

同心•共融滙

垂直社區攀石運動與生態園地提案

「攀躍活力，播種共融—打造跨世代社區新地標」

Co-creators: 阿益IdyYoyoJoeyAidenTY

Organisers: Ar. Esther Chan, Wendy Tse, Tracy Wong, Coca Fong, Dr. Provides Ng



Digital Common(s)
數碼共同體



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups
賽馬會乙明青年空間
Jockey Club Jai Min Youth S.P.O.T.



老有所為活動計劃
Opportunities for the Elderly Project



社會福利署
Social Welfare Department

1 場地分析

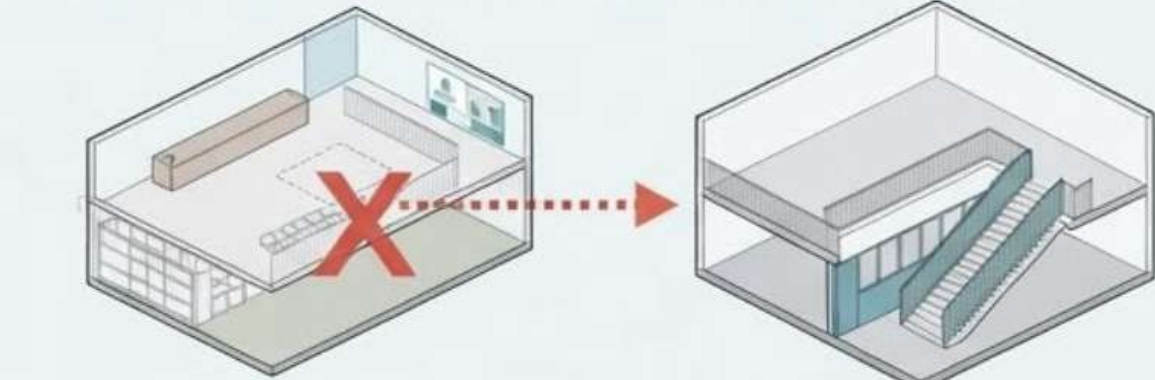
Community Center Reimagining: A Strategic Analysis of Space and Use.

1 Site Potential (可塑空間多):



攀岩牆，天台多用途，如長者種植優憩空間

2 Spatial Connectivity (上下層不連接):



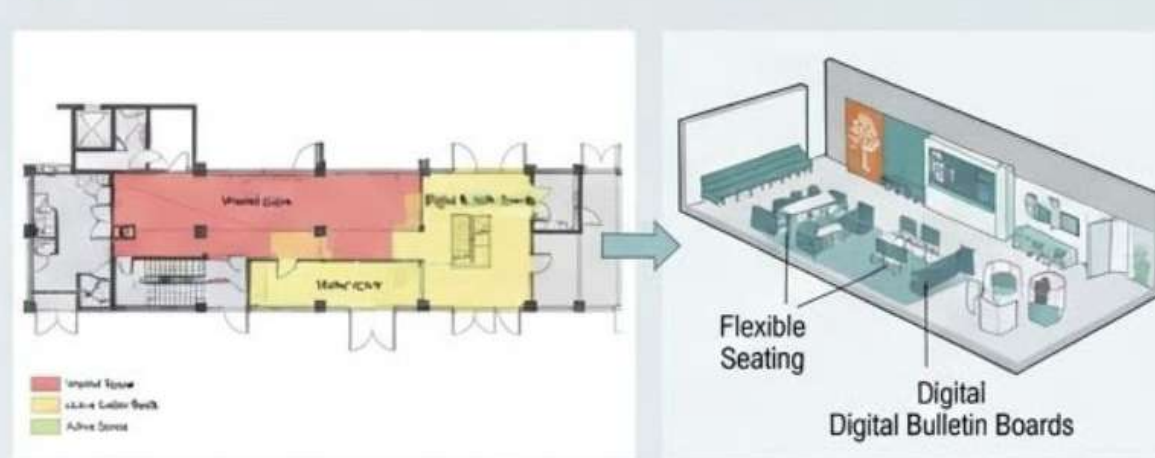
上下層不連接

3 Rebranding & Identity (品牌重塑/Rebranding):



如可改名字 (品牌重塑 / Rebranding)，更迎合未來服務對象

4 Underutilized Circulation



走廊空間不少，未能善用

Strategic Proposal Matrix

Intervention Type	'Capital Project'	'Programmatic Update'	'Brand Evolution'	Spatial Redesign'
Priority	'High'	'High'	Medium	High
Target Group	All Ages	Youth/Seniors	Community	Youth
Expected Impact	Enhanced Activity	Improved Access	Modern Image	Better Flow

空間機遇與轉型

- 垂直空間立體化：善用建築物未被充分利用的外部牆面，拓展為多功能垂直共享樞紐。
- 複合式功能整合：將攀石運動、垂直種植、水耕科技及太陽能相結合，賦予空間多元價值。
- 展覽與示範地標：打造具想像力與推廣價值的綠色運動生態示範工程。

社區現狀與挑戰

- 高密度都市環境：社區地面公共空間有限，缺乏可供青年與兒童進行戶外挑戰性運動的設施。
- 跨世代互動不足：青少年與長者活動空間相對獨立，缺乏具吸引力的共同參與媒介。
- 熱島效應影響：建築牆面缺乏綠化，社區需要兼具美觀與降溫功能的生態綠化方案。

2 使用者研究

人口結構與特徵 (高齡化趨勢)



💡 核心策略方向：
面對極嚴重高齡化及高認知障礙需求，在服務幼兒與青年的基石上，善用空間加強**長者照顧**並推動**跨代共融**刻不容緩。

3.2 使用者使用時間分佈 (時段流向)

06:00 - 09:00	長者專屬	晨運活動、晨間社交聚腳
09:30 - 11:30	認知與靜態	長者認知/感官訓練、棋藝及書法班
12:00 - 15:30	靈活維護	① 長者午餐及休息；② 幼童Playgroup與外傭/家長遊戲區
15:30 - 18:30	青年與學童	課餘時段、學童學習與青年活動
18:30 - 20:30	跨代家庭	親子互動、設「長者友善座位區」供飯後乘涼交流
20:30 - 23:00	晚間緩衝	室外控制音量避免擾民；室內供青年及下班族放鬆



3.3 鄰近環境與地理優勢：
中心左右兩側分別緊鄰行人升降機及乙明邨街市，正門為長者每日主要行經路線，是極佳的天然社區聚腳點。

3 靈感

- 青少年與兒童 渴望富有挑戰性、趣味性與社群互動的戶外運動設施。攀石牆能培養其專注力、肢體協調與堅毅精神,建立健康生活的自信心。
- 長者與社區居民 期待鄰近自然綠化環境,參與低強度園藝與健康休閒活動。透過天台水耕種植,享受無障礙綠意生活與鄰里對話。
- 社區團體與學校 需要推廣環保教育、科技農耕及共融理念的共享場地。此空間可作為永續學習與社區凝聚的多元教育基地。



