



扶康會
Fu Hong Society

(屯門及元朗區)

軟件工房

小貼士



扶康會屯門及元朗區
2008-2009 年度「軟件工房」

小貼士目錄

項目內容	頁數
1. 序言	P.1
2. 軟件工房觀摩活動流程	P.2
3. 觀摩心得：	
3.1 設計小組 / 活動的要點	P.3
3.2 帶組技巧	
3.2.1 帶組四部曲	P.6
3.2.2 帶組技巧十一點	P.8
3.2.3 引動組員互動的精髓	P.12
3.3 成功的主持人	P.15
3.4 遊戲活動	
3.4.1 設計遊戲技巧	P.17
3.4.2 帶領遊戲技巧	P.18
3.5 義工的協調	P.19
4. 分享篇	P.20
5. 活動花絮	P.23
6. 委員名單	底頁

~ 序 ~

現代人講求工作效率和實際成效，形於外的硬件建築往往被認同為成功的主因，機構企業乃拚命的推行架構重整，建立工作流程、制度和機制，造就集體的應對行爲，事事要求統一、標準、程序和問責；如此這般，全工的工作模式不求多變，只求依循規限，參照工作指引、少犯錯、不繞圈子，工作成果的樣版有目共睹，頂多是輯太陽底下的定影硬照罷了！

從事復康服務工作，對象是人，不像工房模件。人有複雜思維和相異的應對行爲，部份可預測，但有更多是不可預測的部份。如是這般，通過既定的標準程序與及配對的干預手法，往往會忽略了服務使用者的情緒和反應，結果情景不一定有如預計的模板般出現，故此，硬件的實際作用實存在非常大的限制。

軟件是啓動硬件的鑰匙。它可以是一些知識，也可以是一種正向的工作原動力。在電腦學問來說，一套美術的繪圖軟件，若通過一個擅於運用的人，繪製的美術成果可以千變萬化，切合不同工作的需要。可是如果沒有內在的原動力，工作人員的內心缺乏了一份進取的喜悅，他/她們不會具有增進知識的意圖，亦未必懂得揀選適當的知識作出配合，以爲只要仰賴良好的硬件配備，工作成果就垂手可得。

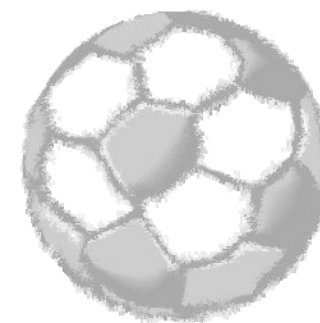
要改善這個現象，全工之間的互動勉勵，從服務的根源探討自己的不足，就是現時屯元區推動『軟件工房』的目的。軟件只是一些內化的元素，沒有既定的形狀、大小、甚至沒有一定的外在形態，它只能通過無私奉獻、分享、討論、不斷的修正，才能啓發大家內心的接納，豐富我們的內涵和提升我們的潛能。所以，要看到軟件的真正形體和作用，必須通過學習過程的化學作用，接納個人的不足，學習人家的成功之道，通過不斷的互動補足，才能夠讓軟件活現形態與及被廣泛運用。

當然，硬件和軟件是不會互相排斥的，它們應該相輔相成、教學相長。所以『軟件工房』的全工不用焦急，也不必太著重找出軟件的形體，只要真心隨意的將個人心得分享，反覆運用和引證成效，再通過累積經驗和適當保存，軟件工程的成績就會在望！

扶康會 屯門及元朗區
區域經理
歐偉民先生

2. 軟件工房觀摩活動流程

日期及時間	參觀小組形式	地點
2008 / 8 / 8 (1:30pm)	生活經驗互動訓練小組	良景中心
2008 / 8 / 21 (10:00am)	開心活動星期四	家居訓練
2008 / 9 / 13 (10:30am)	大型節日活動	潔康之家
2008 / 10 / 23 (10:00am)	小型戶外活動	天耀之家
2008 / 11 / 20 (10:00am)	TEACCH	山景中心



3.1 設計小組 / 活動的要點

前言：

小組 / 活動的程序設計廣泛地在康樂性、發展性、預防性和治療性的工作中被採用。程序是小組層面的介入元素之一，亦即小組工作人員在集會中採用什麼活動(Brandler & Roman, 1991; Henry 1992)。活動程序設計的原則需考慮多方面的因素，其中機構宗旨、對象需要、資源情況、參加者的能力和興趣、活動目標等。

內容：

程序活動必須要有妥善計劃，才可確保順利推行。計劃方案可包括以下：

1. 程序設計之定義
2. 程序設計之目標
3. 程序設計之方程式
4. 程序設計之步驟

1. 程序設計定義

- 1.1 「計劃」一詞有雙重的意義，它是一個「過程」，也是一個「成果」。
- 1.2 作為一個過程，計劃有設計和策劃的意思，亦意味著計劃會採取一連串的步驟。
- 1.3 作為一個成果，計劃便是經過設計和策劃後的策略和方案。當實踐了這個方案後，便能妥善和順利地執执行程序。
- 1.4 透過一連串有計劃的活動、安排，達到個人、小組或團體之特定的目標。

2. 程序設計目標

- 2.1 目標是具體地指出工作人員期望於活動完成後的指定時間內，要達到什麼改變。清楚的目標，應該具備以下的條件：
 - 2.1.1 目標是與問題和目的有關連的。當達到目標所指定的一些效果時，應同時是朝著目的前進，並在某程度上紓緩了問題。
 - 2.1.2 目標是可達到的。
 - 2.1.3 目標是可量度的。
 - 2.1.4 目標是有時間性的。

3. 程序設計方程式：6W + 2H + 1I + 1E

3.1 程序設計方程式：6W

WHY (目標)	爲什麼要籌辦這活動?
WHO (分工/籌辦人)	由什麼人負責籌辦?
WHOM (對象/參加者)	預計參加的是什麼人?
WHAT (性質/內容)	節目/活動內容是什麼? 會以什麼形式進行活動?
WHEN(時間)	何時舉行(日期及時間)活動? 籌備的時限? 若要延期時怎樣辦?
WHERE(地點)	在那裏舉行活動? 空間環境分析如何? 後備地方的安排怎樣?

