

## 計劃詳情

### (一) 對計劃的需要及申請人的能力

#### 背景

本校一向重視培養學生的創意思維，自 2004 年創校以來「藝術與時裝設計」一直是本校重點發展範疇之一。透過這一校本課程，我們不僅培養學生藝術設計的理論知識和繪畫技巧，更致力於通過藝術設計項目，不斷提升學生的多元技能和跨學科知識的共通能力。我們每年在學校禮堂舉辦時裝設計創作表演，旨在提供一個實實在在的藝術平臺，讓學生表現個性和展示才華。每年的時裝表演都吸引不少機構例如香港時裝設計協會、香港鞋袋設計協會、大學、教育局和康文署的專業人士到場支持，學生們的設計作品具有相當的水平。建校九年，「藝術與時裝設計」科目的發展已頗具規模。我們曾多次舉辦大型藝術活動和展覽，在學界頗有盛譽，例如在「[2005 年「油麻地的衣櫃」視覺藝術及時裝設計展覽](#)」；2006 年受康文署邀請和資助，在會展中心獨家承辦香港東亞運動會「璀璨的煙花」主題時裝表演，學生們的原創設計，為貿發局舉辦的「香港專利授權展」爭取到大量的商機。我校的藝術設計科學生和畢業生在各種比賽中成績斐然，亦屢獲殊榮（詳見本校網頁 [Home](#) ▶ 4 FLA ▶ Art & Fashion Design）。

#### 計劃的需要

我們的學生大部分來自中產家庭，她／他們的普遍特點是生活條件富裕，不少學生由家長駕車接送往返學校。在平時學與教的過程中，學生們表現出靈活的頭腦和良好的批判性思維能力，又不時想出一些創新的意念，但具體到設計細節和怎樣將創意實現，同學就以不會做和又不是真的要做出來等為理由而退縮，需要老師極大心力的引導，方能有所成就。學生們有天馬行空的創意，卻沒有具體實現的方案，加上老師不會越俎提供實現設計方案的客觀條件，令到大部分的設計只能停留在「紙上談兵」的階段，既打擊同學們的學習興趣亦降低了學習效能。視藝老師在業界工作的經驗有限，面對較多學生「眼高手低」的問題，難以充分照顧每一位學生的需要，而這些學生在缺乏專家指導和真實的設計環境下，亦難以夢想成真。

本計劃希望藉著優質教育基金，在學校人力和物力以外增加專家及實驗場地，將學生們的設計**推出校園**，為中學的藝術教育和香港的創意產業及青年出路作出示範，亦希望通過這個計劃，在建校時十周年之計，為我校師生打一支強心針，進一步促進「藝術與時裝設計」這一校本課程學與教的效能和提高學生的共通能力。

## 申請人的能力

本校視覺藝術科主任 [ ] 老師是藝術設計活動的統籌和創校老師，十分了解學校發展的策略，她亦曾在 2008 年獲得行政長官卓越教學獎並在 2012 年帶領本校獲得香港藝術發展藝術教育優異表現獎。 [ ] 老師是是次計劃的申請人，她的團隊包括有三位全職視覺藝術科老師及一位全職技術人員，她們豐富的經驗一定可以令是次計劃順利完成。「天馬不再行空」計劃的目的與學校的辦學理念一致，它是針對學校的現行狀況和學生的學習特性和發展來設計的，對促進藝術教育的學與教一定有很大的幫助。本校具有豐富的活動經驗和人力資源，絕對有能力推廣「天馬不再行空」藝術設計學習經歷計劃。

