

第三屆有事青年行動競賽展版內容

一、團隊名稱

財子嘉人

二、團隊 LOGO 跟團體照片

LOGO



團體照



三、指導老師

嘉義媽爸寶貝育兒發展協會 許秦蓉 理事長

南華大學 永續中心 賴顛文 專案經理

四、團隊成員

國立虎尾科技大學 鄭詠之

臺北市立大學 李悅恩

木更咖啡 胡蕙璿

輔仁中學 游欣穎

五、請為本展版標題出一個最精彩的大標，來呈現你們的行動主題

青年X文化X教育，結合創新永續傳承

六、行動簡介

結合親子教育與舞蹈體驗，使在地人深入在地文史，舉行 1 場【城隍城隍在哪裡？】親子走讀、1 場【舊是將不一樣】家將文化體驗活動及【嘉啦！哈哈】嘉義文化導覽手冊。

七、行動實踐模組

1.想要幫助的議題	有事青年營結合組員經歷，透過身分及所學，使文化元素轉化成更親近人的產物，並設計有趣的活動翻轉既定印象。
2. 如何發想行動方案	以最歡樂、獨特、持久方式展現行動，讓周邊的親朋好友、孩子參與感受，讓議題進入居民生命當中。
3.實際執行方案內容	<p>【城隍城隍你在哪？】城隍廟親子走讀</p> <p>透過導覽與實際體驗，帶領孩童及家長探索廟宇，並在最後記錄所見所聞，繪製成專屬故事書。</p> <p>【舊是將不一樣】家將文化體驗活動</p> <p>以家將文化為基礎，活動中讓參與者體驗臉譜繪製，更從舞蹈出發，由專業的講師及舞者帶來獨家獨門的課程，達到「舊文化，新感受」。</p> <p>【嘉啦！哈哈】嘉義導讀手冊</p> <p>期望手冊成為載體，並帶領讀者實際走踏嘉義商圈，窺探嘉義這片土地，也期望為讀者帶來一趟充滿歡笑的冒險。</p>
4.行動造成的改變	計畫目標設定長期願景，實際產出以短期行動為主。親子走讀，提供孩童認識與接觸廟宇的機會，讓孩童不再害怕，勇敢探索廟宇。家將文化體驗活動，改變青年對於家將負面觀感，改變家長對於廟宇看法，使廟宇不再只是信仰參拜的地方，而是有建築美學、藝術的空間，家將文化不再只是舊文化，而是能創新且持續發展帶給大家新感受。

八、感想

參與計畫每位組員能力都大幅提升，原本不會規劃活動、設計、宣傳等，透過各年齡層組員相互摩擦、截短補長，互相學習、合作後，一起茁壯成長，也因為團隊擁有第二屆經驗，從模糊到聚焦、能力不足到有領導力，逐漸發現團隊所擅長的項目-活動策畫及美編設計，並利用優勢結合文化創造更多可能，以創新方式，向下扎根永續傳承。

九、最具代表性的行動照片

照片說明：

親子共學，探索廟宇，創作獨一無二的故事書



照片說明：

家將文化結合潮流舞蹈，讓歷史技藝創新傳承