多用途空間



社區空間 有藝術感,
某處區域有藝術展品



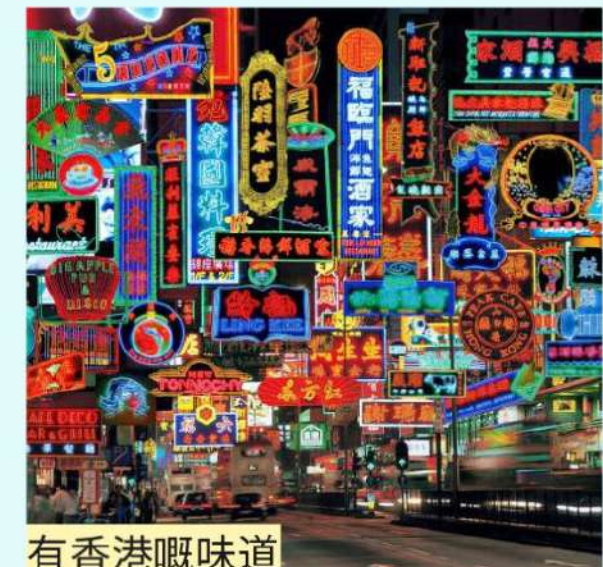
年青人減壓



個公園和小溫室地方,
可以與大自然親近



有共享工作台



有香港嘅味道



More Green
--> Relaxing



創造屬於自己私人空間

室內使用

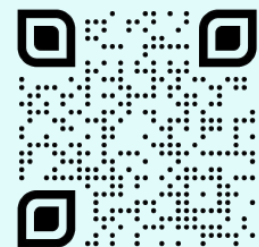
雙層厚物料防走光
私隱度加倍提高



小食area嘅設計風格



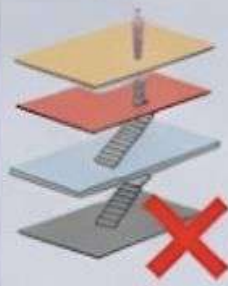
study area 嘅設計風格



現狀空間挑戰

垂直連接斷層

(Vertical Connection Disconnect)



上下層缺乏流暢連接；
電扶梯位置遠，需橫跨
整個平台。

空間閒置與混亂

(Underutilization & Clutter)



走廊空間過多未善用；
物資堆放雜亂，缺乏收納。

隱私與專屬性不足

(Lack of Privacy & Exclusivity)



青少年專區缺乏隱私屏障；
空間劃分未能滿足特定需求。

用戶需求與活動

跨代共融需求



長者需要休閒散步空間；
兒童需要遊樂區。同時需
連接至攀岩牆等青年設施。

多元活動場景

(Diverse Activity Scenarios)



公園/小溫室 (自然)、共享工作台、
學習區。

特定功能空間

(Specific Function Spaces)



幼兒遊玩空間 (嬰兒遊樂)，
心理調適減壓艙。

設計優化建議

重塑垂直動線

(Redesign Vertical Circulation)



增設清晰引導標示；優化無障
礙道或電梯設置，改善可達
性。

空間活化與整合

(Activation & Integration)



走廊植入展示/休憩功能；規劃系統
收納櫃；善用落地玻璃連接Cafe。
考慮品牌玻璃連接Cafe。



氛圍提升與分區

(Atmosphere & Zoning)



