



主辦





教材設計

# 《童你啱Channel》

社區是怎樣的?小孩眼中的社區與他人眼中的是否相同?《童你啱 Channel》為教師與同學設計其社區探索工具,透過參與同學分享對社 區的觀察、聯想,以及與社區有關聯的動作設計問題。

同學利用簡單對答遊戲,與街坊展開對話,從而讓參與同學理解自己與 他人對社區的看法。遊戲旨在啟發同學發掘對社區的看法,開拓孩子對 社區的好奇心、建立信心以凝聚看法、培養同理心以吸納不同意見。

| _    |
|------|
|      |
| 4大小) |
|      |

# 教材使用方法

# 活動01 - 童你啱Channel熱身(約10分鐘)

帶領者以眼中的好玩社區為題作熱身。就著例子的動作題、觀察題和聯想題,帶領者與參與同學作範例試玩一次。

# 童你啱Channel熱身規則

- 1. 參與者會先獲派每人一份 (A) A/B 手舉牌道具。
- 2. 帶領者將問範例中的問題和講出選擇題答案,讓各參與者利用 手舉牌道具回答,當帶領者發問問題後再數三聲,參與者舉牌展 示心目中的答案。
- 3. 參與者均展示相同答案為啱 Channel 勝出。
- 4. 帶領者再發問餘下的問題,相同答案最多的參與者為最啱 Channel隊伍。

# 活動小貼士:

- 三種不同類型的題目(動作題、觀察題和聯想題)讓參與者以不同的問答方式,激發參與者的投入度和參與度。
- 帶領者需就著參與者的選項發問,讓各參與者了解他人的看法。
- 參與者以Bingo形式,作為了解自己與他人選項的橋樑。透過表達分享,引發參與者多方位思考,互相欣賞、了解及建立社群意識。

# 活動02 - 社區印象 (約10分鐘)

帶領者可以與參與者進行想像力小測試!

- 1. 參加者會先獲派每人一張 (B)「社區印象」紙。
- 2. 帶領者先行發問: 「我眼中的社區是 ......」,讓參與者形容一下他們眼中的社區。
- 3. 可讓印象相應的參與者組成小組(約5-6人為一組)。

## 活動小貼士:

帶領者可透過「社區印象」紙了解參與成員對社區的基本看法。

# 活動03 – 設計童你啱Channel任務 (約20分鐘) 帶領者可以與參與者一同設計和探討工具!

- 1. 每組的參與者獲派一份(C)「童你啱Channel」問題紙。
- 2. 依他們眼中的社區,討論與製作三條屬於他們組別的「童你啱 Channel」問題,以探討區內街坊與參與者的看法。
- 3. 帶領者可就著各問題中的提示,試從不同層面協助參與者發揮 具創意的提問技巧。

# 活動小貼士:

- 激發參與成員互動溝通的練習!
- 帶領者為參與者設計的問題和選擇答案提供意見,盡量 以不同層面的問題和答案提供選擇。
- 如參與者對設計的問題和選擇答案毫無頭緒,可參考教材的「童你啱Channel」設計參考。
- 完成後,可鼓勵參與者扮演帶領者在活動01的角色,出 發與區內的街坊通過發問開始互動,並讓他們紀錄對答 過程和感受。

## 活動04-回顧過程反思(約20分鐘)

完成任務後,帶領者可與參與者回顧街訪任務過程,反思自己與 他人對社區印象的看法。

- 1. 每名參與者均獲派一張 (D)「體驗回顧」紙,紀錄令他們印象 最深刻的街坊及遊戲過程。
- 2. 透過體驗,分享對社區的感受與印象中的不同之處,讓參與同學加深當中的體會,對社區建立歸屬感。帶領者可就著各參與者的分享,試從不同層面協助他們進行分析。

### 活動小貼士:

• 加深參與者對計區的印象和加強溝通協作能力。

### 「教學資源」使用條款及版權聲明

除語的,本教學資源及內容,均屬PMQ元創方有限公司、PMQ Seed及/或其論作單位所擁有,且受版權保護。有關教學資源及內容可供自由瀏覽、列示、下載、列印、分享或複製作用商業用途,但必須保留網站內容原來的格式,及須諾明有關教學資源及內容原屬指定單位所有,並模印此版權告示於所有複製本內。任何單位/人士需要使用上述教學資源及內容作其他並供上述列明的用途,須事先得到PMQ元創方有限公司之書面同意。PMQ元創方有限公司保留本版權告示沒有明確授予的所有權利。

### PMQ Seed的免責聲明

香港特別行政區政府僅為本項目提供資助,除此之外並無參與項目。在本刊物/活動內(或由項目小組成員)表達的任何意見、研究成果、結論成業議,均不代表香港特別行政區政府、文化體育及旅遊局、創意香港、創意智優計劃秘書處或創意智優計劃審核委員會的觀點。