

香港小童群益會 第9屆「今日點子·明日改變」感創敢為 3.0

青年實踐理念以創意關懷

香港小童群益會自 2016 年起推行「感創敢為 一 青年社會創新服務獎」,旨在鼓勵青少年以同 理心為起點,懷抱熱誠與創意,勇於想像、敢於行 動,積極參與建設更美好的社會,並為解決社會問 題注入嶄新思維與改變的力量。計劃透過跨界別、 跨平台的連繫及培訓,讓年青人對社會問題有更深 入了解,並提出新的解決方案,促進社會效益。

展現年輕一代創新力量

本屆計劃吸引來自不同中學的 120 支隊伍 參與,圍繞「人口老化」、「殘疾人士的生活困 窘」、「身處不利環境下兒童的成長挑戰」及「可 持續發展的困境」四大主題,提出具創意的社會創 新方案。通過遴選,最終有七支隊伍脱穎而出,於 暑假期間展開社區服務研習,深入了解服務對象的 生活實況,並與社群及導師攜手完善方案。於發布 會當日,七支隊伍逐一向評審團介紹方案、匯報方 案社區研習成果及反思所得,並接受三分鐘即場提 問。各隊同學準備充分,表現出色,充分展現青年 在社會創新上的熱誠與實踐力。

創意點子對應社會需求

對於今屆的參賽水準,身兼評審的香港小童群 益會總幹事劉翀表示,「每次聽到參賽同學的構想 都深受啟發。」他指出,本屆參賽隊伍的方案不僅 具創新元素,更留意到隊伍均有到社區進行實地 考察,接觸服務對象以了解需要,切實回應社會痛 點,體現年輕人對使用者需求的關懷與理解。劉翀 認為,社會問題的解決並非單靠個別力量,而需社 區共同推動。談及獲獎隊伍時,他表示,兩隊金獎 作品構思完整、推進有序,展現強烈團隊精神與活 力,令評審相信方案具可行性,並有望落實於社 會。他不忘寄語參賽同學持續推動項目實踐,將對 社會的關懷與傾聽需求的精神延續下去,成為日後 面對各種挑戰的核心價值。



■(左起)陳廷驊基金會項目總裁楊惠婷女士、香港小童群 益會總幹事劉翀先生及筲箕灣官立中學校長殷見歡女士擔任 評審,並為參賽隊伍提供具啟發性的意見。

從學生創意中汲取啟發

擔任評審的筲箕灣官立中學校長殷見歡盛讚, 今屆參賽作品展現出極高水準,不少隊伍的構思令 她深受感動,非常專業。她認為,評審過程中不僅 看見學生的創意,更從他們身上獲得啟發,體現 「教學相長」的精神。殷校長鼓勵同學把今日比賽 視為起點,將項目進一步落實並做到有聲有色,同 時感謝老師、同工及業界友好對年輕人的支持,期 望各參賽隊伍的計劃能順利推進並持續發展。

另一評審陳廷驊基金會項目總裁楊惠婷表示, 今年是比賽踏入第9年,感謝香港小童群益會多年 來推動計劃,形容這個青年社會創新平台十分珍 貴,自己參與其中深有感受。她指出,年輕人展現 的「同理與共鳴」令人印象深刻,不僅關注社會議 題,更積極提出解決方案,這對業界及長輩而言都 是一種啟發。她認為,隊伍的研習成果正正體現出 人工智能或許能取代部分工作,但無法取代人與人 之間的連結,呼籲青年人不要放棄自己的項目,把 珍貴的創意延續下去。



感創敢為3.0 — 青年社會創新服務獎 2024-2025比賽結果

獎項	方案名稱	隊伍名稱	所屬學校
金獎	耆老動感趣味	真光小星星	香港真光書院
	啟德夜曲	Dim it Down	拔萃女書院 拔萃女書院
銀獎	解惑漂流瓶	總有人在聽	順利天主教中學
	其實 [,] 我好想知···	九燈臨三亞	 拔萃女書院
銅獎	AI情緒互助計劃	Edu-Harmony	屯門天主教中學
	Smartphone Smart Senior	Rebooters	
	處處聞童趣	芝士狗培根撈魷魚	
最佳團隊合作獎	啟德夜曲	Dim it Down	 拔萃女書院
公眾最喜愛隊伍	耆老動感趣味	真光小星星	香港真光書院
最佳演繹獎	耆老動感趣味	真光小星星	

團隊:Dim it Down 隊員:鄭安生、黃靖嵐、呂悅

活的影響,推動社會關注這個被忽視的環境議題。團隊表示,能獲得金獎和 最佳團隊合作獎感到既驚喜又感恩:「我們原本沒有特別期望能得獎,只想 將構思落實實踐。能得到評審的肯定,令我們更有信心和動力把計劃推展下

她們指出,坊間關注光污染的組織相對較少,因此希望透過創意方式提高公眾意識。團隊以互動遊戲為主軸,以啟德發展區為體 讓參加者親身感受到社區燈光過度問題的嚴重性。團隊指會利用比賽獎金購買設備,實地於社區進行測試。第一階段會先邀請 校內同學參與試行,收集意見後再擴展至其他學校和地區,讓更多中小學生參與,從體驗中反思光污染的影響。另外,隊員指學校亦給