3.2 程序設計方程式：2H

HOW(程序)	活動如何進行? 如何選擇可行的方式及方法? 節目先後次序如何? 宣傳怎樣進行? 如何招募工作人員?
HOW MUCH/MANY (資源)	要多少人力? 財政預算怎樣? 在那裏可以找到資源?

3.3 程序設計方程式：1F

IF THEN WHAT (如果)	活動推行時有什麼困難? 如何解決那些困難?
----------------------------	--------------------------

3.4 程序設計方程式：1E

EVALUATION(檢討)	檢討什麼(活動的成效或推行的效率)? 那些人需要參與檢討工作? 誰人負責帶領檢討? 用什麼形式進行檢討? 何時舉行檢討?
----------------	--

4. 程序設計之步驟
 - 4.1 訂立計劃目的
 - 4.2 訂立計劃目標
 - 4.3 資源
 - 4.4 訂立計劃內容
 - 4.5 設計推行步驟
 - 4.6 實際推行
 - 4.7 檢討



參考資料：

1. 張兆球、蘇國安、陳錦漢(1999年)
《活動程序計劃、執行和評鑑》香港城市大學
2. www.acad.poly.edu.hk/~sschui/apss/file/programmeplan.doc
3. qcrc.qef.org.hk/proposal/2000/2000-2894/2000-2894-D03-34649.ppt

3.2 帶組技巧

前言：

扶康會近年透過「生活經驗互動訓練」來增加服務使用者不同的生活經驗，當中強調從互動中經歷不同的事物，工作人員透過不同的介入手法與服務使用者進行訓練，包括小組及個人訓練項目。其中小組訓練為最能帶動服務使用者之互動溝通。

工作人員可透過小組方法達成不同的訓練目標，小組形式亦可配合不同的主題而作出變化，但小組活動亦離不開四個主要步驟，包括帶動學習、引入學習、實踐學習及回應，稱為「帶組四步曲」。言而借助小組形式的訓練，透過集體充權、自尊感、助人表現、領導表現及交友表現的提升，更可讓組員在小組內得到正面改變。

機構近年積極研究及推行「生活經驗互動訓練」，其實是一個通過「生活體驗」，並透過以「技能學習」為主導的智障人士訓練服務理念。期間服務使用者透過「生活經驗互動訓練」，薰陶出對人、事物和環境的正向行為表現，從而實現自我，及促進他們享有更多的社會共融機會。讓服務使用者接觸「多元化的訓練內容」和通過「有效的互動及訓練策略」，讓他們從中獲取更多歡愉的、正面的情緒和生活經驗，以提升自我形象。

3.2.1 「帶組四步曲」

1) 第一步曲：帶動學習

目的：營造愉快及輕鬆的環境，提起服務使用者對活動的興趣及集中其注意，以開始進入學習。

- 方式：1.1) 熱身運動：包括各樣與小組內容有關的熱身運動及遊戲；帶組導師負責點名，介紹各組員姓名或讓組員作自我介紹；按照特別情況作出適當的座位安排。
- 1.2) 回顧上節內容，從而帶出今次活動內容；
- 1.3) 介紹今次活動內容，工作人員及義工講解當日流程及安排。

