

優質教育基金申請書- 創意藝術及文化教育

計劃名稱：創意藝術與科技·傳·播·計劃	計劃編號：2010/0522（修訂版）
---------------------	---------------------

計劃進行時期：2012年3月1日至2013年8月31日 機構名稱：嗇色園主辦可道中學（元朗洪水橋洪順路11號- 學校編號：190799）

丙部：計劃詳情

(一) 計劃目的：

近年政府正積極推動創意工業，本校過往數年間亦嘗試於高中視藝科加入不少創意元素，如影像藝術、時裝設計…等。過往四年本校高中畢業生每年均有學生考入本地著名設計學府理工大學修讀設計課程；而且，本校學生亦於多個著名設計比賽如貿發局舉辦的眼鏡設計比賽、嬰兒服裝設計及鐘錶設計比賽中贏取佳績，可見本校在推行創意藝術上有一定成績。

為配合學校政策中追求學術獨特成就及培養藝術氣質修養，本校期望透過向優質教育基金及辦學團體申請資助，為學生提供更廣闊空間去接觸藝術及創意工業的機會。本計劃更期望安排學生學習以先進科技器材協助創作，以提升學生作品質素及啟發學生潛能。同時計劃不單希望將創意藝術風氣於校內播種，亦期望能於區內傳播開去，讓更多的人得以受惠。

(二) 計劃目標：

1. 創意藝術播種項目：提升現有設備，建立學生藝術交流網站，並按步就班建立一個優良的創意藝術與科技設計中心
2. 創意藝術萌芽項目：安排連貫性的創意藝術教學計劃，讓學生經歷更多元化的創意藝術課程及活動
3. 創意藝術成長項目：善用學校現有的資訊科技器材，再配合新增設備及網上免費資源，提升學習效能及校園藝術氣氛
4. 創意藝術傳播項目：學生及學校獲益，回饋社區，將創意藝術風氣不單於校內播種，亦能於區內傳播開去

(三) 對象：

直接受惠人數約 900 人（本校學生）。間接受惠人數約 3000 人（區內居民及其他小學學生）

(四) 推行方案：

1. 創意藝術播種項目（QEF 資助項目）

- 1.1. 提升音樂室的設備，以配合學生學習以電腦作為音樂創作的媒介- 增添電腦組合、音樂鍵盤、軟件 Print music
- 1.2. 提升視藝室的設備，以配合學生學習以電腦作為藝術創作的媒介- 增添電腦組合、設計及創作相關器材
- 1.3. 建立一個屬於學生的藝術交流網站，讓學生將課堂的作成品或私人的創作上載於網站與他人分享及交流。
 - 網站亦可設計聯繫一些社交網站，讓學生作品可同時上載於那些網站內，提高學生作品之曝光率。
 - 網站可以獨立形式儲存於伺服器，亦可以設計成為 內其中一個新增功能。
 - 學生透過互相評價及參考老師留言，以提升學生的文字評賞能力。網站亦鼓勵學生將自己優異之作品製成物品，展示於人前，以提升自我形象及自信心。而網站設計將參考 www.deviantart.com。

- 網站建立後，向每位學生分發一個戶口，供他們發佈作品。其他學生可留言或評分（例如以 1 至 5 星作評分），高分的學生可於首頁中顯示。而為提昇學生的文字評賞能力，網頁內將提供一些藝術評賞實例，供學生參考，例如分繪畫色彩美感、相片構圖美感…等。
 - 老師或藝術助教亦會加入的評語及評分，務求讓學生更了解自己作品的水平。
 - 老師亦會定期於網上發佈一些藝術或設計作品，以選擇題、短問答形式引導，讓高中學生可以循序漸進地學習如何進行藝術評賞。
 - 計劃完結後，網站仍會運作，並將整個網站設計，免費與其他學校分享。
- 1.4. 建立一個優良的創意藝術與科技設計中心（計劃將向辦學團體申請資助進行視藝室改建費用）
- 計劃推行第二年時，七年中學已完全過渡去六年中學模式，學校將有較充裕空間，以建立一間創意藝術與科技設計中心。中心作為視藝老師、助教之工作室同時，另一邊可作為學生之設計中心，內設有不同的設計器材。
 - 創意藝術與科技設計中心將以開放式設計，課室與走廊間將改以強化玻璃分隔，增加學生之互動與交流。設計中心內將添置蘋果電腦、大型噴墨打印機、電腦界紙機、繪圖枱、立體模型製作器材、電腦式衣車…等，以方便學生進行不同範疇的創作。牆身亦會裝上高身水松板，方便學生將意念或作品展示出來。
2. 創意藝術萌芽項目（QEF 資助項目）
- 2.1. 從初中開始，透過學習不同層次的藝術課程，從而建立一套循序漸進的學習模式，讓學生有序地接觸不同的藝術範疇，建立自己的個人興趣及專長；學生透過藝術的整合學習活動，連繫音樂及視覺藝術的知識。科任老師透過共同備課及定期會議，互相檢視教學效能。
- 2.2. 藝術範疇包括：
- 2.2.1. 視覺藝術- 繪畫藝術、立體設計、平面設計、時裝設計、室內設計、動畫藝術、…等
- 2.2.2. 音樂- 辨別速度、調性、情境、力度變化、音樂風格、探索不同樂器的音色、音樂創作等
- 2.3. 連貫性的藝術學習課程，每級均安排循序漸進的藝術學習單元，強化學生對藝術及創意的基礎認識。並由辦學團體聘請兩位教學助理協助製作教材並交由專業設計師人仕（不同界別的专业人士）提供意見。
- 2.4. 課程內容（部份教材樣本可參考附件）
- 2.4.1. 中一
- 2.4.1.1. 視藝單元一：色彩概論
- | 課節 | 教學內容 | 資源 |
|-------|---|---|
| 課節一 | 認識三原色、對比色及互補色、冷暖色等 | 自製教材 |
| 課節二 | 色彩觀感評賞活動：以簡單文字評述，介紹不同色彩的特質
評賞活動：梵高- 星夜、太陽花 | 自製教材、工作紙
參考資料 www.vangoghmuseum.nl |
| 課節三至六 | 製作創意色環：設計合適的形狀或圖形，表達不同顏色付予的觀感 | |
- 2.4.1.2. 視藝單元二：線條的觸覺