團隊勇奪金獎外,並獲最佳演繹獎及公眾最喜愛隊伍。團隊表示:「當初構思這項目時,我們觀察到很多公屋社區裡的長者常長時 間獨坐休息區,較少運動,因此決定從這個議題出發,設計能讓長者動起來、樂在其中的遊戲活動。丨隊員坦言,籌劃過程中遇到不少挑 「起初嘗試以氣球遊戲帶動氣氛,但部分長者對氣球感到抗拒,我們便不斷調整,最終運用長者熟識的生活用品和回收物設計出既安 全又具互動性的游戲。| 他們強調:「很多長者活動涌常都在中心內進行,我們希望能走出中心,親身落區與長者互動,這在香港並不常 見。」團隊表示,將運用獎金擴展遊戲種類及提升質量。「我們希望研發更多創新遊戲,讓長者多活動,活絡筋骨,舒緩僵硬不適,並透 過與青年義工交流讓長者感受到關心。」她們亦計劃將活動推展至其他地區,同時透過學生會網絡邀請更多學校參與,讓更多長者受惠。

方案:**解惑漂流瓶** 團隊:**總有人在聽** 學校:**順利天主教中學** 隊員:邱・雯、郭樂然、林庭欣、曾梓榆

團隊表示,《解惑漂流瓶》的設計旨在讓青少年內心的情感「漂」向社會 促進共鳴與支持。靈感源自早前「心靈電話亭」的新聞,啟發他們思考如何讓承 受不同煩惱的青少年有出口傾訴的渠道,並被社會聽見。「我們希望藉由『漂

流』概念,讓青少年的心聲被更多人看見與理解,從被動等待傾聽轉為主動分享。我們亦希望社區人士對這些煩惱作出的回應能夠為 這一代的年青人帶來新視角和思考。」她們並指:「我們到社區進行研究,主動接觸機構介紹構想,發現過程中出現許多意料之外的困 難,需要不斷調整。」在尋求合作與收集意見時,也曾遭遇拒絕或質疑,但最終學會以開放心態聆聽與改進,並從反覆嘗試中找到方 向。隊員分享,這次經驗讓他們明白,推行項目不僅依靠創意,還需協調、溝通與分工。「過程中學會與商家及不同機構磋商,理解 推動社會創新必須善用社會資源、聆聽各方聲音,並保持清晰的目的與方向,才能將理念落實於社會中,產生實質影響。」



方案:**其實,我好想知…**… 團隊:**九燈臨三亞** 團隊:**拔萃女書院**

隊員:王雨桐、唐鈺苑、席愷、黃顯欣、王恩翹

團隊的項目《其實,我好想知……》關注家庭關係及親子溝通, 透過創意活動協助青少年以更自然、輕鬆的方式與父母交流,打破代 溝與情感隔閡。團隊以社區空間作為交流點,讓素未謀面的兩代人進 行交流,分享各自在親子溝通中面對的難題。為了帶動交流,團隊設 計了結合遊戲與情感表達的活動,如「對話杯墊」,活動後每位參加

者可帶回家使用,將對話延伸至自己家中,讓親子交流更自然有趣,促進理解。項目在研習階段收集到不少意見。「家長表示問題卡讓 他們更容易了解子女想法;年輕人則感到更勇於表達自己。」這些正面回饋令團隊深受鼓舞,她們計劃未來與學校及社區合作,擴展計 劃影響力。回顧設計過程,隊員坦言遇到不少挑戰:「如何讓活動既有意義又有趣,是最大難題。我們從沉悶的工作紙,轉為以小遊戲 或物件引導對話,才找到突破點。」她們亦表示,這項目亦令到自己學會主動關心家人,勇於面對問題,而非逃避。隊員總結:「我們 希望這個計劃不只是一場比賽,而是一個開始。只要願意坐下來談,親子距離就能縮短。」

方案:**AI情緒互助計劃** 團隊: Edu-Harmony 學校: **屯門天主教中學**

針對近年青少年的情緒問題日益嚴 重,而服務不足的情況,團隊希望向青少 年推廣善用AI聊天機械人傾訴感受以獲得 即時聆聽與基本支援,內容包括:AI對話 分享會一以青少年的情緒困擾情景作主題 學習與AI對話,並進行交流;新聞討論提 醒避免過份依賴AI; 學習與AI建立互動規 則,確保回應具同理心與安全性。計劃同 時以社交媒體推廣以接觸更多青少年。





方案: Smartphone Smart Senior 團隊:Rebooters 學校:**香港中文大學校友會**

聯會陳震夏中學 團隊發現70-80 歲的長者在操作智

能電話上面對不少困難,很易感到驚慌, 因此希望透過招募青年義工及剛退休人 士,於長者中心設立「手機支援站」,並 以視像及實體形式提供不同功能主題的支 援服務,定期舉辦情境模擬練習,協助長 者熟習手機操作,減少他們對手機介面的 陌生感與焦慮。



為了讓家長能夠從新角度理解玩樂的 價值, 更願意讓孩子多玩, 團隊與青年義 工帶同回收物到遊樂場,結合場地設施與 主題情境,引導兒童設計遊戲,鼓勵孩子 發揮創意,促進溝通及合作。同時,義工 會向家長分享如何向AI描述孩子在玩樂過 程的行為,通過AI對孩子的特質的分析, 加深對孩子和玩樂的理解。



(資料由客戶提供)