植入『綠化放鬆』與『香港味道』元素；
利用隔板創造半隱私學習/休息艙；
考慮品牌重塑 (Rebranding)。

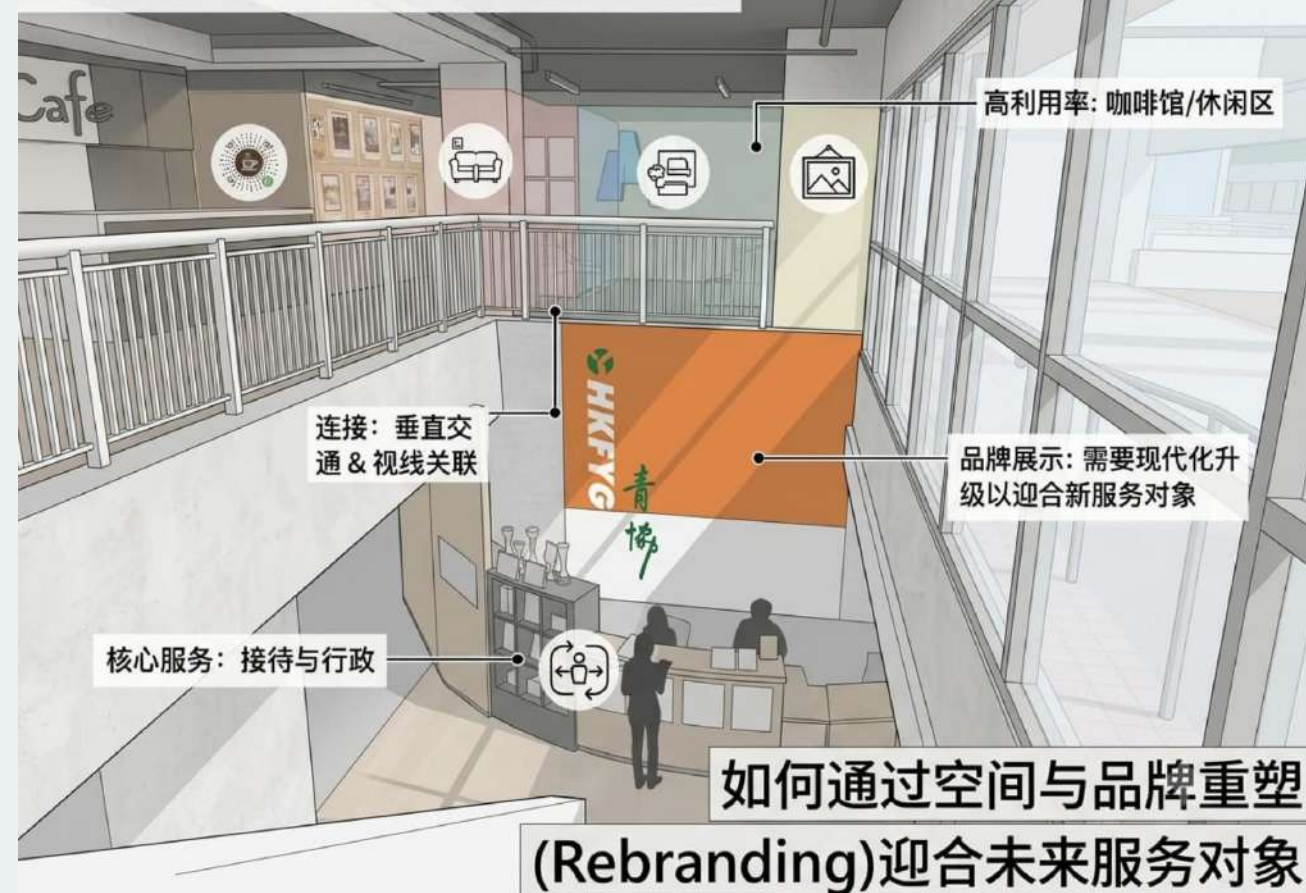
社區中心空間優化分析

空間分析：視覺聯系與功能融合

視覺視線分析



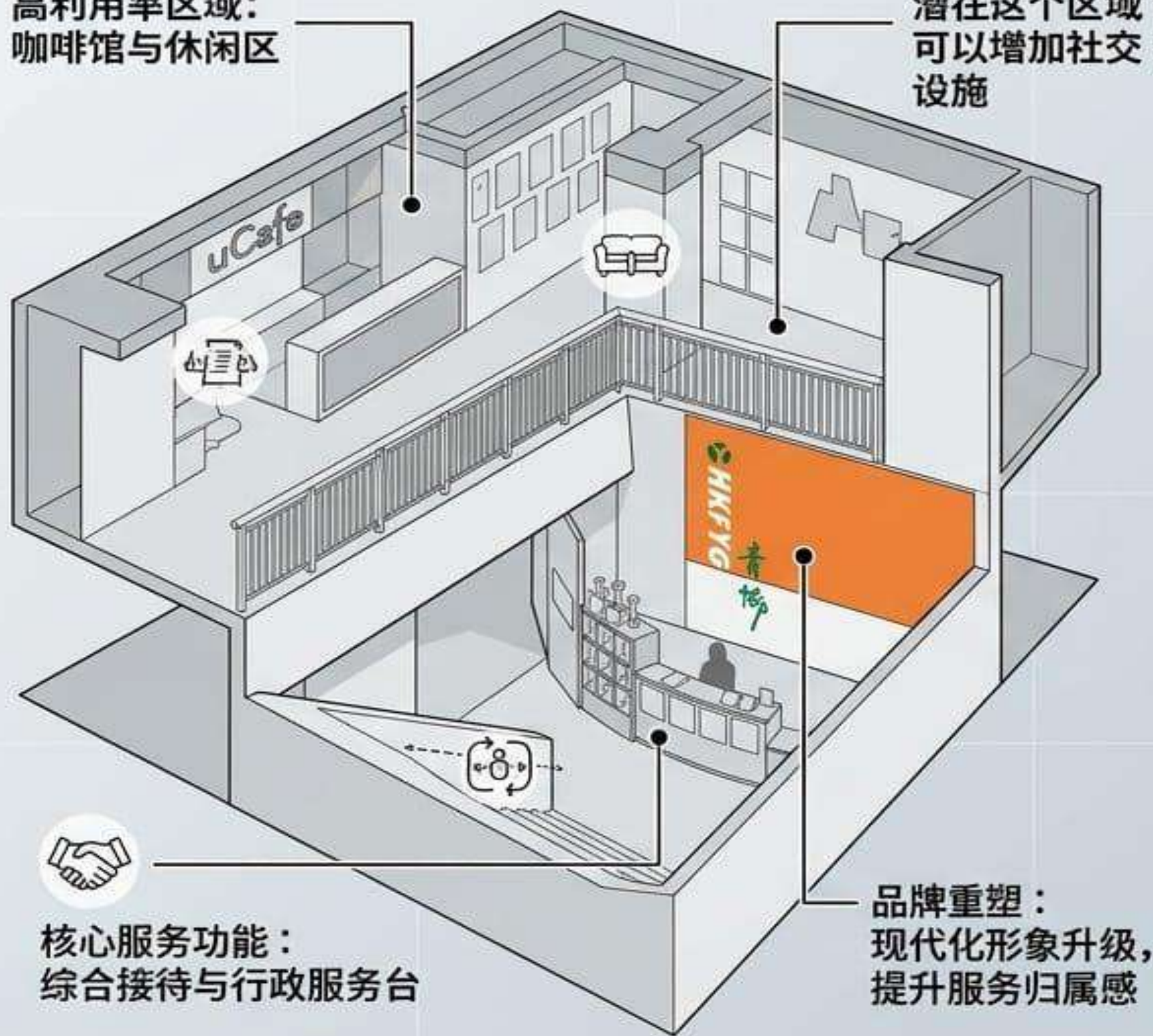
社區中心空間利用及品牌再定位分析



01 空间利用与品牌重塑分析 (SPATIAL UTILIZATION & REBRANDING ANALYSIS)

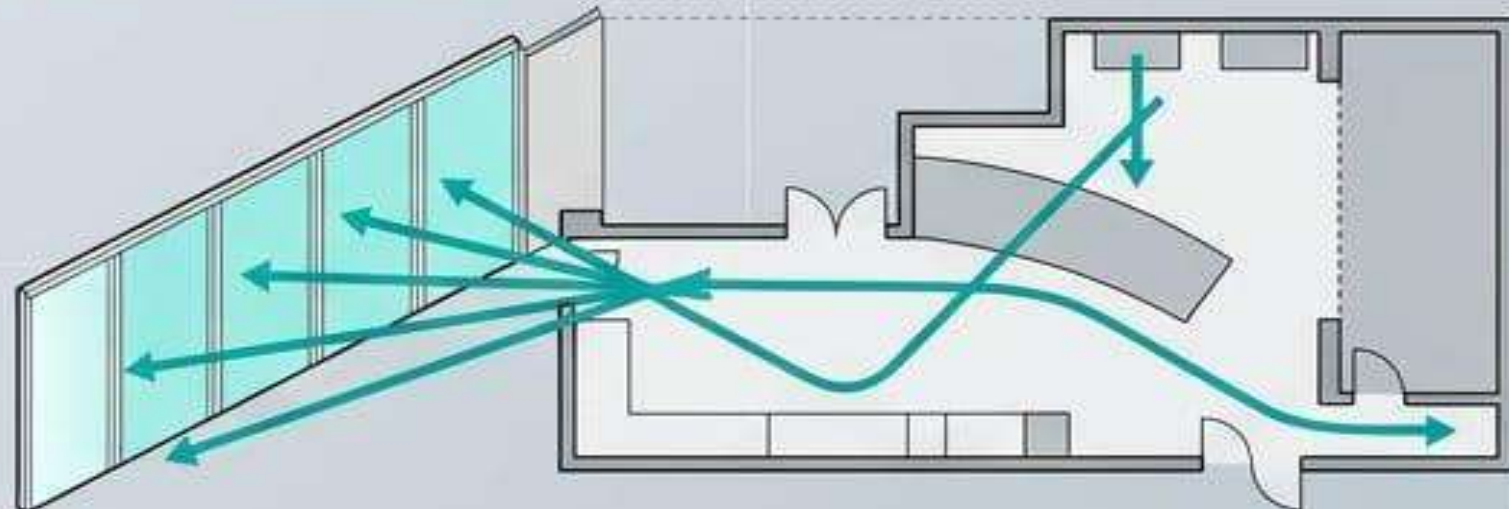
高利用率区域：
咖啡馆与休闲区

潜在这个区域
可以增加社交
设施



02 空间视线与隐私优化分析 (SIGHTLINE & PRIVACY OPTIMIZATION ANALYSIS)