課節一	從日常生活中，收集不同的線條的效果	自製教材
課節二	線條觀感評賞活動：以簡單文字評述，介紹不同線條的特質 評賞活動：王無邪先生- 香江幻彩	自製教材、王無邪《東西問道》影片、工作紙
課節三至六	學習使用 painter 的功能，以不同觀感的線條建構一幅自定主題的風景畫作	隨 wacom 附送的軟件 Painter

2.4.1.3. 視藝單元三：平面空間處理- 中國傳統剪紙與科技融合創作

課節一	認識中國傳統圖案，包括對稱、重覆、旋轉..等；並學習中國剪紙藝術，包括中國剪紙的文化背景、象徵意義、品種與民族應用...等。	自製教材、工作紙 參考書籍：中國傳統圖案系列
課節二	學習將動物形態簡化，善用正負空間及「黃金比例」，有效處理平面空間比例，設計成有個人風格的圖案，並加入中國色彩的圖案，製作成新款十二生肖剪紙作品。	自製教材
課節三至五	將學生作品掃描成檔案，學生學習以數碼圖像軟件，修飾及複製，製成剪紙圖案。	電腦、電腦掃描器、photoshop
課節六至十	作品打印在紅紙上，學生將印刷品製成剪紙作品。優異的學生創作，將運用雷射切割機將亞加力膠片切割成剪紙效果，用作粉飾課室，提升學生對學校的歸屬感。	電腦、雷射打印機、雷射切割機（本校設計與科技科器材）

2.4.1.4. 視藝單元四：視覺上的互動- 樂器互動版面設計（視藝與音樂協作課程）

課節一	視藝科：認識及欣賞一些網上樂器互動學習資源。 音樂科：認識及辨別西洋樂器和中國樂器的類別、演奏法及音色。 www.lcsd.gov.hk/CE/CulturalService/MusicOffice/MusicTool/	自製教材、網上資源、教科書、樂器 DVD，參考資料： http://resources.edb.gov.hk/percuss/
課節二至三	視藝科：學習將樂器形態簡化，設計做成平面圖案。 音樂科：介紹打譜軟件 PrintMusic 的功能及使用方法，讓學生明白到在 21 世紀，音樂工作者不會用電腦打樂譜就等於不會用電腦打文字。	自製教材、工作紙、軟件 GarageBand，圖片搜尋： Musical Instruments Vectors
課節四至十	視藝科：將樂器圖案，用軟件 Flash 製作 button。加入文字介紹及互動效果，並運用本年所學的色彩配搭概念、線條觀感、空間處理等，產生鮮明、突出及富美感的互動畫面。 音樂科：學生可從 PrintMusic 軟件內選取所繪畫樂器的聲音，然後輸入自己創作的旋律，儲存為 MIDI 檔案，再用軟件把 MIDI 檔轉換為聲音檔，在 Flash 輸入此檔案。	電腦、軟件 Flash、隨電腦附送軟件 GarageBand

2.4.2. 中二

2.4.2.1. 視藝單元一：色彩概論進階／音樂單元一：音樂元素

課節一	色彩情感／音樂氣氛	自製教材
課節二	視藝科：學習色彩明暗度、純度與視覺關係，情感傳達與色彩關係 評賞活動：畢家索-格爾尼卡 http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/painter-wt/picasso/picasso.htm	自製教材、工作紙 參考資料：

