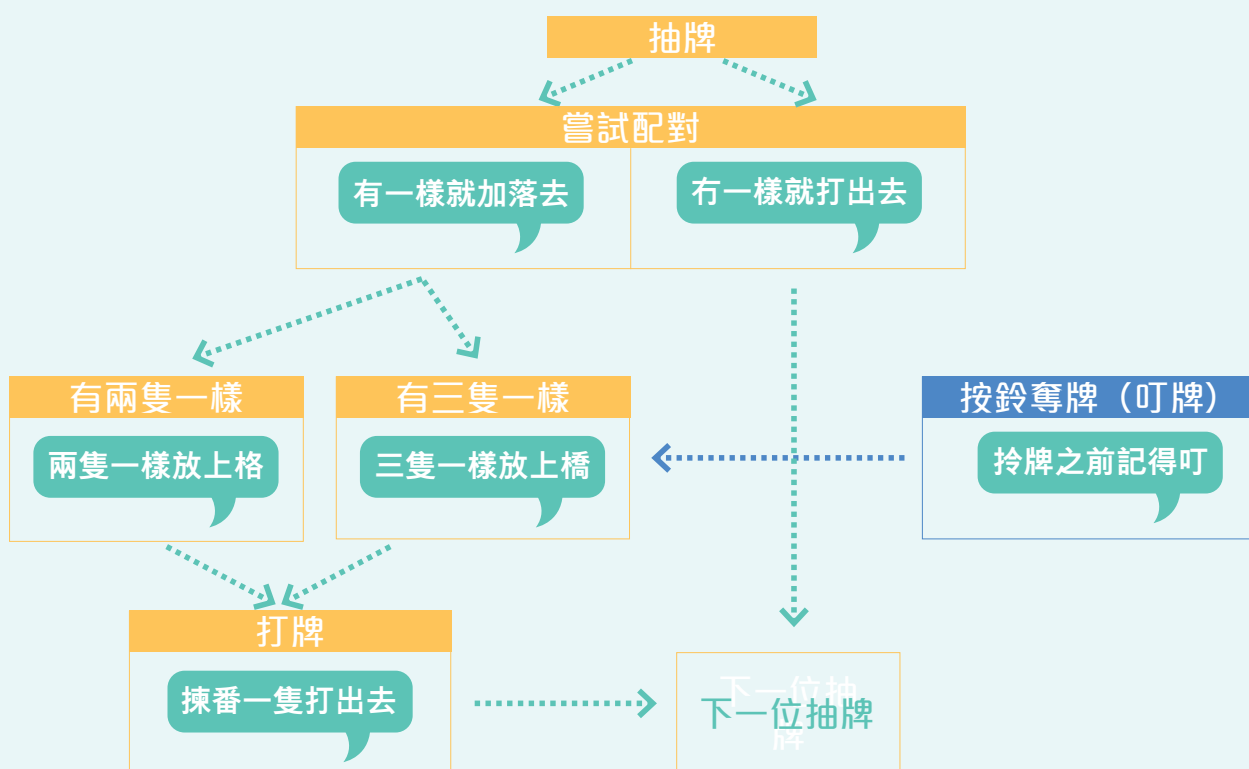
正式遊戲階段的指導技巧

- 盡量給予時間讓玩家獨立去完成手頭上的任務 [即 P.21 提示內容增減表 (I)]。只有在有需要時 (例：沒有反應、重覆地求助、明顯未能掌握任務) 才給予標準的口頭提示 (請參見 P.21 提示內容增減表)。
- 當運用標準的口頭提示時，盡量先給予**最少的提示** [即提示內容增減表 (II)]，如玩家仍未能掌握才**逐步增加提示的內容** [即沿提示內容增減表**粉紅色箭頭**的 (II) 逐步增加到 (V)]。

標準口頭提示

- 標準口頭提示的運用是教學中極之重要的一環。因為對於不少玩家來說，處理太多或太多變化的指導訊息容易造成混淆。相反，簡短而且貫徹地重覆的口頭提示，可以讓玩家較輕易掌握・遊戲程序，及減少訊息處理的困難。
- 每句標準口頭提示由兩部份組成，包括前半部的「**情況提示**」，以及後半部的「**行動提示**」。前者協助玩家指出眼前面對的情況，後者提示玩家在該情況下的相應行動。將兩者連成一句口訣並重覆地在相應情況下使用，便可協助玩家建立遊戲中的行動藍圖。