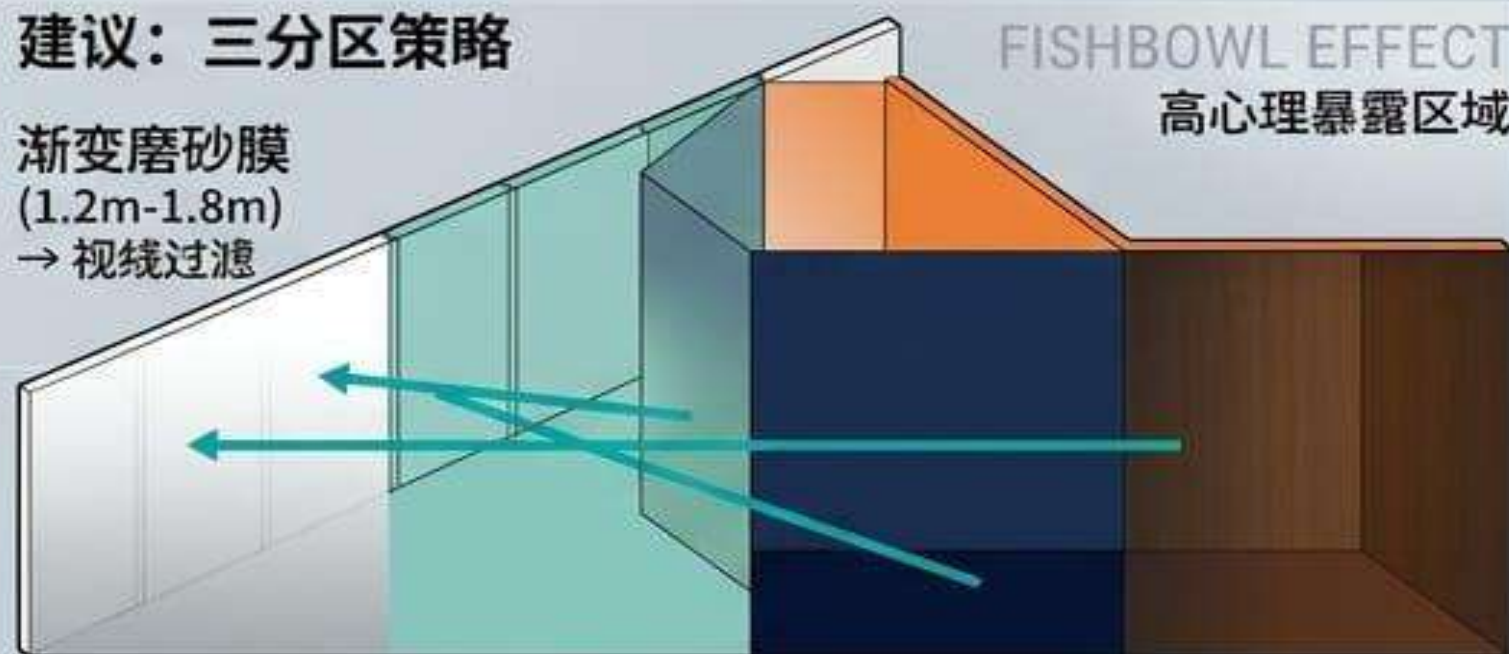
现状：金鱼缸效应



全落地玻璃带来的高心理暴露度

建议：三分区策略

渐变磨砂膜
(1.2m-1.8m)
→ 视线过滤



FISHBOWL EFFECT
高心理暴露区域

渐变磨砂膜
(1.2m-1.8m)
→ 视线过滤

缓冲区
(展示/绿植)
→ 建立心理安全感

交流区
(低矮座位)
→ 增强社交互动

核心私密区
(造型/软装)
→ 高度私密感

优化核心原则：不牺牲采光前提下，建立「视觉过渡带」与「领域心理防线」

AI 創意 測試

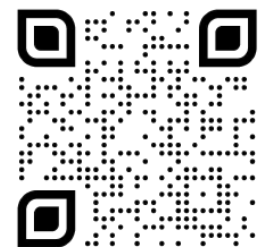
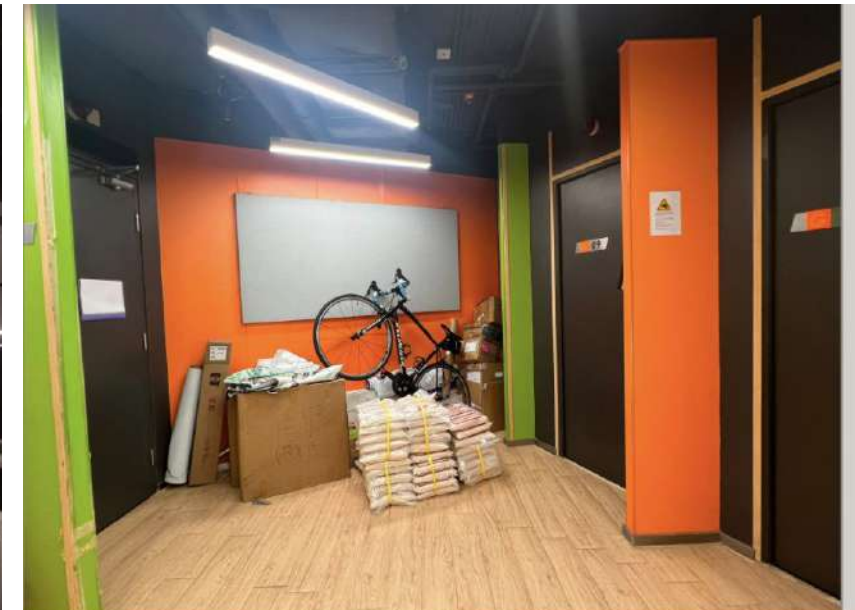
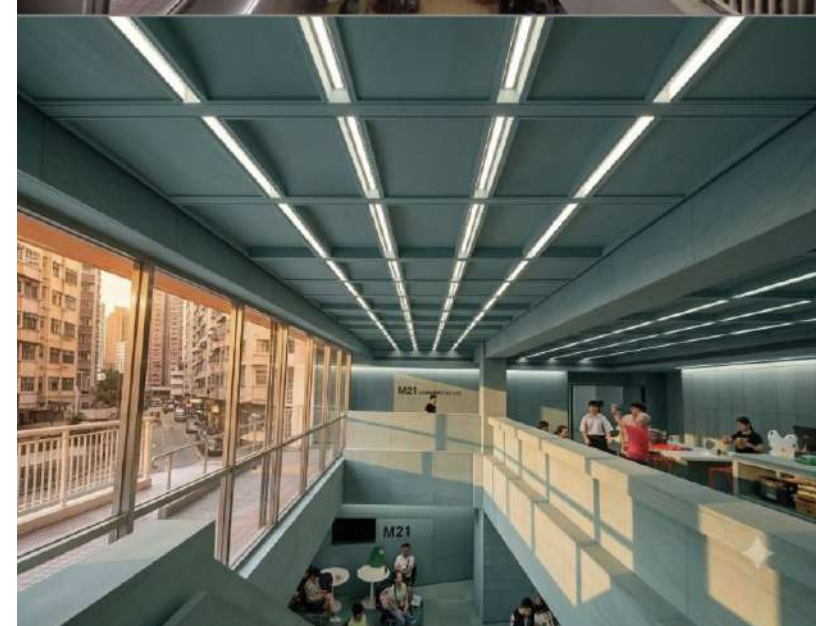
跨世代科技學習與應用

