

輔助小組 (1)

對象

輔助小組組員

單元目標

建立關係

1. 讓組員了解本計劃之內容
2. 提供機會讓組員合作，從而學習與人合作的需要
3. 建立組員之間及組員對小組的歸屬感

所需時數

1 小時 30 分鐘

程序一覽表

節數	介入理論/理念/手法	程序目標	活動程序	附件
90 分鐘	The five stages of growth-pre-affiliation stage (Garland, Jones et.al, 1965) 及 「體驗式學習法」(蔡、吳, 2001) 及 「72 個體驗活動:理論與實踐」(蔡、吳, 2001)	(B) 讓組員在小組開始前作好準備, 以投入小組	在小組開始前, 提醒組員去洗手間, 如需要, 讓他們吃些小食	
		(B) 讓工作員了解組員的倦意指數, 以便調節小組的流程	了解組員的倦意指數 (2 分鐘)	G1a
		1. (B)讓組員了解活動之性質, 以備投入小組 2. (B)加深組員對自己訂立目標的記憶及遵守契約的動機。	簡介本小組之內容及目標, 重溫立志重點 (5 分鐘)	
		1. 讓組員熱身以備投入小組 2. (B) 讓組員體驗與人合作的需要	1. (E) 破冰程序: <u>你是誰, 我是誰?</u> (5 分鐘) 2. (E) 破冰程序: <u>同姓三分親</u> (5 分鐘) 3. (E) 破冰程序: <u>音樂傳球</u> (10 分鐘) **這部份只得 10 分鐘, 故可選擇 1+2 或 3	G1b1 G1b2 G1c
		1. (B) 讓組員體驗與人合作之重要性 2. (B) 讓組員透過體驗性遊戲建立歸屬感	體驗程序: 1. (K, E) <u>互聯網</u> (30 分鐘)	G1d
		1. (B) 讓組員分享信心互扣或互聯網中的經歷。 2. (B) 讓組員分享信心互扣或互聯網中的感受。 3. (B,C) 讓組員掌握與人合作之重要性的原則, 並轉化到日常生活運用上。 4. (B) 讓組員體驗彼此服侍, 從而慢慢建立我們的感覺(we feeling)	(T) 解說 (15 分鐘) (如有需要, 可分 2 組進行)	G1e
			(K, E) <u>彼此服侍</u> (5 分鐘)	G1f
		1. (C) 增加組員對本計劃的認識	(K) 故事*簡介抗逆力 (10 分鐘)	G1g
1. (B) 加強組員之間的聯繫 2. (B) 加強組員對小組之歸屬感 3. (C) 強化增強組員本身之效能感 4. 加深組員對小組內容的記憶	(E) 互相回饋, 唱大會主題曲及叫口號 (K) 總結是節內容 小組事工 填寫「成長加油站」及處理小組事務 (合共 13 分鐘)	G1h		

(K)—知識, (E)—經驗, (T)—轉化

程序目標：

1. 讓工作員了解組員的倦意指數，以便調節小組的流程

物資：

--

內容：

1. 工作員可詢問組員的倦意指數，如果組員很精神，可站立示意，如一般精神，可坐下示意，如很疲累，可蹲在甚至坐在地上示意。

活動變化：

1. 工作員可以讓組員以其他方式表示其倦意指數，如舉手指、走近工作員等。

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 如大部份組員也表示很疲累，工作員可以延長破冰程序，或與組員傾談，了解他們疲累的原因，藉以表達對組員的關心。

程序目標：

1. (B) 讓組員熱身以備投入小組
2. (B) 讓組員體驗與人合作的需要

物資：

--

內容：

1. 組員以最快速度，按英文姓氏的字母先後次序由左至右面向工作員排成一行直線（如姓氏的字母一樣，則按名字的字母次序排列）。
2. 組員以最快速度，按居住層數由低至高由左至右面向工作員排成一行直線。（如住在相同的層數，則由誰先排也沒有問題）

