

計劃撮要 (請以字型不小於 11 點及不超過一頁 A4 紙的篇幅提供)

計劃名稱:

守法體驗學堂

學校名稱:

保良局林文燦英文小學 (下稱本校)

(1) 理念:

因為歷史遺留的影響，於香港成長的學生欠缺國民身份認同及公民意識，且近年青少年犯罪數量一直上升，故此本計劃期望由社工及教師帶領體驗式互動學習，讓小六學生體驗守法的意義，並提升他們對國家的歸屬感、國民身份認同及對國家安全的認識。

(2) 計劃目的、對象及受惠人數:

1. 計劃目的:

- 讓學生體驗守法的重要性，從而從心遵守規則和尊重法制
- 提升學生對國家的歸屬感、國民身份認同及對國家安全的認識

2. 對象及受惠人數:

- 保良局林文燦英文小學之小六學生
- 約 132 名小六學生，共 4 班

(3) 計劃內容:

於本校小六各班推行共兩節課堂的互動體驗課程，並由社工與教師一共教授課堂及主持活動

1. 第一節：體驗法制活動

以班為單位進行，學生透過不同形式的「猜包剪揀」遊戲，體驗三個不同的守法情況，最後引導學生明白各人皆守護同一法規的重要性，並引領第二節的互動課堂。

2. 第二節：國家與我互動課堂

互動課堂分為教師短講和互動遊戲兩部分，讓學生明白基本的國家概念，如香港和國家的法律、國安的重要性和國安領域，並以科技及網絡安全為例，以動畫製作互動遊戲，且讓學生欣賞國家的航天等的科技，以加強他們的國民身份認同。

(4) 推行時間表:

各班於三月內完成兩節活動，於課堂時間內進行。一星期進行一節，連續兩星期完成。

(5) 預期成果及評鑑:

	預期成果	評鑑
1.	90%對象學生體驗到守法的重要性及從心遵守規則	● 學生不記名問卷
2.	80%對象學生欣賞國家的科技等各項成就	● 學生不記名問卷 ● 社工與教師在課堂上的觀察
3.	90%對象學生掌握計劃內傳達的國安相關內容	● 正確完成互動課堂內的工作紙

乙部、計劃詳情 (請以字型不小於 11 點及不超過 15 頁 A4 紙的篇幅提供)

計劃名稱:

守法體驗學堂

學校名稱:

保良局林文燦英文小學 (下稱本校)

(1) 理念:

背景

由香港開埠以來，遷居此地的人均認為香港是一個借來的地方，所以國家意識和公民意識皆十分薄弱。香港是一個很特別的地方，這也許是歷史遺留下來的影響，相較其他國家的國民，我們總是欠缺公民意識，對國家或香港的歸屬感，而且或許不知道是否因為商業掛帥或其他的緣故，香港人總是多了一份抽離的冷漠感，較為自我中心，較少站於社會角度作考量。這些情況在很早以前已經存在，及至 1997 年 7 月 1 日香港終於回歸中國，正式有國有家，可是長遠的問題仍然根深柢固，甚至更深遠地影響著現今的青年人。此外，三年前的社會事件成為導火線，不但造成社會分裂及影響香港人的國民身份認同，而且衝擊年輕一代對守法的觀念。事實上，近年的青少年的犯罪數字亦一直上升。故此，我們相信教育扮演一個非常重要和緊急的角色，從小學開始，讓我們的未來學會守法，並提升他們的國民身分認同。

介入方法

由小學生至成年人也不可能不知道遵守法律的重要性，亦一定明白違反法律的後果相當嚴重，可是當自覺自己的違法行為不會被發現，或因為各種原因而不害怕承擔法律後果時，就很可能會以身試法。他們不明白守法的重要性，以及社會為何需要法律。其實，市民不應因為「畏法」而守法，而是應該為了社會的公平和融洽及建立安居樂業的居住環境。小學生因未能體會其重要性，故此不應只向他們灌輸要守法的理論，犯法後會承擔法律後果的嚴重性，卻是要讓他們「體驗」各人信守同一法律及規則的重要性。因此，本計劃將透過遊戲讓學生體驗規則的重要性，繼而引申至法律對國家的重要性。

