

計劃總結報告

計劃編號 : 2014 / 2016 / 0760

甲部

計劃名稱：璀璨星光影下的天水圍(To Lead a Bright and Brilliant Life in TSW)

機構/學校名稱：東華三院李東海小學

計劃進行時間：由 6-2016 至 5-2017

表一：達到目標

| 說明目標 | 與目標相關的活動 | 達標程度 | 達到目標的證據或指標 | 未能達到目標的理由 |
|--|---|--|---|----------------------------|
| 優化數碼藝術教學設備 | 購置相關器材及軟件，如電腦監控系統、 及3D Printer | 為師生提供相關軟件及器材 | 師生能善用器材及軟件進行課堂 | 惟軟件及均因軟件流通性及普及使用量未如理想而未有購置 |
| 學生透過「數碼藝術」的創作，對數碼藝術有更深入的瞭解，有效提升學生高階思維。 | 1. 音樂科於六年級課堂內教導學生利用「 <u> </u> 」創作樂曲 | 學生分組，能利用 <u> </u> 創作一首完整的樂曲 | 已把創作的樂曲存於學校內聯網內作日後分享用 | |
| | 2. 視藝科與電腦科進行跨科協作教學，於四年級以應用 <u> </u> 程式「 <u> </u> 」繪畫，並進行欣賞及評鑑 | 學生能在課堂上認識畢卡索繪畫風格，並利用「 <u> </u> 」軟件創作畫作 | 學生創作的作品已存於學校內聯網內分享及展覽之用 | |
| | 3. 視藝科與電腦科進行跨科協作教學，於六年級利用「 <u> </u> 」軟件創作立體設計，並以3D打印機製作作品 | 學生已能利用以「 <u> </u> 」軟件創作個人匙扣，並利用3D打印機編印水杯和匙扣 | 學生利用「 <u> </u> 」軟件創作立體作品，部份更打印出製成品供展示及分享之用 | |
| | 4. 設立拔尖課程，能利用「聲、光、影」特技來進行繪畫創作 | 小組學生能運用光、影，作媒介進行創作 | 學生懂得運用單鏡相機配合光和影，造出構圖，有關作品亦已印製出來供展示及分享之用 | |

計劃對學習的成效、專業發展及學校發展的影響

1. 透過此計劃，學校提升電子學習的相關配套，透過電腦監控系統，讓教師有效管理課堂，以便達到教學目標。
2. 利用所購買的數碼藝術軟件，有助學生培養視藝及音樂鑒賞及創作能力，並以電子學習形式進行，符合視藝及音樂科課程發展的新趨勢。
3. 透過計劃及「聲·光·影」特效教室拔尖課程，擴闊了具藝術潛質的學生眼界，讓他們的藝術潛能得以發揮。
4. 為教師進行培訓及提供教師推展計劃，進一步提升教師對資訊科技與藝術的結合的認知及能力，對提升教師專業能力有所幫助。
5. 透過此計劃，讓學校在發展STEM課程奠下基礎，為學校推展STREAM (Science、Technology、Reading、Engineering、Arts and Mathematics)課程有所裨益。

表二：預算核對表

| 預算項目 (根據協議書附表 II) | 核准預算 (甲) | 實際支出 (乙) | 變更 [(乙)-(甲)] / (甲) +/- % |
|----------------------|-------------|-------------|--------------------------------|
| 軟件: | 500 | -- | -100% |
| 軟件: | 500 | -- | -100% |
| 軟件: | 5,000 | 5,495.78 | +10% |
| 軟件: | 20,500 | 15,815.52 | -23% |
| 軟件: | 5,900 | 4,645.86 | -21% |
| 軟件: 電腦監控系統 | 7,400 | 7,400 | -- |
| 3D Printer | 5,000 | 5,350 | +7% |

表三：計劃成果的推廣價值

| 項目詳情 (例如 種類、名稱、數量等) | 成果的質素 及推廣價值評鑑 | 舉辦的推廣活動 (例如 模式、日期等) 及反應 | 是否值得優質教育基金推介及可供推介的可行性？如值得，請建議推廣模式 |
|-------------------------|--|--|--|
| 舉辦「創科體藝@東海 2017」開放日作品展覽 | 有效讓各界了解以合適的軟件進行藝術創作是有助學生發揮創意及發展他們使用資訊科技的技能 | 「璀璨星光影下的天水圍」作品展覽是於 2017 年 5 月 26 日本校開放日舉辦，當天參與者多達 500 人，包括本校學生、老師、家長、幼稚園生及家長等，由參與課程的學生親自介紹學習歷程及成果，反映理想 | 可推介、3D 打印、軟件應用於學校視藝及音樂科課程上，結合資訊科技應用，並提升學生創造力 |