2) 第二步曲：引入學習

目的：延伸服務使用者的學習興趣，進入學習。

方式：2.1) 簡介當日小組內容及目的。

2.2) 分配組員工作，讓組員自行選擇喜愛的工作崗位。

2.3) 向組員講解今次活動所需物件或用品，有需要時可利用圖片作教材。

2.4) 導師作出示範，讓學員對今次活動流程有基本掌握。

2.5) 鼓勵學員站出來示範。

3) 第三步曲：實踐學習

目的：以「群體學習」作學習動力。

方式：3.1) 引導學員體驗該訓練步驟，從而學習該活動所需技能。

3.2) 活動可分組進行，讓能力較高的學員帶領其他同學進行活動，在活動過程中讓學員之間產生更多互動。

3.3) 導師應常注意學員情緒反應，在適當時候作出協助。

3.4) 讓學員愉快地投入小組內容。

4) 第四步曲：回應

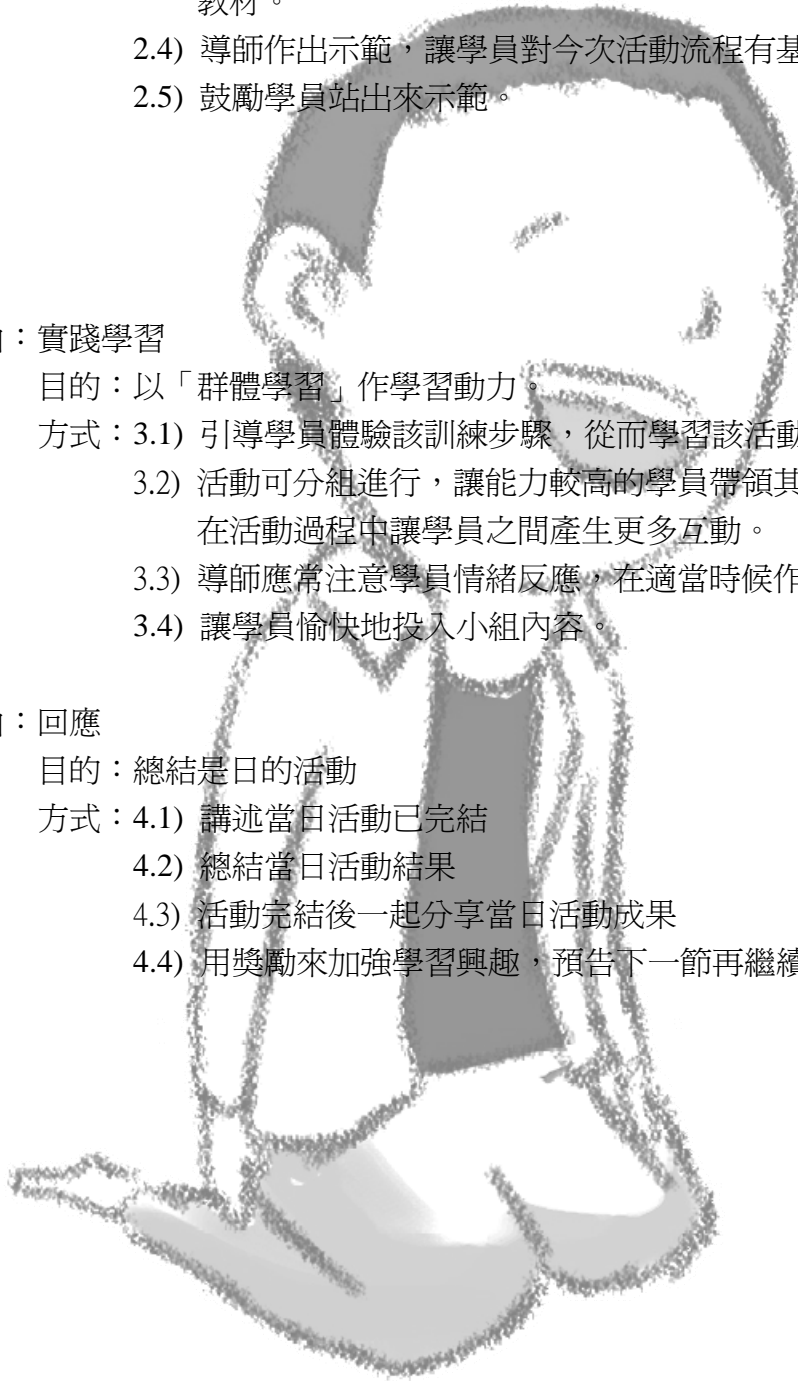
目的：總結是日的活動

方式：4.1) 講述當日活動已完結

4.2) 總結當日活動結果

4.3) 活動完結後一起分享當日活動成果

4.4) 用獎勵來加強學習興趣，預告下一節再繼續



3.2.2 帶組技巧十一點

工作員帶領小組的技巧有以下 11 點：

- 1) 專注
 - 1.1 利用身體姿勢、眼神接觸、面部表情及非語言鼓勵
 - 1.2 讓組員知道你在專心聆聽他的意見

- 2) 邀請發言
 - 2.1 利用封閉式或開放式問題鼓勵組員發言
 - 2.2 打破沉默，誘發討論：大家對 XXX 的意見有什麼看法，XXX，你有什麼意見？
 - 2.3 引導式問句：大家可否談談這個建議有什麼好處？

- 3) 簡述語意
 - 3.1 利用重要字眼，精簡撮要組員的意見，以澄清組員的意思，引導組員作更深入的討論

- 4) 反映組員情緒
 - 4.1 選用恰當詞彙，反映組員情緒，幫助組員認識、了解及探討自己的情緒，同時讓組員感到被明白及理解，有助建立關係可說：「你覺得…因為…」；「你剛才所說的，你好像覺得…」

- 5) 鼓勵繼續發言
 - 5.1 要鼓勵組員繼續發言及表達多點意見，可重覆一、兩個關鍵的詞彙，也可運用簡單短句，如：「嗯！」或用非語言鼓勵，如點頭、微笑

- 6) 轉向
 - 6.1 如要將問題由個人轉向其他組員或小組，可利用眼神轉移，或說：「xxx 的看法，其他人有什麼意見？」

- 7) 焦點討論
 - 7.1 將討論重點分部份處理，可引導組員尋找討論重點簡要地提醒「我想大家忘了討論的焦點所在，我們的問題是……」。
 - 7.2 簡單的總結「到目前為止，我們已討論過什麼」。
 - 7.3 直接提出跟題目有關的問題，而把焦點拉回來。

8) 阻礙技巧

- 8.1 要避免組員過份主導發言，可先簡述語意，然後邀請其他組員發言
- 8.2 適時插入「你的意思（立場）是...」，予以簡單的總結。
- 8.3 問他一個事實問題，等他回答是否之後，馬上把話題拋給其他人。
- 8.4 轉移注意力，如：「我們還沒聽過其他人對這方面的看法」、「我們很想知道其他人的意見」。