- **水耕科研室** :天台無土栽培科研基地,提供社區居民與青少年體驗自動化科技農業,推廣食農教育與新鮮蔬果共享。
- **太陽能光伏系統** :天台鋪設高效太陽能板,將日光轉化為電力,自主供給水耕循環泵及夜間攀石牆LED燈光需求。
- **雨水循環利用** :配套雨水收集過濾裝置,導引至垂直綠化與水耕系統,達成水資源高效重複利用與零浪費標竿。



互愛互助共學共享空間：

- 「世代承傳多功能廚房」:設置全場高度可調式檯面。長者既可傳承傳統手藝,青年也可帶領長者體驗健康新興烹飪。同一個空間,不同的時間流動,交換兩代的智慧與活力。
- 「跨代認知學習遊樂場」:將VR/AR懷舊療法與兒童益智區相鄰設置。青年在操作科技輔助長者認知訓練的同時,兒童在旁進行智力挑戰,創造長者與兒童互為觀察、互相鼓勵的心智成長場域,互動空間更提供場地及機會讓老、青、幼進行跨世代的比賽與活動。



「和民樺 Hub」多代代社區中心

香港活代老人與健康與身夥共生

一心心・包裝融合

半透明薄膜太陽能板

水耕科研區/NFT
老人者、體檢試的西洋菜

園藝治療區
園藝治療揮行老者

天空城市農場

天台(生)

左：垂直花園
(左：垂直綠花園)

LED
擊掌平台
(老代老/青年)

地面層(動)→

「跨代認知遊樂場」
視線互通
聲音獨立

VR 懷舊室
摺代濃緻的懷舊室
走行 1960s 執轡街

兒童邏輯牆
兒童邏輯的
確性巧決文

一層(靜)
活化綠攀牆
右：攀石牆

時光壁畫

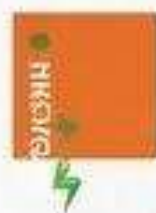
螺旋式體驗
無障礙的情愫斜坡

←地面層(動)

「世代時間囊」廚房
(活代時間趣越)、青年(空氣作室)

聲浪與香氣

動態兵空球、小型表演



HKFYG / Youth Zone
Intergenerational Wellness



Intergenerational
Wellness
同心・共融滙 (Well-Connected Community)

4 設計原理圖

垂直生態與運動完美融合

同心・共融滙 (Well-Connected Community)



「同心・共融滙」將牆面轉化為兼具攀石競技與垂直植栽的綠色地標。頂層設有太陽能光伏板與水耕研究室，展現永續社區的無限可能性。



設計亮點：攀石線路交織綠意植栽，實現跨世代共構共享。



5 核心 AI 渲染圖 (展現靈魂思想)

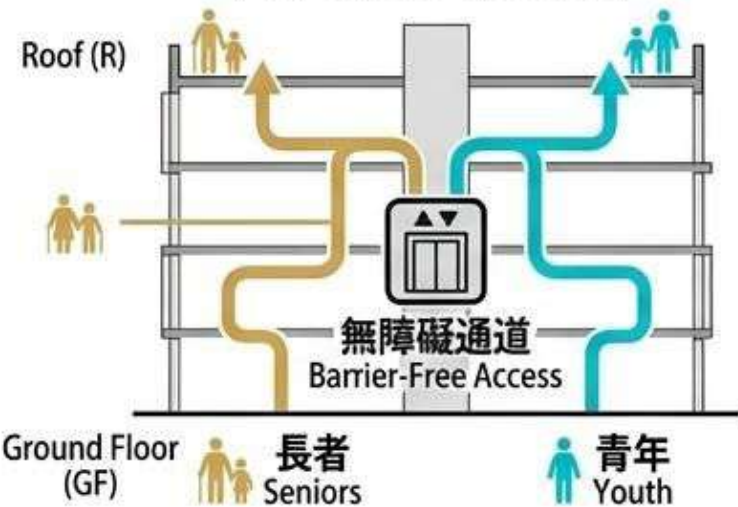


Barrier-Free Lift & Energy Link
無障礙升降機與能量鏈結

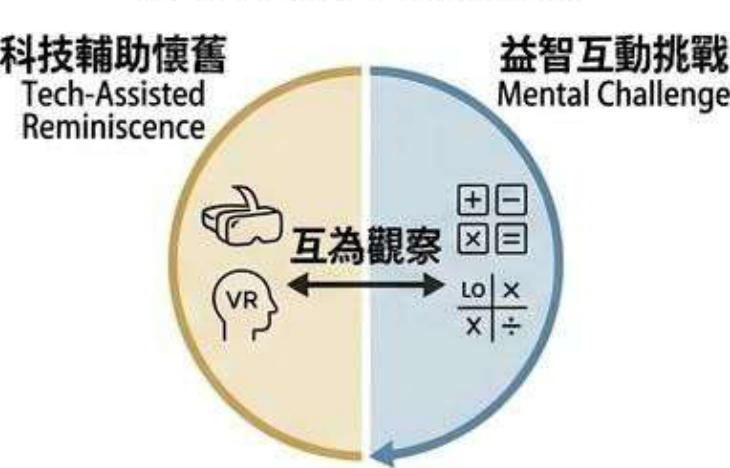


Horticultural Therapy Bed Joint
園藝治療床節點(原木材料)

Intergenerational Flow & Barrier-Free Access (跨代流動與無障礙)



