

教育部青年發展署

110 年青年社區參與行動 2.0 Changemaker 計畫

110 年 2 月 1 日核定

壹、緣起

為鼓勵青年自組團隊走向在地，教育部青年發展署（下稱本署）自 95 年至 106 年辦理「青年社區參與行動計畫」，培養青年對家鄉及生長土地的認同感，將青年的觀點、專長、創意與熱情轉化為實際參與，透過行動，協助社區活化及發展。107 年起計畫改以社會青年為主體，以「Changemaker」號召有志青年投入在地發展，為社區帶來新的改變，期連結部會相關資源，共同協助青年逐步從 Dreamer（青年夢想家）至 Actor（青年行動家），最後成為 Changemaker（青年翻轉家）

為強化前端在地發展人才的培育，配合國家發展委員會「加速推動地方創生計畫」規劃「發展及整備地方創生青聚點」，110 年以結合在地青年行動家運用行動場域及推動經驗，建立常態性營運之在地學習點，協助青年從體驗在地、理念建立，至實際運作，引導青年參與地方發展。

貳、目的

- 一、引動青年對家鄉及土地的認同，針對地方需求，以設計介入社區再生，並以行動實現、扎根在地。
- 二、結合在地青年行動家成為典範學習性青聚點（下稱學習性青聚點），發展多元系統性課程，引導青年參與地方事務。
- 三、透過青年、學習性青聚點間相互激盪學習及交流，以點線面方式逐步擴大平臺網絡，深耕青年在地影響力。

參、行動任務

- 一、Dreamer：參加學習性青聚點之培訓課程，藉由參訪學習，了解在地問題，提出創意構想（點子）。
- 二、Actor：將對關心在地事務之熱情轉化為實際行動，捲動在地居民，嘗試為在地帶來改變。
- 三、Changemaker：運用長期在地經驗、結合相關單位能量，持續深耕，為地方帶來新的契機。

肆、學習性青聚點

公開徵求長期(約 5 年以上)深耕社區及地方之創辦人或青年，共同成立學習性青聚點，由其運用自身場域、在地行動及人才培育等經驗，於 5 至 11 月間規劃辦理如：體驗實作、講座分享、蹲點見習等多元系統性課程，引導關心社區、社會議題之青年如何參與社區、認識地方事務、學習在地知能，並幫助已具有一定基礎者，透過深度參與，真正投入在地工作或持續穩定發展。

伍、Dreamer 培訓

- 一、培訓目標：引導有意了解地方事務之青年，透過參與學習性青聚點之培訓，建立在地行動、地方創生的基礎觀念，並期待發想行動方案、實地學習，以實際行動關心在地事務。
- 二、參加對象：15~35 歲，關心在地事務、對社區事務懷有夢想及想法之青年。
- 三、辦理時間：預計 4 月開放報名，相關資訊將於青年社區參與行動 2.0 官方網站(下稱計畫網站)公告。(詳細報名方式將於培訓簡章公告)
- 四、培訓方式：包含線上基礎課程研習及實地課程。實地課程由學習性青聚點規劃，經本署同意後公告於計畫網站。Dreamer 可自行選擇想參與之課程，並藉由參訪學習、在地議題交流及方案討論與演練，了解臺灣社區現況及問題，並引發投入社區發展之可能性。
- 五、競賽交流：原則於 11 月擇日辦理(預計 1 天)。邀集 Dreamer 提出行動方案進行競賽評比及交流，預計選出 10-15 組獲獎團隊，獲獎者另提供獎勵，並須配合參與 12 月成果交流分享活動。
- 六、費用與補助
 - (一)經通知錄取者，應依限完成本署指定網站之基礎知能課程線上研習(約 4 小時)及於指定時間內繳交保證金新臺幣(下同)1,000 元。保證金於 Dreamer 參加培訓結束後，無不予退還事項後全額退還。
 - (二)如持有「低收入戶證明」、「中低收入戶證明」、「家庭年所得 70 萬元以下」(提供綜合所得稅、財政部財稅資料中心最近 2 年度資料等證明文件)及具原住民身分者，免繳交保證金。

- (三) Dreamer 每人可參與至多 5 堂課程（將視開課情形酌調）。所選定之學習性青聚點場次，須於約定時間內抵達指定集合地點。如學習性青聚點指定集合地點距離偏遠，本署另提供安排車輛進行接駁服務。Dreamer 報名無故未參與者，不予保留後續參訓之權利，並視情節不予退還保證金。
- (四) Dreamer 如符合「低收入戶」、「中低收入戶」、「家庭年所得 70 萬元以下」身分者，跨縣市參與學習性青聚點課程，所需交通費每人至多補助 5 場次，每次至多提供臺鐵自強號來回補助，離島者則以至多國內來回經濟艙機票或船票給予補助；另若配合集合時間須事先一日至外縣市住宿者，可另申請住宿補助。前開補助，得依個案實際狀況審核合理性准駁補助。以上交通、住宿皆須以票根單據核實給付。

