**PEER毅恒挚友⋅三门县有为图书馆2017年冬季服务－学习项目**

**挚愿者申请补充材料**

1. **挚愿者协议**

**在填报本申请表前，请仔细阅读以下内容：**

1. 本人已详细阅览北京毅恒挚友大学生志愿服务促进中心（“PEER毅恒挚友”）网站上关于本次活动的基本情况、项目模块、挚愿者申请方式（<http://www.peerchina.org/projects/wp/17wp>）， 并清楚PEER毅恒挚友的基本情况。
2. 本人保证所提供的简历信息，以及在申请期间提供的其他资料全部属实、合法，并自愿将本表提交PEER毅恒挚友秘书处。在被录取后，PEER毅恒挚友可将本表内资料用于挚愿者考核、下乡教学及日常工作，并在工作需要情况下供PEER毅恒挚友、三门县有为图书馆内部相关工作人员查询。
3. PEER承诺会对本表内的所有个人隐私进行有效的保护，不用于任何商业、营利、违法或有损害资料所有人合法权益之用途。
4. 本人承诺在填写本表、提交申请并收到面试通知后同意参与面试，如不参加面试则视为申请作废。
5. 本人承诺在被录取后，服从此项目工作分配和活动安排；若本人拒绝履行相关工作分配，活动主办方有权注销本人挚愿者资格，所造成一切后果由本人承担； 若因本人违反活动主办方的有关规定而造成他人伤害、公共资源损失之情况，一切后果由本人承担。

 本人已清楚阅读以上内容，自愿遵守以上协约中之条文，并承认自本人签名起本协约有效。

申请人电子签名（请输入全名）：

日期：

二、设计题

1. **设计一个破冰活动（必答）**

 “破冰活动”是2017年冬季特殊项目的主要模块之一。在此模块中，挚愿者和初中生以挚友之家[[1]](#footnote-0)为活动单位参加，每组10-12人。破冰游戏不仅帮助学生之间更加熟悉、增强团队合作意识、增进挚愿者与学生之间的相互了解，还可以帮助学生提起精神，为一天的学习活动做好准备。

1. 请设计一个20分钟左右的破冰活动（包括材料及场地要求、活动规则、活动流程等），范例详见附录1。（400字以内）
2. 活动结束后建议进行总结和反思，有哪些问题值得引导大家思考与讨论？（200字以内）
3. **设计一次PEER故事会（必答）**

在PEER故事会环节，每个挚愿者会有20分钟，来分享一个与挚愿者自己相关，同时对学生有启发的故事。挚愿者们有机会面向全体学生，从不同的视角介绍或演绎自己的生活经历。同时，提倡讲故事的挚愿者将自己的人生经验、想法和感受以富有创造力的形式与学生进行分享。在互动中，学生们从挚愿者的讲述中增长见识，培养多元思维和不同的视角。

1. 你会选择哪一个故事来分享？并简要谈谈为什么选择这个故事。（300字以内）
2. 如何有创意地讲述这个故事？（400字以内）
3. **多媒体故事创作（Digital Storytelling）（选答／加分项）**

请你制作一个Digital Story，可以是PEER故事会的一部分，用作给学生的示例。

制作要求：讲述一个完整的故事，主题不限，建议是与自身经历相关并对学生有启发的故事，需要以视频（4-5min）形式呈现。

提交方式：请将成果以附件形式附在邮件中，附件标题格式：“申请人姓名-DST作品”。

相关：请点击链接<http://www.peerchina.org/3318/>，查看2016年暑期项目学生DST成果。

三、作品（选答／加分项）

请提供可以展示个人特长或者和本次活动内容相关的个人作品，例如：

视频作品：请提供以往视频作品，标明其中自己承担的职责，以邮件附件或播放链接形式随邮件发送。

文字作品：请提供个人文字作品，包括但不限于新闻稿、书评、影评等，以邮件附件形式随邮件发送。

以可查看或下载的超链接，或附件形式随邮件发送。

四、简历

请将你的简历粘贴于此处，或将简历命名为“17WP－tutor（或mentor）申请-姓名”以附件的形式，随邮件发送。（必答）

五、说明

挚愿者申请需完成并提交以下两份材料，缺一不可，否则我们无法处理你的申请：

1. 填写并提交**申请表**：[http://www.sojump.com/jq/10423780.aspx](http://www.sojump.com/jq/10423780.aspx%22%20%5Ct%20%22_blank)
2. 完成**申请补充材料**（前往[http://www.peerchina.org/projects/wp/17wp](http://www.peerchina.org/projects/wp/17wp/) 下载），并重命名为“17WP－tutor／mentor申请-姓名-学校”，如“17WP－tutor/mentor申请-王晓明-北京大学”（邮件标题同此），发送至邮箱apply@peerchina.org。

附录1：

游戏名称：宾果游戏（Human Bingo）

所需物品： 5X5的格子的纸片，水笔。纸片与水笔的数量与参与游戏的人数相同。

游戏准备：无

预估时间：20分钟左右

游戏流程：

1. 每位参与者手里各分到一张纸片与一支笔。每人轮流说一个自己未做过，但猜测他人可能做过的事情。例如：家里养了猫咪，掌握仰泳、蛙泳、自由泳三种方法，去过不同的国家，吃过咸口的豆腐花，看过真正男子汉的，QQ等级有三个太阳等等。
2. 大家边听边将听到的填写在手中纸片的空格中。每个空格只能填写一项事务，要求大家填写顺序要对他人保密。
3. 所有人分享三轮后（约30项事务分享完毕），25个格子填写完毕。每位参与者以最快的速度按照宾果（bingo）卡片上的事务描述寻找与格子中描述匹配的人，并让其在该格子上面签字。
4. 第一位完成横、竖或斜相连的五个格子的参与者可以举手示意挚愿者，并喊出Bingo，获得胜利。
5. 获胜者分享自己格子上填写的事项，介绍哪位同学或挚愿者有过这样的经历。然后该学生或者挚愿者可以进行补充，分享自己的经历和故事。

游戏目的：

经历分享与游戏的结合让学生与学生、学生与志愿者之间在较短的时间内熟悉起来。

1. 挚友之家的建立主要是为了能够更好地了解学生、增进团队建设和学生与挚愿者之间的情感联系。 [↑](#footnote-ref-0)