9) 讚賞

- 9.1 給予組員讚賞，可鼓勵組員繼續參與，可說：「你的意見很好...」

10) 探射燈

- 10.1 檢視剛才討論情況，用第三身角度，幫助組員了解情況可說：「大家停一停先，剛才發生什麼事？」

11) 促進溝通

- 11.1 以發問來促進溝通互動，可提出不同層次的問題、將問題重新加以描述、提示相關的線索或提出新的問題。
- 11.2 可使用探究技巧：
 - 11.2.1 澄清：將學生說的加以重述，例如：「如果我的了解沒錯，你的意思是.....」、「很抱歉，我不了解你所說的，你能不能用其他方式再解說一次?」、「我們所使用的語詞究竟是指什麼?」、「我們所面對的問題是什麼?」。
 - 11.2.2 延伸：將所提的意見加以補充並做進一步的推論，例如：「那個觀念很不錯，能不能再說詳細一點?」。
 - 11.2.3 證實：給予理由以支持其立場；或提供另外的例子，例如：「為什麼你認為那是對的?」、「你能不能給那觀念提供一些例子?」。
 - 11.2.4 比較：要求比較彼此提出的觀念，或所持的立場。
 - 11.2.5 綜合：將討論的結果加以總結。

12) 總結

- 12.1 集結討論重點，不宜句句重覆

綜合觀摩活動的精髓：

項目	觀摩內容
1. 事前準備	<p>1. 事前準備充足</p> <p>1.1 事前準備充足，能讓活動進行時流暢及順利，例如預先安排路線、物資執拾齊備等。</p> <p>1.2 事前向義工介紹活動內容細節，分配各工作網位，提醒注意事項。</p> <p>1.3 不同的崗位需要不同的帶領技巧，將各職員、義工的優點配合小組的安排。</p>
2. 小組程序	<p>1. 訂立小組規則</p> <p>1.1 訂立小組規則，並在小組時段張貼。</p> <p>1.2 向組員講解小組規則，犯規者沒有參與活動權。</p> <p>2. 用不同類型的工具或多媒體設施</p> <p>2.1 利用不同類型的工具,如不同類型的咪、樂器，以配合各組員的需要。</p> <p>2.2 利用圖冊介紹各式點心名稱，加強視覺刺激。</p> <p>2.3 利用背景音樂帶領組員投入小組。</p> <p>3. 目標清晰</p> <p>3.1 目標要清晰，於適當時間帶出目標。</p> <p>4. 分工及協調清晰</p> <p>4.1 職員及義工分工清楚，使整個活動過程流暢。</p> <p>4.2 各主持人之間協調好，有默契，互相補位,能隨機應變，增加小組的互動性。</p> <p>5 多樣化的遊戲及表演</p> <p>5.1 遊戲要多樣化、有創意，如設計精美計分表等。</p> <p>5.2 邀請不同的團體表演，讓服務使用者有更多機會接觸社區人士。</p> <p>6 時間控制得好</p> <p>6.1 時間控制得好，可避免不必要之混亂。</p> <p>7. 講解整日活動流程</p> <p>7.1 向組員、義工講解整日活動流程，令組員、義工了解小組流程。</p>

3. 小組環境	<ol style="list-style-type: none"> 1. 增加小組愉快氣氛 <ol style="list-style-type: none"> 1.1 用輕鬆的手法推行活動，增加組員的愉快情緒。 1.2 在適當情況下，加插一些輕鬆及柔和的音樂，穩定組員的情緒。
4. 組員關係	<ol style="list-style-type: none"> 1. 與組員關係良好 <ol style="list-style-type: none"> 1.1 與各組員之間關係良好，大家互相信任，組員願意跟隨指示步驟。 1.2 安排熟識之義工照顧組員，增加親切感。 2. 熟識每個組員 <ol style="list-style-type: none"> 2.1 了解組員能力，可分配組員於小組中的適當位置。 2.2 了解各組員的特性，預先知會該組員之照顧者，讓照顧者懂得如何照顧該組員。 2.3 熟識每個組員獨特之習慣、情緒、健康狀況及學習流程，可避免一些問題的發生。 3. 組員有選擇權 <ol style="list-style-type: none"> 3.1 讓組員有選擇權，選擇自己喜愛之工作崗位、食物、活動等。 3.2 事前準備一些食物圖冊，協助能力較弱之組員作出選擇。 3.3 利用圖片，讓組員更清楚明白自己的選擇。 4. 促進溝通 <ol style="list-style-type: none"> 4.1 常與學員談話交流，多讚賞。 4.2 在旁伴唱，令學員增加自信心。 5. 關顧每一位組員 <ol style="list-style-type: none"> 5.1 分工平均，每個組員都會參與分工工作。 5.2 核對組員的參與率而分配當日工作可讓組員平均參與不同工作。 5.3 分工環節根據學員的興趣，分配不同工作網位予各組員。 6. 鼓勵發言 <ol style="list-style-type: none"> 6.1 鼓勵組員多表達自己的意見。 7. 讚賞 <ol style="list-style-type: none"> 7.1 多用正面及鼓勵的讚賞說話。 7.2 多用拍手及口頭讚賞，鼓勵退縮的組員。

參考資料

1. http://www.lionscollege.edu.hk/qamas/group_instruction.pdf
2. http://www.rehabsociety.org.hk/fileadmin/user_upload/main/news/20061221teach5.ppt

3.2.2 引動組員互動的精髓

1) 互動的簡述：

互動學習是希望服務使用者可以在一個充滿動力和交往性較強的環境中學習，在學習過程中主動參與、投入和有機會主導、作出回應和伸延互動。互動是指導師和服務使用者雙方面共同參與，但也不要忽略服務使用者與服務使用者之間的互動。而最重要的是導師能夠營造一個非結構性而能引起服務使用者反應的學習環境，他們之間的互動會自然產生，藉此傳達新知識、經驗和提供繼續練習的機會。

