

輔助小組 (4)

對象

輔助小組組員

單元目標

處理衝突(家庭)及計劃愛心之旅

1. 讓組員掌握衝突處理的步驟
2. 提供機會讓組員合作，從而體驗與人合作的重要性及相互建立高期望的原則
3. 提供機會讓組員實踐訂立目標之技巧
4. 讓組員掌握對事情作最好 / 壞之準備的原則

所需時數

1 小時 30 分鐘

程序一覽表

時數	介入理論/理念/手法	程序目標	活動程序	附件
90 分鐘	Albert Ellis(1955) rational emotive behavior therapy) 及	(B)讓工作人員了解組員的倦意指數，以便調節小組的流程	了解組員的 <u>倦意指數</u> (2 分鐘)	G4a
	何玉燕(2001) 處理衝突技巧 及	1. 讓同學了解是節之內容及目標，增加投入感 2. 重溫立志重點，從而增加同學的歸屬感及參與的動機 3. 重溫上節所學，加深同學的記憶	簡介本小組之內容及目標，重溫立志重點及上節所學 (5 分鐘)	G4b
	Mckay & Dinkmeyer (1995) 處理衝突步驟 及	1. (B) 營造輕鬆的小組氣氛	(E) 破冰程序： <u>上中環落灣仔</u> (10 分鐘)	G4c
	Sheanh , G. (1996) Helping kids deal with conflict 及	1. (C) 讓組員經歷五種衝突處理的模式，更有效掌握衝突處理的方法	(K, E) 體驗程序： <u>大搜索及短講：衝突處理模式及與家人處理衝突之步驟</u> (25 分鐘)	G4d
	「72 個體驗活動：理論與實踐」 (蔡、吳，2001) 及	1. (T) 讓組員把所學的衝突處理模式及我訊息的內容應用在家庭衝突處境中，以達至轉化的目標	(E) 體驗程序： <u>衝突處理(家庭)</u> (20 分鐘)	G4e
	多元智能遊戲創作業 (香港小童群益會，1998)	1. 透過服務前的討論，讓組員實踐共同協商，達成目標的方法。 2. 實踐衝突處理的步驟及模式，以強化組員所學。 3. 藉著討論，讓組員為訂下目標作好準備，為最壞的情況作好打算。	(E) 齊心做 “橋” (合共 15 分鐘)	G4f
		1. (B) 讓組員體驗彼此服侍，從而慢慢建立我們的感覺(we feeling)	(E) 體驗程序： <u>彼此服侍</u> (5 分鐘)	G4g
		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) 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」(合共 8 分鐘)	G4h

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。

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. 讓同學了解是節之內容及目標，增加投入感
2. 重溫立志重點，從而增加同學的歸屬感及參與的動機
3. 重溫上節所學，加深同學的記憶

物資：

1. 小組契約

內容：

1. 工作人員簡單講解是節的程序及目標，加深同學的投入感。
2. 工作人員可考考組員對小組契約的記憶，從而增加他們的歸屬感及積極性。
3. 工作人員簡單講解上節內容，並提出有關問題考考同學，加深他們的記憶。
4. 工作人員可問組員在過去的時間有沒有運用上節所學的衝突處理的原則及步驟，如有，可邀請組員分享及加以讚賞鼓勵。

活動變化：

1. 工作人員可先與組員一起回顧上節小組的內容；包括曾參與的遊戲及組員當時的回應。當有組員能回答出部份內容時，才以問題的形式去作上節小組內容回顧。

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 工作人員可以基於上次活動的經驗、過程或組員的出色表現，令組員回憶起當中所吸取之經驗或知識。
2. 如有組員在上節小組缺席，工作人員可邀請其他組員把內容告知缺席的組員，藉此建立學生間的聯繫。

程序目標：

1. (B) 營造輕鬆的小組氣氛及熱身。

物資：

1. 每位組員一張椅子

內容：

1. 組員圍圈坐在椅子上，邀請其中一人或由其中一位工作員站在圓心，預留一張空椅子給站在圓心的人，坐著的人設法不讓站著的人坐在空椅上，而站著的人則要設法找空椅子坐下來。
2. 遊戲開始時，主持人會隨意叫出「上中環」或「落灣仔」，當主持人叫「上中環」時則全個圈向順時針方向移位，令站著的人不能坐在空椅子上，而當主持人叫「落灣仔」，則全個圈向逆時針方向移位。
3. 當主持人叫「上中環」但有組員向逆時針方向移，又或當主持人叫「落灣仔」但有人向順時針方向轉，此組員則需要與站著的人對調位置。
4. 當有組員未能及時坐在空椅上而讓站著的人能成功坐下，則該組員需要站在圓心重新開始遊戲。

