

**優質教育基金  
公帑資助學校專項撥款計劃**

**乙部：計劃書**

<b>計劃名稱：</b> 運用資訊科技全方位發展學生藝術潛能	<b>計劃編號：</b> (2018 0090) (修訂版)
-----------------------------------	-----------------------------------

**學校名稱：** 僑港伍氏宗親會伍時暢紀念學校

**直接受惠對象**

(a) 界別：  幼稚園  小學  中學  特殊學校 (請在適當的空格加上✓號)

(b) 受惠對象: (1) 學生: 668 (小一至小六); (2) 教師: (30); (3) 家長: (30);  
(4) 其他: (60: 其他學校老師)

**計劃時期：** 04/2019 至 07/2020

**1. 計劃需要**

1.1	計劃目標	計劃通過平板電腦、觸控筆、課室機頂盒以及禮堂改善工程。讓學生在高效的學習環境下進行學習、創作、表演和分享，發展個人藝術(視覺藝術及音樂)潛能，並提升藝術欣賞及表演能力。為視覺藝術科及音樂科增加資訊科技元素，設計出24個校本藝術課程。計劃亦加強學生運用資訊科技的解難能力，從而提升學生勇於面對困難和自學精神。
1.2	創新元素	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建基於本校的視藝科和音樂科多年運用資訊科技進行學習的經驗，我們發現運用平板電腦能協助學生解決眾多技術上的問題，令學生更快掌握學習重點和更快完成創作。</li> <li>2. 但由於本校的平板電腦多已是五年前的型號，未能配對較新的軟件及硬件。加上本校平板電腦的儲存空間不足(平均32GB的容量用了25GB於全校各科的應用程式，而藝術軟件需要10GB以上運作空間)，現時學生只能有基本的學習體驗。因儲存空間不足，學生未能跨週創作，所以未能完成作品。</li> <li>3. 本校希望在這計劃的完整配套下，運用[ ]、足夠記憶空間、合適的教學軟件和平板觸按筆的輔助下能讓學生有效發揮藝術潛能，盡展所長。</li> <li>4. 本校也希望任教藝術的教師一人一機[ ]，以及校內培訓，建立一支優秀藝術教學團隊。</li> <li>5. 透過改善課室設備，培養學生互相分享的文化以及在網上發表作品的技能。</li> <li>6. 透過禮堂改善工程，為學生提供豐富的舞台經驗，令學生樂於表達自我和互相欣賞。</li> <li>7. 透過禮堂改善工程，加強學生在舞台上表演的經驗。我們希望進行多個音樂匯演及戲劇演出，向本校同學、學生家長、以及區內其他學校展示我們的才華。我們更可以透過聯校「時裝表演」等活動，達至互相觀摩、互相欣賞。</li> </ol>
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<p>學校以「照顧學生不同的學習需要」為關注事項，是次計劃讓不同背景的學生均能獲得運用資訊科技學習的機會，各人能按自己的能力和進度，高效學習、創作、以及展示，從而建立自信，發揮潛能。</p> <p>計劃為學生提供均衡的藝術學習經驗，延伸課堂的藝術學習：校內、校外以及網上的表演機會，培養他們對藝術的終身興趣。</p>

