

【附件三】教育部教學實踐研究計畫成果報告格式(系統端上傳 PDF 檔)

教育部教學實踐研究計畫成果報告
Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PSL107003

學門分類/Division：社會（含法政）

執行期間/Funding Period：107.8.1-108.7.31

社區學，學社區
社區工作

計畫主持人(Principal Investigator)：鄭夙芬

共同主持人(Co-Principal Investigator)：張培華、鄭期緯

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：

高雄醫學大學醫學社會學與社會工作學系

繳交報告日期(Report Submission Date)：108.09.12

目 錄

壹、研究動機與目的	1
貳、文獻探討	1
參、研究方法	3
肆、教學暨研究成果	5
伍、參考文獻	10
陸、附件	12
附件一、自我學習評量問卷	12
附件二、平台會議記錄（範例）	13
附件三、五個社區實務工作方案報告（範例）	15
附件四、社區桌遊暨老幼共學聯合成果展（範例）	20
附件五、社區參與過程記錄影片	21
附件六、社區工作實務案例	22
附件七、社區桌遊之設計與運用	24
附件八、競賽得獎	30

社區學，學社區

壹、研究動機與目的

本研究動機有以下五點：

一、社會工作面對社會變遷的挑戰，服務對象的樣貌多元，傳統的社工教育方法，缺乏與實務場域環扣，學生無法瞭解與回應服務對象及其場域之相關需求。

二、社區工作教學為社工三大工作方法之一，但其不似個案與團體工作方法所能應用場域之普遍，因此，相對對於學生是較為陌生的，更需有良好的社區工作教學素材來引導學生認識相關知能。

三、社區場域在台灣已為各公共政策亟欲實施的場域，包括長期照顧、成人教育、兒童安全、家暴防治、環境保護、農村再生、社會企業、文史工作等等，都以社區為重要工作場域與對象，因此，熟悉以社區為主體的知識與視野，實為未來職涯必需。

四、學生慣於透過網路認識外界環境，但對於實際生活所需的人際關係培養與應對進退技巧，卻付之闕如，且解決問題能力之訓練亦較缺少機會，透過與同儕的團隊工作以及社區與人物的接觸，建立同理心，藉以培養其未來在職場人際接觸所需之能力。

五、社區實務場域常因為組織的特質、人力的異動、發展重點的調整、社區民眾的需求、資源分佈的不足或不均等因素，再加上學生的背景與特質，以致在行動實踐的過程中，需要多所檢視、反思與調整，因此，教學設計需要有一平台供實務場域與學生共同核對與協調，以利實務學習的進行。

本研究目的有以下五點：

一、引導學生進入社區場域，建立實務工作經驗，活化課程學習，嘗試與課程所學知識有所對照與結合。

二、透過實務設計，讓學生、教師與社區領導者形成共識平台，共同對話，以利社區實務行動進行。

三、檢視影響社區實務學習之因素，循序修正計畫，以期有效發揮學習成效。

四、建立社區工作之實務所需教材。

五、探討影響社區實務課程學習之相關因素，並做為未來相關課程設計之參考依據。

貳、文獻探討

社會工作是一門應用性的科學，是應用各種相關知識和專業服務技巧，為人們提供服務（趙善如，2001）；社會工作三大領域包括個案、團體及社區，於1939年全美社會工作會議通過蘭尼報告（The Lane Report），將社區組織方法認定為社會工作第三種方法，視社區工作是專業者用以協助弱勢者的專業方法開始，此為社區工作在社會工作專業發展的重要里程碑。所謂「社區工作」的概念包括：協助，集體行動，社區，提昇社區與過程等面向（李易駿，2017），是一種透過集體行動，協助人們促進其社區提昇的過程；因此，可以瞭解，社區工作教育的學生在該課程中，需要對於社區場域這個空間以及這個空間的人們，有所瞭解，包括其地理、人文、歷史、組織等脈絡的認識，是為探討社區工作的第一步；而協助的角色，是需要具備社會工作的技巧與知能，與在地者共同合作；學習如何引發大家的共同行動，所謂提昇社區是一種落實以社區主體的目標；同時，過程與目標都是重要的，學生在過程中的檢

視與修正，逐步累積自己與社區的能量，方能為永續的發展做好準備。

觀諸台灣的社區工作教育，從 1965 年開始出現「社區組織與社區發展課程」課程 (Chang & Mo, 2007)，到 1970 年代歷經三次社工教學會議確定成為必修課程。張世雄 (2007) 認為臺灣社區工作教育的最初發展，就是在美國鄉村社會學、美式社會工作專業制度與日本的社區營造等不同觀點中，逐步形成；學生從中瞭解英美日等國在社區工作 (社區組織) 發展中的沿革、價值、知識與技術，同時，更重要是需回應社區工作教育在社會工作專業中重要的核心能力，Vass (1996) 認為應包括 (一) 溝通與參與 (二) 促進與使能 (三) 評估與計畫 (四) 干預與提供服務 (五) 與機構的合作 (六) 發展專業能力 (引自李易駿, 2017)。

另一方面，社區工作教育在臺灣也大量受到實務工作取向的特性影響，在 1960 年代，臺灣主要經濟結構正處於從農業社會轉型成工業社會的過渡時期，因此政府在聯合國的援助下，成立社區發展研究訓練中心，並選派多位人員出國接受社區工作與發展的專業訓練，同時，該中心出版的社區發展季刊，亦變成我國社會工作專業相關季刊中發行量最大的刊物 (王培勳, 2005; Lin & Wang, 2010)；這些研究與出版的形成，乃至 1970-1980 年代的社區發展推動，促成基礎建設為核心的社區發展項目，及至解嚴後，從 1990 年代中期至今，社區總體營造、災後社區重建、福利服務社區化、社區健康營造、農村再生、社區大學、長期照顧甚至於社區產業等政策導向的各式計畫，及至全球化社區熱潮，使的社區工作及相關進階課程逐漸受到重視，至此社區工作教育的發展在學術界、實務界都引起更多的關注與討論，也意味著社區工作教育需要有實務化的發展。基於以上兩個理由，社區工作教育實無法僅於課堂的教與學，鄭如雅與李易駿 (2011) 亦提到社區工作的授課教師已發現面對實務工作上的現實需要，而有重視實務教學的情況。

同時，社區工作教育要能隨時回應社會環境與社會需求的變遷 (闕漢中等, 2008)；社區工作做為一個助人的專業服務，如同李易駿 (2017) 所言，在臺灣需要注意的是社區發展與社區營造政策架構對於社區工作的影響，這些政策往往存在於一個目標不明、組織定位不明以及體制設計不平衡的現象，因此，學生需了解社區工作背後具有時代性、政府角色與立場以及專業領域待整合的三種特性；在社區工作的教育現場，往往就容易因為上述三項特性，而需與時俱進以貼近這些社區現象場的改變，以即時回應所需，另一方面，無論歐洲或台灣所面對社區工作低度專業發展的瓶頸，社會工作專業對於社區工作的本質都尚未達成一致的共識，時至今日這樣的爭論也還在繼續中，因此，社區工作領域實需有更多人才的投入，以累積豐厚的實務性的知識。