活動變化：

1. 工作員可著組員在過程中不許發出任何聲音，只以非語言方式表達。

安全指引：

1. 請留意房間中之檯角構成的潛在危險。

注意及應變事項：

1. 如工作員認為組員已熱身，便可縮短破冰程序。

程序目標：

1. (B) 讓組員熱身以備投入小組
2. (B) 讓組員體驗與人合作的重要

物資：

內容：

1. 工作員發施號令，請有相同特點的組員組成一組，並一同舉手示意；如此類推，重覆數次。特點可以是：
 - ◆ 「同住在相同的屋邨/屋苑」
 - ◆ 「相同的的兄弟姊妹數目」
 - ◆ 「同一班別」
 - ◆ 「用同樣的交通工具/方法上學」
 - ◆ 「同一籍貫」
 - ◆ 「母親姓氏相同」
 - ◆ 「喜歡吃同樣的水果」
 - ◆ 「喜歡同樣的卡通片集……」

活動變化：

1. 工作員可增加難度，要求組員不准說話，以非語言方式表達。

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 工作員要留意組員間具甚麼相同之特點而修改特點，盡量營造「我們」的親切感覺(we feeling)。
2. 如工作員認為組員已熱身，可刪減此環節。

程序目標：

1. 讓學生熱身以備投入活動
2. 讓學生體驗與人合作的需要

物資：

1. 汽球/ 膠球
2. 橡筋
3. CD 機（由 SGT 負責控制）
4. 音樂 CD
5. 星星貼紙

內容：

1. 聽到音樂時，組員便開始傳球，音樂停止時，拿著球的組員便要在工作員在面上貼上星星貼紙。（祇作遊戲趣味的性質，無須特別記錄或跟進）
2. 在傳球時，組員不慎把球掉在地上，該組員亦要被貼上星星貼紙。
3. 傳球時，組員要把球傳交到下一位組員的手上，而非拋擲及扔給下一位組員。

活動變化：

1. 工作員可增加難度，如要求組員用手背、手肘、手腕等部位傳球。

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 在遊戲開始前，工作員要講解清楚遊戲規則，及再三提醒組員在遊戲過程中不可埋怨、指責、針對別人。
2. 工作員可自行調節時間，如工作員認為組員已熱身，便可縮短破冰程序的時間。

程序目標：

1. (B) 讓組員體驗與人合作之重要性
2. (B) 讓組員透過體驗性遊戲建立歸屬感

物資：

1. 尼龍繩
2. 沙灘球
3. 剪刀
4. 氣泵

內容：

1. 組員圍圈面向圓心站立。
2. 工作員把繩球交給各組的其中一位組員，請他 / 她把「繩尾」索在自己的腰上，再把繩球拋給組內的一位組員，並同時說出一句讚賞對方的說話（或與對方閒談一句）
3. 收到繩球的組員，將繩球在自己腰上圍上一圈，再把繩球拋給組內的其他組員，並同時說出一句讚賞對方的說話（或介紹一樣關於自己的資料，如興趣、星座、喜愛的食物、喜愛的明星等）
4. 如此類推，直至組員中間出現了一個「繩網」
5. 組員與組員之間以尼龍繩編織一個「互聯網」，然後請組員把沙灘球放在網上，用網拋球及接球數次。工作員可讓組員自行訂定拋球的次數。

活動變化：

1. 可請接到繩球的組員每次表達感受，再把球拋出，鼓勵組員互相表達感受
2. 工作員可把組員分成兩小組，待他們織網後，可請兩組組員合作互相拋球及接球（搓球），工作員可讓組員自行訂定拋球接球的次數，但要強調不是比賽。
3. 工作員可用較重的東西如排球等代替沙灘球，但留意組員之安全及會否破壞室內之物件。

安全指引：

1. 組員之間的距離不可太遠，組員圍成之圓圈愈細愈好。
2. 提醒組員不可太用力拉繩，否則站在對面的組員之手指會很痛。
3. 工作員應按組員的體能及合作性挑選合適重量的東西放在網上。

注意及應變事項：

1. 工作員須對組員採取開放的態度，不要把解決方法強加在組員身上，亦不用給予太多指示，只須引導組員自行做決定，讓小組自行找出解決問題的方法。
2. 工作員在過程中可強調組員間的合作及支持，並加以鼓勵。
3. 當組員完成互聯網後，各人可伸出右手叫口號慶祝。