提升學生的國民身份認同感比傳遞守法觀念難，因為這並非三言兩語，一天能成的事，而需要學生從心對國家建立歸屬感，如透過學生對國家的認識，欣賞國家美好和富強的一面及肯定國家為國民的照顧等等。故此，本計劃透過動畫中的間諜覬覦中國之科技，且從中播放展示中國科技的影片，引導學生學習欣賞中國，並讓他們明白建立國民身份認可的重要性。

本計劃會由具十年經驗以上的學校社工及熟識學生的教師一同帶領，一方面了解學生的能力及個性，而且跨專業的帶領，相信能兼具情與理、教與輔。

(2) 計劃目的、對象及受惠人數：

計劃目的：

- 讓學生體驗守法的重要性，從而從心遵守規則和尊重法制
- 提升學生對國家的歸屬感、國民身份認同及對國家安全的認識

對象及受惠人數：

- 保良局林文燦英文小學之小六學生
- 約 132 名小六學生，共 4 班

(3) 具體計劃內容：

第一節：體驗法制活動

項目	目標	內容
「猜包剪揀」 體驗活動	<ul style="list-style-type: none">- 讓學生體驗每人皆守法的重要性- 讓學生體驗遵守同一法規的重要性- 加強學生守法的意識- 提升學生參與活動及學習的動機	<p>*為免影響學生的體會，先不提及主題</p> <ul style="list-style-type: none">- 以班為單位進行遊戲，學生進行三回合的「猜包剪揀」： <p><u>第一回合 - 可不守規的猜拳</u></p> <ul style="list-style-type: none">■ 向每一學生派發若干貼紙，握在手中■ 學生於操場內，到處找手握貼紙的同學猜拳，根據一般「猜包剪揀」的勝負規則(揀勝剪、剪勝包、包勝揀)■ 勝方需要問負方，是否同意我這一局獲勝。負方可以選擇同意或不同意，若負方同意，須把自己手中一枚貼紙，貼在勝方身上；若不同意，則不用給對方貼紙，可繼續找其他同學猜拳。在說明這一部分的時候，讓學生知道負方是可以不同意對方獲勝的，但建議學生遵守「猜包剪揀」的勝負規則■ 成功在別人手上取得 10 枚貼紙者，獲得本回合勝利 <p><u>第二回合 - 各人的新規則</u></p> <ul style="list-style-type: none">■ 把學生分為若干小組，各組需創作一個新的「猜包剪揀」玩法，如以腳代替手做動作或相反勝負的條件(剪勝揀、包勝剪、揀勝包)等等■ 各組創作嶄新的玩法後，學生如第一回合般，於操場內，到處以自己新創作的玩法與同學猜拳，惟不能找

同組組員(即每人皆以不同的規則與對方進行猜拳)

- 與第一回合相同，如學生認為自己獲勝，並得到對方的同意後，可獲對方一枚貼紙。學生在此回合獲得 10 枚貼紙者獲得此回合勝利

第三回合 - 雞蛋變鳳凰

- 第三回合開始時，每一位學生均是「雞蛋」，學生需雙手放在胸前，蹲下來走路，尋找其他「雞蛋」，以一般「猜包剪揼」的勝負規則猜拳，獲勝者進化為「小雞」(不用獲得對方同意)，負方繼續以「雞蛋」的身份猜拳
 - 「小雞」的雙手需一直裝作拍動翅膀，繼續蹲著，尋找其他「小雞」猜拳，獲勝者進化為「母雞」(不用獲得對方同意)，負方退化為「雞蛋」的身份猜拳
 - 「母雞」雙手需繼續拍動翅膀，但站著走路，尋找其他「母雞」猜拳，獲勝者進化為「鳳凰」(不用獲得對方同意)，獲得第三回合最後勝利，負方退化為「母雞」的身份繼續猜拳
- *只能與同一身份的同学猜拳