## (二) 目的及目標

### 計劃目的

通過「天馬不再行空」藝術設計學習經歷計劃，以加強「藝術與時裝設計」的學與教，和提升學生的多元技能和跨學科知識的共通能力為目的，旨在學校建立創意文化和拼搏精神。

### 計劃目標

(i) 通過創意項目與青年設計師及藝術家們或公司合作，將天馬行空的創意變成實實在在的創意產品。在過程中培養學生的創意和批判性思考能力，將藝術的學與教和現實社會的創意產業結合在一起。通過其他學習經歷來加強「藝術與時裝設計」的學與教，提高學生的學習興趣和藝術的製作能力，令學生明白藝術不僅僅是需要天馬行空的創意思維，亦需要拼搏精神。

(ii) 將創意項目的設計與校園生活和現實生活的設計活動聯繫起來。學生的創意將變成服務師生或大眾的產品。例如：將各類藝術作品在校園內呈列並在校外舉辦時裝發佈會展示設計作品，吸引師生和大眾對藝術的關注，加強他們對藝術的了解及對藝術欣賞及評鑑的能力，從而達致提升學生的多元技能和跨學科知識的共通能力的目的。

## (三) 推行方案及時間表和對象、預期受惠人數

計劃共 8 個設計項目並分為兩類：綜合設計類 3 個和時裝設計類 5 個，分別在上學期和下學期兩個階段進行。每個設計項目根據難易程度，設定了不同的節數，每節兩堂共 90 分鐘，每位項目導師都會將藝術欣賞及評鑑的相關內容融入課堂。項目主要採用「走訪」、「設計」、「實現」和「展示」四個教學策略來達到計劃的目的，「走訪」是每個設計項目的起點，要求學生在開始設計之前，首先到藝術家／設計師的工作室或公司進行參觀，了解設計的先決條件和要求；「設計」是每個設計項目的紙上階段，學生針對設計的先決條件和要求進行腦震盪、資料收集和繪製設計圖紙；「實現」是每個設計項目走出校園的製作階段，學生親自去布料市場選

購材料、在工作室與技術人員溝通討論設計的細節、材料和造價等問題，研究設計圖做成產品的可行性。學生需根據實際情況修改設計圖紙，並親手製作或參與製作的每一個步驟。「展示」是每個設計項目的終極階段，學生需為作品設定宣傳策略和途徑，推廣自己的作品。四個教學策略循序漸進為達致計劃目的提供了具體實現的方法。其中「走訪」和「設計」策略重點完成計劃的第一個目標；「實現」和「展示」重點完成計劃的第二個目標。

「藝術與時裝設計」是本校的校本課程，在課程設置和人力資源上都具有獨特性，可以完全配合推行是次計劃的方案和時間表。在初中，我們除了有每星期每班兩堂的正規視覺藝術課之外，每級還分別增設兩班藝術增潤班。增潤班為小班教學每班約 20 人，每星期額外增設兩堂。在高中，除了有 X1 視覺藝術為選修科外，我們還在放學後增設了 X3 視覺藝術的選修科。全校逢星期五下午的最後兩堂還設有「其他學習經歷」(LWL) 時間，為走出校園的活動提供了客觀條件。本校「藝術與時裝設計」的三位全職老師均有設計和視覺藝術教育這兩方面的學術資格，而且專科專教使老師們有充沛的時間。本科還配有一位全職資深技術人員，為師生在創作上提供準備物料和時裝製作及縫紉等方面的技術支持。這些獨特性為計劃提供了充足的人力(老師和學生)和時間，包括課堂時間和走出校園上課的時間。

是次計劃預期直接受惠人數為 260 人，間接受惠人數為人 1900 人。具體推行時間、方案、對象和預期受惠人數請參考下表。

項目編號	時間表	方案	對象	預期受惠人數	
				直接	間接
	上學期	以綜合設計為主，共三個設計項目。 每個設計項目根據不同級別學生的能力而設計，涉獵不同的媒介以拓展學生的視野和促進相互觀摩學習。	初中為主		
1.	12月－2月	創意媒介：萬花筒攝影 創意產品：節日賀卡（平面設計） 產品數量：12款，每款200張 課程概括：學生將親自製作「相機」，學習一種特別的攝影方法，拍攝出萬花筒景像的攝影作品。 課時節數：6節	初中一	40	900 全校師生
2.	12月－2月	創意媒介：插畫設計 創意產品：文具 產品數量：2套10款 課程概括：學生將學習線的各種表現方法，利用線條的粗幼、輕重和疏密等技法創作插圖作品，並將其融入到文具設計中。 課時節數：8節	初中二	40	900 全校師生

