

## 丙部 計劃詳情

1. 計劃名稱： 3D 教室

2. 主題 : 支援青少年成長

3. 形式 : 一項結合生命教育及互動光影體感遊戲的德育活動。

### 3.1 生命教育

透過「真人真事」經歷分享，觸動學生的心靈，藉以感化反叛的青少年心態。

### 3.2 互動光影體感遊戲

引入互動光影遊戲系統，藉著光影遊戲系統的影像和聲音刺激青少年的感官及藉遊戲內容灌輸教育意識。

4. 目的 : 4.1 長遠目的是於中、小學推行預防犯罪教育，減少青少年犯罪。

4.2 短期目的是教導青少年對犯罪提高警覺性及認同犯罪的惡果，並輔助他們建立正面價值觀，從而拒絕罪惡的引誘。

5. 對象 : 高小（小五、小六）及中一學生

6. 受惠人數：

預計服務人次達 8,640

6.1 到校進行小組 : 3,600 人次

試行 : (3 間學校 x 40 人 x 4 節) + (2 間學校 x 20 人 x 6 節) = 720 人次

正式推行 : 4 節小組 - (2 年 x 4 間學校 x 40 人 x 4 節) = 1,280 人次

6 節小組 - (2 年 x 4 間學校 x 20 人 x 6 節) = 960 人次

工作坊 - (2 年 x 4 間學校 x 20 人 x 1 節) = 160 人次

工作坊 - (2 年 x 6 間學校 x 40 人 x 1 節) = 480 人次

6.2 學校到本會沙田會址「青衛谷」進行教育半日營或全日營 : 4,400 人次

試行 : (10 間學校 x 40 人) = 400 人次

正式推行 : (2 年 x 50 間學校 x 40 人) = 4,000 人次

6.3 青少年團體到本會沙田會址「青衛谷」進行教育半日營或全日營 : 640 人次

正式推行 : (1 年 x 16 間機構 x 40 人) = 640 人次

## 7. 理念：

- 7.1 小六升中對青少年來說是踏入一個新的人生及學習階段，各人因著本身的能力，適應有異，對於一些在小學時成績欠佳或缺乏情緒支援的學生，他們的自我形象往往相對其他成績及品行良好的同學為低，因著在學業上遠遜標準程度，在人際關係中又缺乏溝通能力，如果未能盡快協助他們，他們會對學習失去興趣，做事便會缺乏動力及逃避責任，每天在學校混混噩噩、躲躲避避中虛渡。故此，能在高小或初中期間及早識別這類能力稍遜的學生是重要的。從社工過往接觸的個案中顯示，這類學生在學期不到一半時便萌輟學的念頭或有逃學的情況出現，對自己採取放棄的態度，更甚者會在校外結黨，與不良份子為伍，過一些自我放縱的生活，嚴重的並會干犯罪行。
- 7.2 另外，現時的高小學生隨著社會潮流文化的變化而日趨早熟，他們極想模仿成年人的行為，但卻滿以為年紀幼小而輕視了應承擔的後果及法律責任。近年從報章上不斷看見有關青少年的罪行，當中包括令人髮指的天水圍學生欺凌事件、在校吸食精神科毒品、甚至有學生在學校協助不法分子售賣毒品。涉案者當中有就讀小學五、六年級的少年人，情況令人擔心。為青少年提供預防犯罪教育絕對是刻不容緩。
- 7.3 「3D 教室」選取小五至中一的學生為服務對象，計劃引入「互動光影遊戲系統」，從中灌輸打擊罪惡的正面訊息，對學生而言是一項非常新鮮的玩意。同時，計劃亦會著重心靈上的支援，安排成功康復的「過來人」與學生分享自身經歷，藉以感化青少年的反叛心態，讓他們從「過來人」身上認清犯罪的代價，珍惜身邊擁有的人和事。
- 7.4 「3D 教室」連結學校、社會福利機構及商業機構的資源，透過創新科技及生命教育開啓學生的心靈以舒緩青少年犯罪低齡化問題，鞏固預防犯罪的根基，減低青少年受罪惡引誘的機會。

## 8. 創意：

「3D 教室」是針對青少年學習特性而設計。

### 8.1 互動光影遊戲系統

是一項感應「玩家」影子而進行的遊戲，畫面可因應活動主題而有不同的設計，透過視覺及觸覺效果加強學生學習興趣及吸引能力。本計劃將借助這項嶄新科技的幫助，令電子遊戲跳出純娛樂功能，讓學生從遊戲過程中獲得預防犯罪的訊息。( 主題：欺凌、高買、毒品、黑社會……等 )