檢討與學習

- 向學生發問每一回合的感受、當時的情況及在與人相處上有何反思
- 透過學生的分享，針對以下部分作反思：
 - ✓ 第一回合，有負方不同意對方取勝，遵守遊戲「規則」的學生會覺得不公平，影響遊戲運作 → 引導學生反思情況像社會上有人不遵守法規，而獲得利益或逃避懲罰，做成社會不公義和混亂
 - ✓ 第二回合，有數個不同的遊戲規則，雙方使用不同的玩法進行遊戲，做成混亂，不清楚誰勝誰負，產生衝突 → 引導學生反思情況像社會沒有一致的法規或不是所有人認同同一法規，會做成社會嚴重衝突、混亂，甚至社會分裂
 - ✓ 第三回合，所有學生以同一玩法進行遊戲，遵守同一規則，學生感到興奮和開心，且沒有出現不公平的情況 → 所以社會需要定立統一的法律，且各人皆信守，才能建立安全、公平、和平及融洽的生活環境
- ✓ 向學生發問，「香港需要遵守哪一套統一的法律規？」，帶領出中國憲法和基本法
- ✓ 引領下一節互動課堂，將會讓學生深入了解香港和國家的法律、國安的重要性和國安領域

第二節：國家與我互動課堂

項目	目標	內容
介紹是節內容	<ul style="list-style-type: none"> - 提升學生參與活動及學習的動機 	<ul style="list-style-type: none"> - 告知學生本節題目是國家與我互動活動，與上一節有莫大關連，他們可以透過活動取得禮物 - 把學生分為若干小組，於本節進行的活動，如回答問題等，均以小組分數計算
守法體驗活動回顧	<ul style="list-style-type: none"> - 連貫第一節與第二節 - 提升學生參與活動及學習的動機 - 強化第一節活動的體驗學習 	<ul style="list-style-type: none"> - 把體驗活動的影片和相片製作短片，給學生播放，問學生從活動中學到甚麼，和與人相處、社會和守法等層面有何反思 - 向學生總結三回合遊戲的引申意義和反思
有甚麼「法」	<ul style="list-style-type: none"> - 讓學生認識國家和香港遵守的法律 - 基本認識憲法和基本法 	<ul style="list-style-type: none"> - 問學生「中國和香港需遵守甚麼法規？」 (中國人民共和國憲法 中國人民共和國香港特別行政區基本法) - 從體驗活動引申：「在體驗活動中，我們明白在社會上一起信守同一法律的重要性，所以中國香港必須有憲法和基本法。」 - 向學生發問以下問題，再加以說明： <ul style="list-style-type: none"> ■ 甚麼是憲法？ ■ 例出 3 個有憲法的國家 ■ 憲法的地位有多高？ ■ 為何有基本法？ ■ 基本法於哪一天生效？ ■ 憲法和基本法有甚麼關係？
甚麼是國安	<ul style="list-style-type: none"> - 讓學生明白甚麼是國家安全 - 讓學生明白國家安全的重要性 	<ul style="list-style-type: none"> - 以「天下太平」的遊戲讓學生明白國家安全是遊戲中的強大防護網，保護著每一個國民 <div style="text-align: center;"> <p>The diagram consists of several concentric circles. At the center is a green circle labeled 'Home' containing two cartoon children. Moving outwards, there is a blue circle labeled 'School', a grey circle labeled 'LMC', a grey circle labeled 'HK', a blue circle labeled 'Society', and an outermost orange circle labeled 'Nation' and 'China'. To the right of these circles, the Chinese characters '防護網' (Protection Net) and the English word 'Protection' are written, with three arrows pointing towards the outermost orange circle.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 以此圖讓學生明白國家安全看似和我們日常的生活很遙遠，跟我們沒有甚麼關係，但其實個人與國家環環相扣，

