優質教育基金
（適用於不超過200,000 元的撥款申請）
乙部 - - - 計劃書

計劃名稱	計劃編號
田千Positive Go! 正向大捕捉（「好心情@學校」微型計劃）	2018/0359 (修訂版)

基本資料

學校／機構／個人名稱

（協作學校：　　）

受惠對象

(a) 界別:☐幼稚園☑小學 ☐中學 ☐特殊教育*(請剔選，可剔選一項或多項)*

(b) 學生: 1040 (人數)*及 小一至小六 (級別／年齡)*

(c) 老師: 70 (人數)*

(d) 家長: 約40 (人數)*

(e) 參與學校(不包括申請學校): ____ (數目及類型)*

(f) 其他(請列明): _____

計劃書

(I) 計劃需要

(a) 請簡要說明計劃的目標，並詳述建議計劃如何影響學校發展。
(例如: 透過講故事、唱歌和話劇，增加幼稚園學童對閱讀的興趣。)

1. 透過*體驗學習活動*、繪本運用、桌上遊戲，裝備學生、老師及家長擁有「與人分享」、「正面思維」、「享受生活」三大元素，推廣學生的心理健康；
2. 「次級介入」(Secondary Intervention)支援活動針對抗逆力較低學生，*培養學生積極正面的態度*；
3. 提升學生抵抗及處理逆境能力（如解決問題、處理朋輩或家庭關係、適應環境、管理情緒等）及各種促進精神健康的保護因素；
4. 提高學生成長支援的相關人士(家長及老師)對學生建立抗逆力及*正向教育*的認識，發展學生的長處及掌握支援學生及家長的技巧。

(b) (i) 請表明學校的需要及優先發展項目。
(請剔選適當空格，可剔選一項或多項)

☐ 提升學與教，以促進學生在科目／學習範圍／共通能力發展上的知識
☑ 促進學生的社交和情感發展
☑ 促進學校管理／領導，以及老師的專業發展／健康
☐ 其他(請列明) _____

(ii) 請提供相關的背景資料以論證(b)(i)中所提及的需要。
(請剔選適當空格，可剔選一項或多項)

☑ 學校發展計劃: 協作學校來年的關注事項是:「親子正向教育以及提升學生抗逆力」。本計劃透過體驗學習活動、運用繪本及桌上遊戲於學生、親子活動，推動學生發展出「與人分享」、「正面思維」、「享受生活」的生活要素，讓家長透過繪本及桌遊活動，協助子女建立正向的人生價值觀，面對生活挑戰。

☑ 調查結果: 根據學校17/18學校學生數據顯示，學生對於學校的歸屬感、關愛別人等價值觀數據表現良好，高於全港常模，惟部分學生對面對壓力、處理負面情感等方面仍有待加強。我們期望透過此計劃，幫助學生建立正向思維和解難能力，同時亦希望多邀請家參與學校活動，強化親子關係與家庭的連繫感，讓學生學會正向面對人生和成長中的挑戰。

☑ 文獻研究綜述: 透過運用繪本能有效地與兒童建立關係、學習解決問題的技巧

(Gardner,1971;Larkin,1988)。再者，透過討論繪本的角色和劇情去學習，能避免學生的防禦心態，能有效地引導學生將自己的想法投射到故事當中，讓工作員更易了解學生的內心世界及進行跟進(Despert,1936;Johanna,2011;Stiles,1990)。而台灣地區學者如劉清彥、劉迺毓、黃士鈞已有大量運用繪本進行各項品格教育及生命教育的經驗，成效顯著；透過桌上遊戲能促進學生有效學習守規、有禮、互相尊重、合作、聆聽與表達、分享、情緒管理、人際關係等課題（Bellinson,2012;Matorin,1996;Wong,2012;Hinebaugh,2009）。而台灣地區學者如許永清、呂翠華、游黎貞；香港學者如黃幹知等已有大量運用桌上遊戲的經驗，成效顯著。