## 2. 計劃可行性

2.1	計劃的主要理念/依據	<p><b>1.藝術教育對兒童的重要性：</b></p> <p>長久以來，教育均較著重左腦教育，即邏輯思維，語言文字的分析，而對於右腦關於圖像創意的培育未能取得平衡。未來教育的方向應是全腦教育，即左右腦思維並重，而視覺溝通及藝術(包括音樂)創意正是有待拓展的廣闊空間。</p> <p>視覺教育的好處在於圖像容易理解，學童又可以同時處理大量資料，提高學習效能。色彩豐富的圖畫可增加吸引力，引發幼兒學習興趣，加上圖像沒有地域或文化界限，溝通效果較語言優勝。</p> <p>由於攝影、錄像處理技術日漸普及，且成為生活的一部分，有關行業將會漸漸興旺，以視覺藝術作為嗜好甚至職業的人士不再是罕有族群。教育工作者不宜忽視這個不斷擴大發展的職業空間，應加強培育孩子的視覺藝術能力，提高他們日後就業的競爭力。</p> <p>除了可作為職業技能，藝術本身更是情緒輔導的一個有效途徑，例如圖畫治療、戲劇治療等，都是讓孩子將情緒透過正面而自由的渠道抒發。</p> <p>幼兒視覺藝術教育的重要性作者：彭智華 最後更新：23/04/2014 香港教育城 <a href="https://www.hkedcity.net/parent_2013/page_5285974c25b719df18030000">https://www.hkedcity.net/parent_2013/page_5285974c25b719df18030000</a></p> <p><b>2.網絡學習對藝術教育的影響：</b></p> <p>學校教育的目的主要是為學生進入社會生活預作準備(Dewey, 1932)。學校課程的主要目標則是引導學生具備學習新知識能力、解決問題能力以及運用新科技的能力。</p> <p>由於網際網路提供資料呈現的便利特性，使得藝術教育以及其他教學領域迅速應用網路科技於教學環境中。</p> <p>藝術教育面對全球資訊網對於學校型態、教學模式、學習環境產生根本性的改變之時，積極思考如何運用於教學，提供更前瞻性的學習環境，以提升學生的學習效率，成為藝術教育學者努力的方向。</p> <p>近年來，因為網路科技的進步，目前學校藝術教育教學方式產生巨大的改變。藝術教育的目的在於試圖透過各種藝術型態的呈現，傳達不同的美感經驗，讓學生瞭解藝術存在的意義。</p> <p>互動是數位網路科技與藝術教育結合的原動力，網路藝術學習環境強調數位圖像文化與個別學習的轉變，是一種系統思考與典範轉移的結果。</p> <p>全球資訊網的應用具體改變學校的課程與教學。同樣的，藝術教育面臨網路科技所帶來的衝擊，其中包括教學內容的改變，教學策略的重新思考以及學習模式的轉變。</p> <p>藝術教育與網路學習新思維 New Thinking on Art Education &amp; E-Learning 王鼎銘 Ding-Ming WANG 國立新竹師範學院美勞教育系教授 美育第134期 Journal of Aesthetic Education, No.134</p> <p><b>3.平板電腦對藝術教育的重要性：</b></p> <p>英國知名畫家 David Hockney 就對██████████ 平板電腦十分讚賞，他在接受英國泰晤士報專訪時就表示：「██████████ 不但可以做很多事，而且也是一個非常有用的全新視覺工具」(Casciato, 2010)</p> <p>觸控螢幕裝置(touchscreen devices)是相應本世紀社會急速變化所發展出來的創作媒材主流。</p> <p>劉光夏 臺北市立教育大學學習與媒材設計學系助理教授 開啟藝術教學的無限可能：觸控螢幕藝術██████████ 臺灣教育評論月刊 第1卷第8期，頁33-34</p>
2.2	申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經驗/條件/設施	<p>本校藝術科具備多年運用資訊科技協助藝術教育經驗，運用軟件(apps)如：██████████ ██████████。</p>

		<p>本校已運用網上工具如██████████及██████████等收集及管理學生作品，並且在網上進行自評、互評、老師回饋及家長評估。</p> <p>本校定期進行教師培訓(平均每年三次)，以更新本科知識、發展新課題以及認識最新教學軟件。</p> <p>本校藝術科老師在██████████上製作多條「翻轉課室」教學影片 <a href="https://www.youtube.com/channel/UCzULrkZ69fIvWymxWS1IUUQ">https://www.youtube.com/channel/UCzULrkZ69fIvWymxWS1IUUQ</a>，讓學生有效學習。我們有豐富製作影片的經驗。在每人一機的環境下，學生在課前或上課期間觀看老師教學重點和創作示範。學生可按個人進度重複觀看課題重點及程序，學生在創作上遇到困難時，也可以自行重播教學片段，以解決困難。藉此照顧學生學習多樣性。</p> <p>本校已成立的合唱團、英語話劇組、舞蹈組及中/西樂團。各均有公開表演的經驗，唯未能在校內進行大匯演。</p>
2.3	校長的參與程度及其角色	<p>若要有熟習平板電腦的學生，先要有熟習平板電腦的老師。我們希望為藝術科老師提供一人一機，以及定期培訓教師，裝備出更優秀的教師團隊。</p> <p>視藝科和音樂科統籌老師扮演領導角色，引進適合本校的科技(包括硬件和軟件)。為校內老師設計工作坊，進行校內培訓。把經驗分享及討論。</p> <p>視藝科和音樂科統籌老師更會聯絡校外團體，組織各項匯演、展覽及比賽。</p> <p>校長、副校長、課程主任、音樂科及視藝科統籌老師將參與檢視、發展藝術教育計劃，參與同儕觀課、跨科協作及檢討會議，並向其他學校舉行分享經驗，展示學生的學習成果。</p>
2.4	家長的參與程度(如適用)	本校會舉行家長工作坊，除了教導家長應用部分教學軟件外。也讓家長明白平板電腦對教學的重要性，改變家長認為平板電腦只用來玩電腦遊戲的觀念。
2.5	計劃協作者的角色(如適用)	

