

教得樂

www.life.mingpao.com



冼永生
港版
蘇利文

p.8-9

Health Academic Relationship Growth Pleasure

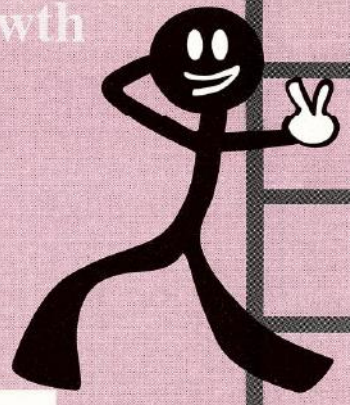
模擬人生

P.2-4

Relationship Health Growth

TFE

Relationship Health Growth



442

2010 · 03 · 23 逢星期二出版

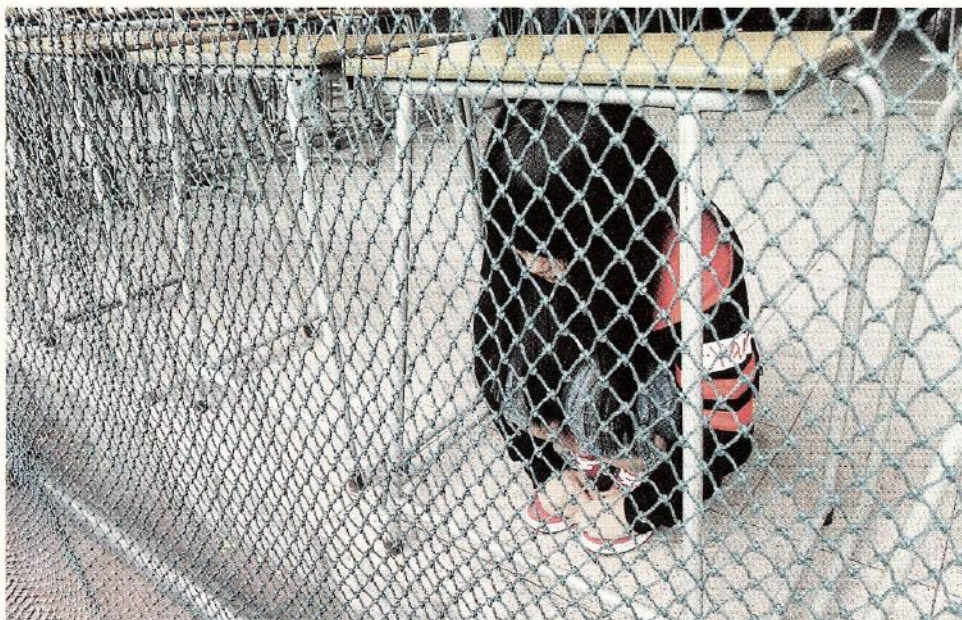
製作：明報編輯部 編輯：黃瑞貞 設計：SIUKI 圖：尹錦恩 督印、出版、發行：明報報業有限公司
 社址：香港柴灣嘉業街18號明報工業中心A座15樓 廣告部：2595 3108 編輯部：2595 3341(教育組)
 傳真：2595 3180 電郵地址：eduwk@mingpao.com 印刷：建明印刷有限公司

5小時遊戲人間

初中學生往往因未發掘到個人志趣，沒有目標、缺乏方向，卻要面對決定未來路向的新高中選科。一班義工在校園舉行模擬人生的遊戲「Life 闖人生」，幫助青少年建立目標，學習面對抉擇和規劃人生。來自長沙灣天主教英文中學（下稱長天）、聖文德書院、聖羅撒書院、梁式芝書院共241名初中三、高中一學生，在短短5個小時內，經歷了人生不同階段，各有感悟。