### 8.2 生命教育

對於踏入青春期的青少年來說，他們對「過來人」的真人真事具有好奇，但真摯的分享同時具有說服力，易生共鳴。本計劃將邀請一些曾經違法的康復更生人士進行「現身說法」，藉以警惕學生對犯罪不可掉以輕心及學習改過的勇氣。

## 9. 推行方案及時間表：

「3D 教室」可結合校內的德育課程進行，參與計劃的學校可邀請本會到校提供活動或選擇親臨本會位於沙田的會址「青衛谷」進行活動。

### 9.1 校內

「3D 教室」會為學校提供一次過的活動(工作坊)或四至六節的課程，內容包括有「過來人」經歷分享、光影互動系統遊戲、角色扮演、小組討論；另配合戶外參觀活動，如安排小學生參觀法院、中學生參觀監獄等。(超過四節的小組會安排參觀)

人數方面，學校可甄選一個多於 20 人的小組形式進行或選擇由一個班別的同學參與。

#### 9.1.1 工作坊的流程如下：

時數 (2 小時或 2 節課堂)	項目及內容	人數
	<p><u>互動光影遊戲系統</u> 系統內的遊戲主題都是環繞抗衡罪行的訊息，藉此寓學習於遊戲。</p>	20 人至 40 人
	<p><u>過來人現身說法</u> 成功康復的「過來人」擁有特別的經歷，例如：聯群結黨時的經歷、犯罪後的心情、坐牢的痛苦，這些對學生來說甚具吸引力，而且很容易引起學生共鳴，「過來人」的經歷讓學生明白犯罪對自身及家人所造成的傷害。</p>	
	<p><u>總結活動</u> 負責工作員與學生分享小組後的感受，然後再與學生總結活動過程中的所思所想，讓他們反思自己的生活模式，檢視當中是否有危機存在，協助他們尋求一個正確的人生態度及價值觀。最後，每位學生均需填寫檢討問卷，以評估他們在活動中的得著。</p>	

9.1.2 四至六節的小組，活動流程如下：

節數/時數	項目及內容	人數
第一節 (1小時)	<u>過來人現身說法</u> 成功康復的「過來人」擁有特別的經歷，例如：聯群結黨時的經歷、犯罪後的心情、坐牢的痛苦，這些對學生來說甚具吸引力，而且很容易引起學生共鳴，「過來人」的經歷讓學生明白犯罪對自身及家人所造成的傷害，從而產生有效的警惕作用。	20人(小組) 40人(一班)
第二節及第三節 (每節1小時)	<u>互動光影遊戲系統</u> 系統內的遊戲主題都是環繞抗衡罪行的訊息，學生透過遊戲，從中學習。	分2組輪流進行，10人或20人一組
第四節 (1小時)	<u>討論</u> 經過「過來人」的分享及主題遊戲後，負責社工會與參加學生就抗衡罪惡這主題進行討論，檢視他們對這個主題的瞭解程度，從而協助他們進一步認清社會上的誘惑、朋黨的影響力及自己價值觀的取向等。	20人(小組) 或 40人(一班)
第五節 (2小時)	<u>參觀懲教院所、懲教博物館或法院</u> 經第四節的討論後，計劃工作員瞭解到學生對抗衡罪惡的深入程度，為了鞏固及讓學生親身感受犯罪後所承受的壓力及失去自由的痛苦，因此會安排學生參觀懲教院所、懲教博物館或法院，此形式極具震撼感，親身的體驗可以加強學生明白對失去自由或家人的痛苦，並警惕學生不要犯罪。	參觀監獄為每次20人及需年滿13歲 其他參觀地點的人數為20人至40人
第六節 (1小時)	<u>參觀後分享、總結活動</u> 經過前5節的活動，學生對預防犯罪應具有一定程度的理解，計劃工作員會先與學生討論分享參觀後的感受，然後再與學生總結5節的活動中的所思所想，讓他們反思自己的生活模式，檢視當中是否有危機存在，協助他們尋求一個正確的人生態度及價值觀。最後，每位學生均需填寫檢討問卷，以評估他們在小組中的得著。	20人(小組) 或 40人(一班)

