



## 1. 照護食(軟餐) 工作坊



**軟餐俠**  
Captain Softmeal



以「精緻軟餐」為切入點，理解吞嚥困難人士的需要，透過小班教學，在工作人員指導下一同煮食或由工作人員示範製作，了解如何從飲食提升長輩生活質素，培養同理心，服務社會。

學習目標和重點：

- 認識長者膳食需要和吞嚥困難
- 認識香港及日本照護食的現況
- 倡議有尊嚴飲食的重要性
- 參與基礎軟餐製作 (攪拌、加熱、倒模)

對象：中一或以上 (小學學童須由成年人指導)

## 2. 樂齡工作室導賞及講座



在佔地5,000呎的樂齡工作室舉辦導賞服務，每場導賞為45分鐘，為學生講解各創新樂齡用品及其應用。導賞包括1小時的講座，題目包括「香港及全球老齡化」、「安老在北歐/日本」等分享。

學習目標和重點：

- 認識樂齡科技，了解香港及全球老齡化
- 了解不同產品、科技背後的理念
- 啟發創意思維、觀察能力

對象：所有年齡層

## 3. STEAM學習無限「耆」



融入安老主題，以生活化課程設計，提供講求跨學科應用的「STEAM課程」，啟發同學於傳統校本課程以外的潛能，提升表達能力、創新思維、團體合作等技巧。

學習目標和重點：

- 生活化主題，跨學科應用的「STEAM」課程，融合各學科知識
- 提升邏輯思維、解難、創意等多方面能力
- 促進對社會的關心，了解社會新知

對象：所有年齡層



## 4. 樂齡創新專題工作坊



透過結合不同安老服務相關的專題和創意思維 (Design thinking)，並運用我們獨有的 workshop tool-kit 啟發學生。

學習目標和重點：

- 多元主題的創意工作坊
- 啟發同學傳統校本課程以外的潛能
- 提升溝通及表達能力、同理心、團體合作精神等技巧

對象：所有年齡層

## 5. 生涯規劃/職場體驗分享



透過講座及分享會，分享職場相關的體驗，打破學生對安老業和社會創新的固有想像，探索更多元的發展路向。

學習目標和重點：

- 認識與老齡化相關行業資訊
- 了解21世紀職場的工作情況及環境
- 認識社會企業家精神 (social entrepreneurship)

對象：較適合中三或以上

## 6. 「流動五感大茶樓™」



透過社創項目，讓學生有機會直接了解患腦退化症長者的情況，透過大茶樓互動體驗，學生能化身成為茶樓員工，直接服務受惠對象，與他們交流，建立學生的同理心和社會參與度

學習目標和重點：

- 認識腦退化症、飲食的五感六覺關係及與長輩的溝通技巧
- 參與活動前後的策劃、準備、執行工作
- 參與4小時五感體驗活動，化身成為茶樓員工，服務長者
- 活動後檢討、回顧學習重點、反思

對象：中一至中六