七、蹲點見習：

- (一) 培訓目標：由學習性青聚點指導青年，透過實際社區蹲點，累積地方知識及行動經驗，培養實作能力，協助青年逐步發展可行之行動方案或讓構想真正落地實踐。
- (二) 參加對象：
1. 18~35 歲，對社區事務有構想之在學或社會青年，可以個人或組隊方式參與。
 2. 以 Dreamer 或曾參與本署相關青年計畫者（如本署青年志工、主辦青年好政 Let's talk、青年迴響計畫、青年暑期社區工讀計畫、青年壯遊、尋找感動地圖實踐相關計畫等）為優先。
- (三) 辦理時間：於 6 月至 10 月間辦理，預計 5 月開放報名。相關資訊將於青年社區參與行動 2.0 官方網站（下稱計畫網站）公告。
- (四) 培訓方式：由學習性青聚點提供蹲點見習名額，供有意參與之青年依各學習性青聚點所提出之方案、資格條件報名，經甄選媒合成功後，由各學習性青聚點指定陪伴業師，進行輔導及社區蹲點實作至少 20 天以上。
- (五) 遴選方式：由本署另行公告，預計遴選 20-30 名，並須配合參與 12 月成果交流分享活動。

陸、 行動團隊

一、 徵選組別：行動團隊分 Actor、Changemaker 2 組，說明如下：

- (一) Actor 提案：尚無行動經驗，關心在地之青年或所提計畫提案經驗值於 2 年內者。鼓勵關心在地事務之青年，將想像化為實際行動，嘗試改善社區問題。符合 Changemaker 提案資格者，不得提 Actor 計畫。
- (二) Changemaker 提案：提案者已長期於社區、或以非營利組織、商號、公司等其他依法立案之組織或團體在地行動者。鼓勵具有一定行動歷練及經驗之青年，持續深入在地耕耘。

二、 提案方式

- (一) 須由 2-5 名 18~35 歲組成青年團隊。
- (二) 青年團隊成員可為在學青年或社會青年，Actor 提案之社會青年所占比例須為 2 分之 1 以上；Changemaker 提案之社會青年所占比例須為 3 分之 2 以上；若為原住民提案，請檢具身分證明文件。
- (三) 青年團隊須指定一至多個目標社區，並提出行動方案。
- (四) 青年團隊報名時，視團隊需求可自行洽詢非營利組織擔任協力單位，共同合作。
- (五) 提案件數：每人限參加一團隊，每個青年團隊限提一案。計畫內容雷同者，視為同一計畫。若青年團隊所提出之在地行動點相同，將擇優選出一案。
- (六) 提案時間：預計 2 月開放提案。

三、 提案內容：

- (一) 內容須包含現況說明、問題分析、提案原因、具體改善及解決方案、執行策略、團隊分工、工作期程、經費編列、預期成效等；為創新實驗性計畫尤佳，若為社區例行性、實施多年或一次性之計畫不予獎助。
- (二) 提案內容計畫須突顯在地特色，契合社區所需，並以青年為主體負責企劃、推動與執行。行動方式可為田野調查、藝術創作、生態保育、商品設計、點子行銷、閒置空間活化再利用、社區景觀美化、文化保存與維護...等，並須能捲動在地居民公共意識，共

同行動，且各行動方式應相互關聯，如以志願服務、田野調查、課業輔導等為唯一行動方式之計畫，不予獎助。

- (三) 經費編列基準請參考教育部補(捐)助及委辦計畫經費編列基準表；同時申請或獲得其他政府機關、非營利組織、企業或本署相關計畫獎補助者(含已送審未公布)，請特別註明該計畫、獎補助項目與金額，供審查時參考。若隱匿、提供不實資料，經本署查證屬實有重複申請情事，將取消獲獎資格，已提供之行動獎金、獎勵應繳回。

四、 審查及核定

- (一) 審查方式：分初審、複審及決審三階段審查。初審為資格審查，審查青年團隊資格條件及所送文件是否齊備、複審採書面評審，由本署邀請專家學者組成審查小組，依審查標準進行審查。決審採團隊簡報及答詢進行。如青年團隊提案資格未確實符合該類別條件者，本署有權調整提案之組別。
- (二) 審查標準：(詳細評分由本署於計畫網站公告)
1. 切合性：計畫符合社會創新、在地實踐及社區需求、青年行動符合本計畫之目的。
 2. 可行性與創新性：計畫實施步驟與方法、人力規劃與計畫期程、資源盤整及連結、預算編列合理性、創意構想。及是否或其他單位或部會之獎補助。
 3. 社會影響力：對團隊之改變及影響、對在地、社會、目標族群之改變及影響、與非營利組織、在地居民的結合與互動，並有具體成效。

五、 核定團隊數：Actor 及 Changemaker 提案預計各核定約 20 組青年團隊，並給予行動金(獎金)。

- (一) Actor 提案每隊至多可獲得 20 萬元行動金。
- (二) Changemaker 提案每隊至多可獲得 30 萬元行動金。

六、 行動金撥付：分 2 期(詳細文件資料由本署於計畫網站公告)