3.	12月－2月	<p>創意媒介：玻璃藝術</p> <p>創意產品：琉璃藝術製品</p> <p>產品數量：10款，每款1個</p> <p>課程概括：學生將了解琉璃藝術的基本知識，主要研習「鑄件」的技法，並將它運用到雕塑作品的創作中。</p> <p>課時節數：8節</p>	初中三	40	
	下學期	<p>以時裝設計和鞋袋設計為主，共五個設計項目。</p> <p>為配合學生的不同興趣和愛好，計劃合作的設計師或名牌的風格亦十分不同。</p>	高中為主		
4.	1月－3月	<p>創意媒介：手袋設計</p> <p>創意產品：手袋設計</p> <p>產品數量：10款手袋</p> <p>課程概括：學生將了解手袋設計的基本知識及行業現狀，主要研習不同風格的設計，並選用一種風格到手袋設計的創作中。</p> <p>課時節數：10節</p>	初中三 高中一	40	
5.	1月－3月	<p>創意媒介：鞋履設計</p> <p>創意產品：鞋履設計</p> <p>產品數量：10款女鞋/男鞋</p> <p>課程概括：學生將了解鞋履設計的基本知識及行業現狀，主要研習不同風格的設計，並選用一種風格到鞋履設計的創作中。</p> <p>課時節數：10節</p>	高中一 高中二	40	
6.	1月－5月	<p>創意媒介：時裝設計</p> <p>創意產品：時裝設計</p> <p>產品數量：3個系列，每系列6套時裝，共18套</p> <p>課程概括：學生將主要研習休閒風格的時裝設計及品牌經營，並完成18套休閒風格的時裝設計作品。</p> <p>課時節數：10節</p>	高中一 高中二	20	
7.	2月－5月	<p>創意媒介：時裝設計</p> <p>創意產品：時裝設計</p> <p>產品數量：3個系列，每系列6套時裝，共18套</p> <p>課程概括：學生將主要研習高級女裝的設計及品牌經營，並完成18套高級時裝設計作品。</p> <p>課時節數：10節</p>	高中一 高中二 高中三	20	
8.	4月－6月	<p>創意媒介：時裝設計</p> <p>創意產品：時裝設計</p> <p>產品數量：3個系列，每系列6套時裝，共18套</p>	高中一 高中二 高中三	20	

		課程概括：學生將主要研習高級針織女裝的設計及品牌經營，並完成 18 套高級時裝設計作品。 課時節數：10 節			
	試後活動時間	完成計劃成品的最後整理和出版			
9.	6 月-7 月	「天馬不再行空」專場時裝表演	全校師生	900	1000 觀眾
10.	8 月-9 月	計劃總結階段	所有直接受益學生	260	1900

#### (四) 創意

是次計劃的設計，在意念上頗具創意，「天馬不再行空」就是將不可能變成可能。我們把在一般學校和課堂上不能實現的課題帶入課堂，令視藝堂中「紙上談兵」的美感練習變成真實的設計考量，就好像把真人秀節目帶入中學生的課堂一樣，每一位學生都是參賽者，每一個設計項目都需要親自實現。通過計劃，我們培養學生大膽思考和細心實踐的學習精神，這個意念是我們在優質教育基金的其它案例中沒有見到的。