標準口頭提示一覽



- 標準口頭提示可按玩家對遊戲的熟悉程度做出調整。當玩家初接觸「叮叮樂」時，特別是第 1、2 節，導師應盡量運用**完整標準口頭提示**〔即提示內容增減表（IV）〕來指導玩家。如提示內容增減表所列，當類似情況出現時導師應重複有關的完整標準口頭提示，這些重複不斷的相同口頭提示有助玩家在心中建立一個行動藍圖。
- 當玩家漸漸掌握遊戲的規則時，導師可按每個玩家的步伐，逐步減少協助〔即提示內容增減表**綠色箭頭**的（V）逐步減到（I）〕，讓玩家習慣就不同情況自行作決定。

指示內容增減表

學習階段	(I)	(II)	(III)	(IV)	(V)
	沒有任何協助	口頭提醒玩家（並未指明該執行的動作）	局部標準口頭提示 *	完整標準口頭提示 *	額外的指示
抽牌	給予時間讓玩家獨立完成	到邊個？	XX 打完到邊個？	到你喇	指示玩家抽牌的位置
嘗試配對		拎翻嚟 / 睇下先	有冇一樣？	有一樣就加落去；冇一樣就打出去	示範、指出相關的牌 / 配件
按鈴奪牌		諗清楚先	拎牌之前…要點？	拎牌之前記得叮	
2 隻一樣放上格		跟住呢？ / 仲有呢？	兩隻一樣…要點？	兩隻一樣放上格	
3 隻一樣放上橋		跟住呢？ / 仲有呢？	三隻一樣…要點？	三隻一樣放上橋	
揀番 1 隻打出去		跟住呢？ / 仲有呢？	冇一樣…要點？ / 揀番一隻…？	冇一樣就打出去 / 揀番一隻打出去	
	沒有任何協助	口頭提醒玩家（並未指明該執行的動作）	局部的標準口頭提示 *	完整的標準口頭提示 *	額外的指示
正式遊戲階段	(I)	(II)	(III)	(IV)	(V)

* 「叮叮樂」標準口頭提示一覽見第 19 頁



活動檢討及進展評估

一、程序學習及社交情緒表現

「叮叮樂」可創造許多機會讓玩家實踐正面社交和經歷不同的情緒，包括開心、刺激、滿足、失望、沮喪等。而玩家的身心狀態對他的情緒、社交以至學習和參與的投入度皆有明顯的影響。整個遊戲過程能讓導師有多角度的觀察，進而了解玩家「如何在不同情況展現不同的情緒、社交和身心狀態？」、「這些狀態在與別人互動時是怎樣互相影響的呢？」、「玩家對導師的協助和調節又有什麼反應？」。這些認識不論在遊戲內外，對於導師如何跟玩家相處得更融洽順暢，以至如何鼓勵和協助玩家的學習有一定幫助。



表格 1 —— 「叮叮樂」 玩家表現記錄表

不需任何協助	需要提醒	需要標準口頭提示		需要額外的指示
(I)	(II)	(III)	(IV)	(V)
沒有任何協助	口頭提醒玩家 (並未指明該執行的動作)	局部的標準口頭提示	完整的標準口頭提示	額外的指示

- 部分 (B)、(C)、(D) 部，能反映玩家面對特定情境（例如：勝出、被制止或糾正）以及特定介入（例如：鼓勵、密集指導）的反應。這些資料可協助導師發掘更有效的方式來跟玩家互動。
- 表格亦可用作前後比較來觀察玩家在不同階段的變化以及對導師教學和介入手法的反應。
- 無論是進行 8 節的固定教學小組或公開小組，為每名玩家作 **2 次基本記錄的填寫時間**為
.....> 學習階段後（即第 1 節之後填寫）和
.....> 熟習後（即第 8 節之後填寫）。
- 導師可按需要增加記錄的次數以對特定玩家作更深入了解。因為情緒、社交及身心狀態可以在每節也不同，記錄的次數越多自然可以提供更多資料了解玩家。
- 值得注意的是，玩家在不同節數的表現是否保持穩定，抑或大上大落，這波幅程度本身已經是了解玩家的重要元素之一。一般來說，玩家的表現波幅越大，便越值得多做觀察和記錄以了解他的變化模式。

