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
好心情@ （「好心情@學校」微型計劃）	2018/0361 (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: ___1002_____ (人數)*及_____小一至小六_____ (級別／年齡)*

(c) 老師: _____69_____ (人數)*

(d) 家長: _____約200_____ (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. 「初級預防」(Primary Prevention) 活動，針對所有學生作一般性預防，「次級支援」(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：「培養學生具備正面抗逆的心理素質」，以培養學生有正面生命態度及良好價值觀為目標 。本計劃透過體驗學習活動、運用繪本及桌上遊戲於學生、親子及家長活動，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學生情意及社交表現評估數據顯示，學生在機會和成就感數據表現良好，高於全港常模，惟部分學生對整體滿足感、負面情緒和社群關係仍有待加強，期望透過此計劃，讓學生增加社會體驗和反思，除了能強化正面思維，也可促進學生與同學之間的交流，建立健康的社群關係。另一方面，家長普遍少有時間研究與孩子溝通技巧，希望藉此計劃能讓家長多認識有效的溝通和分享技巧，

拉近與子女的距離，培養他們正向面對人生的能力。

☑ 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，可加入不同的活動，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，工作員會於回校後安排延伸討論及分享時間。班主任亦可就活動主題如訂立目標、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. 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。
4. 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。
5. 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 31/3/2020

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	負責人員(請列明資歷及參與程度)
4-6/2019	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運用時間，鼓勵學生定立個人目標和追求充實人生。	小四至小六 30人 (老師推薦，初級預防)	1 節，共 2 小時	半職社工 (具 1 年兒童及青少年工作經驗)及 1 名活動工作員 (具相關兒童及青少年工作經驗
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	小四至小六 6-8人 (老師/學校	8 節，每節 1 小時，共 8 小時	1 名輔導員/註冊社工（具入校服務或相關兒童及青少年工作經驗)

		望感和能力感，培養學生面對壓力時的正面思維	輔導人員推薦，次級支援)		
3-6/2019	家長支援：講座---如何與子女正面溝通	- 讓家長認識正向親子溝通的重要 - 學習聆聽及正面的表達技巧(如多讚賞、同理感受等)，從而建立子女的自信和面對逆境能力。	全校家長 (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)
6/2019	體驗學習活動：童夢城通識學園	- 透過職業模擬遊戲中學習，體驗不同行業真實工作崗位並配合活動解說藉此探求自我目標和理想，以建立學生「正面思維」中「認識自己」和「訂立目標」的部份。	小三至小六 40人 (老師推薦，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)及 1 名活動工作員 (具相關兒童及青少年工作經驗
6/2019	體驗學習活動：民航處發現之旅	- 透過參觀、航空業員工分享和活動解說，讓學生 多留意身邊的事物和感謝不同崗位人員的貢獻，培養學生欣賞別人、感恩和服務他人的心。	小四至小六 60人 (連工作人員) (老師推薦，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) 1 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
8/2019	教師講座：與家長作正面溝通	- 教導教師處理情緒的技巧及正向的溝通方法(如讚賞、設立共同目標等)，特別在與家長溝通時如何引導家長一起合作改善學生的情況。	全校教師 (全體參與，初級預防)	1 節，共 3 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)
9-12/2019	家長支援：繪出生命家長工作坊	- 認識和閱讀不同繪本 - 教導家長如何選擇有品格教育性的繪本及如何從故事中提問，以繪本建立子女的正面價值觀如堅持、樂觀等概念。	小一至小三 20名家長 (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)及 1 名活動工作員 (具相關兒童及青少年工作經驗
9/2019-2/2020	家長支援：講座---如何處理在管教子女時產生的情緒	- 教導家長管理情緒的技巧以身作則地教導子女面對負面情緒。	全校家長 (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)

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 12個月x 1.05 (MPF)	$155,484	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	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
	體驗學習活動：童夢城通識學園	$14,340	導師1名：$ 880x4小時＝ $3520 活動費：$245 x36人=$8820 旅遊巴：$2000
	體驗學習活動：民航處發現之旅	$ 7,280	導師1名：$880 x4小時=$3520 副導師1名：$440x4小時=$1760 旅遊巴：$2000
	教師講座：與家長作正面溝通	$3,600	資深導師 1 名：$1200 x 3 小時 ＝ $3600
	家長支援：繪出生命家長工作坊	$1,760	導師1名：$880 x2小時=$1760
iii)一般開支	「正向棋兵」桌遊小組	$3,600	活動物資 (印刷、活動用具：如指揮棒、紙品、小道具、參考書等) 及交通費、桌遊 15 副$3000 及交通費
	體驗學習活動：歷耆者(生命教育體驗坊)	$200	物資費(印刷、延伸活動用具：如泥膠、積木、紙品等等)及交通費
	家長支援：講座---如何與子女正面溝通	$300	物資費(印刷、活動用具：如小道具、球類、參考書藉等)及交通費
	體驗學習活動：童夢城通識學園	$200	物資費(印刷、延伸活動用具：如泥膠、積木、紙品等等)及交通費
	體驗學習活動：民航處發現之旅	$400	物資費(印刷、延伸活動用具：如泥膠、積木、紙品等等)及交通費
	教師講座：與家長作正面溝通	$300	物資費(印刷、活動用具：如小道具、球類、參考書藉等)及交通費
	家長支援：繪出生命家長工作坊	$400	物資費(印刷、活動用具：如泥膠、積木、面具、紙品、故事骰、參考繪本書藉、小禮物等)及交通費
	家長支援：講座---如何處	$400	物資費(印刷、活動用具：如小道

	理在管教子女時產生的情緒		具、球類、參考書籍、小禮物等)及交通費
	雜項	$1,076	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.

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 - 31/3/2020	30/6/2020	財政總結報告 1/10/2019 - 31/3/2020	30/6/2020