在具體的實踐方面，我們採用「青年人影響年輕人」的策略，設計項目百分之八十的導師都是在二十五歲至三十五的青年或在很年輕的時候就開始創業的藝術家或設計師。把她／他們帶入學校的課堂，學生們學到的不僅是創意思維和設計技能，還可以從她／他們個人圓夢的拼搏經歷中，得到鼓勵和啟發，從而進一步提升學習動力和自主性，並且在學生的生涯教育方面，起到示範的作用。為達到加強學與教的效能和提升學生共通能力的目標，我們採用「走訪」、「設計」、「實現」和「展示」四個連貫性的教學策略。首先，把學與教的起點設在校園外，然後學生需經歷一連串真實而完整的設計創作過程與業界有緊密的溝通，最後還要面對大眾或市場的考驗。四個連貫性的教學策略逐步推近學與教的深度，將本科知識與其他學習經歷整合，並和生涯教育密切聯繫起來。在與各類藝術家或設計師們的互動接觸中，學生們同時可以掌握到第一手的資料，真實體驗到不同的藝術形式和藝術作品，從而進一步提高他們的藝術欣賞及評鑑的能力。這些策略打破了一般課堂的常規，具有獨特性和創新意念。

#### (五) 理念架構

首先，在社會環境下，香港商務及經濟發展局於 2009 年以「創意香港」專責辦公室(The CreateHK) 倡導和推動本港創意經濟的發展。其次，在教育界的領域內，今年優質教育基金其

中的一個優先主題是創意藝術及文化教育。最後是校本需要，本校一直以來，重視培養學生的創意思維和共通能力，在本校的核心價值中，「創意」是很重要的一環。另外，學生「眼高手低」的特質在本港亦十分普遍，解難能力差和抗逆能力弱是普遍存在的缺點。在這些前提之下，本著以「學生為本」的教育理念，我們決定推出「天馬不再行空」藝術設計學習經歷計劃。希望通過是次計劃可以改善學生存在的「眼高手低」問題，加強學生的優勢，促進創意藝術的學與教和提高學生的共通能力。

#### (六) 教師及校長在計劃中的參與

整個計劃的構思、理念、預期成果和預算等是透過會議由校長、副校長、助理副教長、資深老師及申請計劃的負責老師一起共同商議的結果。為了能使是次計劃順利推行，在校長的推動下成立了「天馬不再行空」工作小組，由中文科主任、英文科主任、其他學習經歷統籌老師、視覺藝術組主任及組內其他兩位老師和一位技術人員共七人組成。

校長將會是整個計劃的監察者，計劃的申請人（藝術組主任）將是統籌和協調者，工作小組將是執行者。工作小組將直接參與計劃，負責計劃的方方面面，其中中英文主任和她們的團隊將負責計劃成品的文字編寫和核對的工作；其他學習經歷統籌老師和其團隊將負責為計劃安排場地和準備物資等物流上的工作；視覺藝術組的三位老師和一位技術人員將分工跟進計劃的每一個項目細節，為學生和導師提供支援。校長和其他老師將會直接或間接參加計劃的部份活動，了解計劃的內容和進展。工作小組將會在教師大會上介紹計劃的目的和目標，預告活動鼓勵老師觀課、參與工作坊和做出相應配合，增加全體老師與學生和家長之間的溝通並增進對藝術學習的了解。

本校一直推行多元化的教學方法，靈活和具有創意的教學方法可以提高學生的學習興趣和促進學習效能。作為本校的第一個優質教育基金計劃，是次計劃可以啟發和觸動全體教師，為她／他們日後的教學提供參考經驗。本計劃與學校的教學理念十分一致，教師無論是直接參與或是間接參與本計劃，都會促進學校的整體發展和專業水平。