2) 互動的特點：

2.1 導師與服務使用者互動

2.1.1 服務使用者主動示意時，導師能即時給予回應

2.1.2 導師提問時，對服務使用者回應有期望，並作出合宜的等待

2.1.3 服務使用者暫時未能達到工作要求時，導師對學生的付出也表示欣賞

2.2 服務使用者主導

2.2.1 導師提供選擇予服務使用者，並跟隨其意願，進行學習活動

2.2.2 服務使用者的意願、喜好、興趣得到照顧

2.3 綜合性多項目標施行

2.3.1 在同一活動中，包括服務使用者的多項學習目標

2.3.2 導師設計活動的整合性強

2.3.3 導師同時評估多項學習目標

2.3.4 導師充份善用服務使用者上課時間

2.4 誘發和回應技巧

2.4.1 導師主動因應服務使用者個別差異，並配合服務使用者的興趣來誘發服務使用者回應

2.4.2 服務使用者主動示意或給予回應時，導師即時回應

2.4.3 隨機教學、隨機應變

2.4.4 導師運用聲線、動作或身體語言去誘發服務使用者

2.4.5 導師提供多元化的刺激，誘發服務使用者學習

2.4.6 學習情境盡量少約束，學習流程與服務使用者日常生活相近

2.5 專注學習

2.5.1 服務使用者依照施教者指示或安排進行工作

2.5.2 服務使用者注視進行中的工作

2.5.3 服務使用者在小組或全班學習時，留意施教者或組員進行的活動

2.6 學習動機、興趣

2.6.1 服務使用者主動參與學習

2.6.2 服務使用者投入課堂活動

2.6.3 服務使用者表示渴望繼續進行活動

2.7 導師團隊協作

2.7.1 導師有默契，互相「補位」，主動協助；分工及合作有序

2.7.2 導師熟悉流程運作，對服務使用者的學習目標有共識

2.8 愉快學習和開心工作

2.8.1 服務使用者和導師均面帶笑容或笑意，表現出開心的聲線、動作或身體語言

2.8.2 服務使用者學習時不抗拒

2.8.3 服務使用者的假睡或逃避學習之表現減少

3) 觀摩精髓：

3.1 小組內容及程序：

3.1.1 給予多個選擇的機會

3.1.2 選出組員帶領做活動，雖然簡單，但以遊戲性質進行，氣氛很好

3.1.3 由組員互相帶領活動的機會

3.1.4 組員嘗試參與不同工作，並帶領組員自我選擇

3.1.5 能讓組員輕鬆地投入及享受小組

3.1.6 讓學員自行選擇工作項目令學員更主動投入

3.1.7 由組員帶領活動的氣氛，增加學員之間互動能力

3.1.8 透過遊戲及表演節目，讓學員、義工及職員在過程中產生互動

技巧上

鼓勵組員嘗試參與，例：讓組員嘗試自行挑選

3.3 導師

3.3.1 掌握組員的特徵

3.3.2 引導組員自我選擇組員合作，增加組員互動人際關係

3.3.3 對活動目標及流程的掌握

3.3.4 給予組員發表意見及負責帶領的機會

3.5 其他

不認識的學員隔位而坐，有助認識新朋友



參考資料：

1. <http://www3.lys.edu.hk/~lys/lysweb/play.pdf>
2. 扶康會智障人士「訓練手冊」

成功的主持人

前言：

帶領小組或是主持活動都需要有一個主持人，他/她的一舉一動都可以帶領出不同的小組氣氛，令組員投入當中。如何成爲一位具感染力且成功的主持人，確實有許多技巧。

內容：

- 一) 一個小組 / 活動能否在良好的氣氛下順利進行及完成，事前的預備亦不能忽略。
 - 1) 堪查場地 - 燈光、音響、設備、空間、溫度等。
 - 2) 資料搜集 - 活動相關的資料，可包括日常生活的事物及時事，令參加者能更易於投入。
 - 3) 活動簡介 - 如活動當中有其他職員及義工協助，於活動前應有足夠的溝通，知悉各人的崗位。
 - 4) 預計事件 - 適切地預想對活動可能發生的利弊狀況，可使臨場的發揮更自如，倘若事件發生就能更自信地面對。
 - 5) 道具運用 - 較難表達的事情可多想想如何使用道具去幫助自己，令參加者除了能從聽覺上吸收事物，亦能透過視覺加深了解。

- 二) 要能成爲一個成功的主持人，其實是必須要經過長期段練和融會的。透過日積月累的經驗，就能提昇主持人的個人內涵。
 - 1) 自我更新 - 多留意身邊發生的事物，可以甚至於一些笑話、故事、新聞等。以便於活動其間能借題發揮。
 - 2) 說話技巧 - 日常應注意自己的咬字是否清晰，多練習聲線之抑揚頓挫。表達要有自信，說話內容要清楚並視乎氣氛而調整，該捨棄就要捨棄，有時候可以講長一些，有時候可以短一點，不能說太多點到即止，不可喧賓奪主。千萬不要嚴重醜化某人、事、物。
 - 3) 身體語言 - 儀容上應該因應活動之性質有所配合。態度亦應隨和有禮。活動進行時更可就活動場地不時變換位置邊走邊說，加入適當的手勢和表情甚至可愛的小動作，打破台上台下的陌生，使參加者更能融入。
 - 4) 掌控全場 - 盡量了解參加者的特質，於適當時間和觀眾進行互動，從而進一步帶動參加者和參加者之間互動。對活動程序要瞭如指掌，並熟習自己所帶領的小組所需要的技能和知識。盡量將活動中不同環節之間的承接和串連修飾得平滑點。