	音樂科：描述浪漫樂期標題音樂的特色；從樂曲分析瞭解如何運用音樂元素營造氣氛，以配合故事情節。聆聽選材 - <ul style="list-style-type: none"> 葛利格〈皮爾金第一組曲〉 http://www.mindspeak.com/schrum/peergyny.html 克特比〈波斯市場〉 http://www.naxos.com/composerinfo/bio24550.htm 	http://www.picasso.fr/us/picasso_page_biography.php
課節三至五	製作明暗度表：設計合適的形狀或圖形，表達不同明暗色彩付予的觀感	
2.4.2.2. 視藝單元二：形體與色彩		
課節一	色彩與空間運用，包括色調、色彩飽和度等如何影響視覺空間	自製教材、工作紙
課節二	色彩觀感評賞活動：杜斯柏格 Theo Van Doesburg 《牌友》 The Cardplayers 及 Contra-Composition with dissonances XVI http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/th10_140/th10_140_03.htm	
課節三至五	以一些幾何形狀作為創作元素，以重覆、重疊等手法建構畫面，再配合不同多的色彩，組成富有視覺動感的畫作。	
2.4.2.3. 視藝單元三：線條美感與動畫藝術（視藝與音樂協作課程）		
課節一	線條與音樂感覺 評賞活動：康丁斯基 Wassily Wasilyevich Kandinsky - composition IV & composition VIII http://www.wassilykandinsky.net , http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/th10_140/th10_140_03.htm	自製教材、工作紙
課節二至三	課堂上播放音樂，例：Phantom of opera，讓學生以不同的線條演繹其感覺 認識動畫歷史及不同國家風格的動、漫作品，學習動畫基礎理論	工作紙、自製教材
課節四至十	視藝科：以線條與音樂為題，運用 Flash 軟件，製作一套約 30 秒的動畫片段 音樂科：分析及描述 20 世紀音樂作品的音高、旋律動向、力度和節奏與線條變化的關係。聆聽選材 - <ul style="list-style-type: none"> 貝里奧〈繼敘經 III〉 http://www.classical.net/music/recs/reviews/n/nxs57661b.html 貝貝里安〈漫畫曲〉 http://www.meirion-bowen.com/mbartberb.htm 	軟件 Flash
2.4.2.4. 視藝單元四：環保時裝花生 show（視藝與音樂協作課程）		
課節一	欣賞電視節目“天橋驕子”，引發學生對時裝設計的興趣	網上影片
課節二至三	學習時裝設計美學，繪畫時裝模特兒及不同款式服裝的技巧 參考網址： http://tds.ic.polyu.edu.hk/ds/db/05_fd2/index.htm	網上資源、自製教材
課節四至五	認識環保及可循環再用物料，並以環保概念，以小組形式擬定作品主題、設計服飾。 學生學習使用電腦軟件作輔助，設計服飾圖案，以配合其創作主題。 亦可將自製圖案以 printer 列印在熨畫上，再熨在布上。	電腦、軟件 photoshop

課節六至十二	視藝科：學生因應設計主題，並自行收集材料，於模特兒公仔上，進行創作。 學生學習以 Keynote 製作 fashion show 當日之背景投影片。並使用軟件內的視覺效果及色調，製作出配合他們時裝設計感覺的投影片。 音樂科：學生學習以數碼音樂創作軟件 GarageBand 創作 Fashion show 之配樂： 方法 1. 學生可從超過 100 的軟件模擬樂器中選取樂器在音軌上自行演奏並錄音。 方法 2. 學生運用軟件內的音樂片段在音軌上自行編排、剪接及調整音軌的音量。	模特兒公仔、針線、布樣板、電腦、軟件 keynote, Garage Band、音樂鍵盤
試後活動- 展示成果	學生參與環保時裝花生 show，讓學生展示其創作成果。 邀請就修讀時裝設計之校友或專業時裝設計師，作為活動的評判。	Fashion show 舞台、舞台燈光、效果器材

2.4.3. 中三

2.4.3.1. 視藝單元一：線條的建構

課節一	線條的觸覺：從日常生活點滴，發掘線條的特質	網上影片
課節二至三	學習基礎線條繪畫方法，包括輕重、明暗、筆觸、筆勢…等的線條繪畫練習	自製教材
課節四至五	以立體軟件，模擬幾何立體的透視效果，讓學生學習以適當的線條，建構立體空間 評賞活動：艾薛爾 M.C. Escher - Relativity http://www.mcescher.com	電腦、軟件 photoshop、工作紙
課節六至十	一點透視、兩點透視及三點透視繪畫法練習	

2.4.3.2. 視藝單元二：環保家居設計展才華

學校週會	邀請環保團體，如綠色力量，到校進行以環保為主題的講座，提升學生環保意識。 帶領學生參觀有關綠色生活的展覽，例如中電的「綠適天地」展館，讓學生多了解如何將綠色生活融入家居。	參考網址： https://www.clponline.com.hk/myHome/EcoLivingIdeas
課節一	欣賞電視節目如綠宜居、家居環保新勢力…等，引發學生對家居設計的興趣。 評賞活動：梁志天及森田恭通- 大快活、貝聿銘- 蘇州博物館…等	網上影片、工作紙
課節二至三	學習家居設計之美感元素，如色彩、材質、空間處理…等 運用不同環保設計概念，如使用太陽能、回收物資作為設計材料等，設計家居。	自製教材，參考網址： http://www.interiorbeaute.com
課節四至五	學習免費繪圖軟件，繪畫家居設計平面圖，並運用軟件功能，繪製模擬立體繪圖	免費軟件 SweetHome 3D 或 網上軟件 autodesk Homestyle
課節六至十七	使用數碼圖像軟件，運用複製、拼貼等功能製作圖像，列印出來作為牆紙或家具之質感。 學生亦可使用紙板、卡紙等材料，製作其比例模型。	軟件 photoshop、雷射打印機、雷射切割機、電腦界紙機
課節十八至二	學習設定簡單的燈光，拍攝其模型作品，模擬寫實環境拍攝作品。	影樓燈、數碼相機、腳架、

