網夢想絡正能量

網絡發放正能量

- 網絡製作影片
- 與線下真實生活連結
- 與有影響力網絡紅人合作, 建立榜樣

不同方式展現創新

- 遊戲化 (Gamify) 社會創新
- 將有意義的信息以更有趣的方法呈視

電子遊戲
Minecraft?

Minecraft (我的世界)

- 2009年由瑞典公司Mojang發行、2014被Microsoft收購後成為主打教育部份
- 電子版本LEGO
- 有無限的地方及方塊供玩家砌出自己的「模型」
- 國外及少量本地學校會使用Minecraft作為教學用途
  - 創意、設計思考訓練
  - 德育、同理心、團隊合作訓練
  - 虛擬/現實探索

機構如何使用Minecraft作創新?

- 學生 (20歲以下) 普遍對Minecraft有興趣
- Minecraft自由度極大 (可以將任何事件以方塊呈視)
- 可以在構建一個虛擬的理想環境 (Ideal Virtual Environment)
- 提供一個自由的實驗場地予學生
  - 無任何物理限制

我們的想法過程 (Thought Process)

複製真實環境
讓參加者將遊戲與
現實世界扣連

連合遊戲龐大的
可創造性

將現實中很花時間
實現的點子
在虛擬世界呈視

MineJordan 及 MineCity

- 分別在2017年暑假及2018-19學年間進行
- 參加者年齡: 10-18歲 (高小至高中)
- 與突破機構合作進行一系列的社區及虛擬探索工作坊
  - 社區 (佐敦區、深水埗區) 探索
  - 虛擬真實比例 (1:1) 地圖
  - 社區關懷點子實現

1:1地圖製作

社區點子實現

- 每組 (3-5個參加者) 獲分配/ 自行挑選一個店舖/道路空間
- 根據自己在工作坊內取得的社區靈感建造改建社區的服務
- 3-5個星期的時間建造

參加者反應

“ 無諗過少數族裔好啱傾，其實佢哋都同香港小朋友一樣，都貪玩。

區內可能需要更多少數族裔活動的地方，如社區中心、學校，「畀佢哋聚集一齊，易啲傾計。」 ”

“ 有時年輕人覺得：「教你都唔識㗎啦，就算。」但今次經歷讓他覺得老人家都想學習新事物，這亦是Leo覺得最難忘的任務。

來源: 打機少年衝出佐敦 砌Minecraft地圖重現社區小店
香港01 (2017-07-16)

參加者作品及故事

深水埗區「天台圖書館」
希望使用閒置的空間提供讀書的地方

南昌街「分隔道路遊樂場」
補足深水埗區休憩空間不足的問題

參加者作品及故事

佐敦區「曲棍球場」
區內少數族裔希望增加的運動設施

深水埗區「天台花園」
長者及小朋友都可以來花園休息談天

拼出紅黃路 (紅磡社區探索)

- 2018年4月與香港善導會龍澄坊合作舉辦
- 8-13歲學生及其家長
- 4小時的社區探索及Minecraft建築工作坊
  - 由善導會義工帶領，參觀紅磡社區歷史建築物
  - 參加者完成導賞後用Minecraft建造一個最深刻的建築物
- 「濃縮版」社區+虛擬遊戲工作坊

參加者反應

“今次既打機我係覺得好開心，因為學到團隊精神，好多人雖然會亂七八糟，但係又可以一齊清理、起下野，就可以創造好多野。

打機的親子活動真係第一次。”

“未試過有咁嘅導賞團參觀成個區，好好奇，好開心。

來源: 星火飛騰《有為必打機》

Minecraft社企村

- 2018年10月與豐盛社企合作舉辦
- 虛擬「社企合作村」
  - 由年青人建造一個完全虛構、以「綠色」及「自然」為主題的小島
  - 及由不同社企提供自己的理念及一些故事
  - 創造39間社企的店舖實現體 (Storefront Realization)

Making real connection: from online to offline

Media Fantastic Dream

Fantasticdrm

Fantasticdreamnet

社企虛擬店舖及故事

Leonidas – 朱古力店 (有實體店舖)

Sawafrica – 非洲主題 (沒有實體店舖)

舉辦Minecraft活動的好處

- 提升參加者學習新議題的興趣
  - 自己平時亦有興趣主動遊玩的遊戲
  - 傳播信息的工具
  - 熟識環境 <-> 虛擬環境
- 自由度大，可以以 Minecraft 呈視不同的物件
  - 平時見到的事物
  - 難見的建築物/物件
  - 有趣 Presentation/ Illustration 方法
- 以「LEGO動畫」形式呈視故事、教學
  - 「親身遊歷」感覺

舉辦Minecraft活動的困難

- 選擇 Minecraft 遊戲版本
- 購買 License 的成本
- 建設 Minecraft 需要大量時間
  - 參加者建設地圖?
  - 地圖是否由頭建造/ 由地圖分享網站下載?
- 每個參加者/學生對 Minecraft 認識程度有差別

除了遊戲之外，
在網絡上還可以有甚麼創新活動?

社會議題互動工作坊
(與香港小童群益會合作)

- 覆蓋不同社會議題，以互動形式與參加者一同提倡解決方法

- 題目包括:
  - 隱閉青年
  - 網絡/校園欺凌
  - 學校校規
  - 情感問題

青少年興趣工作坊

- 以青少年現時興趣作教材，增加他們學習的動力及主動性
- 課程包括:
  - Minecraft 興趣教育課程
  - KOL/ YouTube 拍片/職涯工作坊
  - 微電影拍攝工作坊

STEM 教育工作坊

- 以Minecraft: Education Edition作為教材
- 以生動/互動的教學去教授學校課程 (化學/物理/數學/語文)
- Code Connection: 編程簡介/教學

德育教育課程/ 工作坊

- 以遊戲自由度進行德育教育
  - 時間管理
  - 社交禮儀/相處技巧
  - 同理心訓練
  - 關懷心

家長/教師: 網絡文化講座

網絡文化的現況

- 現今遊戲世界的轉變與發展
- 青少年/ 成年人沉迷手機遊戲的原因
- YouTube/ 手遊吸引之處及負面影響
- 如何識別沉迷網絡問題的學生 (網上遊戲成癮的徵兆)
- 個案分享

學生: 網絡職涯規劃講座

如何實現夢想

- 未成為 YouTuber 前的計劃
- 成為 YouTuber 的原因
- 成為 YouTuber 後自身的職涯發展
- 發展新興行業的困難
- 資料搜集的重要
- 如何面對阻力及灰心

ask