文：馮嘉儀、袁柏恩

圖：尹錦恩



聚賭入獄 就讀高中一的Yan在遊戲中因非法聚賭被判入獄，她表示回到現實後會小心思量每件事的後果和嚴重性，不會以身試法。

「薪火行動」舉辦的「Life 闖人生」，屬模擬社區的活動，參加者獲發一本護照，預設人生先決條件，包括以下6項指數：「健康」、「學術」、「成長」、「關係」、「開心」和「金錢」。長天校舍變成「小社會」，班房佈置成30多個機構或場所，如大學、警局、銀行、餐廳，甚至由社團操控的賭場、娛樂城等，薪火行動義工飾演負責人。

參加者可先定下學歷、職業及各項指數的目標，再到各個機構或場所賺取指數，指數有機會被扣減，參加者要衡量各方，務求最終達成目標。例如欲從事模特兒工作，門檻是「健康10」、「關係10」、「開心10」，完成工作後參加者可得「金錢2000」、「成長10」，但「關係」和「開心」指數分別扣減10和20。

參加者在求學、求職、娛樂

的過程中，「政府」會不時公布消息，如中學學費減免、疫症爆發要扣減健康指數等。活動完結後，義工帶領參加者分享經歷，檢討其人生發展。

不曉得賭錢也犯法

「不知道他們會這樣認真嚴肅的！」現於聖文德書院就讀高中一的Yan在遊戲中因「非法聚賭」罪名成立，被判入獄20分鐘。

Yan甫「出生」的金錢指數有500，花300在讀書是綽綽有餘的，但她覺得可以先掙多點錢再讀書。她經過娛樂城時，被慫恿當上公關，最後被騙，「他們說會有幾百元，最後要我唱歌、跳舞，但只給我20元」。其後，Yan因未入過賭場，好奇入內看個究竟，「第一次入去（賭錢）時無事的，但輸了錢，剩下200元」。之後Yan見若能勝出歌唱比賽可得

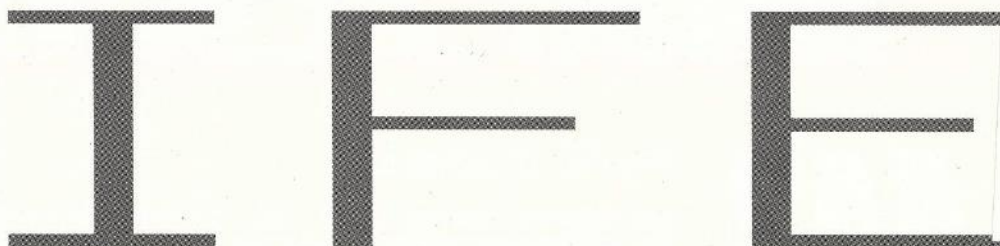
1000元，便參加「星光大道」，可惜無功而回，於是再入賭場，「第二次贏了2000元，卻被人拉了！」她表示，原以為販毒才會被拘捕，不曉得賭錢也犯法，這叫她在現實中做抉擇時會更思前想後，避免行差踏錯。

Yan在遊戲開始時，沒有訂立明確目標，現實中的她興趣也頗模糊，她表示，自己和同學對前路都不太清晰，「有些同學常說自己似鹹魚，唔知想做咩」。

她的目標是入大學，但又擔心成績未必許可，故聽從父母的意願，以成為美容師為第二志願。現時她選修了視覺藝術、化學和生物。為了體會掙錢有多困難，Yan曾於課餘在珍珠奶茶店任收銀員3個月，時薪25元，「我覺得在香港搵工並不難，但要尋找夢想就好難，因為要符合家人的要求」。