體驗式德育教育是提升教育實效性的一種新模式，將學校學生日常行為管理模式、學校傳統活動專案和地方歷史文化社區資源充分利用，運用到學生德育教育中，有益於 增強德育教育的實效性(瞿永紅 屈曉東 胡靄雄,2016)。體驗活動有助學生在活動中，從自身點領悟有關價值的重要，並於生活體驗中實踐行動，以建立正面、健康的生活習慣。

☐ 學生表現評估: _____

☑ 相關經驗:本處自2003年起在幼稚園及小學推行繪本及桌上遊戲活動，有多年運用繪本、桌上遊戲作品德培育、生命教育、家長教育的經驗，近年更積極在不同傳媒或出版界合作，推動家長及教師善用繪本、桌上遊戲幫助學童成長。

☑ 其他(請列明) 為使計劃的成效得以加強和延續，本處於計劃完成後，提交前測和後測的實證和數據，以便學校跟進。

(c) 請詳述如何以創新的意念或實踐方法來提升、調適、配合及/或補足學校現行的做法，以促進學校發展，滿足其獨特需要。

(例如: 話劇及音樂能有效刺激學生對閱讀的興趣，並有助他們的多元智能發展。)

1. 初級預防 (Primary Prevention) 與次級支援 (Secondary Intervention)

多年以來，不少本地及外國學者均強調「初級預防」和「次級支援」，兩者必須並重，同時實施。及早進行「初級預防」可照顧較多學生，但支援較普遍，未能有效針對學生的需要。國際文獻已指出「次級支援」成本效益遠高於治療式及補救式的工作，避免個人因問題產生後所造成可能永不磨滅的創傷。「次級支援」亦為建立正面精神健康提供了新的方向，如提升學生、家長的抗逆力、促進「與人分享」、「正面思維」及「享受生活」，並建立正面文化。

2. 繪本的運用

繪本是與兒童溝通的良好媒介，而繪本中的圖畫包含大量的意義，比文字更能讓兒童明白當中的意思及產生深刻印象。再加上近年台灣翻譯的繪本有效地分類，針對不同兒童的需要都有不少繪本可相對應選擇。與此同時，在故事過程中，可加人不同的活動，如劇場、人生交叉點、討論和小遊戲等，甚至可作延伸活動，深化兒童對繪本主題的認識及將主題延伸至兒童個人層面，分享自身的經歷，讓兒童表達自己及重整經驗。而繪本也是親子共讀的好工具，親子能透過共讀建立親密感，及讓家長更容易透過繪本了解自己子女的想法，從而有理有節地引導子女成長，是促進有效正向管教的重要媒介。

3. 桌上遊戲的運用

桌上遊戲是能讓學生一起玩的遊戲，透過多元化的主題遊戲，學生可從中有交流、互動甚至合作的機會，提供合適的社交平台，讓學生學會如何與人相處、分享、培養正面思維面對輸贏。

4. 抗逆力 (Resilience)

過去本地應用以CBO (Competence, Belongingness, Optimism) 作為發展及培養抗逆力的框架，經過多年實踐，現時所提出之計劃將更新有關概念為 CBB (Competence, Bonding, & Belief)，更加入提高抗逆力的元素，如" Self-esteem"，"Self-efficacy"，"Family support"，and "Positive affect"；同時亦利用「認知行為訓練」(CBT) 的手法提升學生抗逆力，以有效解決他們成長及精神健康的困擾。

i. 個人能力與技巧 (Competence) – 通過「培訓/訓練」(Experiential Learning and Training)來裝備/提升個人能力來處理減低或克服逆境帶來的損害

ii. 內在個人正面及積極的信念與力量 (Belief) – 利用「整理經驗」(Experience consolidation) 在不同活動歷程中對個人之反省及檢視，以建立個人/未來的信念

iii. 外在的支持及資源 (Bonding) – 透過「策略」(Strategically network building) 以協助建立不同的支援系統，包括：家庭/家人、社區/社區人士、學校/老師、同學/朋輩等等

(II) 計劃可行性

(a) 請描述計劃的設計，包括：

(i) 方式／設計／活動 (申請人宜提供計劃/活動的安排，或提供教學的內容。)
(例如: 計劃採用戲劇教育的策略，並利用受歡迎的歌曲，以有趣和互動的方式喚起學生對閱讀的興趣。)