三) 如要成功主持一個團體活動，在活動過程中難免往往有許多令人難以意料的突發狀況發生。一位成功的主持人不可能對這些意外現象視若無睹，爲了減低突發狀況發生，應變的知識和寬厚仔細的心，亦是優秀領導者必備的條件。

- 1) 操縱會場的氣氛 - 應懂得塑造自己獨特的風格，注重活動的適當性與公平性，不要冷落在場的每一個人，皮要厚、心要細，保持笑容，達到活動的高潮，應立即收場。從而讓群眾感到快樂，取得和群眾的默契及信任。
- 2) 預防冷場 - 不要讓群眾等讓他們有機會聊天。活動要簡單，易學，有趣，動靜交替。切勿唱獨腳戲，多安排伏兵。懂得使用鼓勵，不要強迫群眾表演。擊破各個小團體，製造可愛的大團體。
- 3) 解凍 - 要懂得提高群眾的優越感，利用肢體接觸或搶伴的遊戲消除冷凍，將幽默感滲入說話中拉近參加者距離，促成高潮。
- 4) 擊破小團體 - 擒賊先擒王，找出小團體的領袖，開導他融入整體中。甚至於活動前將參加者斷然的分隊，比如以高矮，特徵...等。巧妙地運用活動的衝擊，使其自行瓦解。

總括來說主持人成功的秘訣，其實要全靠自己的體會與領悟，況且每次活動的經驗未必適合下次的境況。所以，身爲一個優秀的小組 / 活動主持人，應變的機智和察言觀色的敏銳是必備的。只要經過長時間的訓練，誰也可以成爲一位出色的主持。

四) 觀摩後的得著：

- 1) 態度隨和
- 2) 能掌握每個組員的特性
- 3) 說話聲線要清晰、指示要明確
- 4) 事前資料搜習要充足
- 5) 對小組程序要瞭如指掌
- 6) 熟習自己所帶領的小組所需要的技能和知識
- 7) 與協助的職員及義工如小組開始前應有良好的溝通
- 8) 能營造一個輕鬆愉快的小組空間
- 9) 要有細心、耐心、關心、愛心及同理心
- 10) 盡量將互動元素融入小組中

3.4 遊戲活動

3.4.1 設計遊戲技巧：

1. 遊戲種類：
 - 1.1 戶外遊戲或是室內遊戲
 - 1.2 集體遊戲或是分組遊戲
 - 1.3 腦力遊戲或是體力遊戲
 - 1.4 動態遊戲或是靜態遊戲
2. 必須配合參加者能力
3. 趣味性及創新性考慮
4. 遊戲目的：盡量考慮切合大會主題或需要，具現實意義、與參加者生活有關
5. 遊戲規則宜簡單、直接
6. 預備遊戲物資及獎品
7. 多預備一至兩個後備遊戲
8. 安全措施的考慮
9. 遊戲設計之主要內容
 - 9.1 遊戲名稱
 - 9.2 遊戲類別
 - 9.3 遊戲目的
 - 9.4 對象及人數
 - 9.5 場地
 - 9.6 遊戲時間
 - 9.7 道具物資
 - 9.8 玩法



3.4.2 帶領遊戲技巧：

1. 讓參加者先到活動場地，打點及佈置，預備好所需器材和物資
2. 帶領者要保持熱誠，常備笑容
3. 光鮮醒目的服飾及打扮
4. 留意自己的位置，應該讓每位參加者都可以看見及聽到，可稍用大動作
5. 略帶幽默感，眼望所有參加者
6. 多加鼓勵參加者參與，不要說有批判性的話
7. 熟悉遊戲規則及玩法，說話清晰，有自信
8. 有適當的應變能力，適度控制氣氛及節奏
9. 要公正，遇上爭議，可考慮以猜拳或抽籤解決
10. 由帶領者安排分組方法，避免自行組合或由組長選擇組員，以免造成個別參加者有被排斥的感覺
11. 評分牌宜放置大家都看得見的位置，增加參加者的興趣
12. 對接二連三失敗的隊伍設法幫忙，令他們有較佳表現，增加比賽氣氛
13. 留意安全
14. 帶領遊戲的步驟
 - 14.1 分組比賽前可先考慮玩一至兩個集體遊戲，此等遊戲可用作熱身、互相認識，或分組等
 - 14.2 安排分組，每組需有組長
 - 14.3 說出遊戲名稱
 - 14.4 用簡單說話介紹遊戲玩法
 - 14.5 如有需要示範一次
 - 14.6 詢問組員有否問題或不明白的地方
 - 14.7 立刻開始遊戲
 - 14.8 留意觀察遊戲之進行，視乎情況及參加者能力作適當修改及時間控制
 - 14.9 遊戲進行中，可安排播放背景音樂，並旁述營造氣氛，為所有隊員打氣
 - 14.10 當遊戲進行至最高潮時停止

3.5 義工的協調

前言

大家在推行不同類型活動時，或多或少都有曾邀請義工朋友協助，有了義工朋友的協助，服務使用者參與活動自然會增加，氣氛也大打折扣了。

根據義務工作發展局資料，「義工」是指任何人志願奉獻自己的時間與精力，為社會提供服務，並不計任何報酬。「義工」是我們的「人力」，又可以是我們的「人才」，在推行活動時，他們提供了「人力」，協助活動順利推行，在興趣小組方面，他們是「人才」，提供不同技能與服務使用者分享，如：跳舞、手工藝等。因此「義工」能協助提高服務使用者的生活質素，讓我們能暢順地推行活動，能推行不同的興趣小組，讓服務使用者擴闊生活經驗，擴闊社交圈子。