表格 1		叮叮樂玩家表現記錄表	
玩家名稱：		組別：	日期：
小組節數： 1/2/3/4/5/6/ 7/8/其他：		個人參與節數： 1/2/3/4/5/6/ 7/8/其他：	填寫人：

A. 程序掌握				
	玩家在絕大部分時間需要什麼程度的協助？（請在適當的空格加“✓”）			
	不需任何協助 (3)	需要提醒 (2)	需要標準口頭提示 (1)	需要額外指示 (0)
1. 依次抽牌 / 別人奪牌後抽牌				
2. 撿牌之前記得叮				
3. 2 隻一樣放上格				
4. 3 隻一樣放上橋				
5. 揀番 1 隻打出去				
(當以上 5 項總分 ≥ 14 ，代表玩家可以獨立進行遊戲)				總分 =

B. 情緒				
i. 玩家在遊戲期間的心情（請在適當的空格加“✓”）				
		早段	中段	尾段
十分好	7			
	6			
	5			
不好也不壞	4			
	3			
	2			
十分差	1			

ii. 玩家在遊戲期間遇上以下的情況有什麼情緒反應？（請在適當的空格加“✓”）

	情緒反應							
	非常不快 (-3)	明顯不快 (-2)	有點不快 (-1)	沒明顯 反應 (0)	有點開心 (1)	明顯開心 (2)	非常開心 (3)	不適用 (na)
1. 洗牌								
2. 自己成功按鈴奪牌								
3. 抽中適用(相同)的牌								
4. 自己贏出								
5. 抽中「朋友牌」								
6. 獲贈「朋友牌」								
7. 其他玩家成功按鈴奪牌								
8. 其他玩家贏出								
9. 與其他玩家互動或傾談								
10. 與導師互動或傾談								
11. 被導師或其他玩家鼓勵								
12. 被導師或其他玩家稱讚								

C. 社交

請評估玩家有多經常能做到以下的社交行為。（請在適當的空格加“✓”）

	從不 (1)	很少 (2)	間中 (3)	頗多 (4)	經常 (5)	不適用 (na)
1. 願意遵守遊戲規則						
2. 聽從導師的建議和指導						
3. 接納被導師糾正或制止自己的違規行為						
4. 接納被其他玩家糾正或制止自己的違規行為						
5. 在長時間等待時仍顯得有耐性						
6. 在其他玩家出現滋擾行為時仍保持耐性						
7. 主動表示友好（打招呼、微笑、幫忙）						
8. 主動幫助其他玩家（提示、教導）						
9. 做主持時顯得有信心						
10. 按鈴奪牌時顯得有信心						

D. 身心狀態與投入度

玩家在本節遊戲不同時段的投入狀態是怎樣？（請在適當的空格加“✓”）

		早段	中段	尾段
過分興奮 / 激動	3			
	2			
合適	1			
	0			
	-1			
	-2			
過低	-3			

玩家在不同投入狀態下有什麼表現？（可選多項狀態和表現）。

<input type="checkbox"/> 投入狀態過低時	<input type="checkbox"/> 投入狀態合適時	<input type="checkbox"/> 過分興奮 / 激動時
<input type="checkbox"/> 反應緩慢 <input type="checkbox"/> 無反應 <input type="checkbox"/> 沒留心指示 <input type="checkbox"/> 未能專注 <input type="checkbox"/> 疲倦 <input type="checkbox"/> 等待時未能專注在遊戲上、打瞌睡或發呆 <input type="checkbox"/> 呆板地重覆一些行為或聲音以作自我刺激 <input type="checkbox"/> 其他：	<input type="checkbox"/> 以個人最佳速度反應 <input type="checkbox"/> 對指示有恰當的反應 <input type="checkbox"/> 留心遊戲的過程，給予相關的反應 <input type="checkbox"/> 等待時仍然能專注在遊戲上 <input type="checkbox"/> 其他：	<input type="checkbox"/> 反應過急 <input type="checkbox"/> 情緒過分高漲 <input type="checkbox"/> 容易分心 <input type="checkbox"/> 說話過多 <input type="checkbox"/> 說不恰當 / 不相關的話 <input type="checkbox"/> 過多的身體動作 <input type="checkbox"/> 行為衝動 <input type="checkbox"/> 亢奮地沉醉於自我刺激行為 <input type="checkbox"/> 其他：