十二	學生於“藍幕”前拍攝個人全身照片，並於 photoshop 以合成技術放於模型作品照內。	軟件 photoshop
試後活動- 展示成果	學生於學校禮堂擺放作品，中三同學互相選出最受歡迎作品，而老師亦選出最佳作品。獲獎學生分享獲獎感受，並即時進行頒獎。	

- 2.5. 高中課程，以較全面化的模式，學習不同的藝術創作範疇。中四至中五上學期以體驗形式學習。中五下學期開始，同學會因個人興趣，選定兩個主題，作更深入的探究，以應付新高中視藝科校本評核的要求。

2.5.1. 主題一：空間設計（可道中學現設有一個攝影工作室，可提供專業燈光器材給學生進行實習。）

課節一至三十 (以每節 55 分鐘計)	重溫一點、兩點及三點透視繪畫法。	自製教材
	學習以腦震盪及思路圖形式，展示創作意念。	自製教材
	從網上搜集最新之建築設計或室內設計作品，學習以空間設計的評賞語言，如設計原意、空間安排、內外感覺、照明安排…等，去評賞該項設計。 認識著名建築師或室內設計師如 Norman Foster, Le Corbusier, 貝聿銘或梁志天的作品。	網上資訊及自製教材 教材將交由專業建築及室內設計師提供意見
	以小人國看世界形式，用相機捕足生活上的空間設計原元素，透過相片及繪畫方法，展示其意念。並以探索空間設計為題，自行於一個盒子內創作自己的世界。	
	學習運用透視繪圖形式，創作作品。學習使用網上免費繪圖軟件，預覽其作品。	免費軟件 google sketchup
	學生使用紙板、卡通紙、膠片…等材料，製作模型。學生學習使用 illustrator 軟件，繪畫圖案。檔案經電腦轉換後，可使用雷射切割機，切割紙板或膠片。	軟件 illustrator、雷射切割機
	學生學習基礎攝影技巧，例如快門、對焦、正確捕光…等。 並學習使用不同的燈光處理手法，演繹其作品賦予的感覺。	數碼單鏡反光相機、不同類型射燈
	學習使用繪畫、插圖、相片、電腦拼合…等手法，製作展示板，展示其作品	軟件 photoshop

2.5.2. 主題二：時裝設計

課節一至九	學習“什麼是時裝”、人物速寫、時裝模特兒繪畫技巧	http://tds.ic.polyu.edu.hk/ds/
18-20 小時工作坊	邀請理大服裝及紡織系學生及專業時裝設計師到校與學生進行時裝設計工作坊。	由理大提供教材
5- 6 課，每課 2 小時	邀請專業時裝設計師到校與學生進行個別指導，協助學生進行創作及完成作品。	由時裝設計師提供教材
課節十至三十	定立主題、製作 mood board 以展示主題意念。	
	了解時裝潮流 (www.style.com , www.fashiontrendsetter.com , etc) 學習繪畫時裝設計圖、布料剪裁，自行製作服裝。 學生可使用大型噴墨打印機，於布上印製圖案。	模特兒公仔、衣車、雷射打印機、雷射切割機、數碼單鏡反光相機、影樓射燈及閃燈

	學生於影樓或戶外拍攝硬照或 styling photo。	
--	------------------------------	--

2.5.3. 主題三：影像互動- 攝影

課節一至三十	學習攝影構圖、美感、元素。運用攝影作為媒介，分別捕捉以下十個元素的照片： 統一、對比、主體、類同、重覆、平衡、漸變、和諧、節奏、拍子	自製教材
	學習不同的有趣的攝影技巧，如浮遊、light painting…等	網上資訊及自製教材
	學習不同的專業攝影技巧，如多重捕光、影樓攝影、曝光變焦、magic hour…等	自製教材、影樓攝影器材
	認識著名攝影師如 陳復禮、簡慶福，Senol Zorlu, Kalle Gustafsson… 等作品	網上資訊
	學生擬定主題，以攝影作為創作媒介演繹其作品。	

2.5.4. 主題四：視像傳意

課節一至三十	視像傳意基礎概念、視覺感覺、視像組合原理、格式定率、色調、色彩…等	網上資訊及自製教材
	標誌、商標，圖表、指示圖、地圖…等設計原理，字體學、排版、構圖技巧	自製教材,photoshop 或 Indesign
	認識著名本地及國際設計師如靳埭強、劉小康、Wally Olins、Paul Rand 的作品	網上資訊
	廣告設計、推廣策略、聲音設計…等	自製教材
	學生以實際體驗形式，嘗試從市場上尋找一些商業品牌，或以協作形式與洪水橋商鋪聯絡，設計推廣物品、宣傳方法及推廣策略，推廣該公司形象。	

