1. **108年調查我國兒少參與預算地方政府實施情形**

|  | **新北市政府** |
| --- | --- |
| **計畫名稱** | 中和高中參與式預算活動 | 南山中學新北市高中生參與式預算實驗計畫 | 淡水文化國小週邊閒置空地參與式預算 |
| **參與者** | 650位15歲中和高中高一學生 | 45位16歲南山中學高二學生 | 268位文化國民小學、淡水區國中、高中、大專師生及當地居民；340位觀光客 |
| **協助者** | 學校 | 新北市政府、學校、專家學者 | 新北市政府、學校、地方代表、專家學者 |
| **經費來源** | 公務預算2400元 | 公務預算50,000元 | 公務預算(新北市城鎮風貌提升計畫) 550,000元 |
| **影響範圍** | 中和高中學生 | 南山中學學生 | 文化國小周邊閒置空地使用者 |
| **計畫目標** | 秉持「開放學校、學生參與」的理念，規劃學生參與式預算制度，開放學生參與公共事務，強化預算透明度及對學校預算規畫之深入瞭解，讓學生共同參與校園規畫改善推動。 | 學生為本次參與式預算之學習與實踐主體，透過集體討論，提出具公益性質提案，讓學生從參與過程中，學習企劃討論、溝通與爭取支持，並熟悉民主機制運作。 | 與淡江大學建築系合作，舉行淡水文化國小周邊地區「參與式預算環境改造計畫」，結合公民參與及社區營造，由在地民眾針對校園周遭道路、綠地及閒置空間提出10個環境改善提案並進行票選，以落實社區規劃、環境改善兩大核心。 |
| **活動起迄** | 2017年4月至5月 | 2017年12月至2018年4月 | 2017年3月至10月 |
| **執行程序** | **培力** | █ | 透過高一公民課程，使學生了解參與式預算之概念及運作方式。 | **培力** | █ | 透過公民課程訓練，培養學生對參與式預算概念及流程等知識。 | **培力** | █ | 1. 辦理說明會及提案工作坊，說明提案資格、方式、推廣參與式預算精神及案例介紹，並討論社區生活問題。
2. 其中針對文化國小及淡水國中學生辦理各2場工作坊，以實地參訪、測量公園、繪畫等方式將個人經驗與社區連結，提升兒少社區意識。
 |
| **提案** | █ | 使用班會時間進行校園參與預算之班級提案討論、報告，並遴選班級提案。 | **提案** | █ | 於課程中學生共同討論出與公共事務有關之提案。 | **提案** | █ | 辦理一系列社區參與討論會，邀集里長及議員辦公室、區公所、淡水古蹟博物館等公務單位列席參與，從基地體驗與對話、議題激盪與辯證，最終形成提案。 |
| **評估** | █ | 1. 由本校參與式預算審查委員會審查班級提案。
2. 經審查核可者做為班級代表提案，學生可張貼海報宣傳政策。
3. 由全校學生每人3票投票決定最後方案。
 | **評估** | █ | 1. 辦理提案發表會：提案者介紹提案計畫，並開放全校師生、新北市社區總體營造顧問雲林科技大學劉教授及公民團體負責人劉欣恆等專家學者關心及提問。
2. 由學生共同投票選出實施提案。
 | **評估** | █ | 辦理提案成果展覽，公開由參與者及觀光客票選。 |
| **執行** | █ | 獲選者（學生教室傘架建置、合作社午餐休憩區）錄案至本校年度預算規劃。 | **執行** | █ | 由提案之班級全班共同執行。 | **執行** | █ | 由提案團隊執行，並辦理實作工作坊讓社區民眾及學童討論提案決選設計及參與實作。 |
| **監督** | □ |  | **監督** | □ |  | **監督** | █ | 辦理成果發表會，並製作報告書，介紹計畫緣由及執行安排、各階段紀錄、實作成果、相關活動照片等。 |

|  | **新北市政府** |
| --- | --- |
| **計畫名稱** | 「民間培力互助．共創幸福蘆洲」社會福利參與式預算 | 「民間培力互助．共創幸福泰山」社會福利參與式預算 |
| **參與者** | 35位15-19歲少年 | 設籍泰山區16-19歲少年61位、泰山區人民團體及社區發展協會 |
| **協助者** | 新北市政府、蘆洲區公所、專家學者、民間團體、社區發展協會 | 新北市政府、泰山區公所、專家學者、民間團體、社區發展協會 |
| **經費來源** | 議員建議款600,000元 | 計畫執行經費1,000,000元 |
| **影響範圍** | 蘆洲區居民 | 泰山區居民 |
| **計畫目標** | 以社會福利為主題，帶動民間社團由下往上、參與政策制定過程的草根民主實驗。過程不只為了集思廣益以擬定出決策品質更好的社會福利方案，同時也是一個深植民主素養於庶民生活中的教育推廣過程。 | 討論泰山區的社會福利需求，培力提出社會福利方案，並透過i-voting票選出5案於108年實施。 |