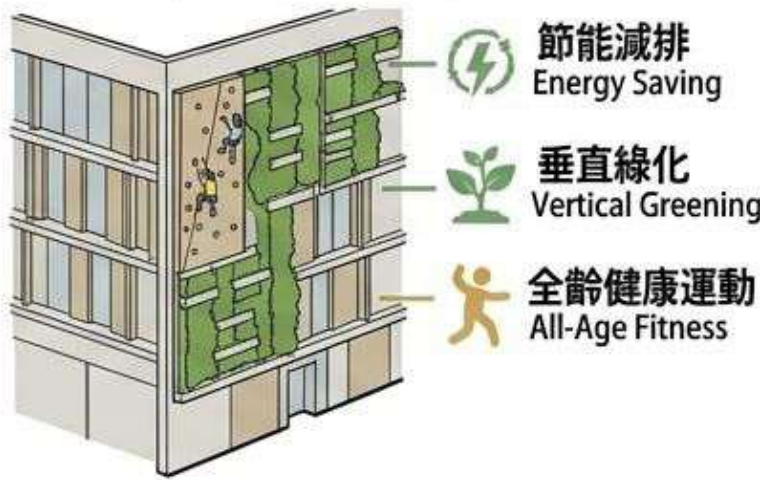
Cognitive Lab & Play-&-Learn Zone (認知探索與心智挑戰)



Active Facade & Vertical Garden
活力外牆與垂直花園

同心·共融匯 Well-Connected Community

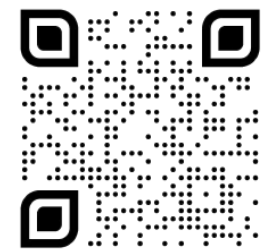
Active Wall Integration (活力外牆集成)



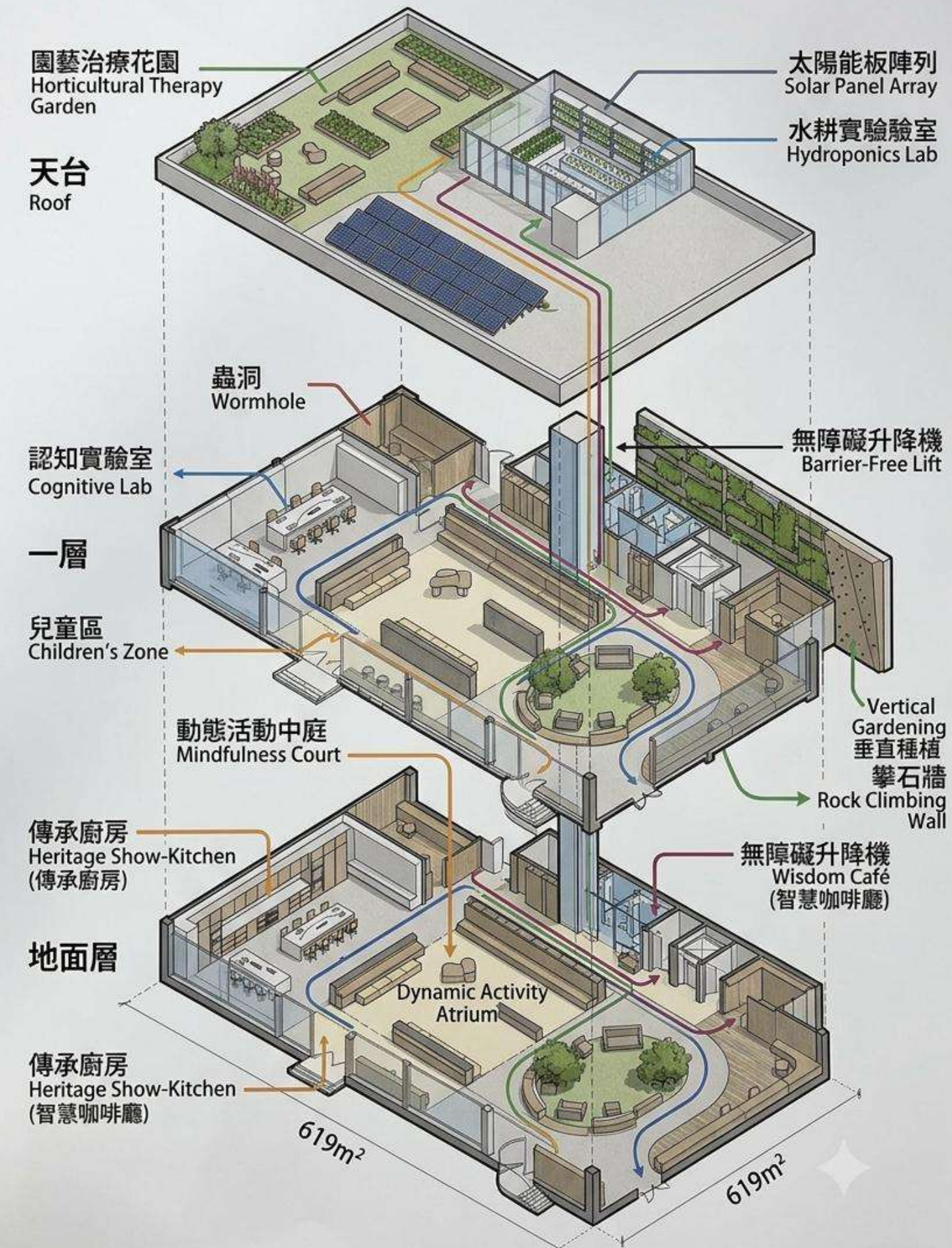
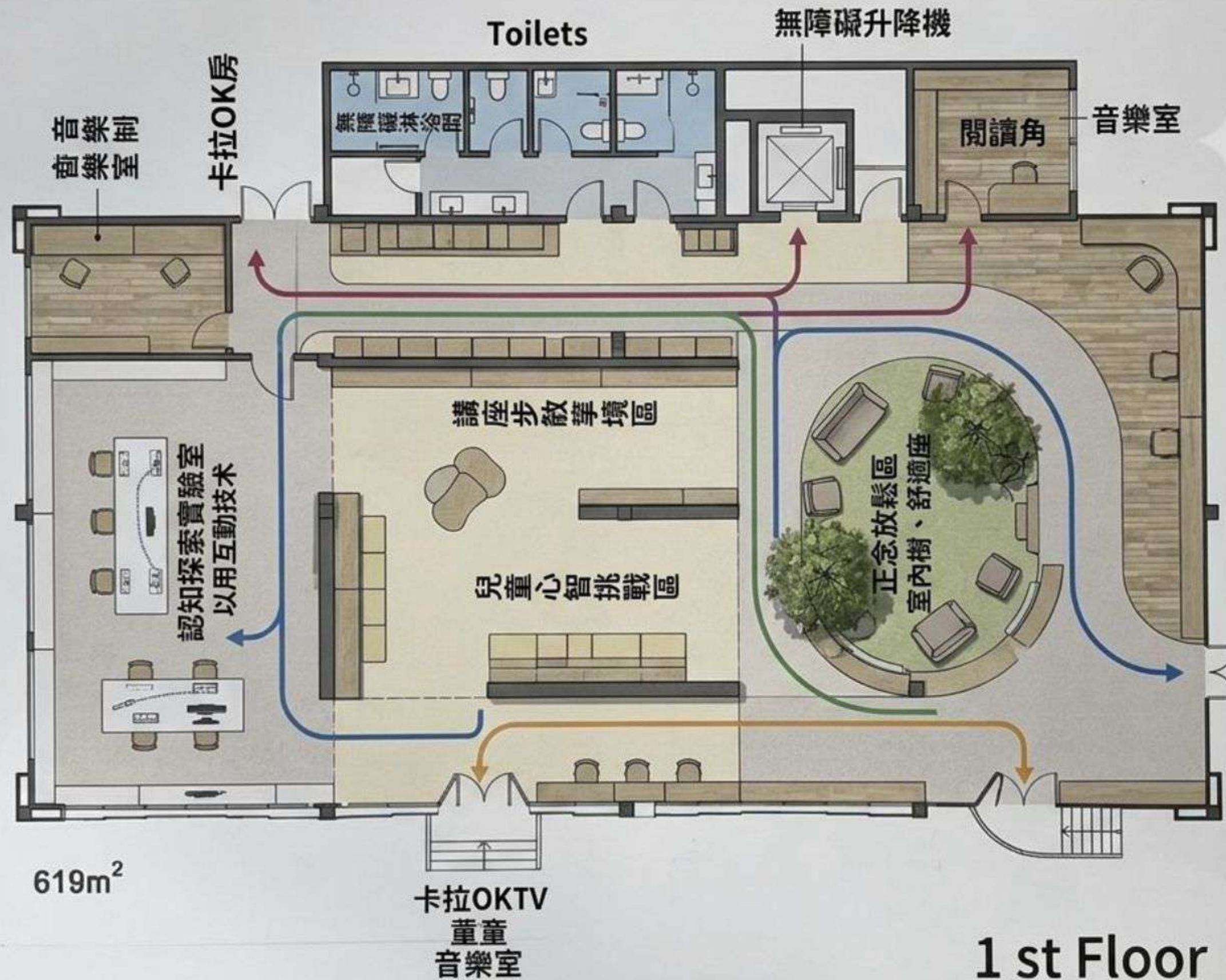
Hub for Holistic Wellness (全方位健康樞紐)