2.5.5. 主題五：動漫藝術

課節一至三十	學習動畫歷史、十二個動畫的原理及了解中、西、日、港漫畫發展及分別 www.animazing.com/gallery/pages/history.html www.video-fx-universe.com	網上資訊及自製教材
	學習漫畫人物繪畫技巧，了解故事創作的起承轉合，學習以故事版、animatics 講故事	網上資訊及自製教材
	學習不同動畫製作模式如 2D,3D 動畫製作。學習漫畫分鏡、分格…等技巧	自製教材
	學生擬定主題，以合適的動畫或漫畫形式演繹	

2.5.6. 主題六：繪畫藝術

課節一至三十	認識現代主義藝術，其中包括：立體主義(Cubism)的形式特色、未來主義(Futurism)的思想觀念、達達主義(DA DA)的版面編排及超現實主義(Surrealism)對於繪畫的影響等	網上資訊及自製教材
	認識及嘗試不同繪畫媒介（乾粉彩、塑膠彩、水墨、雲彩液…等）、技巧(dribble, splatter,frottage, etc)、質材（畫布、插圖版、宣紙…等）	自製教材 不同繪畫物料
	以“變”為題，展示不同繪畫媒介的視覺特色	自製教材
	認識一些不同創作風格的畫家，擴闊學生創作空間，例如：王無邪、蔡國強、Jackson	網上資訊及自製教材

	Pollock、Chuck Close…等	
	學生自行設定一個繪畫主題，配合合適的繪畫媒介，創作一幅繪畫作品。	

2.5.7. 主題七：立體設計

課節一至三十	認識立體設計的美學、現代主義的形態跟隨功能、人體功學…等。認識著名的雕塑家如 Henry Moore、朱銘及著名產品設計師 Philip Starck 及 Dieeter Ram…等之作品。	自製教材
	從網上、日常生活中，搜集優秀的立體設計作品，運用所學的立體設計的美學，評鑑該件作品。參考：Elements of Design: Rowena Reed Kostellow and the Structure of Visual Relationships	
	學習立體展示技巧，如乾粉彩配合麥克筆，自行創作一些富美感的幾何立體組合，去體會立體設計的創作原理。	自製教材
	學生可因應個人興趣，選擇設計一套三件的立體設計作品。題材可以是桌上用具、兒童玩具、燈飾、鐘錶、眼鏡，甚至是一些立體雕塑題材…等。	自製教材
	學習繪畫及展示立體的方法，包括 front-side-top view、orthographic projection. Marker rendering 等。亦可使用簡單立體繪圖軟件，協助其了解立體設計的造形。	自製教材，免費軟件 google sketchup 或 blender
	學生可運用電腦繪圖（photoshop 或 illustrator）繪畫其作品，並使用雷射切割機、真空吸塑機等、或人手製作其立體作品樣板。	軟件 photoshop 及 illustrator

2.6. 可道校園藝術大使及藝術班計劃

2.6.1. 可道校園藝術大使計劃

- 可道校園藝術大使計劃於中一至中三級推行。校方將於初中學生物色對藝術、音樂或創作有興趣的同學，參與每星期一次的重點培育及創意工作坊活動。負責導師為已升讀大學之畢業生或入選由藝術發展局舉行的校園藝術大使計劃的同學協助。
- 課程內容由舊生與老師共同設計，期望能將舊生在大學所學的最新學習模式及理論等，帶給師弟、師妹。

2.6.2. 中二及中三藝術班計劃

- 可道校園藝術大使將可被提拔成為由 2011 年度開始舉辦的藝術班學生。計劃將於 2010-2011 學期結束前家長日中，重點向學生及家長宣傳，並於 2011-2012 開始推行。
- 在暑假前，中一升中二學生可按個人藝術專長，申請編配入藝術班。藝術班將為同學提供較多藝術相關的課程。
- 藝術班主要由專長於音樂或視藝的學生組成，額外的藝術課程將由經驗豐富的視藝及音樂老師任教。
- 藝術班會享有多一至兩節音樂或藝術的課節，並須於放學後或星期六早上參與音樂或藝術相關的增潤課堂或活動。