| **活動起迄** | 2017年6月至11月 | 2018年4月至2019年 |
| **執行程序** | **培力** | █ | 辦理培訓課程：培力蘆洲區各社區發展協會、人民團體瞭解與認識參與式預算，簡介現行社會福利政策，並邀請蘆荻社區大學主任李易昆分享蘆洲區節電參與式預算經驗。 | **培力** | █ | 辦理審議民主工作者培力工作坊，培訓志工。 |
| **提案** | █ | 辦理培力諮詢會議：培力有意願參與社會福利參與式預算之民間團體，了解參與式預算之操作規則，並形成提案。 | **提案** | █ | 由台北大學公共行政暨政策學系提供專業諮詢指導，邀請泰山區人民團體及社區發展協會參與，辦理住民社福大會及提案工作坊，針對泰山區的社會福利需求，如托育、身障、老人、新住民、高風險家庭等議題，提出方案。 |
| **評估** | █ | 1. 舉辦民眾審議工作坊：邀請與提案計畫相關的民眾（含高中生）擔任公民審議員；以世界咖啡館的方式，提出多元思考，彙整意見提供提案單位進行修正參考。
2. 舉辦公私協力專家諮詢定稿工作坊：尊重原提案精神原則下，協助提案團體整合審議意見，由公部門及專家學者提供執行經驗供提案團體參考，俾利提高提案之操作性與可行性。
3. 透過社群媒體及至校園間宣導，開放15歲以上並在新北市設籍、居住、就業、就學之民眾實體投票。
 | **評估** | █ | 1. 辦理審議工作坊，由專家學者、社政顧問及社會局各科室代表以「預算合理性、方案可行性、方案培力性、方案影響性」等4大面向，提供提案單位修正方向及建議，最後總計10個提案進入最後投票階段。
2. 年滿16歲者至新北市政府或泰山區公所觀看提案後，即可至國家發展委員會公共政策網路平台進行線上投票(i-voting)，每人應投5票。
 |
| **執行** | □ |  | **執行** | █ | 從得票數最高提案依序累計其預估經費至100萬元整，為入選提案。由提案團隊於108年編列經費執行。 |
| **監督** | □ |  | **監督** | □ |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **新北市政府** | **臺北市政府** |
| **計畫名稱** | 「週三八里日-兒童翻轉學習」參與式預算 | 106年實驗性公園兒童遊戲場規劃設計 |
| **參與者** | 設籍於八里區7歲以上學童263位，及當地居民、工作者 | 39位2-12歲居民 |
| **協助者** | 新北市政府、十三行博物館 | 臺北市政府、專家學者 |
| **經費來源** | 公務預算200,000元(預計執行兩案，每案以100,000元為限) | 兒童遊戲場及附屬設施改善工程預算199,980元 |
| **影響範圍** | 八里區每週三提早放學之小學學童 | 實驗性公園遊樂場使用者 |
| **計畫目標** | 107年以公民參與模式推動十三行博物館活動，藉由辦理說明會、自主提案及提案票選等方式，鼓勵在地居民踴躍參與公共事務及檢視公共預算。提案票選開放小學一年級以上學童投票，讓學童可自行選擇欲參與之提案活動。 | 跳脫制式化遊具設置的方式，提供兒童感官統合等成長教育環境，首次嘗試以「自己的遊戲場自己做」為構想，誘使兒童參與規劃設計作業，總計辦理5次兒童參與工作坊，讓孩童體驗、感受、遊戲、創作，並將觀察成果與專家學者一起討論，訂定設計方向，真正意義上讓兒童「玩出一座遊戲場」。 |
| **活動起迄** | 2018年8月至11月 | 2017年 |
| **執行程序** | **培力** | █ | 辦理說明會，介紹參與式預算及活動進行方式。 | **培力** | █ | 辦理5次兒童參與工作坊，讓兒童感受自然環境，包含自然、樹木、草地、寬廣視野等，並提供鬆散材質體驗。 |
| **提案** | █ | 讓民眾自訂計畫主題，採郵寄或親送方式提出計畫書，以每週三下午辦理「兒童翻轉學習」活動為發想主軸，可以推廣活動、工作坊、體驗行程等作為辦理活動的方式。 | **提案** | █ | 讓兒童在創作中發表想法。 |
| **評估** | █ | 辦理提案說明會，並於博物館及八里區公所辦理票選活動，設籍在八里區小學一年級以上的學童及民眾皆能票選提案。 | **評估** | █ | 觀察不同環境下孩童的互動，將上述成果視為後續規畫依據。 |
| **執行** | █ | 獲最高票前兩名之提案，由十三行博物館於8月15至11月28日執行提案課程。 | **執行** | █ | 辦理1場手作工作坊，讓兒童拼貼馬賽克做出自己喜觀的圖案，並於施工最後邀請兒童親自將把作品貼在隧道上，作為遊戲場成果一部分。 |
| **監督** | █ | 執行後辦理成果會，邀請提案人、參與活動學童及居民分享交流參與心得。 | **監督** | █ | 舉辦試玩活動，讓兒童親自去遊玩遊戲空間，並將兒童活動回饋作為後續改善依據。 |