		<p>各層面均需要國安防護網包圍著，而且防護力度層層遞進，才能保護香港、學校、家和個人。讓學生明白國安的重要，且每一個人均須維護國家安全</p> <ul style="list-style-type: none"> - 向學生發問，三層(家、學校、社會)各自的防護網是甚麼，即採用甚麼措施和規則保障安全
論壇：個人自由 vs. 國家安全	<ul style="list-style-type: none"> - 讓學生學會平衡守法與個人自由 	<ul style="list-style-type: none"> - 請各小組就「我們應該先考慮守法，還是個人自由？」發表立場及舉例說明原因 - 向學生說明，個人自由不是等於能夠完全隨心所欲做自己想做的事，而是在不騷擾到其他人或社會的公眾利益大前提下，才是自由，不然所謂的自由，其實是犯法行為。同時，儘管沒有違法，也要使用同理心，考慮自己的「自由」行為會不會為別人引起負面情緒 - 引導學生學會平衡個人意願及社會大眾的考量
動畫遊戲故事 - 間諜	<ul style="list-style-type: none"> - 讓學生認識甚麼是國家安全領域 - 引導學生欣賞國家的科技及網絡等的成就，從而提升他們對國家的歸屬感及國民身份認同 	<ul style="list-style-type: none"> - 製作一套間諜動畫，向學生播放，大致內容： 別國的間諜看到中國的四大發明(在動畫中，會播放四大發明的影片)，故決定到中國進行間諜行動，如竊取技術和破壞科技等等。當間諜到達中國後，兩股力量，分別為科技安全領域及網絡安全領域嘗試攻擊該間諜，但不成功，故想借助學生的力量對抗間諜，保護國家安全。學生透過在工作紙回答動畫中有關國安和國家科技的問題，來攻擊該間諜，最後讓間諜落荒而逃。 <p>間諜逃回基地後，再窺探中國現時的科技發展，分別為中國的定位系統-北斗及中國航天科技-問天和夢天(相關影片亦會於動畫中播放)，間諜覬覦中國的科技，故再次在中國進行間諜活動，學生繼續透過在工作紙回答動畫中有關國安和國家科技的問題，最終成功把該間諜擊敗。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 邀請學生分享他們參與攻擊間諜，保護國家安全的感想 - 強調動畫的內容確實會在真實世界裡發生，向學生強調國家的各項發展的成就和引導他們學習欣賞當中的美好 - 向學生說明科技安全領域及網絡安全領域

(4) 詳細推行方案及時間表：

日期	工作
1 月或之前	<ul style="list-style-type: none"> ● 完成兩節所有詳細內容，如簡報和活動物資等 ● 完成間諜動畫
2 月或之前	<ul style="list-style-type: none"> ● 完成活動及遊戲測試
6/3 & 13/3	<ul style="list-style-type: none"> ● 6A 進行兩節活動
7/3 & 14/3	<ul style="list-style-type: none"> ● 6B 進行兩節活動
8/3 & 15/3	<ul style="list-style-type: none"> ● 6C 進行兩節活動
9/3 & 16/3	<ul style="list-style-type: none"> ● 6D 進行兩節活動

(5) 預期成果:

- 90%對象學生體驗到守法的重要性及從心遵守規則
- 80%對象學生欣賞國家的科技等各項成就
- 90%對象學生掌握計劃內傳達的國安相關內容

(6) 評鑑方法:

- 學生不記名問卷
- 學生不記名問卷
- 社工與教師在課堂上的觀察
- 正確完成互動課堂內的工作紙

(7) 財政預算:

項目	預計支出
學生禮物-書券 (24 張 x \$100)	\$2400
活動物資-貼紙	\$400
製作影片/動畫程式 (一個月費用) Adobe Premiere Pro	\$228
製作影片/動畫程式 (一個月費用) Adobe Illustrator	\$228
製作影片/動畫程式 (一個月費用) Adobe After Effects	\$228
總支出	\$2484

(8) 計劃延續(如適用):

參觀香港故宮文化博物館，進行博物館定向活動，加強學生對中國的認識及學會欣賞中國歷史文物之美。