- 學校將為藝術班同學提供較專門及深入的教學內容及訓練，務求令這群學生在這方面有更佳的發展，例如：視藝課將有人物速寫、專業攝影、設計理念及報考全國美術考級試…等；音樂課將有樂器訓練，並安排學生考級別試…等。
 - 為使藝術班學生有更多實踐所學的機會，同學將被積極安排參與公開比賽、展覽、工作坊或交流活動。
3. 創意藝術成長項目（辦學團體嗇色園將支付計劃內的工作人員、藝團及導師薪金）
- 3.1. 聘請教學助理協助推行以下活動：
- 3.1.1. 定期協助學生參與美化課室，提升學生對學校的歸屬感。
 - 3.1.2. 定期將學生之作品製作大型噴畫，掛於球場圍欄上，提升校園藝術氣氛。
 - 3.1.3. 協助管理「藝網」及定期製作「藝訊」電子或印刷版本，派發給本校初中同學及寄給區內小學，向學生推廣創意藝術。
 - 3.1.4. 於學校樓梯間展版，定期展示學生之優異作品。
 - 3.1.5. 將初中學生課堂的優異作品，展示於各課室中，提升學生對學校的歸屬感。
 - 3.1.6. 展示已入讀大學的校友作品及加上名牌，鼓勵學生努力求學。
 - 3.1.7. 定期拍攝學生藝術創作的情況，或播放有關創意的節目，透過校園電視台或 facebook 群組與同學分享。
- 3.2. 大學生活分享會
- 邀請於大學修讀設計與藝術課程的校友，回校分享升讀大學後的一些生活點滴。用意在於鼓勵學生努力讀書，並以考入大學為目標。
- 3.3. 與藝術團體合辦課程；聘請藝術家及音樂家定期到校及邀請專業設計師對本校教學課程提供專業意見。
- 例如與「理大服裝及紡織系」合辦時裝設計課程；或邀請專業建築師對本校教學課程提供意見。
- 3.4. 營造校內音樂文化及表演風氣
- 中三音樂科加入流行音樂元素。
 - 在中四至中六級的藝術發展課中（其他學習經歷課程），加入流行音樂，增加學生在此方面的認識。
 - 在校內營造合適環境，建立 band 房及表演舞台（嗇色園資助），以推廣流行音樂文化，讓那些在流行音樂方面有興趣及潛質的學生可得到持續發展的機會，學生既可以在輕鬆愉快的心情下練習，同時亦欣賞其他同學的表演。
 - 除在藝術發展課堂上教授學生電結他及打鼓外，亦將會邀請音樂人或校友在校內進行講座及表演，讓學生及同區學校師生認識流行樂的發展及懂得如何欣賞。
 - 於高年級組成數支「可道流行樂隊」，並聘請導師於放學後提供專業訓練及指導。「可道流行樂隊」可以透過學校提供的平台作定時表演及比賽，加強自信心及對校園生活的投入。
4. 創意藝術傳播項目（QEF 資助項目）
- 4.1. 小學創意藝術推廣活動

4.1.1. 由本校視藝學生負責、教學助理協助，向本區小學生推廣創意藝術活動。

4.1.2. 每年舉辦三至四次教學活動，每次活動時間由二至四小時

4.1.3. 以「創意藝術工作坊」為題，內容包括：創意動畫製作、創意時裝設計、創意立體設計及創意攝影…等

4.1.4. 導師將由修讀視藝之高中學生擔任，讓他們所學的知識，回饋社會。

4.2. 洪水橋社區創意藝術推廣計劃

4.2.1. 與區議員合辦，於洪水橋露天小廣場或行人隧道，合辦洪水橋藝術展示計劃，將洪水橋建構成一個富藝術氣氛的社區。

4.2.2. 每年舉行一次洪水橋藝術嘉年華。活動包括學生藝術品展覽，藝術創作活動如集體塗鴉、創意攝影、藝術同樂活動、學生人物速寫、「可道流行樂隊」、銀樂隊表演…等。讓本校學生在校園所學的，與街坊同樂。

(五) 計劃流程

月/年份	12	1/12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1/13	2	3	4	5	6	7	8	
前期準備及基礎建設																						
建立網站																						
網站運作																						
定期會議																						
教學課程																						
可道校園藝術大使																						
藝術班																						
社區及小學推廣活動																						

(六) 產品：

1. 配合現代科技發展的視覺藝術室及音樂室
2. 網上藝術交流平台
3. 創意藝術教育計劃
4. 富藝術色彩的校園
5. 富藝術氣氛的社區

(七) 成果：

1. 優化現有設施與學習環境，令每一位同學都有更佳機會接觸及發展創意藝術。
2. 成功建立藝網，提供學生與老師藝術評賞交流的平台。
3. 能提升學生學習藝術創作的興趣及表現自我才華的興趣。

4. 於藝術班培育有藝術天份的學生，配合學校在高中視藝及音樂科的優勢，從而提升學生視藝及音樂方面的學術水平，營造校園藝術氣氛。
5. 協助營造洪水橋建成為一個富藝術氣氛的社區。