研究者在這將近二十多年的課程教授中，深刻感受並累積在開展社區工作教學的種種思維，社區工作仍須在社會工作的基底中去形成與醞釀，而且，不論是社區工作服務的本質、社會工作專業精神使然以及社區工作深受政府政策與專業發展程度的影響等因素看來，社區工作教育需與實務場域結合的必要性與正當性是相當充分的，如同香港學者 Chen 等人 (2007) 認為在社區工作教育中學生的有效學習要立基在對實務現象場的經驗及從中的反思；研究者歷年來在課程中進行實務教學的設計與實施，且每年都會進行部分設計的修改，藉以面對社會工作教育中首重的價值、知識與技術的要求與挑戰，同時回應在我國當前相關社區計畫中所凸顯的實務價值；以及體現教育場域中對於經驗學習、同儕學習以及自主學習的教學原則 (闕漢中等, 2008)。然在教育的實務現場上，引導學生進入之後，究竟該如何進行有效之教學策略？是既能夠提高學習成效，又可以符合社區工作實務現況？目前，國

內有關社區工作教學之研究與實踐案例，包括透過服務學習、結合多門課程之社區實作課群等方式，相關介紹如下：

其一，是以服務學習為取向的社區工作（廖淑娟等，2011），以質性研究的方式，來探究在地學、服務學習與社區工作的關係，藉以建立在地學的模式，以文獻分析和深度訪談的方法，包括蒐集相關理論文獻，含服務學習、社區工作、學校政策、學生週誌、期末報告、學習心得與反思等文獻，在運用深度訪談法與社區合作夥伴對話，藉以瞭解課程之效益與成果。教學策略包括課堂講授、小組討論、學生上台報告、老師帶領體驗等；其成效包括激發學生學習動機、養成學生對知識、生命價值的反省以及延伸關懷自己的社區，並關懷他人。

其二，是以服務學習並結合方案設計與評估、社會資源的運用等課程、社工實習、碩班課程等（羅秀華等編著，2012），嘗試以類湯恩比館方式循序漸進與社區及在地組織，持續在同一社區逐年來經營，後續透過學生社團、成立非營利組織，延續社區經營，相關設計著重以人力、物力與財力資源為基礎的家庭支持網絡、正式資源型塑的社會資源網絡、社區為本的社區發展力量等層次，為核心學習課題；透過行動研究，期望了解行動過程中生產的知識、自我反觀，取得三角檢核的研究資料，並確認相關資訊取得符合民主、自發的充權導向過程，其結果對於學生與教師彼此能就教學相長，學生與社區之間得以自我成長並貼近居民、培力社區。

其三，是以整合型課群為主的實驗方案，包括社區工作、資源開發與運用、方案設計與評估、研究方法及志工管理等課程成為一套整合課群，以 PBL（Problem-based Learning）教學模式，透過學生自我導向共同完成（羅國英等編著，2010），教學設計包括進入社區的準備與接觸社區、社會資源的開發與運用、社區需求評估、方案設計與執行及研究方法等；而主要教學議題則為社區關係的建立與維持，團體發展的合作與衝突等；當學生跳脫傳統的學習角色，透過參與在社區現象場中，其需要掌握個人、團體與社區的發展方向，藉此也開發學生潛能。

綜合上述可以了解，相關社區工作的教學中，不管是透過服務學習、組合式課程，結合實務場域的設計，已逐漸被重視，透過行動研究或 PBL 的方式進行探究，得以結合學生、教師與社區民眾，產生共同學習的基地，而且在行動中，得以探究社區工作課程學習的精神。本研究屬於結合實務場域的課程設計，透過行動設計與反思，進一步分析社區實務課程的執行過程與相關探討。

參、研究方法

本研究採用行動研究方法進行，為一年期的研究，受限於時間的因素與研究的可執行性，擬參考潘淑滿（2003）對於行動研究循環過程的探討，將設計成一個循環以對社區工作教育於社區場域的實施進行探討；對於行動研究而言，一個循環似乎有點不足，但因目前相關研究的缺乏，且本研究的目的是在於呈現社區工作教育、學生與社區之相關場域，檢視教育與實務過程中，行動者與共同行動者之角色與關係，建立共同行動之研究過程，因此一個循環的設計應足以支應研究所需，為以後繼續對其進行行動研究時之循環設計參考。

一、實施場域與研究參與者：本課程除課堂之外，另配搭與五個社區場域的實務結合，本研究範圍主要以學生在社區實務工作場域為主，結合之資源包含研究者、共同研究者、社區在地組織與人力、教學助理、數位學習平台、教學影片、課內外參考書籍等；採用的評量

方式包括：期中期末考、書面報告、口頭報告（成果發表）、同儕互評、學生自評等。研究參與者為本系二年級學生，共四十九人，分為五組，由學生自行分組，每組九到十人。

二、研究架構

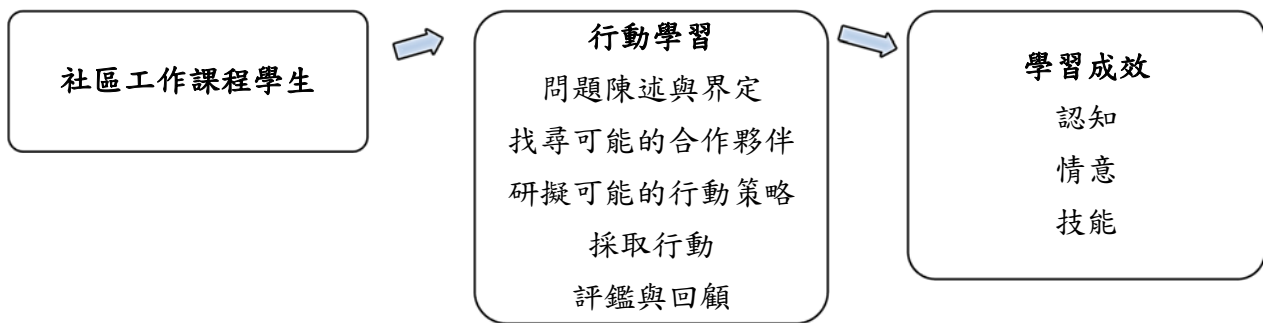


圖 1 本研究架構

三、研究方法及工具

本研究採行動研究法，進行為一年期的研究，受限於時間的因素與研究的可執行性，將設計成一個循環以對社區工作教育於社區場域的實施進行探討，其中包含五個階段，分別為：問題陳述與界定、找尋可能的合作伙伴、研擬可能的行動策略、採取行動、評鑑與回顧。

研究工具包括：

- 1.自我學習評量問卷（附件一）：本問卷於研究結束前進行，對象為每一位學生，內容包括認知、情意與技能各項能力的養成，共七題，由研究團隊自行設計，並參考專家意見，同時設計有開放式問題為對本研究之建議等。
- 2.會議（團體）記錄：包括學生代表，教師，教學助理與五個社區代表所組成的平台的聯繫會議、學生小組會議、學生小組與個別社區工作會議等，對於過程中的所有會議、團體，均留下記錄，以提供在行動研究過程中，對過程的反省與檢視。（附件二）
- 3.行動筆記：由教師與所有學生以使用筆記的方式，一方面是留下所有行動的紀錄，另一方面也可以忠實地反映行動者與共同行動者當下內心的想法，提供其有一個可以隨時做自我檢視的最佳工具。
- 4.期末報告（作業）：透過小組報告，呈現社區相關資料、工作過程、方案設計實施與評估及心得等內容。