## (七) 預算

	項目	支出	預算支出 總額	申請撥款 總額
一、	服務			
1.	導師費  因所有導師均為業 內專業人士，以 800 ／小時計算	項目 1：6 節 項目 2：8 節 項目 3：8 節 項目 4：10 節 項目 5：10 節 項目 6：10 節 項目 7：10 節 項目 8：10 節  共 72 節，每節 1.5 小時，共 108 小時 108 小時 X \$800／小時=\$86400	\$86400	\$86400
2.	項目助理 負責 1)為項目做紀錄，例 如：拍照和錄影 2) 整理出版特刊的 資料和分析問卷等	216 小時 X \$100／小時=\$21600	\$21600	\$21600
二、	一般開支			
3.	創意產品材料費	項目 1 創意產品：節日賀卡（平面設計） 產品數量：12 款，每款 200 張 印刷費：12 款 X 200／張=2400 張 X \$8=\$19200  項目 2 創意產品：琉璃藝術製品 產品數量：10 款，每款 1 個 材料費：\$30000 (包括材料費和開窯費)  項目 3 創意產品：文具（產品設計） 產品數量：2 套 10 款，每套製作 100 份 材料費： 1 套 X \$100/套 X 100 份=\$10000 1 套 X \$100/套 X 100 份=\$10000 共: \$20000	\$143200	\$143200

		<p>項目 4          創意產品：手袋設計          產品數量：10 款手袋設計，每款 1 個          材料費：10 款 X \$1000/件=\$10000</p> <p>項目 5          創意產品：鞋履設計          產品數量：10 款女鞋/男鞋，每款 1 個          材料費：10 款 X \$1000/件=\$10000</p> <p>項目 6          創意產品：時裝設計          產品數量：每個項目 3 個系列，每系列 6 套時裝，共 18 套          材料費：18 套 X \$1000/套=\$18000</p> <p>項目 7          創意產品：時裝設計          產品數量：每個項目 3 個系列，每系列 6 套時裝，共 18 套          材料費：18 套 X \$1000/套=\$18000</p> <p>項目 8          創意產品：時裝設計          產品數量：每個項目 3 個系列，每系列 6 套時裝，共 18 套          材料費：18 套 X \$1000/套=\$18000</p>		
4.	交通費	<p>我們需要為學生提供旅遊巴往返校外學習場地。8 個設計項目，每個設計項目平均外出學習約兩次，共需往返 16 次。          16 次 X \$1000/1 次往返=\$16000</p>	\$16000	\$8000 (QEF 資助一半費用)
5.	「天馬不再行空」時裝表演	<p>場地租用費：\$50000          Production House：\$150000(包括燈光、音響、舞台和模特兒)          邀請卡：1000 張 X \$4/張 = \$4000          光碟製作：500 張 X \$5/張 = \$2500          共：\$206500</p>	\$206500	\$86250
6.	「天馬不再行空」特刊	<p>特刊：1000 本 X \$20/本 = \$20000</p>	\$20000	\$20000

7.	項目審計費		\$5000	\$5000
		總計	\$498700	\$370450 \$370500 (調整至 百位數)

## (八) 資產運用計劃

類別	項目／說明	數量	總值	建議的調配計劃 (註)
視聽器材	/	/	/	/
書籍及 視像光碟	/	/	/	/
電腦硬件	/	/	/	/
電腦軟件	/	/	/	/
樂器	/	/	/	/
辦公室器材	/	/	/	/
辦公室家具	/	/	/	/
體育器材	/	/	/	/
其他	/	/	/	/

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)。

## (九) 計劃的預期成果

## 1. 實質產品

- 項目 1： 12 款節日賀卡
- 項目 2： 2 套 10 款文具設計
- 項目 3： 10 款藝術琉璃製品
- 項目 4： 10 款手袋
- 項目 5： 10 款女鞋/男鞋
- 項目 7-9： 時裝設計 9 個系列，每個系列 6 套設計共 54 套產品。
- 「天馬不再行空」特刊
- 「天馬不再行空」專場時裝表演
- 時裝表演光碟

## 2. 無形產品

- 「藝術與時裝設計」的學與教效能有所提升
- 學生的藝術欣賞及評鑑的能力得到提高
- 學生更加了解「藝術與時裝設計」的生涯前景
- 學生的多元技能和跨學科知識的共通能力有所提升
- 在學校建立創意文化和拼搏精神