目標：

提升組員著重互相支持及合作，建立團體精神的意識

指引：

活動中--

誘導問題	例子
感覺怎樣？	1. 大家有甚麼感覺？
發生了甚麼事？	1. 過程發生了甚麼事？ 2. 當中大家遇上甚麼挑戰？大家如何克服？ 3. 你做了甚麼？ 4. 你的組員做了甚麼？
你學了甚麼？	1. 是次活動你有何得著？ 2. 怎樣才能令圈穩定／剛才做了什麼才能使圈穩定？ 3. 怎樣才能接到球／剛才做了什麼才能接到球？ 4. 難度調高後，你有何感覺？又如何應付呢？有甚麼令你們可以成功完成？(帶出合作之重要性)
這與實際如何聯繫？	1. 日常生活中你有否遇上類似的情況？ 2. 在學校中，合作重要嗎？為甚麼？
下一步做甚麼？	1. 你又會怎樣運用今次的得著在日常生活中？

注意及應變事項：

1. 解說的原則：
 - 1.1 工作員以親切的語調進行解說。
 - 1.2 給予組員足夠時間。
 - 1.3 小組圍圈而坐，讓每一位組員也可互相望見對方。
 - 1.4 鼓勵組員開放地交流感受。
 - 1.5 避免個別組員壟斷了分享時間。
 - 1.6 如有組員偏向沉默，工作員可考慮分享其個人經驗，引發大家討論及分享，當沉默組員開始分享時，可用身體語言鼓勵其繼續，如身體前傾、不斷點頭，並公開稱讚他/她。
 - 1.7 工作員不要否定或挑戰組員的感受。
 - 1.8 避免使用「不應該」、「應該」、「必定」等字眼。
 - 1.9 不容許任何侮辱或攻擊性的說話。
 - 1.10 多鼓勵組員回應。
 - 1.11 引導組員把小組所學的聯繫到日常生活上。
2. 透過解說，組員可反映經驗及汲取教訓，並嘗試把這些經驗和教訓應用，令整個學習的過程更為完滿。工作員亦可透過解說處理組員的困惑、混亂或沮喪，這是一個很重要的環節。(蔡／劉，2001)

程序目標：

1. (B) 讓組員體驗「彼此服侍」，從而慢慢建立我們的感覺(we feeling)

物資：

--

內容：

1. 組員圍圈站立，然後按工作員的指示替站在左面的組員按摩肩膊／膝蓋／手腕等部位，然後替右面的組員按摩。每位組員也有服侍別人及被人服侍的機會。

活動變化：

1. 工作員可按組員聯繫性的強弱而變更彼此服侍的內容，如互相握手、握手齊叫口號、一齊踏地、互相按摩大腿等。
2. 二人一組，互相服侍。

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 如組員不習慣與別人有身體接觸，可減少組的人數，即請兩位或三位相熟之組員一組，彼此服侍。
2. 如果男女組員不願意替對方按摩，工作員可考慮站在男組員與女組員之間，以作援衝；或如果男女組員數目平均，工作員可考慮分開男女各一組。

程序目標：

(C) 增強組員對抗逆力的認識

物資：

1. 水母豆豆、朋友小杉與青蛙亞 Qoo 的圖畫卡 (見下頁)
2. 重點講解卡 (見附件)

內容：**豆豆與亞 Qoo**

有一天，水母豆豆與他的朋友小杉在河塘暢泳，在河塘邊的青蛙亞 Qoo 便取笑豆豆的腳短，游泳的速度慢。豆豆則笑著說：「雖然你游得比我快，像飛魚一樣，假若我與你比賽，未必輸給你的。」

亞 Qoo 認為這是不可能的，於是便與豆豆約定在一星期後比賽；並請得剛巧經過的鰻魚伯伯作當日比賽的評判。

比賽的前幾天，小杉爲了表示支持自己的好朋友，於是，每天也與豆豆一起練習游泳，不斷鼓勵他。

比賽那天，豆豆與亞 Qoo 在鰻魚伯伯的一聲號令下在同一起點一齊出發。之後，豆豆便向著終點不停地游，並沒有怠慢。

而亞 Qoo 看見豆豆游得那樣慢，自信先去捉魚也能趕得上豆豆。於是，亞 Qoo 便在水中穿穿插插嘗試捉魚。後來，亞 Qoo 就算怎樣起勁地游，也不能趕上豆豆，因爲豆豆早已到了終點，並與小杉及鰻魚伯伯開心地慶祝。