## 9.2 沙田會址

本會為學校提供日營活動，學校可選擇半日或一日的活動，除「過來人」經歷分享及光影互動系統遊戲外，學生可善用「青衛谷」的設施進行體驗式的活動，如模擬監倉、迷宮及歷奇體驗等。(全日的活動會加入歷奇體驗)

活動	內容
互動光影體感遊戲	提供一個視覺幻影的互動平台，利用光影效果刺激青少年的視覺、聽覺及觸覺，帶領他們運用簡單的身體動作體驗遊戲的樂趣，並從中融入預防犯罪的訊息，寓學習於娛樂。
迷宮	參加學生需分組或單獨進入迷宮，讓他們於迷失的空間中，認識自己及社會規範。離開迷宮後，工作員會與他們分享箇中感受，藉此強化他們自我反省的能力。
主題模擬房間 監倉/disco	<ul style="list-style-type: none"> <li>工作員先按照不同題目，引用相關新聞，帶領學生進入模擬場景。透過模擬房間的擺設、燈光及音響效果，讓參加者如置身於實景當中，給予他們一場真切的體驗與感受。</li> <li>例如學生可於 disco 場景中，透過角色扮演模擬被誘惑及拒絕誘惑的情況，加深他們對毒品的警覺性；而監倉場景預警了違法者的後果。</li> <li>同時，於場境中安排「過來人」現身說法，以真人真事的感染力去警惕青少年不能對犯罪掉以輕心。</li> </ul>
互動劇場	透過戲劇，讓學生代入不同的角色中，啟發他們從多角度思考，理性分析問題，從而作出負責的決定。
歷奇體驗 (只供全日營學生 參加)	透過歷奇活動，讓學生挑戰自己的限制及自我反省，從而以提升他們面對逆境的自信心。

9.3 計劃預計於 2009-2011 年間進行，於 08-09 學年下學期先由部份學校進行先鋒計劃，及後於 09-10 及 10-11 學年連續兩年推行。活動進程編排如下：

1/09 築備工作，包括：聯絡先鋒學校、互動光影遊戲系統及其他相關機構；擬定詳細小組內容、製訂小組表格、教材等；同工培訓(互動光影遊戲系統應用)……等

---

2/09-7/09 於 5 間中、小學試行  
另選取 10 間中、小學於本會「青衛谷」內試行

7/09-8/09 檢討及修訂—根據過去數月的經驗修訂活動內容

宣傳—學校簡介會

宣傳—寄發宣傳單張至全港中、小學

9/09-7/10 接受全港中、小學申請

4 間學校參加 4 節小組；4 間學校參加 6 節小組及 10 間學校/10 班參加 1 次過的工作坊

預計本會「青衛谷」內進行活動的名額為 50 間學校

7/10-8/10 檢討及修訂—根據過去一年的經驗修訂活動內容

宣傳—學校發佈會、發佈過去一年的活動經驗及新學年計劃

暑假期間，「青衛谷」接受青少年團體的申請，預計名額 16 間

宣傳—寄發宣傳單張至全港中、小學

9/10-7/11 接受全港中、小學申請

4 間學校參加 4 節小組；4 間學校參加 6 節小組及 10 間學校/10 班參加 1 次過的工作坊

預計於「青衛谷」進行活動的名額 50 間學校

8/11 檢討及遞交報告

#### 10. 預期產品及成果：

10.1 預計能為 1,280 名學生，合共 8,640 人次提供預防犯罪教育的訊息，有助配合學校及家庭的品德教育。

10.2 本會的「青衛谷」內設的「迷宮」，及模擬場境為學生提供獨特的學習環境；同時透過賽馬會的資助而添置的影音設備亦適用於互動光影遊戲系統，青衛谷引入互動光影遊戲於程序當中，將更能吸引學校到訪，包括曾使用過服務的學校亦會因為活動注入新元素而再次到訪，學校及本會均有所得著，可謂「雙贏」。

10.3 談到電子遊戲，主流聲音總是指向它的負面影響，然而是項計劃會將電子遊戲跳出純娛樂的功能，達致「寓學習於遊戲」，這種學習模式預計能獲得高小至中一的學生歡迎，並配合遊戲前後的分享、討論，可收教育效能。

10.4 互動光影遊戲系統的軟件是可因應活動主題而作出不同設計，故此是項計劃可以說是一個新的嘗試及開始，是次主題集中於預防犯罪教育為題材，然而相關的成果可於未來日子引入校內不同的學科作參考及調校應用。