## 2.6 推行時間表

推行時期 (月份/年份)	計劃活動
04/2019-07/2019	招標及裝修「禮堂改善工程」及購買相關設備及物資 招標平板電腦、██████████、課室機頂盒、觸控筆
04/2019-06/2019	選擇及購買應用軟件(apps) 教師培訓(一)
06/2019-08/2019	參與計劃的教師設計教學活動及編寫教學計劃 教師檢視教學設計，並進行備課會議
09/2019-06/2020	小一至小六學生在音樂及視覺藝術的課堂上進行相關學習活動。 安排資優學生分組進行延伸學習活動，進行演奏錄音、錄影創作，於學校網上頻道██████████向公眾展示學習成果。 教師培訓(二)、(三)、(四)
	校內同儕觀課，交流及檢討教學效果。 每位藝術科老師觀課一次。
	舉辦公開課，邀請校外其他老師到校觀課，以分享及交流電子學與教經驗。 視覺藝術科和音樂科各一次，共二次。
09/2019-06/2020	音樂科舉行音樂匯演晚會，邀請家長及學生欣賞。展示學生學習成果，運用平板電腦配合演出。
	音樂交流會，邀請其他學校(中學、小學、特殊學校)到本校表演，互相交流。
12/2019-3/2020	視藝科邀請區內其他學校進行聯校視覺藝術展。
05/2020-07/2020	視藝科舉辦聯校時裝表演。邀請區內特殊學校、幼稚園及中學參加。
07/2020	校長、副校長、課程主任、音樂及視藝科統籌老師及參與的教師共同檢討計劃成效，並加以修訂課程內容及教學設計，商討下學年如何進一步發展藝術教育及相關學習活動。
08/2020	在校內舉辦藝術教育分享活動，以展示學生的學習成果。 舉辦外展分享會，到區內學校，與其他教師分享計劃的成果及經驗。

2.7 計劃活動的詳情 (請刪去下列(a)-(f)任何不適用的項目。)

a. 學生活動 (如適用)