1. 計劃將由學校與本處共同協作推展，校方會提供充足人力資源支援（包括老師及教學助理）。
2. 透過體驗學習活動，專業社工透過特定主題的參觀，設計多元化、高互動的延伸活動，讓學生掌握及深化有關生命教育或品格教育的價值素質。體驗活動結束後，班主任可就活動主題如面對逆境、珍惜時間等主題於班主任時間進行深化討論及分享，加強學生對主題的認識及鞏固所學。
3. 計劃將以「次級預防」方式支援，以抗逆力較弱的學生為優先邀請對象；若名額有空缺，將開放邀請其他學生參與。
4. 透過多項親子活動及家長活動，讓初小學生的家長更了解自己，關注品德培育的重要性，使自己成為子女的生命導師，以及善用繪本、桌上遊戲的具體方法，發揮其促進品德教育的效果。從親子活動中體驗，感受遊戲的潛移默化，善用故事的比喻，讓學生深刻、具體學習各項價值觀和品格素質。
5. 為使服務更全面了解及辨識參與者的需要及能有效地跟進，本計劃於推行前後將收集參與學生、班主任、學校社工及輔導團隊等不同意見，形式包括進行會議、訪問或問卷調查等，從而進行內容訂定及成效分析。此外，如計劃書前文指出「繪本能有效地與兒童建立關係」及「讓工作員更易了解學生的內心世界」，此計劃以繪本為主，特別適用於初小學生參與。學校輔導團隊、老師及社工將會從各級繪本生活成長課、愛校園愛生活等全校參與活動中，觀察及辨識有特別需要（較低抗逆力）之學生參與特定及深層的主題活動或工作坊，例如：桌遊小組、體驗學習活動等，以加強學生的正面解難能力。
6. 本處會將計劃中的潛危學生（如需要個別輔導的學生）轉介校內輔導員（如學校輔導團隊、學校社工或教育心理學家）即時跟進。於活動招募時亦會詢問學校輔導團隊的意見，以確保能提供服務予有需要學生。

(ii) 主要推行詳情

計劃時期： 1/4/2019 至 29/2/2020

日期 (月/年)	計劃活動	具體內容及預期學習成果	對象、人數及挑選準則	時數/日數	
4-6/ 2019	「正向棋兵」桌遊小組	透過桌遊及活動，配合解說，讓組員認識思想、情緒及行為關係，並加強組員的希望感和能力感，培養學生面對壓力時的正面思維	小五至小六 8-10人 (老師或社工推介，次級支援)	8 節，每節 2 小時，共 16 小時	半職社工 (具 1 年兒童及青少年工作經驗)
4/ 2019- 1/ 2020	親子繪本樂繽Fun	透過親子伴讀和親子活動，建立良好親子關係，達到「與人分享」中與家人溝通的效果。也教導家長如何選擇有品格教育性的繪本及如	小一至小三 20對親子 (自由報名，初級預防)	1 節 2 小時	半職社工 (具 1 年兒童及青少年工作經驗) 2 名註冊社工