活動變化：

--

安全指引：

遊戲開始時提醒組員要注意安全，包括手指不可放在椅子邊（手最好放在大腿上）。

留意站著的人要坐在空椅上時會否太大動作而造成不必要之危險，如跌倒在地上。

椅子與椅子之間愈少空位愈安全。

提醒所有組員不可將空椅踢走或移走。

注意及應變事項：

1. 主持人要確保所有組員能聽得到他的指令。
2. 提醒組員不可與鄰座的組員手牽手阻止站著的人坐下來。
3. 主持人可提醒站著的組員動作快一點，不用太「禮讓」，如站在圓心的人不積極進取，則此遊戲便沒有氣氛。
4. 注意此熱身遊戲會否令組員過度興奮而難以收拾心情，故建議能令組員熱身便停止。

程序目標：

1. 讓組員經歷五種衝突處理的模式，更有效掌握衝突處理的方法。

物資：

1. 衝突處理動物卡（見附件）
2. 處境卡（見附件）
3. 雙贏卡（見附件）
4. 寶貼萬用膠

內容：

活動(一)

1. 工作員先解釋五個衝突處理的模式及五種有關的代表動物，以加深組員的記憶（eg. 鯊魚=爭勝型.....）
2. 衝突處理之五個模式：（每一個模式請準備一張卡貼在黑板上以加深組員之記憶及提升他們的興趣，工作員介紹五種模式時可考慮先揭曉是甚麼動物，再詢問那動物代表甚麼，或先介紹其中一種模式，再詢問他們有哪一種動物最貼切形容）

	退縮型(Avoidance) 你哋自己玩 唔好搞我	
	爭勝型 (Competition) 有你有我 為求目的 不擇手段	
	妥協型 (Compromise) 一人讓一步 大家都好	
	忍讓型 (Accommodation) 你鍾意就得 我冇所謂	
	解決型 (Collaboration) 慢慢傾一定想出一個 利人利己的方法	

3. 工作員用以下情境說明五種不同模式之分別：
媽媽買了芒果和薄荷味雪糕各一杯給你和哥哥，但大家都只想吃芒果味.....
 - 退縮型 — 完全沒有勇氣向哥哥提出想吃芒果味的要求
 - 爭勝型 — 堅持己見，一定要吃芒果味，否則大發脾氣，並威脅要撕毀哥哥的漫畫出氣
 - 妥協型 — 將兩杯雪糕各分一半，然後自己吃一半芒果味，一半薄荷味
 - 忍讓型 — 既然哥哥喜歡吃便讓他吃，雖然自己仍想吃芒果味

- 解決型 — 提出自己的要求，並提議用猜拳的方式去決定誰吃芒果味/請媽媽多買一杯芒果味雪糕

活動(二)

大搜索遊戲

1. 工作人員預先把一組(共五張)的處境卡收藏在課室內，請同學以最快速度找出。

沒有所謂，既然你喜歡吃雞髀，就讓你吃吧。	你不讓我吃，我就以後不與你玩。	雖然自己很想吃雞髀，但卻沒有勇氣提出，只好離開。	今次就讓你吃這隻雞髀，下次就輪到我啦!	好，我們就以擲毫的方式決定誰吃這隻雞髀。
----------------------	-----------------	--------------------------	---------------------	----------------------

2. 而黑板則貼上以下五張的衝突處理動物卡，同學將找到的處境卡貼在合適的動物卡之下
3. 工作人員核對有關配對是否正確，並作解說。

總結及解說：

1. 工作人員可略作解說，如問組員會傾向怎樣解決問題；何種模式會產生較少衝突或可以較和平地處理問題
2. 工作人員總結不同的處理模式會產生的三種結果：
 - ◆ 雙贏(win-win)
 - ◆ 贏輸(win-lose)
 - ◆ 雙輸(lose-lose)
 而最理想的情況是第一種：雙贏，亦即是用解決型的模式，慢慢詳談，找出一個利人利己的方法，雙方面均沒有損失，而且解決方法得到雙方面的同意。

活動變化：

--

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 如果組員在主題活動／日常生活中有一些不愉快的經歷、遭遇時，工作人員要小心處理，並提供安全的環境讓組員分享，並疏導其情緒。如在小組中不能疏導組員的情緒，工作人員須於小組集會後繼續跟進。
2. 完成此環節後可小休 5 分鐘。

程序目標：

1. 讓組員把所學的衝突處理模式及我訊息的內容應用在家庭衝突的處境中，以達至轉化的目標。

物資：

甲、衝突情境卡 (見附件)

內容：

1. 三至四人一組，每組派出一位組員到工作員處抽出一張衝突情境卡。
2. 每組就著情境卡的內容，以角色扮演的形式演譯有關的內容，並運用以往所學的我訊息及衝突處理模式-「解決型」演譯如何處理衝突。
3. 衝突情境卡：

