

「雙減」落地 小學以遊戲取代考試

國家為減輕學生功課及課外補習的壓力，推出並落實「雙減」政策。政策明確要求學校減少考試的次數，因此小學一二年級的學生毋須進行紙筆考試。去年12月尾的期末考試不再是一板一眼，而是變成通過「遊戲闖關」來完成知識考核。廣州市海珠外國語實驗中學附屬小學發揮創意，寓考試於娛樂，並以2022北京冬季奧運會為主題，為一年級生舉辦了一場別出心裁的英語

期末評價活動。

海珠外國語實驗中學附小在去年12月30日早上十點半，舉行了一場名為冰雪奧運英語嘉年華的「考試」。一年級學生每人拿着一張「印花卡」，然後走到八個遊戲攤位前，進行歌曲表演、詩歌朗誦、角色扮演、情景對話等活動。

老師會根據學生的熟練程度、表情動作、能力運用等各方面表現進行評價，並給予

不同數量的印花。完成挑戰所有攤位遊戲後，學生獲得印花的總數量就等同以前成績表上的分數。同時學生在不同攤位獲得的印花數，可直接反映他們對各範疇學期知識的掌握程度，家長能夠藉此了解子女的長短處。

該校副校長林詠梅表示，學校以今年北京冬奧

為主題展開一年級英語期末評價活動。老師將書本內容融入遊戲，讓學生在活動中不知不覺地運用課本知識，同時能夠自主、自信地用英語表達。她又說，希望達到「雙減」政策的「鼓勵實踐性評價」，並豐富學生學習體驗，激發學生學習興趣。



► 海珠外國語實驗中學附小以遊戲取代考試。

深圳學校防疫演練「零死角」

深圳市疫情過後，高一高二學生4月初返校，為進一步做好學生返校工作，很多學校開展學生返校演練和校園疫情防控應急處置演練。演練分多個場景進行，覆蓋了學生入校、課堂上課、飯堂就餐、課間操等各方面，確保防疫工作全流程落實到底，以提高學校的應急處置能力，把病毒擋在校門外。

學校大門是校園疫情防控的第一道重要防線，寶安中學（集團）高中部在4月7日組織了校園疫情防控應急演練活動。其中，特別強調要加強校園和門崗管理，在閉環管理、亮碼進校、物資保障、食品安全、應檢盡檢等方面落實好各項措施，守好校園防控工作防線和師生健康安全底線。

而在科城實驗學校，為了確保師生能快速、有序入校，該校設置三條進校通道，一條為自動測溫通道、兩條

通道有值日老師負責測量體溫。應急演練中，學校教職員工在指定區域內排隊，間隔一米測溫並有序接受粵康碼、行程卡查驗，隨後進行手部消毒。一旦發現學生體溫異常，值日老師會立即將學生帶到校門口的隔離觀察區，並報告校醫。

不僅嚴守入門關，在深圳多所學校的應急演練中，演練內容亦包括一日三檢、教學組織、食堂用餐、宿舍就寢等校園師生日常活動管理，以及測溫異常，發熱、咳嗽或嘔吐，送校醫室就診、體溫篩查、轉運及跟蹤等應急處置，確保防疫工作全流程落實到底。



◀ 校園防疫嚴格把關，提供安全的學習環境。

電競納入灣區高等教育

廣州體育學院電子競技運動與管理本科專業獲審批通過，填補了粵港澳大灣區電競高等教育的空白，進一步完善大灣區電競產業配置。

目前，粵港澳大灣區各地已相繼出台了對電競產業的扶持政策，吸引了許多年輕人投身電競產業的創業浪潮，為電競產業添磚加瓦的同時，電競也不斷發揮其「文化紐帶」的作用，為粵港澳大灣區的年輕人提供相互交流、學習的平台。

據了解，粵港澳大灣區各地相繼出台了對電競產業的扶持政策，扶持方向也更為精準，重視程度也愈來愈高。大灣區的電競產業已基本形成了一條從遊戲授權到內容生產、製作再到傳播的完整產業鏈，涉及內容製作、授權、分發，賽事運營、傳播、監管、教育培訓、專有設備研發等各產業鏈的協作與發展。比如，電競遊戲研發與授權方面有騰訊和網易兩個龍頭企業，賽事直播方面有虎牙直播，電競戰隊有TT電競、V5俱樂部、GK俱樂部等，電競賽事數量參與度也僅次於上海。

根據《2021廣東電競產業發展報告》顯示，2021年廣東電子競技產業收入達到1236.3億元，全國佔比73.6%。其中，電競從業人數在全國佔比達到了31.6%，電競從業人數全國第一。同時，電競遊戲研發和硬件設備研發的政策扶持力度不斷加大，企業參與電競產業建設的熱情也被充分激發，同時亦激發了學生的創業熱情。