E. 其他觀察及建議

- 導師可以將表格 1 A — D 部的數據輸入我們提供的 Excel 表格。輸入數據後，Excel 表格可自動為每位玩家製作一份報告，讓導師更清晰地掌握玩家的程序掌握、情緒、社交及身心狀態與投入度。

- 詳細使用方法請參閱 Excel 表格：

<https://www.swd.gov.hk/tc/pubsvc/cps/ppe/pcpssadult/ddl/>

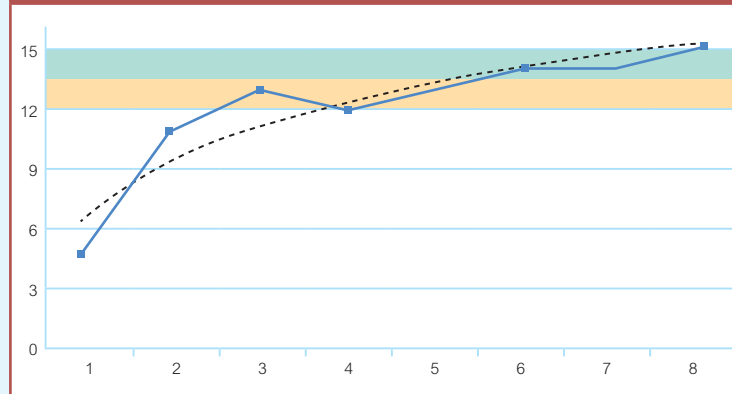


程序掌握、情緒、社交及身心狀態與投入度報告例子

「叮叮樂」 玩家個人表現總結

玩家名稱：Alan	參與節數：	1	2	3	4
組別：AS-DD-2021-007		5(abs)	6	7	8
小組節數：2021.3.1 至 2021.4.20		備註：			

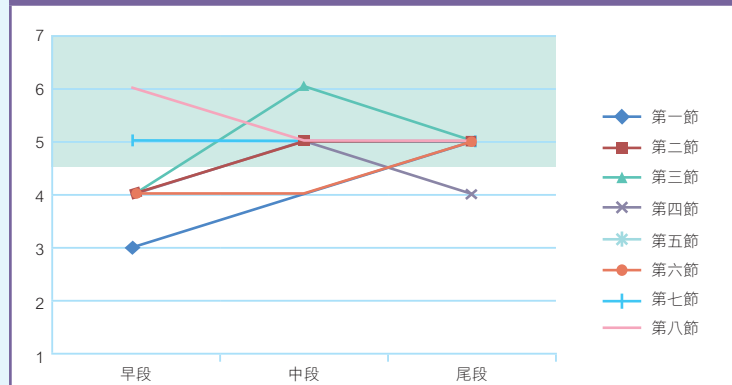
A) 程序掌握



備註

- ▶ 得分高於 14 分 (綠色範圍) 代表玩家可以獨立玩遊戲。
- ▶ 得分高於 12 分 (黃色範圍) 代表玩家可以在導師較少幫助的情況下玩遊戲。
- ▶ 虛線代表玩家的學習進度：
 - 虛線越斜代表玩家的學習速度越快。
 - 虛線會隨著接近最高分 (15 分) 而變得平坦 (學習速度減慢)。
- ▶ 數據點旁邊的數字 (n) 代表玩家參與遊戲那一節的分數。