- (一) 第 1 期：於收到本署核定通知後 1 個月內，檢具第 1 期領據、修正計畫書、計畫摘要表、同意書等資料後，經本署審核無誤後，

撥付 60% 行動金。如經發現未確實辦理者，本署得視情節酌予扣減或追回已撥付之行動金。

- (二) 第 2 期：配合本署各項作業，並經輔導業師及訪視委員確認合格者，於 110 年 11 月 30 日前（暫定）檢送第 2 期領據及成果報告等，經本署審核通過後，撥付 40% 行動金。

七、 行動期間：以 5 月至 11 月為原則。

八、 訪視與管考

- (一) 本署除請審查委員轉任為團隊導師，協助個別行動團隊訂定計畫目標、至行動點實地訪視，現場指導外；另行動團隊可依個別需求預約業師諮詢輔導（業師由本署協助引介），每組團隊以 3 次為原則。

- (二) 行動團隊如有意願至各學習性青聚點實地參訪與演練者，可另向本署報名。

- (三) 管考作業：行動團隊應配合下列事項：

1. 行動期間，行動團隊及協力單位（無可免）須各指派 1 人，作為與本署聯繫之窗口。
2. 須至少拍攝 1 支影片（影片長度建議為 3-5 分鐘）或出版成果圖文集（擇一），內容包含：計畫名稱（教育部青年發展署 110 年青年社區參與行動 2.0 Changemaker—行動計畫名稱）、團隊及計畫介紹、執行成果或感動與改變之故事分享等。
3. 行動進度回報與更新：定期至計畫網站更新執行情形、最新活動及成果，包含文字撰寫、上傳照片與進度更新等。
4. 上述提供之文字、圖片、影片，視為同意授予本署於著作財產權存續期間，享有在任何地點、任何時間以任何方式利用該著作之權利，本署不需支付任何費用，並有權將該著作轉作本署推動相關業務之參考。本署將運用新聞稿、FB、舉辦網路活動等，捲動更多青年認識本計畫及引進相關資源。
5. 行動團隊應配合本署，參加成果展示、交流、輔導訪視、成果回報、成果報告書暨相關文件繳交、經費請撥及問卷調查等各項作業。

6. 行動團隊若因故未執行、完成行動計畫、違反本計畫相關規定等，本署得視情節酌予扣減或追回已撥付之行動金或取消第 2 期行動獎金發放。
7. 本署安排審查委員、業師及相關人員前往了解行動團隊執行情形，行動團隊與協力單位（如有）應予配合，不得拒絕。

柒、青年小聚：為使團隊透過彼此經驗分享、共聚及聆聽，發掘進一步探索學習解決問題的策略與方法，將邀集各學習性青聚點、Dreamer、行動團隊、或長期在地深耕或具地方代表性之青年等參與，促成彼此合作可能、建立青年社群，創造新的價值。（詳細規劃及地點另行公告）

捌、成果交流分享

- 一、於 12 月辦理成果交流分享活動（2-3 天為原則），邀請學習性青聚點與相關之 Dreamer、Actor 及 Changemaker 行動團隊展攤交流分享呈現成果。
- 二、另辦理 Actor 及 Changemaker 行動團隊成果審查，由行動團隊向評審說明執行成果及計畫之延續性規劃（形式不限）；將依簡報內容、計畫成果，並參考團隊訪視、執行情形，預計各選出 7 組團隊（將視入選團隊數及預算情形，酌予調整）。提供獲選 Actor 行動團隊至多 15 萬元獎金、Changemaker 組行動團隊至多 20 萬元獎金，並額外頒給獎狀；另未獲獎之團隊經評選成績優良者，每隊頒給 2 萬元獎金，以茲鼓勵。

玖、其他注意事項

- 一、本計畫將依財政部稅務相關法令規定，辦理獎金之所得稅申報及代扣繳獎金稅額等事宜。
- 二、計畫執行時應注意安全，如有對外招募民眾參與之活動，應視活動性質，依法令規定，為參與活動者投保意外險或醫療保險。
- 三、計畫執行期間，如有向社會大眾勸募財物，例如：街頭表演、募款箱、行腳勸募、義賣等方式，應依公益勸募條例相關規定申請勸募許可後才可對外勸募。

壹拾、預期效益

- 一、 成立 10-15 個學習性青聚點，培訓對社區具熱忱之種子青年認識在地，引發參與社區事務之動機約 750 人次；並協助約 20-30 名青年透過方案設計與實作，提出行動計畫。
- 二、 選出 40-45 組行動團隊，對自我家鄉及生長土地貢獻己力，成為社區行動者，為在地創造持續發展之可能性。
- 三、 建立系統生態，串聯在地青年能量，形成青年行動的交流平臺。

壹拾壹、經費

由本署公務預算及 110 年前瞻特別預算項下支應。

壹拾貳、本計畫核定後實施，修正時亦同