<p>情境(一)</p> <p>小樂和弟弟在家中玩耍，玩完後，四處也是玩具，但他不肯一同執拾，<u>小樂</u>覺得很生氣。</p>	<p>情境(二)</p> <p>媽媽買了 PIZZA 味及芝士味的薯片給<u>小樂</u>和妹妹，但二人都想吃 PIZZA 味的薯片，而妹妹更拿去整包薯片，令<u>小樂</u>非常生氣。</p>	<p>情境(三)</p> <p><u>小樂</u>想看第一台的卡通片，而哥哥卻想看第二台的連續劇，並大罵<u>小樂</u>一場，令他很生氣。</p>
<p>情境(四)</p> <p>哥哥與弟弟爭電子遊戲機玩，還把弟弟推在地上，令弟弟非常生氣。</p>	<p>情境(五)</p> <p><u>小樂</u>與同學通電話時，媽媽在旁聆聽<u>小樂</u>在說甚麼，令<u>小樂</u>很生氣。</p>	<p>情境(六)</p> <p>姐姐已講電話三十分鐘，<u>小樂</u>卻想打電話問同學功課，但姐姐不肯掛斷電話，令<u>小樂</u>非常生氣。</p>

4. 各組演譯完畢後，工作員作總結，以強化組員對最有效處理衝突的模式-「解決型」及我訊息之記憶，並鼓勵他們將有關的技巧應用在家庭衝突的情況中。

活動變化：

--

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 遇到組員不明白情境卡的內容時，工作員須從旁協助及解釋，以助同學更投入角色。
2. 若情境卡的內容未能配合組員的需要時，工作員可鼓勵組員引用過往自己的經歷作處境扮演，以增加他們的投入感。
3. 如果組員在主題活動／日常生活中有一些不愉快的經歷、遭遇時，工作員要小心處理，並提供安全的環境讓組員分享，並疏導其情緒。如在小組中不能疏導組員的情緒，工作員須於小組集會後繼續跟進。

程序目標：

1. 透過服務前的討論，讓組員實踐共同協商，達成目標的方法。
2. 實踐衝突處理的步驟及模式，以強化組員所學。
3. 藉著討論，讓組員為訂下目標作好準備，為最壞的情況作好打算。

物資：

工作紙 (見附件)

內容：

1. 組員可分為兩組，以小組討論的形式進行。
2. 每組自行挑選記錄員，並將討論內容記錄於工作紙上，以便稍後在大組中匯報。
3. 各組就著工作員建議的服務對象仔細商討服務的內容，包括所需的物資、預備的工作及分工等
4. 工作員可引用開放式的問題協助組員討論：
 - ◆ 當日活動的程序可以怎樣安排？
 - ◆ 我們會需要甚麼物資？
 - ◆ 事前我們須要準備甚麼？
 - ◆ 我們應該如何分工合作？
 - ◆ 預計會有甚麼困難？
5. 大組匯報，共同訂立服務的詳細內容。

活動變化：

1. 若時間並不充裕，可以大組形式進行討論，訂立服務的內容。

安全指引：

--

注意及應變事項：

1. 工作人員應擔任促進者（Facilitator）的角色，促進組員進行討論及計劃。
2. 工作人員不宜作出太多的介入，容許組員有較多的空間討論服務內容的細節，實踐他們在“目標訂定”課題中所汲取的知識。
3. 若組員在討論過程中出現意見分歧的情況，工作人員可先讓組員自行解決，從旁觀察，需要時更須提示他們運用處理衝突的步驟及模式解決，並且強調同共協商的重要性，以達至『雙贏』的最終目標：

衝突處理之五個模式	衝突處理的步驟
◆ 退縮(avoidance)	◆ 紅燈：停一停，聽一聽
◆ 忍讓(accommodation)	◆ 黃燈：我訊息
◆ 爭勝(competition)	◆ 綠燈：找出大家同意的方法
◆ 妥協(compromise)	◆ 交通警：調解人
◆ 解決(collaboration)	

4. 對願意記錄及匯報的組員給予正面的欣賞，以強化組員的積極參與。

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。

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 2 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，把他們分隔；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：

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) 增強組員本身之效能感
4. 加深組員對小組內容的記憶

內容：

1. 互相回饋
 - 1.1 工作人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 工作人員帶領組員總結是節內容，過程中強調樂觀感的理念及強處著眼的表達技巧。
 - 2.2 派發成長加油站。
 - 2.3 鼓勵組員用自己喜愛的方法在成長加油站上記錄自己的得著。
3. 大會主題曲
 - 3.1 物資
 - a. 「生命有價」CD
 - b. 「生命有價」歌詞高影片
 - c. CD 機
 - d. 高影機
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：