薪火行動是培訓青少年領袖的政府註冊慈善團體，一眾義工認真嚴肅地扮演不同角色，警察學院的教官由休班警員擔任，法官亦義正辭嚴地審訊。





遊戲中不乏由模擬社團操控的賭檔、售賣毒品、翻版影碟的攤檔，頗受學生歡迎，義工Roy表示這反映學生對現實中被禁止的事物表現好奇。

少數完成學歷目標 貪新鮮影響一生

大會統計數字顯示，大部分參加者將學歷目標設為「大學畢業」，不少更希望成為專業人士，然而就現場所見，不少參加者在娛樂場所流連、從事不法活動，被拘捕的人更一度擠滿警局。長天升學及擇業輔導負責教師鄧偉雄表示，這個現象或多或少反映學生的現實想法，「有些學生始終是想讀書，但貪新鮮，會選擇先去玩，他們不知現在的決定可影響一生，也沒有意識到小時候勤力點、（對設定目標）緊張一點，將來條路會易行點」。

活動尾聲只有少數參加者能完成學歷目標。薪火行動主席陳穎堅認為，參加者缺乏行動力，「智力測驗見到過去10年青少年的智商愈來愈高，這證明他們是叻啱、識揀啱，但行動力卻配合不到，怕輸」。陳穎堅表

示，一般學生都渴求容易過又有意義的人生，但不知如何才做得到，「唔知自己想點的不止是年輕人，很多大人都係咁！」

人生有捷徑 但無保障

他表示，Life Game 是製造 scenario (情景)，令學生預視到自己即將要作出不同抉擇，並不刻意帶價值判斷。遊戲亦會帶出人生有 fast track (捷徑)，但不 guarantee (受保障) 的信息，「好像學生可以做模特兒掙錢，但他們會看到，成功的只有兩、三個，而他們參與非法活動，也預了界人拉(拘捕)」。陳穎堅希望遊戲可以令青少年不要過分信奉機會主義，應該「through grounded effort 去 achieve life (腳踏實地實踐生命)」。

遊戲最後有逾半學生能完成中學和就業，於薪火行動當義工達6年、參與籌劃Life Game的義工Roy表示，初中三學生多未考慮到將來就業，對薪酬的概念亦不強，一心以大學為目標，「以前的學生能接受入讀IVE，但現在入不到大學，已經 certified (被宣布死亡)」，這個情況在Band1學校尤為嚴重」。他認為現在的學生一般抱着羊群心理，只做大多數人認為要做的事，資訊發達是原因之一，「以前的學生只會與同班或同校同學比較，但現在他們看到全世界，愈知得多，愈怕冒險」。加上現今的青少年多為獨生子女，較少接觸成績優異以外的成功例子，「以前除了同學，尚可參照哥哥姊姊的路，現在只知道同學的取向，還不知道跟他們的路會不會成功，所以最緊要穩陣」。

「Life 關人生」統計資料

參與人數 241 (男 179 人、女 62 人)
學歷目標

	大學	中學	IVE
學歷目標	89%	7%	2%
能完成學歷	18%	64%	14%

較多人選擇的職業目標

醫生：57
投資分析員或股票經紀：39
警察：31 律師：30
攝影師：16 記者：16
註：部分參與學生沒有填寫學歷及職業目標

應對方法

學生對將來三大迷思

對於年輕人對將來的迷思，Roy 綜合以下三點及提供應對方法：

1. 非入大學不可，否則等同失敗

入大學這個目標固然好，但他會先與學生探討入大學的原因，弄清楚有學位與無學位的分別，前者的路可能會較易行，學生選擇怎樣的路才可以發揮得最好，而不是為做而做。

2. 怕冒險，只走大多數人走的路

冒險精神是一點一滴累積的，Roy 建議從簡單事入手鼓勵冒險。如每次活動前，義工都會帶領跳舞，學生最初不夠膽，到最後參與其中，甚至勇於在 200 多人前舉手分享經歷。學生會發現冒險，往往收穫更大。

3. 沒有明確目標，不懂如何實踐

在帶領團體活動時，Roy 和義工會飾演一面鏡子，反映青少年的價值觀，協助他們尋找目標。Roy 舉例說，有一次在訓練營定下了守時的守則，有一名學生站出來強烈反對，於是他們開始探索這名學生破壞規則的原因，是想標奇立異？是自信心的表現？義工從這些小事發掘青少年的特質和特長。隨後，他們與那學生和其他參加者一起探討訓練營的目標，「要守時和不能守時各有原因，但訓練營的目標是團結、合作，哪一個取向可幫到團體發揮得最好？」在思考過程中，有助參加者日後作出適合自己，並能達成目標的選擇。