四、資料處理與分析

- 1.資訊整理成可分析之文件：無論是訪談資料、會議記錄、行動筆記、學生在社區中之相關觀察紀錄或與本次研究相關之文件等，會依據日期先後整理成電腦檔案以利後續閱讀及分析。訪談與行動過程的反思紀錄，若有錄音或錄影檔，均會整理成逐字稿文件存檔。
- 2.過濾有意義的資料：透過反覆的閱讀與將本研究焦點較無關的資料捨棄。
- 3.分類：透過持續的閱讀，將依據資料自身蘊含的意義屬性將其分類，各自歸檔。尋找意義；將各個類別裡的資料進行統整，同時也在各類別的資料間尋找相互關連的可能性和意義。
- 4.比較分析及詮釋意義：將不同類別的資料或不同的意義進行比較與分析，進一步作出

反思，並嘗試對其做出詮釋與賦予新的意涵。

另一方面，也會對本次研究的整體行動過程進行紀錄，在執行過程中會視學生的學習狀況和社區的反饋進行調整，最終也會依據最終的研究成果發現，重新界定更適切的行動過程，以供後續相關社區工作教育相關研究參考。

肆、教學暨研究成果

✓ 教學過程與成果

本課程是屬於一學年的課程，主要包括課堂正課以及社區工作實務、話我家鄉、社區小偏方等活動設計，本研究主要針對社區工作實務的部份進行過程介紹。

表 1 社區工作實務課程設計

週次	教學進度	內容
第一學期開學前	● 確認合作社區、對口與方案	1. 教學者分別拜訪五個社區，確認合作意願 2. 向五個社區提交計劃書，進行討論，確認計畫內容
第一至六週	● 社區實務導論	1. 向同學介紹五個社區、領導者及本學年方案 2. 同學自行分組，並選出組長 3. 教學者分別帶領五組同學進行第一次拜訪 4. 學生開始實地進入社區，認識社區的人文地產景，了解社區歷史脈絡，並以滾雪球方式，逐步建立人際關係 5. 課堂中向同學講解關係建立要點與需求評估方式 6. 安排教學助理隔週與每組進行討論 7. 建立 LINE 群組及教學平台，以利討論與資料繳交上傳 8. 學生每三週繳交行動筆記：期間內之行動與事件描述（越仔細越好），行動反思，行動修正 9. 各組進行小組、小平台與大平台會議，充分溝通
第七週	● 期初報告	邀請社區對口一起參與，各組報告社區觀察、工作進度、遭遇困難及解決方法等
第八至第十六週	● 社區參與 ● 社區需求調查 ● 形成方案計畫	1. 各組參與社區活動或依社區需要協助社區補助申請，以利學期活動辦理 2. 各組經由領導者協助，進行社區一般與福利需求調查、老幼共學（含 AI）、社區桌遊等需求調查，整體需求調查管道包括文史資料、人口統計、官方文獻、不同年齡層居民意見，社區代表性團體訪談等 3. 各組針對此方案調查結果，進行相關設計 4. 社區桌遊主要以該社區為主題，建構桌遊故事，並設計策略與運氣等內容與配件，同時制定相關遊戲規則，並於下學期辦理。 5. 老幼共學（含 AI）主要以該社區之長者與兒少為對象。
第十七、十八週	● 期末書面與口頭報告暨檢討與評估	繳交書面報告，並邀請社區對口一起參與，各組報告含社區人文地產景介紹、社區需求評估結果、社區工作過程與步驟（含關係建立）、下學期方案初步草案、本學期檢討與建議、小組個人心得、附件（含照片、宣傳單、問卷、會議記錄等）
開學前	桌遊設計之知識學習與作品	各組利用假期，持續進入社區，完成社區桌遊主題之確認與道具製作，並在桌遊公司學習桌遊設計

	完工	
第二學期第一週至第十週	方案實施	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生藉由與社區相關人物及組內討論，共同形成對創新社區桌遊、老幼共學（含AI）等方案的方案設計，並於特定時間辦理 2. 安排教學助理隔週與每組進行討論 3. 建立 LINE 群組及教學平台，以利討論與資料繳交上傳 4. 學生每三週繳交行動筆記：期間內之行動與事件描述（越仔細越好），行動反思，行動修正 5. 各組進行小組、小平台與大平台會議，充分溝通
第三週	期初報告	邀請社區對口一起參與，各組報告方案名稱、方案目標、方案需求根據、方案時間、地點、實際內容與流程、記錄方式、評估工具、分工、使用資源、預期工作進度、經費預算等
第十一週	成果發表	舉行社區成果表，各組同學參與並邀請長輩參與，每個社區有五位長輩參加桌遊比賽，從中選出最佳桌遊成績之社區，以及票選最佳桌遊設計組；同時，將邀請科大學生參與進行AI機器人邀請賽，由各社區長輩設計競賽場地，本班同學負責擔任計時、監控與終點裁判，長輩可幫忙加油助陣
第十三週	期末書面與口頭報告暨檢討與評估	繳交書面報告，並邀請社區對口一起參與，各組報告含社區人文地產景介紹、社區一般與特殊需求評估結果、社區工作過程與步驟（含關係建立）、方案介紹與結果評估、本學期總體檢討與建議、小組個人心得、影片、附件（含照片、宣傳單、問卷、會議記錄等）

✓ 成果一、完成五個社區實務工作方案設計、執行與評估

學生分組分別在五個社區完成一年的實務方案，內容包括：關係建立、社區一般與福利需求評估、社區活動參與、老幼共學（含AI）與桌遊活動設計執行與評估；期間透過小組會議、小平台會議（小組與社區）以及大平台會議（跨社區全體工作人員）共同討論，並安排四次期中、期末口頭報告，邀請社區對口共同參與，同時也辦理跨社區桌遊暨老幼共學聯合成果展，請社區對口與長輩共同參與，藉以分享。（附件三）

✓ 成果二、完成社區桌遊暨老幼共學聯合成果展

於下學期第十一週進行，各組同學參與並邀請長輩參與，每個社區至少有五位長輩報名參加各組桌遊，由每一組同學分別擔任關主、助理、協助長輩跑關人員等，長輩參與五組桌遊後，與專業裁判辦共同票選最佳桌遊設計組；同時，將邀請科大學生參與進行AI機器人邀請賽，由各社區長輩設計競賽場地，各組同學負責擔任計時、監控與終點裁判，長輩可幫忙加油助陣，最後各組均進行頒獎與合照。（附件四）

✓ 成果三、建立協力工作平台，對外爭取市府小旗艦計畫

在本次社區實務工作中，共包括小組、各社區對口、教學助理與教師等對象，為求訊息能充分溝通，分別有個層次的會議與群組，在這一年當中，彼此召開約七十次會議。

同時，這個實務平台並爭取通過社會局小旗艦計畫，邀請更多潛力社區加入會議與參與，希望藉由工作經驗的分享、組織領導者的陪伴培力與學生的投入，讓更多社區受惠，同時，該平台也成為未來下一屆學生學習的重要資源。

✓ 成果四、完成社區參與過程記錄影片

由研究者與學生共同將各組社區實務過程剪輯成影片，從中整理社區實務參與過程記錄，並凸顯關係建立、社區調查、活動參與、會議召開、活動設計執行評估等重點，該影片

將提供學弟妹課程時參考使用。(附件五)

✓ 成果五、完成社區工作實務案例教材

透過與學生平日接觸，教學者將實務案例整理，編制共六類的案例來分享，包括：一、如何設計符合社區需求的活動，二、人際關係與表達溝通，三、社會工作專業與跨域，四、社區中的志願服務，五、社區人物與政治立場，六、檢視自己的真實經驗。而每一個案例，教學者會附上分享，資料來源有的來自書本，有的是教學者多年的經驗累積，提供大家進入社區的參考。(附件六)

