





1/6/2022 – 31/5/2023

「無毒新天地」全港性青少年禁毒宣傳計劃
BDF210021
香港學生輔導協會




「無毒新天地」全港性青少年禁毒宣傳計劃

1. 計劃簡介
2. 計劃內容
3. 成果和成效指標評估
4. 經驗總結
5. 結論和建議



計劃簡介

- 此項目目標旨在向青少年宣傳毒品的禍害，引發青少年思索毒品與個人成長、家庭和社區的關係，並建立正向的人生價值觀。
- 計劃以「無毒人生」為宗旨，透過互動式的學習體驗，向青少年開展禁毒教育工作，增加青少年對毒品的認識和了解、增強青少年抗拒毒品的能力，防範他們誤墮毒品的深淵，內容包括：
 - 「毒禍」實境解謎體驗
 - 「無毒人生」歷奇培訓營



計劃內容

- 「毒禍」實境解謎體驗
 - 實境解謎體驗是近年流行於青少年間的互動式遊戲，結合情景解謎、社區考察、議題探索和團隊合作等元素，使玩家沉浸地體驗遊戲情景，深刻代入遊戲的每個角色當中，體驗情景角色的處境。
 - 本計劃將會設計一個有關探索毒品禍害的情景解謎遊戲，情景故事設有不同背景的主人翁，參加者代入情景角色之中，探究不同主人翁吸毒的心路歷程，並透過解謎遊戲探索故事主人翁的悲慘下場。此活動讓參加者沉浸地處於不同角色之中，了解青少年吸毒的成因和影響，並且透過社區探索，讓參加者了解毒品不單只是個人問題，更與貧窮、家庭和社會脈絡有關。



計劃內容

- 「毒禍」實境解謎體驗




參加者到訪不同地點進行解謎活動，尋找任務線索



參加者到深水埗實地考察，探討吸毒背後的成因



參加者走訪美沙酮診所，了解本港戒毒服務



計劃內容

- 「無毒人生」歷奇培訓營
 - 活動為兩日一夜培訓營，主要透過團隊建設遊戲、大型模擬人生體驗和小組分享等活動，讓參加者在與同儕的交流互動下，增進對毒品的認識。
 - 參加者在過程中能了解到吸毒對個人和家庭的影響，並且能夠學習在充滿毒品誘惑的城市當中，如何抵制、抗拒毒品和認識販毒的嚴重後果。此外，透過小組分享活動，參加者更能了解大麻合法化的主要觀點及其謬誤，學習如何應對有關大麻合法化的辯論，破除參加者對大麻的誤解。


 計劃內容

- 「無毒人生」歷奇培訓營


參加者進行小組破冰遊戲


社工向同學講解毒品禍害


營內導師教導參加者進行生涯規劃，帶領參加者思考正確的人生價值觀

 成果和成效指標評估

- 評估方法
 - 成果指標：以活動出席人數評估
 - 成效指標：以活動問卷（前測/後測）評估




成果指標評估

	Expected Result	Achieved Result
Output Indicator 1	<p>舉行10場「毒禍」實境解謎體驗*給予200名中學生及100名大專學生參加，實際總參與人數達300。</p> <p>註：*實地走訪不同社區地點必須包括濫用精神藥物者輔導中心、藥物倚賴者治療康復中心及美沙酮診所等，讓參加者認識本港的戒毒服務</p>	<p>舉行10場「毒禍」實境解謎體驗予229名中學生 (115%) 及102名大專學生 (102%)，實際總參與人數達331人(110%)。</p>
Output Indicator 2	<p>舉行5場「無毒人生」歷奇培訓營給予150名中學生及100名大專學生參加，實際總參與人數達250。</p>	<p>舉行6場「無毒人生」歷奇培訓營給予152名中學生(101%)及103名大專學生(103%)，總參與人數達255人(102%)。</p>



成效指標評估

	Expected Result	Achieved Result
Outcome Indicator 1	<p>參加者抗拒吸毒的態度有所提升 (配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者對吸毒的抗拒態度有顯著提升，或70%參加者對吸毒的抗拒態度有所提升)</p>	<p>已收集520份有效問卷，當中84.2% (16號問卷) 及85.8% (18號問卷) 參加者對吸毒的抗拒態度有所提升</p>
Outcome Indicator 2	<p>參加者對毒品的禍害認識增加 (配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者對毒品禍害的知識有顯著增加，或70%參加者對毒品禍害的知識有所增加)</p>	<p>已收集520份有效問卷，當中81.7%參加者對吸毒的抗拒態度有所提升</p>
Outcome Indicator 3	<p>參加者對吸食大麻禍害的認知有所提升 (配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者對吸食大麻禍害的認知有顯著提升，或70%參加者對吸食大麻禍害的認知有所提升)</p>	<p>已收集545份有效問卷，當中82.4%參加者對吸食大麻禍害的認知有所提升</p>



經驗總結

- **互動式學習體驗有助青少年接收禁毒資訊**
 - 計劃透過互動式遊戲體驗，向青少年傳遞禁毒訊息，成效顯著。如「毒禍」實境解謎體驗，將青少年置身於遊戲情景之中，讓青少年沉浸地體驗故事內容和情節，配以社區探索、解謎的元素，能將毒品禍害訊息有效地傳遞至受眾之中，提升青少年對毒品禍害的認識。
- **掌握潮流有助吸引年青人參與活動**
 - 計劃以「故事解謎」、「實境探索」、「遊戲體驗」等元素作招徠，吸引年青人報名參與，掌握年青人的口味和潮流有助於提升其報名參與活動的意願，並將禁毒訊息生動地透過遊戲體驗方式傳遞，寓學習於遊戲，提升活動成效。
- **善用年青人朋輩社交網絡推廣活動**
 - 年青人在參與活動時，可認識到不同學校的朋友，尤其是兩日一夜歷奇培訓營，宿營體驗增進參加者交流與認識的機會。而參加者通常都是與好友一同報名參加的。計劃善用年青人的社交網絡推薦好友參與，擴大宣傳層面，滿足成果指標要求。



經驗總結

達致成效指標的因素



互動式學習體驗 掌握年青人潮流 善用年青人朋輩社交網絡推廣