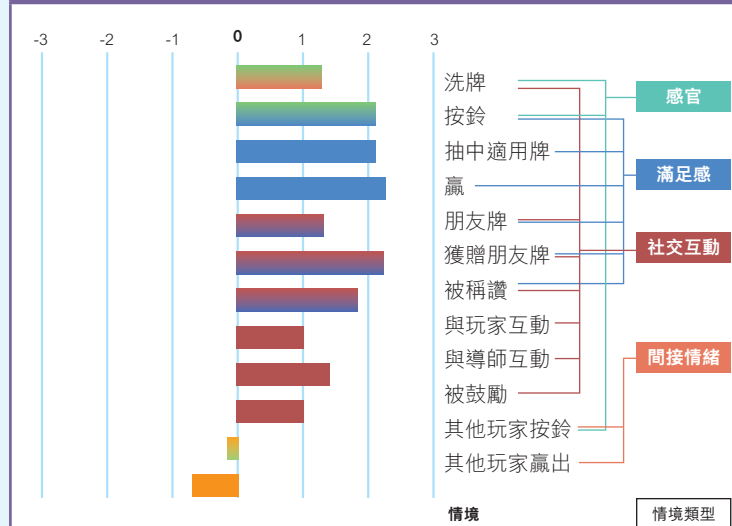
B(i) 情緒



備註

- ▶ 綠色範圍內的數據點代表玩家表露出正面情緒。
時間佔總節數的 **61.9%**
- ▶ 玩家在總共 7 節中的 5 節情緒顯得興奮 / 高漲。
時間佔總節數的 **71%**
- ▶ 玩家在總共 7 節中的 1 節情緒穩定。
時間佔總節數的 **14%**

B(ii) 情緒反應

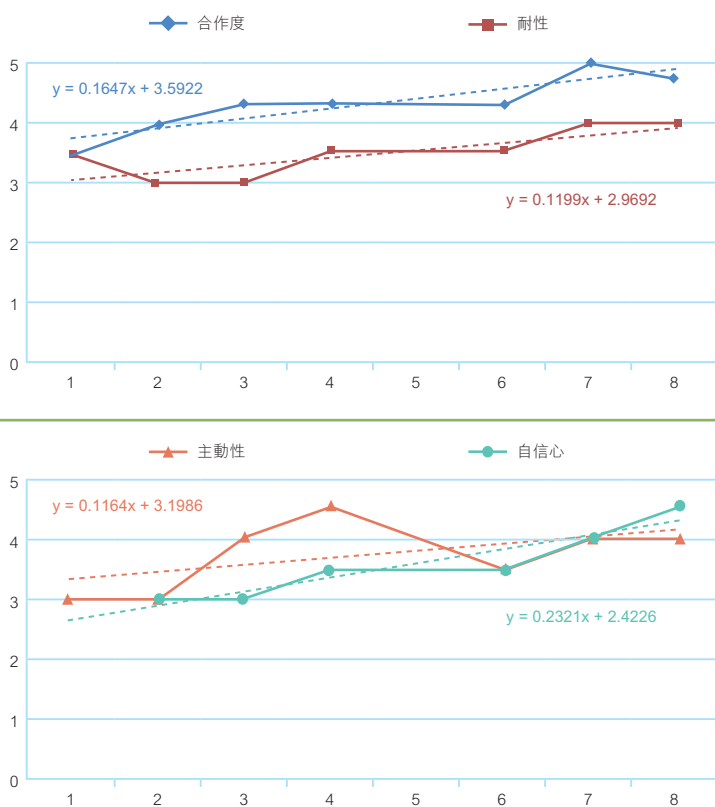


備註

- ▶ 長條形向中心 (0) 的右邊延伸代表玩家在相應情境下表現出正面的情緒反應。長條形越長，代表玩家的情緒越正面。
- ▶ 長條形向中心 (0) 的左邊延伸代表玩家在相應情境下表現出負面的情緒反應。長條形越長，代表玩家的情緒越負面。
- ▶ 情境可分為 4 種類型，包括「感官」，「滿足感」，「社交互動」和「間接情緒」*。每個情境都與 1-2 種類型有關。長條形及連接線的顏色代表與情境相關的類型。