(八) 評鑑：

項目	策略/工作	預期好處	推行時間	成功準則	評估方法	受惠人數
1.1 1.2	提升設備 ◆更新器材及佈置以鼓勵學生多使用科技作為創作媒介	提供理想學習環境及推動創意藝術學習氣氛	2012年1月至2013年6月	學生善用新設備於創作上	學生抽樣問卷調查	初中學生約500人
1.3	建立一個網上藝術交流平台 ◆建立學生作品網上交流平台，學生可上載作品與人分享。同學或老師留言鼓勵或評價。 ◆建立一個藝術評賞資訊網絡	◆推動校內藝術交流氣氛 ◆提供藝術教學資訊	2012年4月至2013年6月	◆學生平均每年上載不少於三個作品 ◆每學年瀏覽人次不少於10000人次 ◆有超過60%同學認同活動成效	◆網站數據統計 ◆學生抽樣問卷調查	全校學生約900人
2.1 2.2 2.3	初中級教學課程 ◆配合資訊科技教學模式 ◆加入藝術評賞元素 ◆作品上載校網，與同學分享 ◆配合環保概念，進行創作 ◆教授學生運用設計及音樂軟件，協助創作 ◆邀請校友到校進行講座，分享經驗，並作為活動評判	◆培養學生對創意藝術的興趣及氣質 ◆提高學生應用資訊科技能力 ◆培養學生創作樂曲的興趣 ◆展示自己的作品，有助提升學生自信，對學校生活之投入感及歸屬感	每學年9月至6月	◆有超過70%學生完成作品 ◆有超過60%同學認同教學活動有助提升學習興趣 ◆每位學生均於課堂上曾接觸資訊科技器材	◆統計表 ◆學生自評表 ◆學生抽樣問卷調查	初中級學生約500人
2.4	高中級教學課程 •教授學生認識不同設計概念，學習不同範疇的設計語言 •學習使用合適的資訊科技器材、協助創作	◆提升學生的藝術專業水平。 •懂善用科技器材協助創作。 •提升學生觀察力、聯想力、創意及創造力。除了得到多方面的發展外，還有增強決策、應變及獨立思考能力 •讓學生有更佳的履歷及經驗，有助未來升學	每學年9月至6月	◆有超過80%同學認同教學活動有助提升學習興趣 ◆中六級視藝同學有超過50%升讀藝術創作相關課程	◆學生抽樣問卷調查 ◆統計表	中四至中六級學生約80人

2.5	可道校園藝術大使及藝術班計劃	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 安排專責老師跟進 ◆ 重點培育有潛質的學生 ◆ 協助他們多參與公開比賽 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 更早提拔於視藝或音樂有天份的學生 ◆ 讓學生自我肯定，提升自我形象及自信 	2011年9月開始推行	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 參加者有超過 80%同學認同此安排 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 學生問卷調查 	中一中二約 40 人
3.1	營造校內藝術文化氣氛	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 從不同渠道展示學生作品 ◆ 多以師兄師姊經驗，感染學生力求上進 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 提升學生自信及歸屬感 ◆ 提升校內藝術文化氣氛 	每學年 10 月至 6 月期間	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 提升學生自信及歸屬感 ◆ 有超過 60%同學認同活動有助提升校內藝術文化氣氛 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 學生抽樣問卷調查 	全校學生約 900 人
3.2	營造校友回饋母校風氣	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 邀請已考進大學修讀設計與藝術課程的校友，回校與師弟、師妹分享大學之生活。 ◆ 幫考進大學的舊生拍攝專業畢業相，聯同他們的作品，於校內展示 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 鼓勵學生努力讀書，以考入大學為目標。 ◆ 營造學有所成的學生回饋學校氣氛，引導現有學生以可道為家，愛護學校。 	每學年 1 月至 6 月期間舉行兩至三次	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 有超過 80%參與活動之同學對活動有正面評價 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 學生問卷調查 	中四至中七級視藝學生約 70 人
3.3	與藝術團體合辦課程	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 邀請藝術團體合辦課程 ◆ 老師共同參與，達教學相長 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 提升學生創意及創造力。 ◆ 提高學生接觸及認識不同藝術媒介的機會 	每學年 11 月至 5 月	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 參與課程的學生有超過 80%同學認同教學活動有實質成效 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 學生抽樣問卷調查 	中四至中七級學生約 100 人
3.4	營造校內音樂文化及表演風氣	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 音樂科加入流行音樂元素 ◆ 於高年級組成數支「可道流行樂隊」，定時於學校提供的平台表演及參加比賽 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 在校內營造合適環境，以推廣音樂文化 ◆ 加強學生自信心及對校園生活的投入 	每學年 11 月至 6 月	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 有超過 60%同學認同活動有助提升校內藝術文化氣氛。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 學生抽樣問卷調查 	全校學生約 900 人
4.1	小學創意藝術推廣活動	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 定期舉辦免費工作坊給小五、小六學生。 ◆ 提供證書給完成活動之小學生。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 與區內小學建立一個創意藝術交流平台。 ◆ 將藝術與創作，帶入學生生活中，提升學生之個人素質 	每學年平均舉行兩次，視乎學生反應	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 有超過 80%參加工作坊的小學生對活動有正面評價 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 問卷調查 	參與工作坊的小學生約 200 人
4.2	洪水橋藝術推廣項目	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 聘請有設計、藝術或音樂才華的舊生作為導師。 ◆ 校園藝術大使將協助推行社區藝術活動。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 由充滿熱誠的師姐定期跟進學生的進度，能更有效培育學生的興趣及天份。 ◆ 參與活動的學生將可協助推 	每學年 1 月至 6 月	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 參與活動之同學對活動有正面評價。 ◆ 有超過 80%的街坊對活動有正面評價。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 學生問卷調查 ◆ 街坊隨機問卷調查 	區內每天使用場地及途經的居民約

	<ul style="list-style-type: none"> 將壁畫作品展示於洪水橋的露天廣場或行人隧道。 舉行社區藝術嘉年華，與民同樂。 	行可道 iTV、校園攝影、推動校園藝術、流行音樂隊等工作。 • 提升學生關注社區及將藝術創作的歡樂氣氛帶給市民				100 人次 嘉年華會 參與人數 約 300 人
--	---	--	--	--	--	-----------------------------------