10.5 本會若獲得津助購置互動光影遊戲系統的設備，除本計劃外，亦可於日後借予其他學校使用，使更多學校受惠。

## 11. 財政預算：

1 名計劃工作員(持社工或教育或傳媒等相關學科的學位，有青年工作經驗優先) \$666,523

- \$ 19,837x 1.05x32 個月 (連強積金，參考本會持學位社工的起薪點)
- 專責「3D 教室」的統籌及到校的前線活動；於「青衛谷」進行的活動，需要較多人手，本會將另撥資源協助。

1 名活動助理 \$ 268,800

- \$ 8,400x 32 個月 (連強積金，參考社署 P.W 的薪金)
- 協助計劃工作員處理「3D 教室」的文件及前線工作

講員費 \$ 33,400

- 「過來人」現身說法分享：\$ 200 x 167 次

## 宣傳 (2 期宣傳)

印刷連郵費：\$ 5 x 1500 份 x 2 期 \$15,000  
簡介會及發佈會：\$ 1,000x 2 \$2,000

交通費 \$ 12,400

- 計劃工作員、活動助理到校進行活動車資：\$50 x 124 節 x 2 人

互動光影遊戲系統 \$278,100

雜項 \$10,577

- 攝錄、小組物資、影印、印刷、文具.....等

合共： \$ 1,286,800

## 12. 評估方法：

12.1 以問卷形式向學生、老師、社工搜集意見，瞭解他們對計劃的意見。(其中「先鋒學校」的意見更會成為未來兩個學年的參考資料)

12.2 計劃的達成度 (預期的報名名額是否滿額)

12.3 學校對計劃的支持，包括有 50%的學校再次參加第二年度的活動或表示有興趣參加本會提供的其他服務。

12.4 整項計劃連同先鋒學校的試驗期在內，共橫跨三個學年，故分別於每個學年完結時進行檢討，檢視活動進程及提交報告。

12.5 透過學校簡介會及發佈會，讓學校瞭解計劃的運作，搜集學校的意見。

13. 成效延續：

- 13.1 全港中小學超過 1,000 間，是項嶄新的計劃最多只能為 151 學校提供服務，佔全港學校 15%，若計劃成功推行，箇中累積的經驗及內容可繼續向其他學校推介。
- 13.2 計劃借助優質教育基金贊助購買互動光影遊戲系統，計劃結束後，購買的設施仍可沿用，至於日後更新軟件（即主題內容）的費用及職員人手可向學校收取費用，以自負盈虧方式營運。計劃亦會得以延續。
- 13.3 本會自 77 年開始已為中、小學提供預防犯罪教育的活動，故此在計劃結束後，學校如有需要協助，本會仍會為學校提供支援，如組織學生成立預防犯罪教育大使，或為有需要的行為問題學生提供進一步的深化教育。

14. 推廣及宣傳方法：

- 14.1 本會為學校提供服務已有 30 年歷史，當中建立了緊密的人事網絡及與部分學校有著長期的伙伴關係，故會以信件、電話及電郵等方式向學校校長或活動負責人推介計劃及邀請加入成為先鋒學校。
- 14.2 本會自 77 年開始已為學校提供服務，備有完備的通訊記錄，記錄均以電腦存檔，方便郵寄宣傳及聯絡。計劃資料將於新學期前寄發至學校，以供學校參考及配合新學年活動。
- 14.3 於暑假舉行活動的簡介會，向學校介紹計劃內容及示範互動光影遊戲系統，以增學校對計劃的瞭解及預約。
- 14.4 本會引入互動光影遊戲系統於教育活動當中，屬於一項具創意的教育工作，本會將會發放新聞稿及邀請傳媒出席簡介會及發佈會，以廣宣傳。
- 14.5 本會亦會聯絡相關的教育團體或組織，如中、小學的校長聯會、訓導人員協會或其他聯會等，以爭取於他們的恆常會議當中推介相關計劃。

15. 專業配合及發展：

- 15.1 「3 D 教室」這項計劃除保留本會服務的特質—生命教育：以「過來人」的經歷勸勉學生潔身自愛，勿墮罪網；同時透過計劃工作員於課程中引入了社會工作元素，協助學生自我探索及建立正確價值觀。是次計劃更將嶄新的電子科技灌注於課程當中，並且配合教育目的，以支援青少年成長為主題。計劃除惠及本會以發展新的項目外，更惠及整個教育界，無論在意念或實際服務當中都屬一項新的發展。