* 情境類型跟據表面效度 (face validity) 分類。

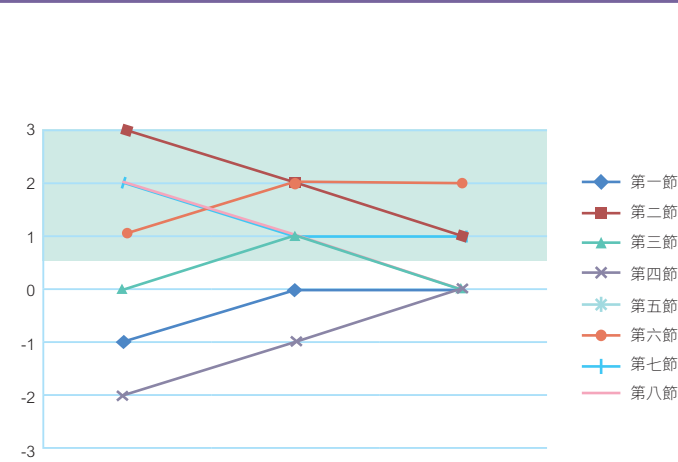
C) 社交



備註

- ▶ 虛線代表玩家的學習進度。
 - 虛線向上代表玩家整體上進步了。
 - 虛線向下代表玩家整體上退步了。
 - 虛線越斜，代表玩家的學習進度越快。
- ▶ 如果玩家頭幾節分數已經很高，他的進步空間也相對較小，所以有可能進步並不明顯。
- ▶ 每數據點的「◆■▲●」代表玩家有參與遊戲。
- * 每條方程式裏的「x」之前的數字代表虛線斜度。

D) 身心狀態與投入度



備註

- ▶ 綠色範圍內的數據點代表玩家處於最佳的身心狀態及投入度。
通常，當狀態維持在這個水平內，玩家的學習和互動也會達到最佳表現。
- ▶ 綠色範圍以上的數據點代表玩家過分興奮 / 激動。
- ▶ 綠色範圍以下的數據點代表玩家投入度過低。
- ▶ 玩家在不同階段中，處於最佳身心狀態及投入度的時間 (%) 如下：

早段時間： **42.9%**

中段時間： **71.4%**

尾段時間： **85.7%**

整體時間： **66.7%**

階段總結 / 其他觀察及建議

二、使用記錄及玩家滿意度

「叮叮樂」的設計首要考慮玩家的樂趣和能力發揮，同時亦注重如何融入康復單位的日常運作。下面的兩份表格分別用作收集玩家的回應和記錄玩家的使用情況：



表格 2 ——我喜歡的活動

此表格提供職員一個機會去了解玩家對生活中不同活動的喜好程度，以協助了解他的興趣和支持他邁向更充實和快樂的生活規劃。

- 此表格該在玩家較熟習遊戲後（例如完成 8 節教學小組以後）使用。
- 此表格需要由熟悉玩家的職員一同填寫。首先，由職員與玩家一同列出一些除了「叮叮樂」以外他會參與的活動，例如：中心旅行、與家人飲茶、看電視、做貨、做手工藝等，然後再逐一透過選擇不同大小的「☺」圖案，表示玩家對不同活動的喜好程度。
- 有些玩家會作出較有分辨性的回應（即就不同活動作出不同的回應），有些玩家則可能對所有活動都給予相同的回應。職員只需重覆與玩家確認一次答案便可，不必刻意引導他們作出有分辨性的回應。
- 介紹中提到我們訪問了 30 名試玩玩家，他們對「叮叮樂」的喜愛程度平均達 9.5 分（以 10 分為滿分）。即使只計算作出分辨性回應的玩家，評分仍然相若。

玩家記錄表

此表格方便職員為已學習「叮叮樂」的學員記錄他們的學習進度。一般來說，玩家與進度相若的對手對賽會更有樂趣。職員可以此表作為其中一個參考，安排進度相若的玩家同組作賽。記錄資料包括：

- 參加者名稱（例：丁丁）
- 開始日期
- 到達 ★ / ★★ / ★★★ 級進度的日期（見表格底部註釋）
- 參加次數（例：//// //）

表格 2

玩家名稱：

組別：

填寫日期：

協助填寫人：

我喜歡的活動

叮叮樂



玩家記錄表

	名稱	學習進度 (日 . 月 . 年)				參加次數 / 備註
		開始	★	★★	★★★	
例	丁丁	01.04.21	29.04.21	20.05.21		## //
例	樂樂	01.05.21	28.05.21			///
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

★ = 需要標準口頭提示及少量額外協助；★★ = 偶爾需要標準口頭提示；

★★★ = 偶爾需要提醒或不需要任何協助

玩家記錄表（續）

	名稱	學習進度 (日 . 月 . 年)				參加次數 / 備註
		開始	★	★★	★★★	
例	丁丁	01.04.21	29.04.21	20.05.21		### //
例	樂樂	01.05.21	28.05.21			////
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						