(九) 預算：由 QEF 資助器材、工程及運作開支

項目	內容	支出	
1. 更新及增添設備 (設備)	學生電腦 +keyboard+mouse 學生電腦屏幕 LCD monitor 電腦琴鍵 Midi Controller Computer server system 電腦軟件 Print Music	~\$5000x20= \$100000(20) ~\$800x20= \$16000(20) ~\$1000x20= \$20000 ~\$20000 ~\$5000	\$161000
2. (工程)	重鋪網絡線、switch 及保安系統		\$30,000
3. 創意藝術推廣活動 (一般開支) 社區藝術活動 (一般開支) 消耗品 (一般開支)	活動運作費用，包括證書、紀念品、交通費...等 活動運作費用，包括材料費、派發給參與者的紀念品...等 炭粉、噴墨...等		\$40,000
4. 藝網 (服務)	編寫網頁、學校安裝		\$40,000
		總開支	\$271,000

為確保計劃能順利推行，辦學團體嗇色園將聘請兩位助教及相關導師或藝術團體協助整項計劃，支出如下。

項目	內容	支出
1. 就讀大專院校舊生回校分享	邀請校友作為活動講者或評判	
2. 可道校園藝術大使計劃	邀請舊生作為導師，教導初中學生	
3. 設計工作坊	與理大服裝及紡織係合辦時裝設計工作坊或邀請專業設計師指導形學生	
4. 音樂、樂器及流行音樂導師	協助推行學校銀樂隊、流行音樂隊及音樂活	
5. 邀請藝術家、音樂家、藝術團體、設計界專家	提供到校藝術服務或提供專業意見	
6. 藝術助教薪金	聘請兩位藝術教學助理協助推展活動	
	辦學團體承諾支付計劃內兩年開支	共\$800,000

資產運用計劃

類別	項目 / 說明	數量	總值	建議的調配計劃(註)
電腦硬件	電腦+keyboard+mouse	20	\$100000	供本校音樂科使用
	LCD monitor	20	\$16000	供本校音樂科使用
	Server System	1	\$20000	供本校視藝及音樂科使用
電腦軟件	Print Music	1	\$5000	供本校音樂科使用
樂器	電腦琴鍵 Midi Controller	20	\$20000	供本校音樂科使用

註： 供學校 / 團體 / 其他計劃使用(請提供在計劃結束後會接收被調配的資產的部門 / 中心的詳情，以及預計有關資產在活動中的使用情況)。

遞交報告時間表

本校承諾準時按以下日期遞交合規格的報告：

Project Management 計劃管理		Financial Management 財政管理	
Type of Report and covering period 報告類別及涵蓋時間	Report due day 報告到期日	Type of Report and covering period 報告類別及涵蓋時間	Report due day 報告到期日
Progress Report 計劃進度報告 1/3/2012 - 31/8/2012	30/9/2012	Interim Financial Report 中期財政報告 1/3/2012 - 28/2/2013	31/3/2013
Progress Report 計劃進度報告 1/9/2012 - 28/2/2013	31/3/2013	Final Financial Report 財政總結報告 1/3/2012 - 31/8/2013	30/11/2013
Final Report 計劃總結報告 1/3/2012 - 31/8/2013	30/11/2013		

(十) 參與人員

主要負責人	校長
計劃統籌	視藝科科主任
顧問老師	可道中學總務組組長
	資訊科技教育統籌主任
	可道中學課程發展組負責人
	學校自評組老師
參與老師	音樂科老師
	視藝科老師
	視藝科老師
	藝術經歷老師

計劃監督
基礎基建、編寫視藝教學課程、推行校園藝術大使、藝術班、設計藝訊內容、監察藝網、活動評估
工程顧問，提供工程投標、基建項目及安全指引建議
資訊科技顧問，提供資訊科技、器材、網站工程及系統工程建議
計劃推展顧問，協調及支援計劃的推行
計劃評估顧問，提供活動評估及跟進的建議
編寫音樂教學課程、編寫藝訊內容、監察藝網、推行藝術經歷- 音樂欣賞
推行洪水橋社區藝術推廣計劃、編寫藝訊內容、實踐視藝課程、推動電影欣賞藝術經歷
推行小學創意藝術推廣活動、審閱藝訊內容、實踐視藝課程、推行陶泥藝術經歷
推行藝術經歷- 流行鼓、帶領可道流行樂隊A、協助洪水橋社區藝術推廣計劃

	藝術經歷老師
	藝術經歷老師
教學助理	藝術助教-1
	藝術助教-2

	推行藝術經歷- 電結他、帶領可道流行樂隊 B、協助洪水橋社區藝術推廣計劃
	帶領可道流行樂隊 C、協助社區藝術推廣計劃
	可道 iTV、影片拍攝、剪接工作、製作宣傳品、記錄學生作品、安排展示學生作品
	可道藝訊、小學創意藝術推廣、藝術大使、社區藝術推廣、製作教材、問卷調查及統計