內容

「義工」是我們的好朋友，做好朋友自然關係良好，多關心他們，保持良好溝通。要有良好的溝通，可以有以下建議 / 注意：

- 1 在活動方面：
 - 1.1 設立活動預告通知書，讓義工朋友能預早知道我們何時需要義工的協助，讓他們可預早計劃；
 - 1.2 活動前兩天再確認，活動前也要告訴他們要注意的事項，學員 / 舍員的特性等
 - 1.3 活動完結時，也不要吝惜一句「多謝 / 唔該晒」。
- 2 在小組方面：
 - 2.1 必需與義工朋友一起討論
 - 2.2 討論細節包括：
 - 2.2.1 小組目的
 - 2.2.2 內容
 - 2.2.3 人數
 - 2.2.4 義工角色等
 - 2.3 必需互相配合，才能讓活動順暢地完成

在軟件工房內，觀摩了不同的活動中，組員均觀察到，職員與義工之間必需有以下的條件：

- 1 關係一定要良好
- 2 要有默契
- 3 義工與學員 / 舍員也有良好關係
- 4 義工熟悉學員 / 舍員的特性
- 5 按各義工能力 / 專長 / 技能等
- 6 安排合適的崗位

因此，有了義工的協作，活動才能得以順暢，這樣服務使用者會是最大的得着者。

4. 分享篇

透過是次到訪屯門元朗各中心的小組/活動觀摩，工作組人員認為開辦小組或舉辦活動的主持人擔任相當重要的角色。而是次觀摩各中心小組/活動後亦發現各位主持人各有特色，有很多地方值得我們借鏡學習，以下是我們工作組員的一些心得及分享：

1) 在觀摩後，同事覺得有以下可以參考或借鏡的地方：

小組	可參考的地方
良景中心-互動訓練	<ul style="list-style-type: none">- 利用音樂帶領組員投入,拍掌來加強參與的組員信心，由組員協助義務工作，亦能發揮互動合作精神- 當中導師對現場氣氛的控制可以拿捏得恰好處，加上同事及義工的配合將秩序控制得井井有條，對於一個小組來說秩序和氣氛是當中最難平衡的重點之一。有幸於這小組入面感受得到實屬難得- 導師的幽默感、生動、投入，令整個小組都充滿愉快的氣氛，感染每一位參加者，包括觀摩人員。
家居訓練-開心星期四	<ul style="list-style-type: none">- 這個小組是讓服務使用者以生活化形式學習組員可暫時離開日常生活的方式,從小組中學習自我決定的模式學習買餸;煮飯；自備一頓午餐；大家合作分配不同的工作等- 小組的原素充分體會出會方推行的「生活經驗互動訓練」將現實生活帶給服務使用者去實踐。
潔康之家-中秋慶祝	<ul style="list-style-type: none">- 一個大型活動，事前預備工作要充足- 與義工的合作、協調很重要，並向義工介紹活動內容細節，分配各工作崗位提醒注意事項- 透過遊戲及表演節目，讓學員、義工及職員在過程中產生互動- 邀請不同團體表演，讓服務使用者有更多機會接觸社區人士- 在大型活動中，有給予大部分參與者感受節日及歡樂的氣氛
天耀之家-飲茶小組	<ul style="list-style-type: none">- 我很欣賞天耀之家的飲茶小組，負責同事很有心思地設計了一些圖片及點心紙，這一來能讓能力較弱的組員也能夠明白嘆茶的過程，二來能讓各組員感受到自己也有選擇的權利。同事能利用圖咭讓組員容易明白小組目的及讓各人都有選擇的權利很值得參考或借鏡

	<ul style="list-style-type: none"> - 在觀摩天耀之家的飲茶小組後，發覺帶組的同事在事前準備及活動設計方面很細心；事前準備方面，同事很細心地為組員挑選一些熟識的義工為照顧者，增加大家之間的親切感；活動設計了一本精美的食物圖冊，一來增加視覺的刺激，二來可協助一些語言能力較弱的組員選擇喜愛的食物。另外，預先安排一條特別的路線，既可將活動時間調控到最好，又可提供機會讓組員散步來鍛鍊身體肌能，值得我們參考或借鏡。 - 在觀摩活動後，見到天耀之家之飲茶活動內，在出發前，利用相片與舍員相量一會兒吃什麼點心，讓他們可慢慢細心挑選，不用在到酒樓後才慢慢挑選，又可加快在酒樓時等食物的時間。我十分欣賞的，他們先利用相片，讓舍員先認識飲茶會有什麼東西吃，及可讓他們作選擇，並能加快在酒樓等食物時間，這會又可減低有關注行為的舍員的問題出現機會，藉得參考。 - 善用多媒體設施，以圖片先給組員選擇
山景中心-TEACCH	<ul style="list-style-type: none"> - 導師對每一位學員的深入了解，對班內的每一個步驟程序的熟悉，將這樣的基本功提昇至爐火純青亦應多多學習。 - 掌握組員的獨特性及每個組員的流程；導師的細心度與敏感度都非常高。

2) 同事對日後工作的幫助和啟發：

經過是次到訪屯門/元朗各個單位之觀摩活動後，發現各位活動/小組主持人_均各有特色各有所長，而對本人最大幫助及需學習的地方是要學習用心投入小組/活動中與組員一起體驗小組/活動之樂趣；要為小組帶動氣氛而不會令組員覺得沉悶沒趣；適當時候要多說一些鼓勵或讚賞的說話去增加組員的信心。