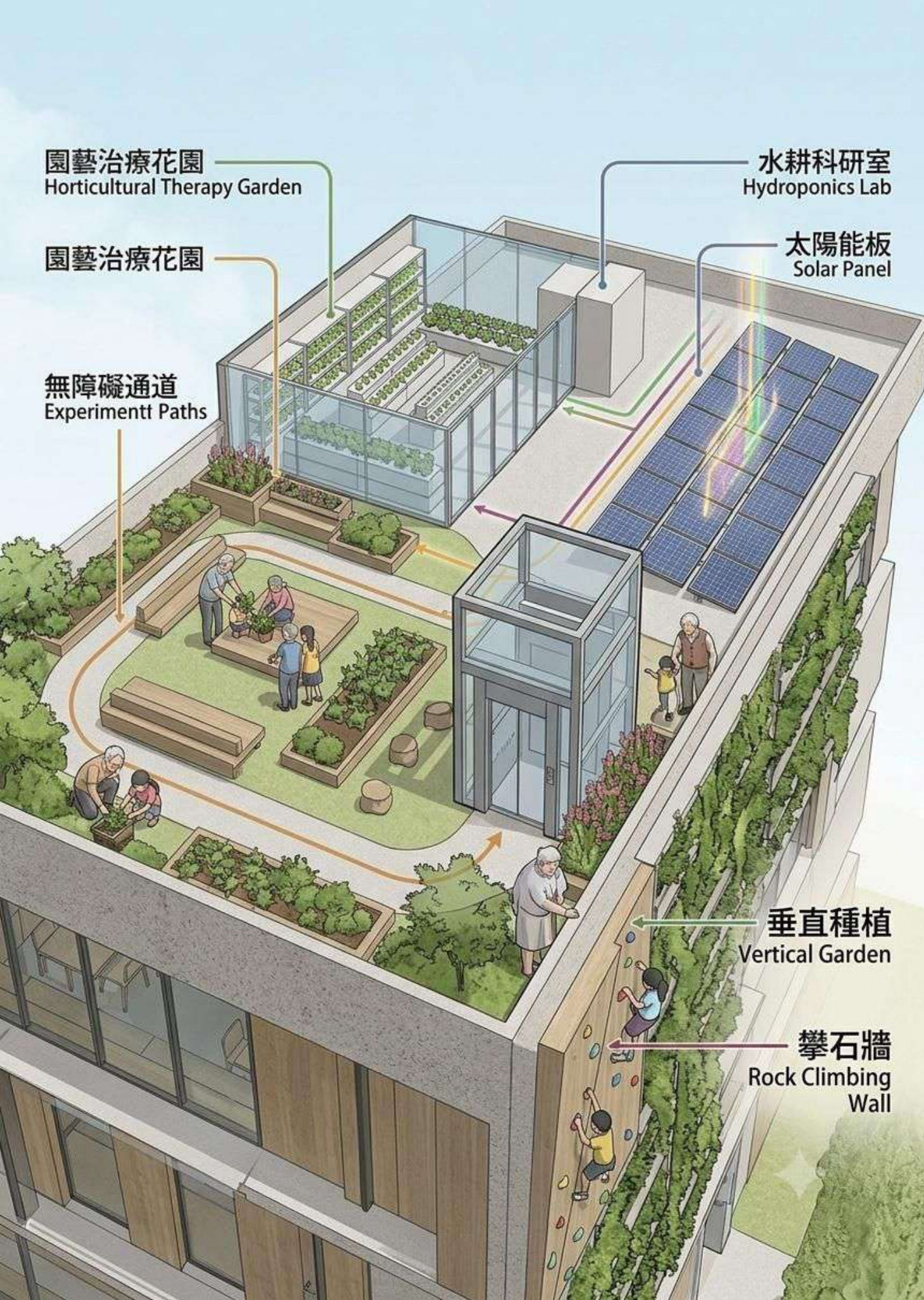


Solar Power & Hydroponics Detail
太陽能發電與水耕細節



6 佈局圖 Layout Plan





7. 特色

綠色與健康共融

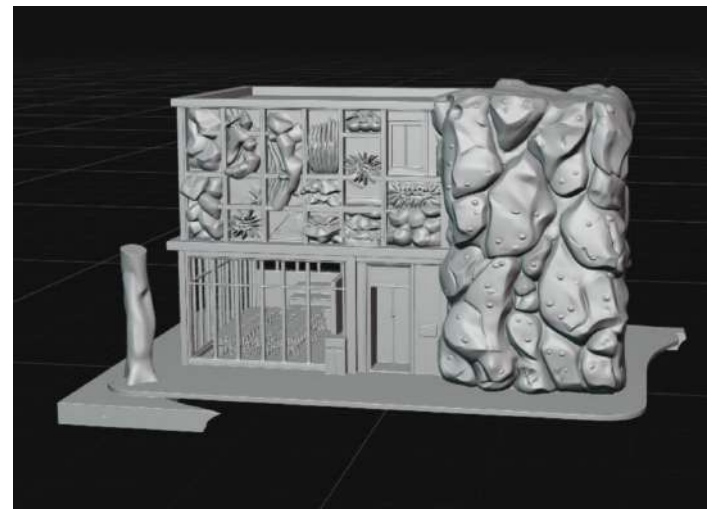
綠意融於運動：將攀石支點與模組化垂直植栽槽交錯排列,攀登者彷彿穿梭於山林岩壁之間。

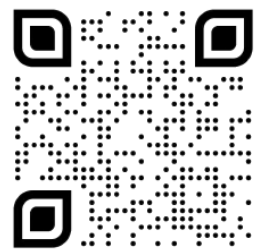
社區微氣候調節：垂直植物層能有效隔熱降溫,減少建築吸熱,提升週邊空氣品質。

多元難度設計：針對不同年齡層規劃多條攀爬線路,兼顧兒童體驗與青年挑戰。

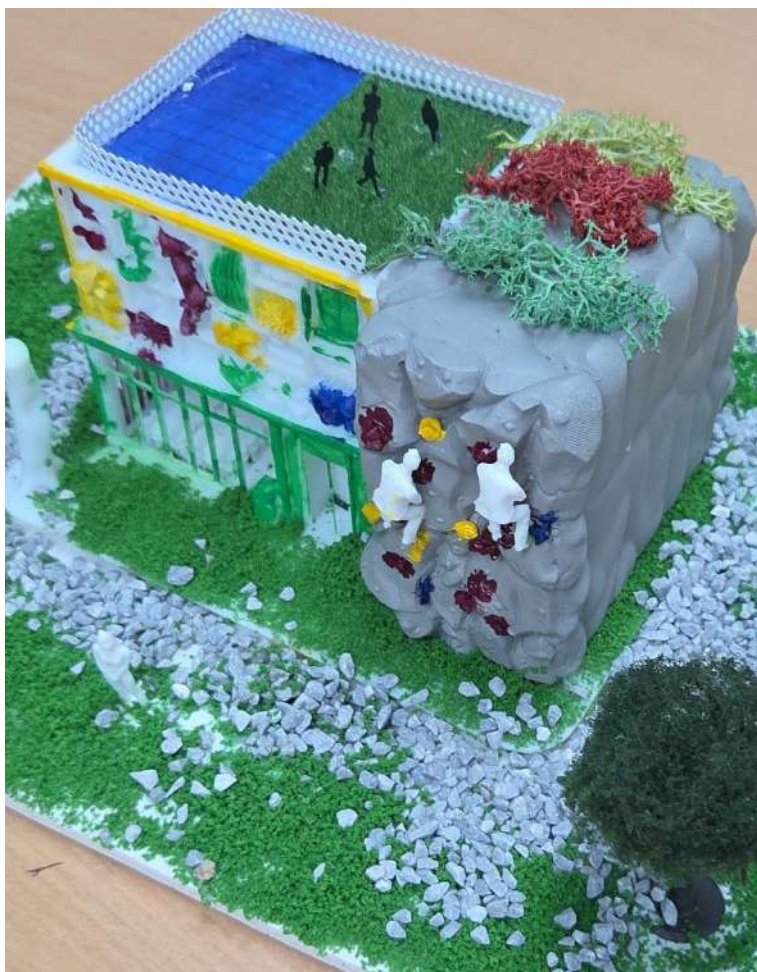
安全防護升級：採用專業防墜系統與軟墊,保障全天候運動安全。(圖：攀石牆與垂直種植細節圖)







實體模型





Five Senses Garden
(Sensory Garden)

Auditory Olfactory
Gustatory

Tactile

Visual

Hydroponic Greenhouse



8 團隊反思

1. 空間共融 vs 真實共融

- 核心本質:長幼同處一室不等於共融, 硬件僅為觸媒,核心在於建立關係。
- 歸屬感顧慮:需防止因空間共用而削弱青少年原有的歸屬感或朋輩空間。

2. 區內角色分工

- 服務覆蓋:沙田區內現有不同服務中心各自覆蓋特定年齡層。
- 資源運用:思考如何在有限社福資源下精準分工,避免服務功能重疊。

3. 持份者意見

- 乙明居民:改動前應聽取意見,主動邀請並賦予參與角色。