✓ 成果六、完成社區桌遊之設計與運用

教學者於本課外時間進行桌遊工作坊、桌遊個別教學與教具修正等課程，由桌遊專業講師協助學生與社區志工共同設計社區桌遊，透過社區文史、產業、地理、領導者與志工、長者健康促進等主題的設計，完成五套桌遊，提供社區長者使用。(附件七)

✓ 成果七、競賽得獎

學生以社區方案參與校園創意競賽獲獎共有四組同學以該組的社區實務方案參與本校校園創意競賽，共獲得第三名一名，佳作兩名，成果輝煌。(附件八)

✓ 教師教學反思

社區實務課程執行中，基於行動研究的精神，教學者都會藉由現場觀察，分別就教學目標、教學內容、小組討論、師生關係與課堂氣氛等向度進行記錄，整體而言，有兩大反思：

一、結合社區共同進入教學脈絡，究竟需要什麼樣條件的社區？

社區最常與學生結合的活動就是志願服務，它屬於以社區為主體，學生作為補充人力的支援，社區不需花太多時間去教育學生，學生主要就是在固定時間協助服務，彼此也較屬於點狀關係；但適合本課程的社區，卻需要許多條件，包括 1.社區能量要夠強，包括社區領導者、志工、活動都要夠穩定茁壯；2.能接受學生從無到有的公共事務參與經驗，對社區組織、社區脈絡、社區居民等等的想像與落實；3.社區對口願意花很多時間陪伴與教導，這等同於本課程助教，這對於許多社區並不容易，學生不是拿來「用」，是需要教育，從認識社區、與居民打交道、協助到設計執行活動、建立社區資源等，都是非常不容易；4.能夠與本課程長期經營合作關係，了解課程宗旨與學生特質，並保持與教學者的密切互動，定期參與平台會議。

二、如何讓社工背景學生在未來職場上，不畏懼與社區的合作，找出建立關係的訣竅：

教學者多年來，從畢業生回應中，了解他們在上這個課時，幾乎都是痛且快的學習，「痛」是因為四學分的課程，卻需要花多倍的時間，常常往返社區，才能熟悉社區人事物，並且從參與到設計實施活動，投入甚多；「快」是因為感受到居民的情感流動與回饋，找到合適在地社區的工作的方法。因此，多年來，教學者一本初衷的、不厭其煩的思索如何設計社區實務課程來配搭一般教學，教學者認為社工背景學生在學期間應該要有的重要社區知能：1.首重關係建立，這看似簡單的概念，落實在社區，卻是非常基礎且關鍵的元素，「有關係就沒關係」，社區居民並不是個案案主，也未必是定義中的弱勢，更重要是同學多為外來者，因此建立關係過程中，究竟該如何開始，尤其學生成長背景多缺少公共事務的關心與參與，這部份的教學，非常辛苦，學生如何彎下腰傾聽、了解與融入，培養真誠的態度，此為教學者長久以來的重點，往往都要在下學期才能略見成果，一年的訓練不可或缺但也僅是個起頭，且過程務必要陪伴學生，一方面指導，一方面放手，使其有正向經驗；2.資源連

結，是另一重點，包括學生本身的臥虎藏龍，社區已知、未知資源的盤點與擾動，抱著開放的心，不畏懼被拒，了解資源不會從天上掉下來，人力、物力、場地、經費的資源都是很好的學習，這樣才能與課本所學加以呼應，學生常常會有一句話：「原來這就是課本說的這樣、那樣」。

✓ 學生學習回饋

以下有關學生的回饋，共包括四部份：學生心得、自我學習評量、教學滿意度評量與社區實務分組成績。

一、心得

1.工作方法的習得

*變，是唯一的不變：在應變中，建立熟悉的人脈是最派的上用場的。

「在與社區接觸了這一年中，我覺得自己最大的學習就是應變能力變好，然後心臟變強了吧！就拿辦活動舉例，儘管我們事前很努力的宣傳，最後真的是靠我們宣傳邀請來參加的居民只有個位數，其他都是由站長、秘書和社工姊姊靠人脈拉來的，但這就是實務場域的真實樣貌吧，即使做好準備但我們永遠不知道下一秒有什麼突發狀況會發生，不過也因為有了這樣的經驗也讓我體悟到人脈的重要性，也藉此學習了當面臨各種突發狀況時該怎麼運用身邊的資源去突破困境。」（B同學）

*書本與實務的整合領略：連講話，都要重新學習。

「很感謝老師讓我們能夠有進入社區的實務經驗，實際走過一遭更了解到帶領社區發展的不容易，課本上教授的很多技巧運用也不是想發揮就能完全發揮的，與社區對口和志工們的溝通也需要一番功夫。」（D同學）

*改變的關鍵來自自己紮根於社區真實脈絡中，書本理論變得清晰起來

「剛開始對於社區工作是很模糊的概念，不只是理論，連實作的部分都搞不太清楚，甚至有時候會認為自己在做服務學習或是志工服務。而大約過了半學期，開始實際在社區透過問卷溝通時，和居民的接觸都讓我覺得自己之於這個社區是真實的，因為當我試圖了解這些居民的想法時，這些居民不太會把我們當做學生看，而是會很實際地向我們說對於都更的不滿或建議，字字句句都是來自於他們真實生活的感受，我和同學走在社區裡，我都蠻緊張的，因為他們部份鄰里關係很好，我們的一舉一動也都會成為他們關注、討論的部分，以一個學生進入社區而言，雖然會覺得他們把真實想法告訴我們，我們很興奮，但同時更多的是兢兢業業、如履薄冰，畢竟我們對他們而言是社區「外來者」，建立關係的每一步都很關鍵。」（E同學）

2.情感交流與關係建立的習得

*社區領導者是重要的引導管道：對一位外來者而言，與有影響力的社區對口建立關係，是成功的第一步。

「感謝XX總幹事這一年來對我們的照顧，因為他的幫助，讓我們進入社區建立關係少了很多阻力，也感謝社區長輩的熱情配合與包容。」（A同學）

「謝謝在這一年幫助我們很多的里長、秘書和社工姊姊，他們真的是我們最堅強的後盾，每當我們面臨一些困難去求救時，他們會用自己在社區打滾多年的經驗去教導我們並給予我們一些建議，除此之外也給予了我們很大的發揮空間，不會給我們太多的限制，放手讓我們去做、去碰撞、去成長。」（B同學）

*被居民叫的出名字的驚喜：突破學生對於人際陌生的限制，彼此熟悉對方的姓名是很

好的開始。

「XX社區總是能夠帶給我驚喜，不論是每次舉辦活動時長輩們的認真參與，或是長輩們能夠在第二次見面時親切的喊出我的名字，亦或是共餐是長輩們的熱情，還有X總幹事帥氣彈琴的樣子，以及日照課程中長輩們認真上課的樣子……這些美好的瞬間，都讓我在想起時感到無比溫暖。」（A同學）

「慶幸自己上學期的課餘時間剛好能夠參與日托班課程，也因每個星期都能見到長輩，最感動的便是長輩記得自己的名字，每一次進到社區時長輩富朝氣、有活力的樣子，對我們打招呼說『你們來啦！』也會被他們感染。」（C同學）

*居民充權了學生：學生體會到接受比付出多很多，與居民間的情感流動，建立深厚情誼。

「如果要說真正覺得自己在這個社區的時間點，我想應該是到下學期了，帶代間的活動時，人數也超乎預期的多，讓我們很驚訝，也充權到了我們，成為下一次辦活動的動力，我們大家都享受辦這三個活動的過程，因為阿嬤們真的也很溫暖，最後一次辦活動時，甚至覺得很捨不得，而當意識到這種情緒時，才驚覺原來在XX跑社區也快一年了！不知道這學期在實務工作上是否真的有學習到很多，但很肯定的是，我們都很喜歡灣愛，而且也很喜歡這一年在這裡。」（E同學）