活動變化：

1. 工作人員可運用布偶公仔講故事，以引起同學的參與動機。

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 解說的重點是帶出『我能夠』(I CAN)、『我擁有』(I HAVE)及『我是』(I AM)的訊息，從而讓同學更明白 C、B、O 的理念。

『我能夠』(I CAN)	『我擁有』(I HAVE)	『我是』(I AM)
爲自己訂下目標，並身體力行： 定下比賽目標後，豆豆便每天練習，從不間斷 比賽時，豆豆不斷地游，永不怠慢	豆豆擁有好友的支持： 小杉每天陪豆豆練習游泳，鼓勵及支持他	豆豆雖然不擅游泳，卻沒有看輕自己，認爲只要肯嘗試未必一定輸給亞 Qoo 的

程序目標：

1. (B) 加強組員間的聯繫
2. (B) 加強組員對小組之歸屬感
3. (C) 強化增強組員本身之效能感
4. 加深組員對小組內容的記憶

物資：

獎賞物

內容：

1. 互相回饋
 - 1.1 工作員帶領組員表達對其他成員在是次活動表現的欣賞：如主動參與、提出有意思的意見、有禮貌和合作等。
 - 1.2 互相送贈獎賞物如“欣賞金幣”、書籤等。
 - 1.3 鼓勵組員用自己喜愛的方法在「成長加油站」上記錄自己的意見及感受。
2. 總結
 - 2.1 工作員帶領組員總結是節內容，過程中強調樂觀感知的理念及強處著眼的表達欣賞的技巧。
 - 2.2 派發「成長加油站」。
 - 2.2 鼓勵組員用自己喜愛的方法在「成長加油站」上記錄自己的得著。
3. 大會主題曲：「生命有價」
4. 口號：驕陽伴成長 逆風齊飛翔

活動變化

--

安全指引

--

注意及應變事項：

1. 工作人員是組員的示範者，組員能在工作員身上學會欣賞別人，故在小組初期，工作人員應花時間建立欣賞文化，對每位組員具體地表達欣賞，並對組員之間的互相欣賞作出肯定，組員經多加練習，定能學會互相欣賞，彼此欣賞時段便可由「工作人員對組員」轉化為「組員與組員」間之欣賞。
2. 部分行為表現欠佳的組員，可能較難發掘其值得欣賞之處，故工作人員更需多加注意其優點，並在小組後個別地指出其可改善之處。



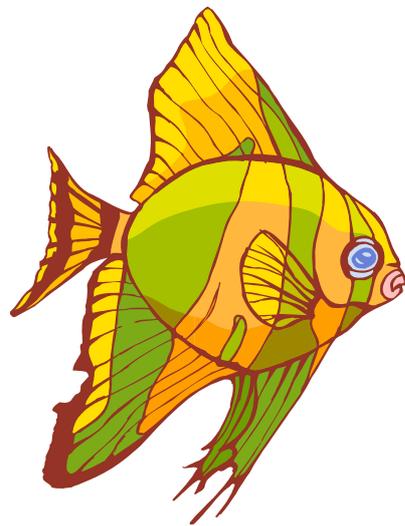
Qoo



鰻魚伯伯



豆豆



小杉

效能感



我能夠(I CAN)

歸屬感

我擁有(I HAVE)

樂觀感

我是(I AM)

爲自己訂下目標，並身體力行：

- (1) 定下比賽目標後，豆豆便每天練習，從不間斷
- (2) 比賽時，豆豆不斷地游，永不怠慢

豆豆擁有好友的支持：

小杉每天陪豆豆練習游泳，鼓勵及支持他

豆豆雖然不擅游泳，卻沒有看輕自己，認為只要肯嘗試未必一定輸給亞 Qoo 的。