2.2 在觀摩了五個中心的小組及活動後，發覺每一個中心的活動，都會因應組員的能力及活動環境而各有特別之處，能力好的組員需制訂一些小組規則，學習一些社會規範，能力弱的組員需制作一些輔助工具如圖咭等，以協助組員不足之能力，自閉症之學員則需要一些有耐性，脾氣好而細心的同事協助小組或活動進行；在觀摩活動中，發現一些特別的輔助工具對日後設計活動及小組是很有用的。

2.3 觀摩後，看到與義工合作是十分重要的，不論什麼的小組/活動，義工是不可或缺的，除了山景的 TEACH 小組外，因此與義工協調的環節是十分重要的；而山景的 TEACH 小組，主持人需要十分熟識各組員的特性，這樣才能使各組員順暢工作，因而了解各服務使用者需要是十分重要的。

2.4 「軟件工房」有著不同單位的同事參與，在不同的小組裡面，不多不少亦得到一些啟發。例如：利用圖咭來幫助一些認知能力較弱的服務使用者，出外活動時要對行走的路線非常了解，以防止意外發生。學習到與自閉症學員需要建立一種互相信任的關係，要掌握自閉症學員的特性，亦要花心思去設計不同組員的需要，亦能加深了對自閉症人士一定的認識。

- 2.5 明白到工作上每位導師都有其個人風格，可從觀摩活動中以取長補短的方式再從新融入自己的工作之中。個人覺得帶領小組不在乎技巧有多好，而是從導師的工作心態有關。懷著不同心情去做同一件事結果可以很懸殊。帶領小組始終都係一項對人的工作，所以作為一個導師要對身邊發生的一切具有最高的敏銳觸覺才能令小組隨心而行。
- 2.6 每次觀摩都令本人不斷反思自己的工作方向及工作態度，因為當人在同一崗位工作久了，面對現時工作的敏感度會有一定的減少，所以當每次觀摩不同的小組/活動時，也會加以反思，給予自己「新鮮」的感動。另外，增加個人的推動力。每次都令本人深深體會得到同事的細心和熱誠，加強本人在工作上的推動力
- 3) 軟件工房籌委會的感受或感想：
- 3.1 透過幾次的觀摩活動後，深深體會到每一個小組或大小型活動都很需要同事及義工之間的協調/協助，協助之同事及義工均擔任不同角色，全靠他們協助才能將一個小組或活動完成，記得觀摩活動當中一次，有一位組員有突發事情發生，但該小組的協助同事及義工臨崖不亂將事情迅速擺平，所以主持人與協助之同事或義工之間的溝通也是相當重要的一環。
- 3.2 這幾次觀摩活動之後，發覺在護理院舍進行一次大型活動真的不簡單。第一：環境限制，看着同事在有限的地方，將所有服務使用者妥善安排而且要面向舞台，有點似打仗；第二：大部份的服務使用者都需要貼身照顧，熱心的義工確是很好的幫手；第三：職員、義工之間的關係與默契很好,相信於事前準備方面一定下了一番工夫。
- 3.3 這觀摩活動後，我深深感受到，同事與同事的合作、與義工協調，善用各人長處，是十分重要的；但我們仍要不停作反省，觀摩/參考其他同事的方法/做法，可作參考/借鏡，並能讓惱震盪，會有不同的刺激，自然會有新思維，會有新想法，每天工作自然有不同的感覺。
- 3.4 每一個情景對於同事來說也需要時間認識和學習。作為一個導師要不停與時並進，學習和吸收新事物，不可以給原則和理論的框框圈著。對工作要有熱誠和投入感，無論在任何崗位都應作充分的準備，迎接每一個挑戰。即使面對每天一樣的工作，仍要使自己保持著一個開朗的心情去面對。如能每一天都帶給自己和服務使用者新鮮的感覺，對小組真是一個莫大的裨益。
- 3.5 經過五次在不同單位的觀摩後，令本人留下深刻印象的是同事對工作的熱誠、投入、委身的感覺。一班屯門及元朗區的同事，他們對服務使用者無微不至，儼如親人、家人一般。其實本人覺得無論小組或是活動，都只是與服務使用者接觸及溝通的其中一個介入渠道，反而最為重要的是「用心」的與他一起活動，讓他們感覺大家的「真心真意」，從而感受歡樂、愉快的氣氛，這已經是成功的活動了。

活動花絮



生活經驗互動歌唱訓練小組 >>>
良景中心



<<< 中秋大型活動
潔康之家

活動花絮



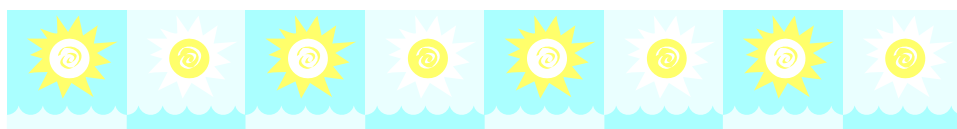
<<< 飲茶小組
天耀之家



開心活力星期四 >>>
家居訓練



<<< TEACCH 小組
山景中心



組員名單

黃桂珍 (小組顧問)

林嘉儀 (統籌)

梁笑娟 (山景)

楊和妹 (良景)

梁玉蓮 (地區支援)

郭向明 (天耀)

陳踐素 (潔康)

伍泳詩 (柔莊)