3.自我成長的習得

*感恩的心，感謝有你：情意教育中，最珍貴的感動便是感恩得知於他人，學生自這真槍實彈的經驗中，透過謙卑，體會到自己世界以外的社會。

「我認為能夠與社區對口、長輩們交流，需要心懷感恩，因為這是一種緣份，即使只是短短相處兩個學期的時間，但我們在社區學習到許多課本上無法收穫的東西，包含待人處事圓融的技巧、如何在社區與小組之間擔任溝通橋梁等等，可以說是非常寶貴的經驗。」（C同學）

「進入社區是一個複雜的過程，我們需要一直保持謙卑的態度。」（A同學）

*接受社區組織有開始，也會結束：在一次選舉後，看到社區生態的變化，也讓學生了解，公共事務的成功與失敗，會受到哪些影響，不變的是與社區對口建立的感情。

「現實生活中有很多的阻礙和無奈會讓人們打退堂鼓，就像老師說的，很多事要從根本開始推動才能長期及永續，沒有一定的耐心和毅力是很難讓協會持續經營的。這一學年來，我們進入社區看見XX姐對社區的盡心盡力和各種付出，也因為如此更能夠感受到選舉後他對社區的失望與打擊，從來沒想過我們會見證一個社區發展協會的結束，現實為我們上了一課，只希望XX姐身體能好好休養也盡快振作，真的十分感謝XX社區發展協會這一年的陪伴。」（D同學）

二、自我學習評量

有關自我學習評量是針對社區實務工作參與中，教學者標示的重要學習指標設計成問題，請同學填答。從結果中可以發現，填寫「非常同意」最高比例為：「具備與小組成員分工合作的能力」（73.7%），這也回應一年課程中工作團隊的重要性，同時透過接觸、會議、磨合，慢慢建立團隊情感與工作效率，其次為「具備自我省思與批判之能力」、「願意關注與社區工作相關的社會議題」，各佔65.8%與63.2%；另一方面，所有同學均對於「願意關注與社區工作相關的社會議題」與「具備與小組成員分工合作的能力」的學習，持著完全肯

定的態度。

表 2 學生自我學習評量結果 N (%)

題 目	非常同意	同意	不同意	非常不同意
1.願意關注與社區工作相關的社會議題	24 (63.2%)	14 (36.8%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
2.願意關注自己居住所在地的相關事務	22 (57.9%)	15 (39.5%)	1 (2.6%)	0 (0.0%)
3.具備與小組成員分工合作的能力	28 (73.7%)	10 (26.3%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
4.具備與社區機構合作所需之多元能力 (訪談、需求調查、問題解決、溝通協調、 資源動員、引導社區參與等)	18 (47.4%)	19 (50.0%)	1 (2.6%)	0 (0.0%)
5.具備跨域創新活動方案設計與評估之 能力	20 (52.6%)	16 (42.1%)	2 (5.3%)	0 (0.0%)
6.具備自我省思與批判之能力	25 (65.8%)	11 (28.9%)	2 (5.3%)	0 (0.0%)

三、教學滿意度評量：從兩學期的教評中可以看出學生對教學滿意度在滿分六分中，分別為 5.29 與 5.639，平均為 5.465。

NO	課程序號	期中/期末	進度大綱	協同教師	科目名稱	授評教師	教師系所	進課人數	授課時數	填卷數 (填卷情形)	填卷率 (問卷明細)	平均 是否有效	各題平均					平均分數人數(0.5分組距)											
													題目	題1	題2	題3	題4	題5	0~2.5	2.5~3	3~3.5	3.5~4	4~4.5	4.5~5	5~5.5	5.5~6			
3	0202001	2	期末		社區工作	785028 鄭原芬	020 醫社系	49	36	40	81.63	5.29	Y	5.45	5.07	5.37	5.27	5.52	5.27	5.27	5.27	0	1	0	2	0	13	9	15
3	0203001	2	期末		社區工作	785028 鄭原芬	020 醫社系	46	36	36	78.26	5.639	Y	5.694	5.75	5.61	5.55	5.58	5.58	5.58	5.58	0	0	0	1	0	6	4	25

四、社區實務分組成績：以下為各組之兩學期與平均之社區實務成績

表 3 各組二學期成績

組別	第一組	第二組	第三組	第四組	第五組
學期一	83	84	84	91	93
學期二	100	90	100	99	100
平均	91.5	87	92	95	96.5

伍、參考文獻

1. 王培勳 (2005)。中華民國社區發展研究訓練中心的成立及社區發展季刊的發行。社區發展季刊，109，128-135。
2. 李易駿 (2017)。當代社區工作：計畫與發展實務 (第五版)。台北：雙葉。
3. 趙善如等人譯 (2001) 老人社會工作——權能激發取向，臺北：揚智。

4. 廖淑娟、蕭至邦、陳竹上、簡宏哲 (2011)。服務學習取向的社會工作—以亞洲大學霧峰學為例。 *Asian Journal of Arts and Sciences*, 2(2), 185-204.
5. 鄭如雅、李易駿 (2011)。社區工作者核心能力之探討：專業社會工作者之經驗與觀點。 *台灣社區工作與社區研究學刊*, 1 (1), 1-42。
6. 闕漢中、羅國英、張菁芳、賴兩陽 (2008)。一個社區實作課群的實施經驗。 *東吳社會工作學報*, 19, 117-148。
7. 羅秀華、沈曜逸、李柏祥、黃韻潔 (2012)。類湯恩比館的實踐取向：社工社群在草根社區的服務學習與推進。台北：松慧。
8. 羅國英、闕漢中、賴兩陽、張菁芬 (2010)。社區實作教學設計概要。台北：松慧。
9. 潘淑滿 (2003) 質性研究：理論與應用。台北：心理出版社。
10. Chan, C. L. W., Chui, E. W. T., Wong, D. K. P., Tam, V. C. W., Wong, Y. C., & Law, C. K. (1997). Critical reflection and community work education: A social work curriculum addressing social deprivation and poverty, Hong Kong: the University of Hong Kong, Department of Social Work and Social Administration. (Resource Paper Series No. 30)
11. Chang, C. F. & Mo, L. L. (2007). Social Work Education in Taiwan: Toward Professionalism. *Social Work Education*, 23(6), 583-594.
12. Lin, W. I. & Wang, Y. T. (2010). What does professionalization mean? – Tracing the trajectory of social work education in Taiwan. *Social Work Education*, 29(8), 869-881.