★ = 需要標準口頭提示及少量額外協助；★★ = 偶爾需要標準口頭提示；

★★★ = 偶爾需要提醒或不需要任何協助



「叮叮樂」成效評估及分析

我們做了兩個研究，評估「叮叮樂」是否能夠幫助輕至中度的智障人士及適合用作智障人士服務中心的復康訓練工具。

研究一



研究對象及回應收集

我們透過 24 間智障人士服務中心（7 間職業培訓中心、5 間日間訓練中心及 12 間宿舍）邀請了 51 位來自不同部門的職員（社會工作者、臨床心理學家、訓練員、護理員等）當「叮叮樂」小組導師。他們被邀請在每節小組後填寫問卷，以了解導師在小組的角色和參與程度，及對小組的意見和感想。（例：「你認為「叮叮樂」是否能夠幫助到玩家？」，「如是，你認為在哪些方面可以幫助到玩家？」，「你是否享受「叮叮樂」的遊戲過程？」，「什麼事讓你享受或不享受？」）

我們從兩方面分析收到的回應：

1. 導師認為「叮叮樂」如何有效地幫助玩家
2. 導師有否享受「叮叮樂」遊戲的過程

結果分析

1. 導師認為「叮叮樂」如何有效地幫助玩家

導師一致認為「叮叮樂」是對玩家有幫助的遊戲。我們透過主題分析，將回應歸納為 4 大主題，分別是（I）社交互動、（II）運用認知功能、（III）樂趣及娛樂性，及（IV）個人成長。[主題按提及次數排列：I = 提及次數最多，IV = 提及次數最少]

- I. **社交互動**（39 次）：我們將內容細分為 4 個分主題：「增加社交互動機會」，「社交需求和聯繫」，「發展社交技能」和「遵守規則」。遊戲增加了玩家的社交互動機會，從而滿足他們對社交的需求，能夠在愉快的遊戲氣氛下發展社交技能。玩家亦在遊戲過程學懂遵守規則。
- II. **運用認知功能**（22 次）：我們將內容細分為兩個分主題：「注意力及回應」和「其他認知功能」。導師認為遊戲最能夠幫助玩家運用「注意力」及「作出回應」這兩個認知功能。其後，亦能夠讓玩家運用到其他認知功能，包括「學習數字和顏色」、「數數技巧」和「排序」等，有助減低認知功能的退化。

III. 樂趣及娛樂性（13 次）：導師認為遊戲是有益的消遣及休閒活動。有一些導師更強調學習過程十分輕鬆及容易適應，讓遊戲成為玩家日常娛樂的選擇。

IV. 個人成長（9 次）：我們將內容細分為「成就感和信心」及「情緒調適」的分主題。導師認為玩家能夠從遊戲中獲得成就感和自信心。亦有導師指出玩家在學習「叮叮樂」期間的情緒調適能力有所改善。

2. 導師有否享受「叮叮樂」遊戲的過程

所有導師都表示他們自己也享受「叮叮樂」的遊戲過程。導師的回應可以分成 5 大主題，包括（I）正面交流、（II）玩家的正面情緒、（III）增進導師對玩家的認識、（IV）遊戲設計，及（V）玩家的進步。[主題按提及次數排列：I = 提及次數最多，V = 提及次數最少]

I. 正面交流（22 次）：我們將內容細分為「導師與玩家的正面交流」及「朋輩之間的正面交流」。導師表示享受在遊戲中與玩家交流，觀察玩家之間的交流也成為他們的樂趣。

II. 玩家的正面情緒（20 次）：反映出玩家的正面情緒，例如：滿足感、開心、享受等，也間接為導師帶來正面情緒。

III. 增進導師對玩家的認識（11 次）：我們將內容細分為「認識玩家」及「認識玩家之間的交流模式」。導師認為觀察及了解玩家是他們享受遊戲的元素之一，更指出這些觀察未必在日常生活察覺到。

IV. 遊戲設計（4 次）：有導師欣賞遊戲的設計，認為設計能夠幫助玩家投入在遊戲當中。

V. 玩家的進步（3 次）：有導師認為玩家的進步令他們享受遊戲。

以上回應分析顯示「叮叮樂」的導師認為遊戲能夠有效地幫助玩家，自己亦享受在遊戲當中。

資料來源：

Hung, O. H. Y., & Ma, J. C. Y. (2019). The utility of 'Ding Ding Lok' in rehabilitation service for adult persons with intellectual disability: A thematic analysis on reports by service staff. *Journal of Intellectual Disabilities*, 1744629519858554.



