

青年志願服務的時間銀行

南沙區志願者協會會長 費振宇先生

源起

- 社區問題日益複雜及多元化
- 社會參與度低，缺乏持續動力
- 傳統社區服務精準度不高

南沙時間銀行項目簡介

- 促進共建、共識、共享的社區互助理念
- 提升社區服務多元化及精準化
- 讓青年多途徑參與社區
- 讓社區問題由社區解決

項目特色

- 系統平臺具義工與服務使用者雙方都可發出服務評價的功能
- 系統平臺真實、公開，設政府追蹤及社會監督功能，確保發佈及承接服務需求的真確性
- 積極發掘在地服務需求，提升社會服務的供給量與多元性，涵蓋市民各方的生活需求
- 爭取社區內不同份者的支持，提供物資或服務支援，實踐社區問題由社區解決

成效

- 自2014年起至2022年，服務需求發佈量是20萬，承接量是11萬，需求對接率是55%
- 發展了243隊義工服務團隊，開展5,366場社區活動，服務達77.6萬人次
- 南沙區51,942人次的黨員開展了4,085場義工服務，受惠人次達261,393



南沙時間銀行

探索與實踐：服務學習的新思維

澳門理工大學講師 梁啟賢博士

「服務學習」簡介

- 運用「宏觀社會工作」框架，突破傳統義務工作
- 服務前先向社區組織搜集資料，識別主要參與者，定位問題優次，瞭解社區歷史，分析及發現潛在問題，並尋找社區伙伴合作推動服務

案例分享

- 學生選定澳門南區小商戶為服務對象，該區為遊客區，傳統小店受大型商場及疫情影響，經營未如理想，該區亦存在嚴重貧富差距問題
- 透過街坊組織幫忙，學生先進行資料搜集，實地探訪理解商戶需要
- 以兩間家庭式手信店為服務對象
- 同學於瞭解後構思方案，並與商戶討論，建議嘗試在更多網絡平台推廣產品、考慮文創與手信結合、讓大眾參與食品的製作過程等
- 同學向社區組織分享他們的經驗與建議，並期望由社區組織進一步向政府反映
- 隨著疫情緩和，將進一步實踐有關方案

服務學習成果

- 增加同學對本地歷史、文化的認識
- 更具體地接觸、認識服務對象

桌上遊戲角色扮演(TRPG)及劇本殺(LARP)的 義工培訓工作初探

香港劇場社有限公司 課程發展義務顧問 梁林輝先生

「生命抉擇劇場」簡介

- 運用桌上角色扮演 (T.R.P.G. - Table Role Playing Game) 的方式進行
- 透過遊戲吸引年青人參與，共同宏觀地討論不同社會議題，如校園欺凌、性別、精神健康、環保等
- 包括一位主持人及多名玩家，由主持人口述故事，玩家透過角色扮演，經歷不同人生並作出選擇，劇情會按玩家的選擇而發展不同情節及結局
- 最後按結局進行解說
- 實體進行以外，亦可運用線上工具如Zoom、Canva於網上進行
- 遊戲中的劇本設計、主持人帶動的氣氛、玩家的自主性均吸引年青人多次參與不同主題的遊戲，讓他們可充分地反思

「同理探索劇場」簡介

- 運用實境動態角色扮演 (L.A.R.P. - Live Action Role Play) 的方式進行
- 類似劇本殺的實體角色扮演
- 結合遊戲及劇本
- 參加者會進行角色扮演，擁有各自的背景故事進入相應的角色
- 參加者從各自的視覺出發，同時也需透過與其他玩家溝通討論，尋找線索，發現事情的真相
- 過程中訓練玩家的多角度及換位思考，透過角色扮演聚焦培訓參加者的同理心，及深入瞭解相關議題



TFC生命抉擇劇場
EJI同理探索劇場
Facebook