陸、附件

附件一、自我學習評量問卷

以下有關您自己在上了一年的社區工作課程後的自我評量，請逐題作答，在最適合你的選項上勾選（V），每題均為單選

題 目	非常同意	同意	不同意	非常不同意
1.願意關注與社區工作相關的社會議題				
2.願意關注自己居住所在地的相關事務				
3.具備與小組成員分工合作的能力				
4.具備與社區機構合作所需之多元能力（訪談、需求調查、問題解決、溝通協調、資源動員、引導社區參與等）有				
5.具備跨域創新活動方案設計與評估之能力				
6.具備自我省思與批判之能力				

附件二、平台會議記錄（範例）

社區工作第一次大平台會議	
◎參與人員	
鄭夙芬老師、五個社區代表、五組小組代表	
◎會議議程	
1.根據社區工作期中報告內容，討論修正並確認本學期應完成內容與進度 2.協調目前社區工作執行之困難 3.桌遊工作坊相關事項討論	
◎會議問題討論	
1.根據社區工作期中報告內容，討論修正並確認本學期應完成內容與進度 (1) 年底的地方選舉，學生在參與社區的過程中，應留意什麼？ 1) 選舉與活動辦理常會依社區民情不同而有所差異，對於學生來幫忙協助社區應該感謝，不必排斥，而且學生與社區所辦理活動的目的並不是為了選舉，多是為了社區民眾好而舉辦的活動所以不必太過擔心，且有些活動是每年例行辦理，並非只在選舉年才有，只要留意不要讓活動獎品超過30元即可。 2) 為避免里長選舉時，因為里長過於忙碌，較無法支援學生的活動，因此，若可以，建議各組在10月底前辦理有關活動，後續進行評估與報告撰寫，若社區另有需協助辦理的內容，藉以累積學生經驗，請各組依社區狀況因地制宜，因此有可能會用到暑假的時間籌劃，請務必跟社區對口自行確認；暫定內容至少包括一場社區內的桌遊活動，兩場代間融合的活動，以及一場五個社區一起舉辦的大桌遊活動。 (2) 今天報告中，較缺少各組在社區需求評估的內容，各組對口對於社區需求評估有何建議？ 1) 希望各組同學在設計需求評估工具時，要多跟社區對口討論，以更符合現況，同時，如果可以，組內同學可接受社區一次性的訓練，讓大家對於要問的問題，可以更口語化的表達，一定要知道自己到底想問的是什麼？ 2) 同學在進行認識社區與自己未來活動等相關需求調查時，應考慮每個社區都有自己現在較想了解的需求，像探討民眾參與活動意願就是一例，因此，應藉此機會整併社區的需求，一起探討。 3) 建議同學可以了解現今政府長照2.0的政策，然後用來訪問社區長輩時，可以知道他們對於2.0的需求，這部份可透過課堂補充。 4) 建議同學可以探討較可以吸引男性長者的社區活動設計是什麼？男性長者不參與的原因是什麼？希望能藉此在未來有所突破，只要有一、兩位新來的男性長者參與，都是成功。 5) XX社區多為老舊社區，十多年前探討過都更的意願，住在一樓的住戶多無意願，但住二、三樓以上者卻有意願，而今，已超過五十年了，民眾意願是否有所改變，建議同學協助訪問，其中詳情可以跟里長詢問，並查營建署相關都更網站，XXX社區先前已完成都更，可以詢問x里長相關建議參考。 2.協調目前社區工作執行之困難 1) 有關學生在社區的身分辨識，建議採用名牌、背心並由里長、理事長、志工隊等	

人協助同學讓社區人士認識，後續關係建立了，就較無身分辨識的問題。

- 2) 目前採用社區背心的是：xxx、xx 等社區；名牌：xx、xx、xx 等社區；日後夙芬老師這邊有爭取到學校經費，可以考慮製作背心，但社區適不適用則需因地制宜。
- 3) 相關計畫經費，夙芬老師這邊會爭取學校計畫補助，日後有進一步消息會公布給大家知道。

3. 本周桌遊工作坊相關事項討論

- 1) 將於高醫 CS408 舉行，請各組協助確認各社區將欲參加的志工名單，並交給 xx，同時，若需要開車進入，請今日將名單提供給夙芬老師。

◎臨時動議

1. xx 社區的生前告別式活動，建議可以多研議幾種方式，同時考慮學生協助辦理時應有的知識與態度，目前該組同學均躍躍欲試；建議包括遺產處理、以房養老等也是很好的議題。
2. xxx 社區的電子白板使用已由同學協助建立並試用，其他社區也有交流意願，請 x 里長提供電子白板的建置資訊。
3. 下次的大平台會議將在學生的期末報告當天，進行本學期的檢討，歡迎大家參與。

高雄醫學大學
醫學社會學與社會工作學系

107 學年度社區工作期末報告

【第二組 安東社區】



課程名稱：社區工作

授課老師：鄭夙芬 老師

社區對口：[REDACTED] 總幹事

小組名稱：第二組 安東社區

小組成員：組長 -

組員 -

2018 年 12 月 10 日

目錄

壹、社區人文地產景介紹-----	2
貳、社區發展協會介紹-----	3
參、社區需求評估過程與結果-----	5
肆、社區工作過程社區關係建立-----	15
伍、代間融合方案計劃書-----	17
陸、社區桌遊方案計畫書-----	47
柒、20181027 成果展-----	60
捌、本學年小組主要成果-----	65
玖、本學年小組檢討與建議-----	68
壹拾、 小組個人心得-----	69
壹拾壹、 附件-----	72

壹、社區人文地產景介紹

一、社區八大核心層面

人口	1. 社區戶數：1268 戶 2. 總人口：3396 3. 組成：閩南、客家人為主 4. 中低收入戶：138 人，獨居人口：12 人，身障人口：33 人
文化	1. 歷史發展：早期來台佃農多，原為新大港的舊部落之一，日治時代由苗栗、桃園、新竹一帶客家籍，盧、莊、黃、古等姓的居民為謀求生活，而南下定居於此，以至於客家後代較多。 2. 宗教信仰：以保安宮為主要信仰
政治	上一任為民進黨執政，2018 年九合一選舉以無黨籍林添祥總幹事擔任
經濟	普遍學歷高，社經地位較高，多從事服務業為主
資源	博愛國小、三民國中、十全派出所、吉林夜市、捷運後驛站、愛河之心、高醫附設醫院等，治安、教育、社福等周遭生活機能完善
議題	前陣子居民關心選舉議題較多
團體	1. 社區發展協會成立志工隊 2. 長壽俱樂部 3. 環保志工隊 4. 未來計畫將成立夜間巡守隊
社區動力	發展協會裡的成員關係融洽，社區居民之間普遍和諧，但參與社區人口較為固定，較無法開拓人數。

二、實際經驗：

1. 安東社區會定期(兩個月一次)發行社區報，讓居民了解社區大小事與預告未來的活動。
2. 參與 107 年社區健康營造點「營造高齡友善社區」計畫，屬於 C 級據點。
3. 安東社區用人口按年齡層分析，是集中於 15-50 歲間，屬青壯年居多之社區。
4. 帶領者或是支持者會以區域、組織來劃分領域，例如：早晨的太極班是舊總幹事的支持者。
5. 協會舉辦的課程，會有不是安東里的居民來參與。
6. 據點中許多長輩會參與假日三民公園歌唱活動，且社區舉辦大型活動時，總幹事會以 Keyboard 伴奏、長輩演唱歌曲進行表演。