研究二

研究二希望透過分析玩家的學習進度及情緒行為表現，了解「叮叮樂」固定教學小組是否能夠有效地幫助玩家學習，及讓玩家享受學習過程及樂趣。



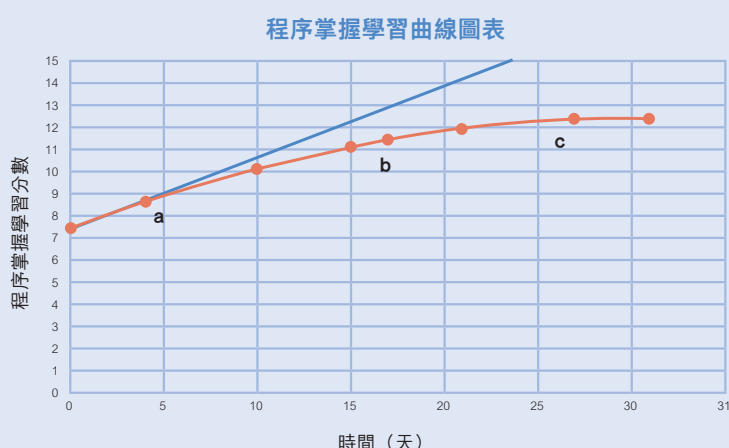
研究對象及回應收集

一共 48 位玩家參與了是次研究。當中有 29 位男性 (60.4%)，19 位女性 (39.6%)。年齡由 17 歲到 71 歲，平均年齡為 38.2 歲 (SD = 14.97)。玩家都是屬於不同程度的智障人士 (輕度：43.8%；中度：52.1%；嚴重：2.1%)。而部分玩家同時也有其他障礙 (自閉症譜系障礙：16.7%；腦癱症：6.3%；精神分裂症：2.1%；精神病：2.1%；行動障礙：4.2%；視覺障礙：2.1%)。

我們一共舉辦了七組「叮叮樂」固定教學小組。小組為期一個月，一共八節，每星期兩節。小組由一位臨床心理學家及 1 至 2 位實習臨床心理學家擔當導師。是次研究的小組平均出席率為 88%。每次小組結束後，導師都為每位玩家填寫「叮叮樂玩家表現記錄表」來記錄他們在小組當中的程序學習進度，及情緒行為表現。

結果分析

下圖顯示程序學習分數隨時間變化的趨勢。數據分析顯示兩個重點，(一) 玩家在小組中有明顯的程序學習成果；(二) 前段 (第一至三節) (a) 學習速度較後段 (第四至八節) (b) 的學習速度快，而程序學習分數於第七節後變得平穩 (c)。數據反映了「叮叮樂」固定教學小組對玩家的程序學習有明顯的幫助，而八節的小組足夠讓大部分玩家掌握和熟習遊戲。



在情緒表現方面，導師觀察到玩家對個人成就 (如：抽中適用的牌、自己成功按鈴奪牌、自己勝出、被導師稱讚)、他人成就 (如：其他玩家贏出)，及社交行為上 (如：獲贈朋友牌、洗牌)，表現出正面情緒反應。當中有 6 位玩家 (12.5%) 更表現出他人的成就和社交經歷給他們帶來的正面情緒相等於或多於個人成就的喜悦。

以上兩個研究的結果顯示，導師及玩家也對「叮叮樂」的遊戲設計、流程及學習元素表示滿意，亦同意「叮叮樂」能夠為玩家帶來有效的學習經歷，亦是具娛樂性的遊戲。



叮叮樂導師指南 Ding Ding Lok Guidebook

出版：香港特別行政區政府
社會福利署臨床心理服務科
中央心理輔助服務（成人服務）
香港灣仔皇后大道東 213 號胡忠大廈 8 樓

電郵：cpu6enq@swd.gov.hk
出版日期：2021 年 11 月（第二版）

插畫及平面設計：工千芊



社會福利署
Social Welfare Department