15.2 現時社會積極推動跨界別、跨專業合作，是項計劃乃一個好例子，透過官方的津助、民間非牟利團體的推行及資訊科技界的協作，為青少年提供學習機會及有助推動預防犯罪教育。

15.3 是項計劃為學校提供專門人材以補足學校老師在處理學生違規行為的需要，有助舒緩學校在這方面的壓力。校長或教師可從本會計劃工作員、「過來人」及參觀活動中得到有關預防犯罪的資料，尤其可掌握在學術以外青少年潮流文化的訊息，有助他們日常溝通及輔導有犯罪危機的學生，這些活生生的教材，有助提昇老師的教學水平。

#### 16. 教師及校長參與計劃的程度：

16.1 是項計劃的理念、模式會透過簡報會、發佈會議讓校長及負責老師清楚瞭解，彼此取得共識將有助積極參與。參與計劃的學校可因應學校的行政或個別條件與計劃工作員商議，從而挑選合適的學生參與及調校課程節數（例：四節或六節、一次過的工作坊），過程中必須得到老師的協助，如擬定主題、提供學生資料、安排活動日期、時間、場地及影音器材等、並於有需要時協助維持秩序，提升學生的參與度。

16.2 學校在是項計劃扮演的角色是負責轉介、聯絡及支援工作，然而學校若能調配人手，參與當中的參觀活動或課程活動，這對認識學生的表現及預防犯罪訊息的掌握均有幫助。

#### 17. 申請機構的往績：

17.1 香港善導會自 57 年成立，至今在香港推行社會服務已逾五十年，機構除了為更生人士提供專業輔導及多元化的配套服務外，亦積極於社區推行預防犯罪教育。77 年成立的社區教育服務，更專責為青少年提供預防犯罪的教育活動，於這三十年間，邀約本會提供「生命教育」及「媒體活動」的學校為數不少，平均每年達五萬多人；學校對本會提供的活動亦備受讚賞，認為切合需要及具教化作用。

17.2 本會社區教育服務除獲社署資助外，並積極爭取不同的資源以推廣服務，好讓更多青少年受惠。本會同工設計的創意活動備受基金讚賞及撥款資助，以優質教育基金為例，本會曾於 01-02 年作第一次的申請，便獲撥款 \$ 517,800 元，05-06 學年以協作伙伴身份與佛教大光中學作出申請，亦獲撥款 \$ 30,000 元。另外，獲禁毒基金資助的學校活動自 97 年至今年就有 6 項，獲批款額合共有 190 多萬元，其中有三項的計劃撥款額皆接近 50 萬元。此外，本會自 03 年開始，連續五年透過花旗集團成功在望獎勵計劃為中學生提供具創意的學習活動，因而與多間學校結成合作伙伴，至於現時申請計劃內所指的沙田會址－「青衛谷」便獲賽馬會慈善信託基金撥款 700 萬元以開展服務，去年為 7,000 多名中、小學生提供主題日營。

17.3 本會社區教育服務於中、小學推行服務的三十年間，服務模式不斷改進，以配合青少年的學習特性、社會風氣及潮流文化，例如：除了保留具「生命教育」效能的「現身說法」講座外，並引入多媒體創意藝術的元素以豐富活動模式，包括音樂分享會、動感分享會、

Cosplay 唱遊影院等；此外，贊助計劃的意念及手法備受合作學校欣賞，如 07-08 學年於小學舉辦的「抗毒兵團-小學生抗毒教育計劃」，計劃的總結活動便是由小學生穿著自己設計的抗毒服飾並以 Catwalk 形式作表演，向觀眾講述設計的理念以表達個人的抗毒信念及宣傳抗毒訊息；整項計劃訊息明確，手法新穎，深受參加學生及老師歡迎。本會社區教育服務具有一隊富有經驗、有創意及有明確工作方向的團隊，故此多年來服務不斷進步。

- 17.4 本會社區教育服務推動青少年服務的成績亦獲政府部門認同，社區教育服務督導主任於 02-06 年擔任黃大仙及西貢區青少年服務委員會委員，06 年獲少年警訊邀請為社區支援組代表，自 07 年被委任為大埔區撲滅罪行委員會委員，現任大埔警區 “Multi - agency Working Group on Student/Juvenile Delinquency” 會議成員。
- 17.5 本會於 2000 年向優質教育基金申辦的「抗體先鋒—學生成長及輔導計劃(編號 2000/0176)」獲優質教育基金傑出計劃頒發優異獎獎狀，以確認計劃表現優異。