### (十) 計劃的評鑑

針對計劃目的，主要由以下途徑進行評鑑：

表現指標：如期完成計劃的各項預期成果。預計各持份者同意「天馬不再行空」成功拓展了學生們的藝術視野，提高了他們的藝術欣賞及評鑑的能力，提升了他們的學習動力和加強了視藝科的學與教；預計各持份者亦同意在實現創意和與藝術家／設計師互動接觸中，「天馬不再行空」成功培養了學生們的拼搏精神，他們的多元技能和跨學科知識的共通能力也因完成計劃得到了提高。

成效衡量：

- 通過問卷形式向學生蒐集意見，對計劃的各個項目的效能作出評估。
- 通過問卷形式向參觀時裝表演的家長和嘉賓蒐集意見，對計劃的效能作出評估。
- 通過面談形式，蒐集各項導師和參與教師的意見，對計劃的效能作出評估。

問卷的設計將針對表現指標來進行量度，例如：學生用在藝術設計學習上的時間增加量來量度學生的學習動力是否得到了提升。通對收集回來的所有有效問卷進行數據分析，根據數據對計劃的效能做出總結和評估。

### (十一) 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：

計劃管理		財政管理	
報告類別及涵蓋時間	報告到期日	報告類別及涵蓋時間	報告到期日
計劃進度報告 1/12/2013 - 31/5/2014	<b>30/6/2014</b>	財政中期報告 1/12/2013 - 31/5/2014	<b>30/6/2014</b>
計劃總結報告 1/12/2013 - 30/9/2014	<b>31/12/2014</b>	財政總結報告 1/12/2013 - 30/9/2014	<b>31/12/2014</b>

## (十二) 計劃成果的延續

通過完成計劃，學生可以認識到不同的設計媒介、參觀不同的設計工作室、與設計師零距離接觸和親自實現設計的全過程，這一連串的學習必定可以解決學生「眼高手低」的問題，提升學生的設計能力和共通能力，在學校建立創意文化和拼搏精神。計劃為本校「藝術與時裝設計」校本課程的發展提供一個新的學習模式，使我們可以在這個模式的基礎上持續發展，例如，每年增添和引入一些不同的設計媒介、設計師和設計單位來豐富和改善「天馬不再行空」藝術設計學習經歷計劃。我們可以逐步實現「天馬Ⅱ」等的延伸計劃，讓創意文化和拼搏精神在本校得到昇華。「天馬」的學習模式非常創新，為提高藝術設計的學與教和發展學生其他學習經歷的模式提供寶貴的經驗，計劃中的所有成品會製成光碟，可供本校和其他學校借鑒。本計劃鼓勵學生大膽夢想、實踐、甚至創業為香港的創意產業及青年出路作出示範。透過完成計劃，本校可以累積寶貴的活動經驗，有助教師的專業發展和增強團隊精神。這些經歷更有助於本校日後籌辦其他大型活動和申請其他計劃。是次計劃得到優質教育基金的支持，必定對我校師生是一個巨大的鼓勵和肯定，進一步推行本校的發展。

## (十三) 推廣／宣傳計劃成果

在校內，我們會通過海報、早會和集會形式向全校師生和訪客推廣計劃成品，學校校務處並將以成本價銷售節日賀卡和文具設計產品。我們將向全校師生、家長和全港中學派發「天馬不再行空」特刊宣傳是次計劃，並向全港中學和沙田區小學發邀請信邀請他們蒞臨參觀「天馬不再行空」專場時裝表演。當計劃結束時，本校非常樂意舉辦「天馬不再行空」藝術與設計展覽，通過發邀請信向本校師生及其他同工推介計劃。是次計劃的經驗和成品亦可通過卓越教師會的活動，例如在報章上刊登文章等來推廣計劃。