七、活動照片



➤ 圖一〈組員護貝書籤〉



➤ 圖二〈長輩的女兒及孫女們製作書籤〉



➤ 圖三〈組員協助長輩製作書籤〉



➤ 圖四〈小朋友於書籤背後畫上自畫像〉



➤ 圖五〈文姿阿嬤的書籤成果〉



➤ 圖六〈金貴阿嬤的書籤成果〉

附件四、社區桌遊暨老幼共學聯合成果展（範例）



五個社區居民與學生的全體合照

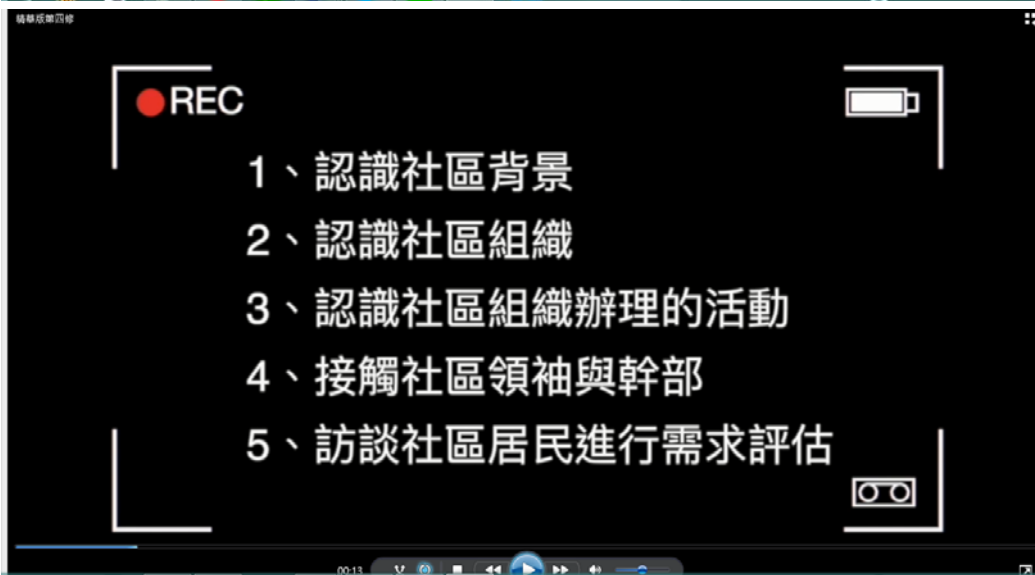
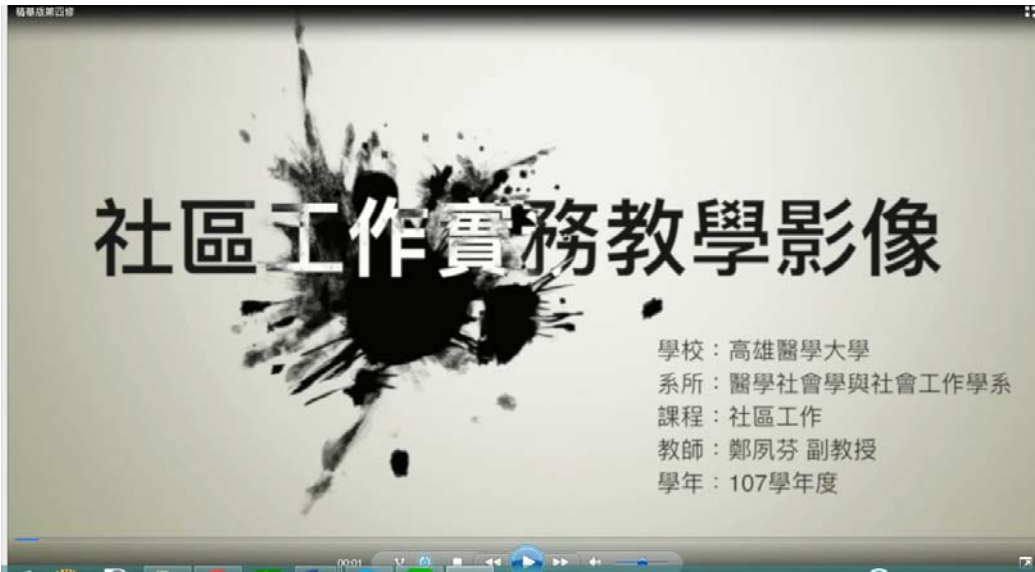


各社區票選最佳桌遊



各社區老幼共學機器人比賽

附件五、社區參與過程記錄影片



附件六、社區工作實務案例

社區工作實務案例

以下共分為六類的案例來分享，包括：一、如何設計符合社區需求的活動，二、人際關係與表達溝通，三、社會工作專業與跨域，四、社區中的志願服務，五、社區人物與政治立場，六、檢視自己的真實經驗。而每一個案例，老師會附上分享，資料來源有的來自書本，有的是老師多年的經驗累積，提供大家進入社區的參考。

一、如何設計符合社區需求的活動

案例一、社區活動中，獎品不夠該怎麼辦？

「整個闖關活動共五個關卡，集滿三個關卡印章便可兌換紀念品—文具一組，但我們只有準備 30 份紀念品—文具組，造成後續完成闖關活動的居民必須改變成—香皂作為獎勵，結果發生居民沒有拿到文具而感到失落的情況。」

我的分享：

獎品、禮物常是社區辦活動固定會有的配套，主要是鼓勵居民參與，這本是無可厚非。應該留意：

- 1.辦活動的事前規劃與臨機應變都是非常重要，需要事先與理事長再三確認參與人數的估算，畢竟他們都很有經驗。
- 2.可以在宣傳單中，便說明清楚獎品的發放份數與替代方案。
- 3.事情發生當下，一定要接納他們的失望，並邀請他們後續可以多參加活動，還有機會拿獎品，通常居民也是可以接受這樣的回應。

案例二、長輩參與我們設計的活動時，不易融入怎麼辦？

「我們發現，即使帶領的人已經把規則說明的很清楚了，在實際操作時，爺爺奶奶們還是不太會玩，有可能是因為帶領的人說明規則時，教具(牌)太小，大家看不到，自然就會不清楚規則，如此狀況下，在遊戲一開始時，總是要花好多時間在又要解釋一次規則上，效率有點低落。」

「我們據點有一位高齡 92 歲的奶奶，這次他就完全無法跟上桌遊的節奏，但 A 同學有單獨陪伴和她玩，我覺得她做得非常好，像我們上次玩另外一款桌遊的時候，也發生過這種狀況，但那時候的解決辦法是和那位奶奶聊天。而 A 同學這次的做法是個別與她玩，我覺得這樣好像會比上次的做法還要好。」

我的分享：

- 1.這兩個案例很清楚就是我們往往因為年輕，在設計時都會忽略長輩的需要，像是字體需要放大，講話速度要慢，規則要簡單清楚，而且講解宜短，適合直接先操作，然後再正式開始。
- 2.另外，應該要有分組配搭，多數組員分配到長輩旁邊進行講解，讓長輩可以隨時發問，所以，學生自己也要把遊戲規則弄清楚才行，陪伴往往是建立關係的良藥。

案例三、社區活動宣傳單設計，應考慮哪些內容？(略)

「

二、人際關係與表達溝通

案例六、社區領導者與學生在辦理活動的想法差異大，讓我們莫衷一是怎麼辦？

「跟里長討論活動時，我提出能否讓長輩和小朋友都做一次（活動），這樣他們可以把作品帶回去留念，結果里長說：「同樣的事情做兩次很無聊，而且長輩回據點可以再做，不需要給他們！」我們也不好堅持，就按照里長說的執行，但活動當天，還是有長輩反應要多做一個，結果里長叫我們不要給她。」

「原本理事長與我們約定好要請我們製作社區報，最後卻無疾而終，一方面應是我們沒有經驗，做起來可能會不如理事長預期，一方面應是理事長體恤我們期中考將至會較為繁忙，但是否我們該更加積極？」

我的分享：

1.老幼共學的活動，是現在社區常有的活動設計，因此，在活動設計上，建議完成的作品，是兩人一起完成的同一作品，這樣就不會有單獨完成的情況發生。

2.另一方面，往往社區領導者有其在活動上的調度與對長輩的了解，所以，對於她的安排，不妨再加以詢問了解原因，以這個案例來看，長輩再據點也應會有單獨的相關活動，所以，領導者才會認為在代間共學時，無需多安排材料。