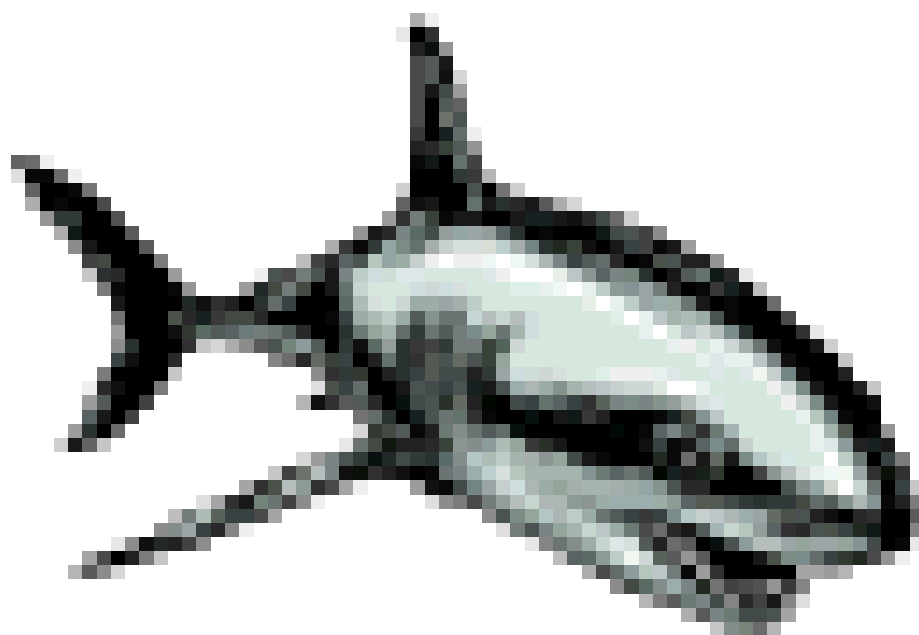
1. 工作人員是組員的示範者，組員能在工作人員身上學會欣賞別人，故在小組初期，工作人員應花時間建立欣賞文化，對每位組員具體地表達欣賞，並對組員之間的互相欣賞作出肯定，組員經多加練習，定能學會互相欣賞，彼此欣賞時段便可由「工作人員對組員」轉化為「組員與組員」間之欣賞。
2. 組員在這次小組如沒有特別欣賞別人，亦可選擇欣賞自己。
3. 部分行為表現欠佳的組員，可能較難發掘其值得欣賞之處，故工作人員更需多加注意其優點，並在小組後個別地指出其可改善之處。

退縮型



你地自己玩
唔好搞我

爭勝型



有你無我 為求目的
不擇手段

忍讓型



你鍾意就得
我無所謂

解決型



慢慢傾 一定有一個利人利己的方法

妥協型



一人讓一步
大家都好

雙贏



沒有所謂，既然你喜歡吃雞髀，就讓你吃吧。

你不讓我吃，我就以後不與你玩。

雖然自己很想吃雞髀，但卻沒有勇氣提出，只好離開。

今次就讓你吃這隻雞髀，下次就輪到我啦！

好啦，我們就以擲毫的方式決定誰吃這隻雞髀。

情境(一)

小樂和弟弟在家中玩耍，玩完後，四處也是玩具，但他不肯一同執拾，小樂覺得很生氣。

情境(二)

媽媽買了 **PIZZA** 味及芝士味的薯片給小樂和妹妹，但二人都想吃 **PIZZA** 味的薯片，而妹妹更拿去整包薯片，令小樂非常生氣。

情境(三)

小樂想看第一台的卡通片，而哥哥卻想看第二台的連續劇，並大罵小樂一場，令他很生氣。

情境(四)

哥哥與弟弟爭電子遊戲機玩，還把弟弟推在地上，令弟弟非常生氣。

情境(五)

小樂與同學通電話時，媽媽在旁聆聽小樂在說甚麼，令小樂很生氣。

情境(六)

姐姐已講電話三十分鐘，小樂卻想打電話問同學功課，但姐姐不肯掛斷電話，令小樂非常生氣。

「愛心之旅」計劃書

組別： _____ 日期： _____

組員： _____

愛心之旅目標： _____

服務對象： _____

內容： _____ _____ _____ _____ _____	服務學校(只供參考) · 清潔校園 · 美化校園 (玻璃 畫、地畫、牆畫) · 綠化校園 · 維修校園：鐵閘掃 漆、花架掃漆 · 協助老師 · 協助低班同學	服務社區(只供參考) · 探訪孤兒院、老人院 · 清潔院社 · 才藝表演 · 製作紀念品 · 為有需要的人士 _____
---	--	--

所需物資： _____

預備工作： _____

分工	組員： _____	工作： _____
	組員： _____	工作： _____
	組員： _____	工作： _____
	組員： _____	工作： _____
	組員： _____	工作： _____