- 青年與居民:保障青年主體性並發掘長者價值,確保改造回應需求。

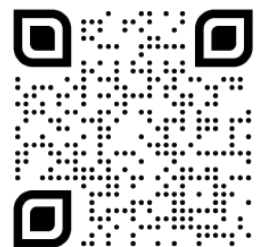
4. 機構轉型挑戰

- 專業跨越:現有經驗多集中於青年發展,跨代服務屬全新專業領域。
- 組織同步:機構 Mission Statement 與服務團隊需預備同步轉型。

5. 跨世代共融共享空間

社會價值(Social Impact):連結青少年運動熱情與長者園藝智慧,打破年齡隔閡。讓社區成員在運動與耕作中建立深刻情誼與歸屬感。

環保價值(Environmental Impact):提升建築空間利用率,促進都市綠化與生物多樣性。太陽能自給與雨水循環,建立低碳微型示範據點。



9 團隊感受 & 大合照

成長中愉快學習

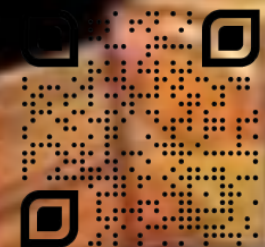
分工互成事
學習長知識

提供空間讓長者
及年輕人就特定
議題溝通，彼此
觀摩學習，互補
長短，共同建構
作品，達到長幼
共融！

一個人可以走得快
一班人先會走得遠。

體驗到控制AI嘅難度
學習到溝通方法
交流與吸收創意想法

感謝不同年齡層組員的包容與想像力。
更感謝專業導師的引導下，
我才發現『空間的靈魂在於人』





AI-For-Good 人工智慧設計夏令營

Artificial Intelligence & Social Design Workshop | Summer Cohort



Digital Common(s)
數碼共同體



Design Scientist 2026 Incubation Program
The 3rd Annual Program of The Citizen Architect Initiative