		何從故事中提問，以繪本建立子女的正面價值觀。			(具相關兒童及青少年工作經驗)
4/2019-1/2020	親子桌遊樂繽FUN	透過需要溝通合作的桌遊，促進親子關係，達到「與人分享」中與家人溝通的效果。配合分享和講解，也讓家長體驗如何以桌遊建立子女的正面價值觀如堅持、面對挫折等。	小四至小六 20對親子 (自由報名，初級預防)	1節 2小時	半職社工 (具 1 年兒童及青少年工作經驗) 2 名註冊社工及1名活動工作員 (具相關兒童及青少年工作經驗)
6-7/2019	體驗學習活動：挪亞方舟生命教育之旅	透過不同的體驗活動，學生可以發現自己面對困難的想法和方法，透過分享提升對自己的理解及擺脫思維的陷阱，從而讓學生發展內在能力，面對逆境及挑戰。	小一至小三 40人 (自由報名，初級預防)	1節，4小時	半職社工 (具 1 年兒童及青少年工作經驗) 2名註冊社工 (具相關兒童及青少年工作經驗)
6-7/2019	體驗學習活動：生命歷程體驗館	透過4個體驗區域，經歷人生旅程，配以活動後解說，讓學生學習珍惜時間及身邊的人和事，活出有意義的人生。	小四 40人 (自由報名，初級預防)	1節，4.5小時	半職社工 (具 1 年兒童及青少年工作經驗) 2名註冊社工 (具相關兒童及青少年工作經驗)
6-7/2019	體驗學習活動：歷耆者(生命教育體驗坊)	以長者體驗衣感受年齡漸老帶來的生活轉變，配合解說環節，讓學生反思自己如何善用時間，鼓勵學生定立個人目標和追求充實人生。	小五至小六 30人 (自由報名，初級預防)	1節，2小時	半職社工 (具 1 年兒童及青少年工作經驗) 1名註冊社工 (具相關兒童及青少年工作經驗)
9/2019-1/2020	教師講座：運用正向思維促進班級經營	認識何謂抗逆力、效能感及歸屬感; 學習班級經營的推行策略; 鼓勵與讚賞的分別及應用	全體教師 (全體老師參與，初級預防)	1節， 2小時	1名資深註冊社工(豐富兒童及青少年工作經驗、豐富親職/家長工作坊經驗; 學士或以上學歷)

備註：本處將負責計劃參與者的安全，採取安全措施，以及遵守教育局(戶外活動指引)、學校及本處等相關的安全指引。

(b) 請說明教師及校長在計劃中的參與程度及其角色。

(i) 參與的教師人數及投入程度 (時間、類別等):

由成長支援組、駐校社工及訓輔組專責推行校本計劃，對應學生需要與本處共同訂定活動詳情。參與老師包括各級班主任（生活課、生命教育課、日營、參觀）及全體教師（工作坊及講座）。

本處亦會與老師及學校社工進行不定期的會議或溝通，以提升專業效能及知識轉移，讓教師掌握相關技巧以識別抗逆力較低的學生，並回應他們心理、情緒和發展方面的需要。

(ii) 老師在計劃中的角色: *(請剔選適當空格，可剔選一項或多項)*

☐領袖 ☑協作者

☐開發者 ☑服務受眾

☐其他(請列明) _____

(c) 請詳列計劃的預算和主要開支項目的理據。

申請撥款: 港幣____ $200,000____元

預算項目*	開支詳情 (包括各項目的細項開支)		理據
	項目	款額 ($)	
i) 員工開支	半職社工薪金 $24680 x 0.5 x 11個月x 1.05 (MPF)	$142,527	籌劃及舉辦有關此計劃的活動，包括安排講座、小組、家長工作坊及體驗活動等。 員工資歷：具1年資歷的註冊社工
ii)服務	親子繪本樂續FUN	$3,520	導師 2 名：$880x2 x2 小時＝$3520
	親子桌遊樂續Fun	$4,400	導師 2 名：$880 x2x2 小時＝$3520 副導師 1 名：$440 x 2 小時＝$880
	體驗學習活動：挪亞方舟生命教育之旅	$12,840	導師2名 ： 每導師$880 x4小時=$3520, 2名導師共 $7040 活動費：$85x40人=$3400 旅遊巴：$2400
	體驗學習活動：生命歷程體驗館	$15,380	導師2名：每導師$880 x4.5小時=$3960, 2名導師共 $7920 活動費：$130x42人(連導師)=$5460 旅遊巴：$2000
	體驗學習活動：歷耆者(生命教育體驗坊)	$5,660	導師1名：$880 x2小時 =$1760 活動費：$130x30人=$3900
	教師講座：運用正向思維促進班級經營	$2,400	資深導師 1 名：$1200 x 2 小時 ＝ $2400
iii) 一般開支	「正向棋兵」桌遊小組	$3,600	物資費 (活動用具、文具、紙品等)、桌遊15副$3000及交通費
	親子繪本樂續Fun	$1,000	物資費(繪本、印刷、活動用具、小道具、參考書藉等)及交通費
	親子桌遊樂續Fun	$600	物資費(印刷、活動用具、小道具、參考書藉等)及交通費
	體驗學習活動:挪亞方舟生命教育之旅	$400	物資費(印刷、延伸活動用具：如泥膠、積木、紙品等)及 交通費
	體驗學習活動:生命歷程體驗館	$400	物資費(印刷、延伸活動用具：如手工材料、積木、紙品等)及交通費
	體驗學習活動：歷耆者(跨代溝通體驗坊)	$400	物資費(印刷、延伸活動用具：如文具、積木、紙品等等)
	教師講座：運用正向思維促進班級經營	$500	物資費(印刷、活動用具：如小道具、文具、參考書藉等)及交通費