餐廳經理 有人鍾情讀書，有人鋌而走險，長天初中三學生林展銜(中)熱中發展事業，在遊戲中做過侍應生後到 IVE 修讀餐飲，終成為了餐廳經理。

三階段規劃 增深度廣度

初中三學生多未考慮到將來，甚至有學生坦言沒有夢想。升學及輔導專家指出，愈早向學生灌輸生涯規劃的概念愈好。輔導亦應按不同階段，增加廣度及深度。

香港青年協會督導主任徐小曼強調，教師應趁早助學生建立遠景。徐表示，常見學生未能聯繫目標職業與現時的學習，例如學生一心想當工程師，但不知道要有物理科知識。她指，學生若沒有相關意識，以為成績好便能達成目標，便大錯特錯，故愈早協助學生作生涯規劃愈好。

徐小曼認為在新高中框架下，「其他學習經歷」的課時，尤其是「與工作有關的經驗」一部分，有助學生接觸不同工作的實況，訂立目標。她舉例，學生可能只因為喜歡寫作而想當記者，而帶領學生參觀報館，可讓他們更了解傳媒實際運作。

徐小曼建議教師可按不同階段，調節輔導的深度和闊度：

第一階段：初中一、二，學習訂立目標

此階段暫毋須過分具體地與學生完成「生涯規劃」，反而應着重「闊度」，可先教導學生如何訂立目標，例如「S.M.A.R.T. Goals」，即 Specific（具體的）、Measurable（可衡量的）、Attainable（可達到的）、Realistic（合理的）及 Timely（有明確的期限）。

第二階段：初中三，具體生涯規劃

初中三學生踏入選科階段，教師應與學生具體地作出「生涯規劃」，包括了解自我、學習抉擇及承擔等。徐小曼指出，面對情況各異的學生，教師需要用上不同的方法，例如，需要協助目標不明確的學生先了解自己；為不知如何達成目標的學生提供資訊，以及了解目標背後所存在的因素及要求。

第三階段：高中二、三或舊學制下中六級，提供實質資訊

徐小曼表示，學生到了這階段，開始面對實際抉擇，包括升學或投身社會工作等。教師應提供深度的輔導，包括適切和實際的資訊，例如高級文憑、在職教育培訓等課程資訊。



241名學生在5小時內體會人生，遊戲完結後有報告環節，學生互相分享經歷。

規劃不止大學就業

初中生面臨人生規劃，問題多多，學友社學生輔導中心總幹事列豪章為常見疑問提供建議：

1. 學生沒有明確目標和方向？
教師可讓學生接觸不同行業及性向測試，尋找自己的興趣和方向。如學生毫無頭緒，可就學生所屬類型，提供該類型人士合適的工作，引導他發掘，多留意相關職業，但須注意絕不應為學生的想法劃界線。
2. 學生有目標，但覺得沒可能達成？
教師或家長應與他們探討達成目標的具體需要，先了解學生沒信心達到目標的原因，再加以協助。此外，應提醒學生，距離入讀大學尚有一段時間，學生仍有機會改變，亦可以成功個案鼓勵學生。
3. 初中三選科決定往後一生？
最有效方法是預早向學生灌輸生涯規劃的概念，但假設學生升讀高中一後，才發現不合適，應主動向教師提出能否轉科。此外，家長亦應密切關顧子女在新學制下的學習適應。
4. 除了選擇科目，有什麼需要做的？
學校可安排參觀大學和企業，讓學生了解和建立未來路向。此外，應着重提供反思空間，好的生涯規劃不止讓學生規劃大學課程和職業，還應讓學生了解人生目標和價值。

