

理念

這活動是透過教授基層家庭的小孩使用新開發的網上軟件—Tour Creator 增進他們的見識，拉近貧富小孩的距離。這軟件配合虛擬實境 (virtual reality) 播放一些 360 度影片，加上個軟件會在每一個景點或科學原理有詳盡的解釋，一方面令他們感受其從未去過而真實的環境，有如置身於當地；一方面亦增進其知識。

背景

我們的服務對象是基層家庭的小孩子，

香港國際社會服務社委託香港研究協會於 2011 年進行一項「低收入家庭中小學生生活狀況問卷調查」，結果發現大部份低收入家庭的兒童都渴望遊覽世界的名勝景點。然而，他們經濟限制大，沒有太多資金出國旅行，令他們的視野一般比較狹窄，基層兒童普遍缺乏四處遊歷見識的機會，甚至也很少離開自己的社區。在學習上，常常因為見識貧乏而有障礙，有礙學習發展。在交友上，由於見識貧乏，與身邊的經濟水平較高的同齡同學有話題上的障礙，可能會被同學輕視，甚至排擠。

活動服務對象：符合全方位學習基金的基層學童

活動人數：大概 15 位小朋友

(我們可以邀請身邊的朋友作為助手，大概 3-4 位助手，將 15 位小朋友進行分組，每位助手帶領 4-5 位小朋友)

活動： 工作坊(一)

時間	目的	內容	物資
30mins	了解他們的興趣，再為他們介紹 Tour Creator, 令他們在日後的活動有基本的認知	自我介紹，工作人員簡單介紹當日的活動及目的→使用 Tour Creator 的各種功能	VR 眼鏡
30mins	令他們能學習到更多	設計工作紙	工作紙

	不同類型的知識， 如：科技、歷史、自然	如：歷史知識方面， 可在 VR 眼鏡先看看 中國偉大建築—萬里 長城的外貌，接著嘗 試查看資料再回答工 作紙的題目，鞏固所 學到的知識	
--	------------------------	---	--

工作坊(二)

時間	目的	內容	物資
10mins	重溫上次工作坊內容	答題	NA
30mins	讓他們透過 VR 眼鏡，更立體化地認識身體的各系統運作	教授科技方面的知識 如：Tour Creator 中的科學範疇(人體科學)，如：生育、呼吸系統、神經系統等	VR 眼鏡
30mins	鞏固他們所學到的新知識	問答環節 預先設計好問題，當他們答對時，便獎勵一些糖果，增加活動的吸引力	糖果

工作坊(三)

時間	目的	內容	物資
10mins	重溫上次工作坊內容	答題	NA
30mins	增加他們對自然世界的認識	透過 VR 眼鏡看看大自然世界，如：樹林，海底世界	VR 眼鏡

30mins	鞏固他們所學到的新知識	問答環節 預先設計好問題，當他們答對時，便獎勵一些糖果，增加活動的吸引力	糖果
--------	-------------	---	----

預期效果或貢獻

首先，在基層兒童的學習方面。透過該軟件能夠認識世界各地不同的名勝景點、科技知識，令他們增廣見聞，擴闊視野視野，獲取更多知識，幫助學習。

另外，在基層兒童的人際關係方面。孩子能增加或回應同學之間的話題，拉近彼此距離，使貧窮小孩都能夠順利與其他人溝通，例如當一些較富有的小孩分享其旅遊經歷時亦能夠回應話題，甚至介紹分享更多世界名勝地點或是不為人知的美景。

此活動對商家亦有貢獻，例如旅遊業。當一些貧窮小朋友認識更多世界名勝景點後分享給同齡的小朋友，他們會衍生或增加到當地旅遊的意欲，便能夠增加旅遊社的顧客和盈利，帶到其經濟發展。

推廣方式

- 1.由於網絡平台的瀏覽量居多，可以利用一些網絡平台宣傳該活動，例如在 Facebook、Instagram 等上載活動詳情，甚至刊登廣告，吸引更多人參加。
- 2.由於社區中心會跟進一些基層小朋友，我們可以介紹及推廣此活動給社區中心，讓社區中心中的社工有初步了解，介紹基層小朋友參加此活動。
- 3.我們亦可以推廣此活動給小學，先介紹此活動對一些基層小朋友的好處，如增進知識等，在請學校老師邀請一些全方位學習基金的學童參加

所需物資及支出

VR 眼鏡.工作紙.糖果

估計：\$800

評估方法及量度工具

1. 設計簡單問卷：邀請參加者作答問卷，例如詢問他們是否有增進各方面的知識的同意程度、對活動的滿意程度等
2. 從他們的工作紙中能看出他們有否學到知識，因為我們會在教授或介紹知識後讓他們回答所學且簡單的問題，如果他們得到的分數接近八成，亦能證明他們能在此活動中學到知識