	雜項	$1,373	雜項(如：宣傳、物資、影印、文具、郵遞等)
	核數	$5,000	
	申請撥款總額 ($):	$200,000	

備註：本處選擇服務供應商時，會遵照優質教育基金（人事管理及採購指引）進行報價或投標，確保採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行。

(III) 計劃的預期成果

(i) 請說明評估計劃成效的方法。

(請剔選適當空格，可剔選一項或多項)

- ☑ 觀察: 由參與計劃的社工、班主任、老師觀察學生及家長參與計劃活動的興趣及表現。
- ☑ 重點小組訪問: 訪問教師/家長，收集對於推行計劃及成效的意見。
- ☑ 活動前和活動後的問卷調查: 對學生及家長，考量他們的正面改變。
- ☑ 學生及家長表現在評估中的轉變: 80%或以上的參與學生及家長提升了正向思維、與人分享、享受生活三方面的能力。
- ☐ 其他(請列明) _____

(ii) 請列明計劃的產品或成果。

(請剔選適當空格，可剔選一項或多項)

- ☑ 學與教資源
- ☐ 教材套
- ☐ DVD
- ☐ 其他(請列明) _____

參考文獻：

1. Despert, J. L., & Potter, H. W. (1936). Technical approaches used in the study and treatment of emotional problems in children. Psychiatric Quarterly,10(4), 619-638.
2. Gardner, R. (1971). Therapeutic communication with children: The mutual story-telling technique. New York: Jason Aronson.
3. Larkin, M.(1988). Therapeutic storytelling and metaphors. Holistic Nursing Practice, 2(3), 45-53.
4. Johanna Slivinske & Lee Slivinske (2011). Storytelling and other activities for children in therapy. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Son Inc.
5. Stiles, K., & Kottman, T. (1990). Mutual storytelling: An intervention for depressed and suicidal children. The School Counselor, 37(5), 337-342.
6.Hinebaugh,J.P.(2009). A board game education. Lanham,MD:Rowman & Littlefield Education.
7.Bellinson, J.(2012). Games children play: Board games in psychodynamic psychotherapy. Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North Amercia.
8.Matorin, A., McNamara, J., &Kottman, Terry.(1996). Using board games in therapywith children. International Journal of Play Therapy, 5(2), 316.
9. 王芯婷（2012）。《桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探》，《社區發展季刊》，頁 90-102。
10. 瞿永紅 屈曉東 胡靄雄(2016)。《體驗式德育活動對學生成長的影響研究》，第九屆兩岸四地「學校改進與夥伴協作」學術研討會 香港中文大學（2016.6.17-18）。

資產運用計劃

類別	項目／說明	數量	總　值	建議的調配計劃 *(註)*
視聽器材				
書籍及 視像光碟				
電腦硬件				
電腦軟件				
樂器				
辦公室器材				
辦公室家具				
體育器材				
其他	桌上遊戲	15	$3000	建議放於機構於其他學生活動或教師訓練中使用。

註： 供學校／團體／其他計劃使用(請提供在計劃結束後會接收被調配的資產的部門／中心的詳情，以及預計有關資產在活動中的使用情況)。

遞交報告時間表

本人/本校/本機構承諾準時按以下日期遞交合規格的報告：

計劃管理		財政管理	
報告類別及涵蓋時間	報告到期日	報告類別及涵蓋時間	報告到期日
計劃進度報告 1/4/2019 - 30/9/2019	31/10/2019	中期財政報告 1/4/2019 - 30/9/2019	31/10/2019
計劃總結報告 1/4/2019 - 29/2/2020	31/5/2020	財政總結報告 1/10/2019 - 29/2/2020	31/5/2020