表四：活動一覽表

| 活動性質 (例如 座談會、 表演等) | 概略說明 (例如 日期、 主題、地點等) | 參加人數 | | | | 參加者的回應 |
|---|---|------|----|----|-------------|---|
| | | 學校 | 教師 | 學生 | 其他 (請註明) | |
| 教師工作坊 - 學習運用 「 <u> </u> 」製作立體圖案 | 邀請外間機構到校教授同事 3D 打印及使用 「 <u> </u> 」 | | 42 | | | -教師表示對 3D 打印有進一步的認識，有助教學 |
| 學習運用 「 <u> </u> 」製作立體圖案 | 2016 年 9 月至 2016 年 10 月 本校電腦科老師教授學生運用 「 <u> </u> 」製作立體圖案 | | 1 | 33 | | -學生表示喜歡此課題 -學生對 3D 打印設計感到興趣 -學生普遍能熟習應用 「 <u> </u> 」3D 打印軟件 -學生能創作出不同並富有創意的設計和作品 |
| 學習運用 和 <u> </u> 音樂 軟件，分組創作 | 2016 年 11 月至 2017 年 5 月 本校音樂老師教學生學習音樂創作的技巧，及運用 和 <u> </u> 創作的 方法 | | 2 | 14 | | -學生喜歡作曲 -教師及學生均表示 <u> </u> 軟件容易使用 -教師及學生表示電子作曲比用紙本作曲更有趣 -除可以有效地配上協調的和弦外，亦可節省創作時間 -相對下 <u> </u> 軟件較難掌握 |
| 「聲、光、影」 特技工作坊 | 2016 年 10 月 25 日、26 日的工作坊，老師教學生基本的光影拍攝技巧工作坊。學生用拍攝器材，拍下天水圍之美，尋找創作靈感。 | | 2 | 15 | | -學生懂得運用單鏡相機和光激發創作靈感 -天水圍有不同特色的建築物和具有代表性的景物，觸發學生創作出自我和環境相關的作品 |
| 「聲、光、影」 特技工作坊分組 創作 | 2016 年 11 月 16 日、17 日、24 日，以及 12 月 1 日，老師讓學生運用光影行拍攝創作 | | 2 | 15 | | -學生喜歡用光影創作不同的表達作品 -惟光與影的捕捉較難掌握 |

| | | | | | |
|------------------|---|---|----|--|--|
| 「聲、光、影」小小音樂家戶外考察 | 2017年1月12日 老師帶學生欣賞天水圍之美，尋找創作靈感，並利用收音及拍照，作記錄之用。 | 2 | 14 | | -學生可由輕鐵的叮叮聲激發創作靈感 -天水圍有寧靜和熱鬧的一面，觸發學生創作一快一慢的樂段 |
| 立體逐格動畫設計比賽 | 2017年4月21日、24日，學生利用「」軟件創作立體設計，並以3D打印機製作作品參加比賽 | 2 | 10 | | -學生能運用課堂知識所學，在校外參與比賽，為他們帶來滿足感 -學生在立體創作上多了新嘗試 -學生對「」軟件創作和3D打印機製作作品感興趣 |

課程仍未完成/課程待續發展

1. 六年級音樂課正在教授以音樂軟件「」配入樂曲中作出有趣的聲效，課程仍在進行中。
2. 配合學校校情，學校將會善用及開發資源發展 STREAM (Science、Technology、Reading、Engineering、Arts and Mathematics)課程，發揮學生創意、科學探究、體育科學及多元藝術的課程新元素及全方位學習體驗。

計劃實施時所遇到的困難及解決方法

1. 不少購置軟件程序必需於網絡上進行，由於部份軟件已更新或因普及性而被取締，故軟件購買上出現困難，亦因付款及跟進軟件使用問題，故此計劃施行時間亦因此而延誤。

計劃負責人姓名： _____

受款人姓名*： _____

簽名： _____

簽名： _____

日期： _____

日期： _____

*計劃總結報告須經「網上計劃管理系統」提交。一經提交，報告將被視為已經由校監／機構主管或代表機構簽署優質教育基金撥款協議書的人士確認。