3.由於社區的領導者並不向我們一般在社福機構督導，較無法對學生的學習有循序漸進的安排，因為他們都在實務界，常常要應萬變，所以，都會有許多任務取向的思維，且許多活動涉及公部門核銷的規定繁瑣或時限，所以，會有彈性安排，無論如何，建議核對，總比猜猜看好多了。(略)

三、社會工作專業與跨域

案例十二、在進入社區時，涉及到跨域的知識，這是我們需要知道的嗎？

「在與里長協調要怎麼設計問卷的時候，我發現里長一直跟我們強調問卷一定要問有關都更還有長照的事情，長照我們還略有涉略，但都更就真的是陌生的一塊了，為此，我們在設計問卷時，還得花一番功夫先去了解都更是什麼，而它對當地居民又會帶來什麼樣的影響，進而去設計一份像樣的問卷。」

我的分享：

1. 我們常說社區就是人們生活的所在，所以，既然是生活，就是五花八門的領域都有，我們是社工背景，當然對許多社區議題：環保、治安、都更、文創、產業等都是門外漢，但如何作為社區系統的媒合者，就是我們的角色之一。

2. 了解可用的資源，一方面引進，一方面自己也可以從中涉略，也是一種很棒的學習。身處二十一世紀的我們，善用網路的資料，也是必須的，從中認識資源，堆疊人脈，建立跟跨領域的合作。(略)

附件七、社區桌遊之設計與運用



➤ 圖七〈第五關—光陰故事〉

陸、桌遊方案計劃書

- 一、方案名稱：安東社區桌遊大賽—《安東歷險記》
- 二、方案目標：透過依照安東社區各項特色設計之桌面遊戲（如附件一），使長輩於活動中藉由自身回憶相互交流，進一步了解安東社區，並促進里民間的情感聯繫，此外，為加強安東社區持續提倡之理念—防失智、防失能，於桌面遊戲加入各項動靜態活動，促使社區長輩靈活運用頭腦思考及活動身體四肢。
- 三、方案需求根據：本方案依據上學期於社區實行之「社區需求問卷調查」，及各組員於社區之觀察、資源盤點、與居民互動情形，將安東社區特色之人事物融入遊戲各項設計。
- 四、時間：2018年10月4日 上午9:00至11:00
- 五、地點：安東社區發展協會（高雄市三民區吉林街292號）
- 六、實際內容與流程：
 1. 遊戲名稱：《安東歷險記》
 2. 適用人數：一組4人，共計4組。
 3. 道具：遊戲底圖1張、骰子1個、機會命運卡牌各10張、任務卡4張、Q版總幹事公仔4個，通道5個。
 4. 遊戲內容：
 - III. 遊戲前注意事項：每組分配道具盒，桌邊負責人檢查道具是否缺損，並確保所有玩家已理解遊戲規則，遊戲方可開始，若有任何疑問，直接向桌邊負責人提出。
 - IV. 遊戲規則：
 - iii. 每位玩家選擇人物角色後放置於起點，每人手上各有一張任

- 務卡。
- iv. 猜拳決定遊戲順序，從第一位玩家開始依序擲骰子，若擲到奇數(1、3、5)即向左走，若擲到偶數(2、4、6)則向右走，並前進到該步數相應位置，依照任務卡上相對應動作完成任務，若該格為機會或命運，則抽取機會或命運卡牌並完成指示，後交由下位玩家重複進行上述步驟。
 - v. 本遊戲共分為4圈，外圈皆有固定通道可以進入內圈，最先到達最內圈終點者，即為本遊戲之贏家。當出現贏家，遊戲持續進行，直到最後一位玩家抵達終點，桌邊負責人負責登記贏家順序，並交給主持人。
 - vi. 本遊戲共分為4圈，當遊戲開始時，若玩家在最外圈遲遲無法抵達設有通道的格子，且已停留超過3圈，即可由離該格最近的通道直接進入內圈。(注意:此規則僅適用於由最外圈進入內圈時使用，一旦進入內圈，此規則即不適用。)

5. 活動流程：

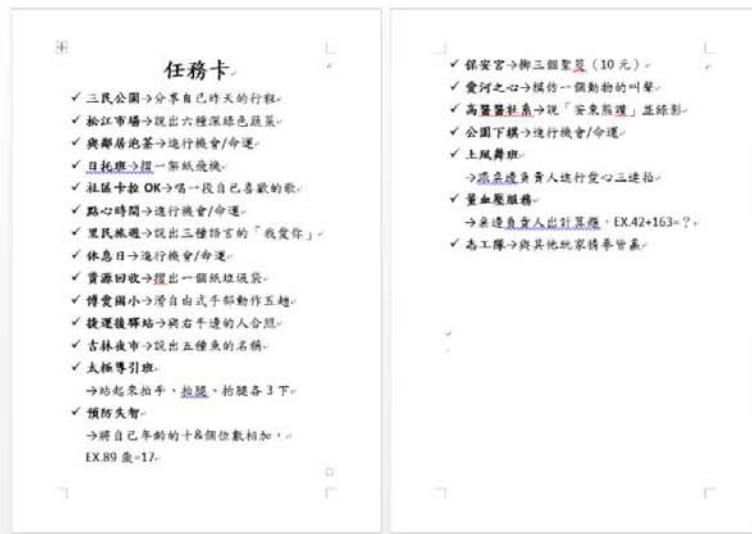
時間	名稱	工作分配	器材	備註
9:00-9:30	場地佈置		長型會議桌6張、椅子20張、桌遊道具4組、音響、麥克風2支	工作人員穿著社區背心
9:30-9:40	開場 &遊戲解說		長型會議桌6張、椅子20張、桌遊道具4組、音響、麥克風2支	確認所有玩家皆理解遊戲規則
9:40-10:30	遊戲開始	4人1組，由上述各組負責人引導遊戲進行。	長型會議桌6張、椅子20張、桌遊道具4組	1.隨時注意各組情況，若遇問題及時向主

				<p>持人反應。</p> <p>2. 若其中一名玩家臨時放棄，為不影響其他玩家名次，遊戲由其餘選手繼續進行。</p> <p>3. 避免遊戲過早結束，負責人於過程中可運用遊戲相關素材，與玩家互動。</p> <p>4. 若時間允許，可進行第二次遊戲或團康互動。</p>
10：30~10：40	休息 &問卷填寫		長型會議桌 6 張、椅子 20 張、桌遊道具 4 組、音響、麥克風 2 支、滿意度問卷、筆	把握時間收持道具及桌面
10：40~11：00	頒獎 &心得分享		長型會議桌 6 張、椅子 20 張、桌遊道具 4 組、音響、麥克風 2 支、禮物	

七、記錄方式：活動過程皆已拍照、錄影兩種方式記錄，並於後期製作成影片，提供燒錄光碟給予發展協會，作為回顧或是社區參訪之宣傳。

八、評估工具：依照方案目標進行問卷設計（如附件二），以及活動當天邀請居民進行心得分享，藉此評估方案是否達成預期目標。

➤ 圖一〈桌遊底圖〉



➤ 圖二〈桌遊任務卡內容〉



➤ 圖三〈組員—林孟昕設計—Q版總幹事公仔〉



➤ 圖四〈長輩們閱讀任務卡內容〉



➤ 圖五〈組員向長輩解釋遊戲規則〉



➤ 圖六〈組員與長輩自拍合照〉

附件八、競賽得獎



學生以社區方案參與校園創意競賽獲獎