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
課堂活動 (視藝科)	<p>全校六級，每級最小3個課堂活動，能以平板電腦作為教學或創作工具。總計全校最少18個活動。</p> <p>內容包括：</p> <p>小一：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「翻轉教室」蟬繞公仔、 藝術知識：線條與形狀。 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> <li>運用平板電腦畫水彩畫██████████、 藝術知識：模擬水彩畫筆觸及色彩。 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> <li>動物造型創作██████████ 藝術知識：觀察動物形狀及形態。 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> </ol> <p>小二：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「翻轉教室」水彩/水墨畫/蟬繞、 藝術知識：水彩技法「濕上濕、乾上濕」/水墨畫筆法運用和墨色控制/蟬繞尋找蟬繞圖案的可能性，發揮創意。 欣賞：透過padlet軟件欣賞及評價。</li> <li>填色活動██████████ ██████████ 藝術知識：認識三原色和三間色，運用不同色彩營造氣氛。 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> <li>像素藝術██████████ 藝術知識：藝術史，藝術與科技結合。由具像到抽象 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> </ol> <p>小三：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「翻轉教室」水彩/水墨畫/蟬繞、 藝術知識：水彩單色畫面/水墨畫墨色的濃淡/蟬繞觀察人物面部表情。 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> <li>定格動畫(Stop Motion)、 藝術知識：認識動態，電影發展史 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> <li>漫畫創作██████████ 藝術知識：運用角色表情及動作表達故事、構圖原理。 欣賞：透過██████████軟件欣賞及評價。</li> </ol> <p>小四：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「翻轉教室」水彩/水墨畫/蟬繞、 藝術知識：水彩運用「濕上濕」營造花、羽毛及星球的質感/水墨畫運用筆</li> </ol>	每級6至12節 每節70分鐘	視覺藝術科老師於課堂完成。	<p>學生能運用「翻轉教室」片段及教學軟件學習藝術概念。</p> <p>學生能運用不同軟件進行創作。</p> <p>學生運用██████████軟件上載作品，作品可以是平面創作、立體作品的照片、短片以及樂曲。</p> <p>除了課堂作品外，學生也能就個人興趣上載課外的藝術作品。在網上即時供同學、老師、家長及校外人士欣賞。</p> <p>以做到自評、互評、家長評。從而發揮學生在視覺藝術和音樂上的潛質。</p>

	<p>觸表達水果的外形/蟬繞結合構圖和圖案。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>2.故事「預告片」製作██████、</p> <p>藝術知識：認識「預告片」的節奏，找出故事重點，運用構圖和鏡頭營造效果。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>3.立體設計██████</p> <p>藝術知識：認識藝術和科技的關係，運用組合、添加和去除法進行創作。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>小五：</p> <p>1.「翻轉教室」水彩/水墨畫/蟬繞、</p> <p>藝術知識：水彩運用「濕上濕」營造氣氛/水墨畫運用不同筆法畫出「蝦」的各部份/蟬繞透過觀察，在相片中加入趣味點。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>2.室內設計██████、</p> <p>藝術知識：運用軟件進行簡單室內設計。運用「動線」和多功能空間處理，設計出理想「蝸居」。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>3.運用圖層(layer)概念進行電腦繪畫██████</p> <p>藝術知識：運用電腦繪圖技巧「圖層layer」協助起稿、物件與背景分層創作、快速修正。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>小六：</p> <p>1.「翻轉教室」水彩/水墨畫/蟬繞、</p> <p>藝術知識：水彩運用層次營造天空和森林的效果/水墨畫利用運筆和停頓製造竹枝和竹葉的效果。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>2.短片製作██████、</p> <p>藝術知識：運用簡單剪接軟件，學習分鏡、與音樂配合的技巧。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p> <p>3.定格動畫設計██████</p> <p>藝術知識：認識動畫創作歷史，從「彼思動畫製作室」的創作過程和作參考。</p> <p>欣賞：透過██████軟件欣賞及評價。</p>			
<p>課堂活動 (音樂科)</p>	<p>全校六級，每級最小1個課堂活動，能以平板電腦作為教學或創作工具。</p> <p>活動內容：</p> <p>小四至小六：音樂欣賞(翻軟課室)</p> <p>1.音樂分類、2.歌唱類及演奏類、3.流行曲、民歌、聖詩、傳統音樂、兒歌、4.如何造音樂(先曲後詞/先詞後曲/曲詞同作)。</p> <p>小一至小三：樂器認識██████</p>	<p>每級 8 節 每節 35 分鐘</p>	<p>音樂科老師於課堂完成。</p>	<p>學生能運用「翻轉教室」片段及教學軟件學習藝術概念。</p> <p>學生能運用不同軟件進行創作。</p>

	1.鍵盤、2.樂鼓、3.弦樂、4.結他、5.中樂 小四至小六：作曲 1.認識作曲(學習五聲音階、大調和小調、以五聲音階作旋律句，逐步增長樂句)。 編曲： 1.記譜方法、2.簡譜與五線譜、3.結構：主旋律+伴奏+節奏樂、4.前奏、間奏及尾聲、5.重複/漸慢。			
校內觀課	視覺藝術科和音樂科老師分別進內同儕觀課，每位老師一次。以作分享及檢討。	16節 每節35分鐘	本校視覺藝術科及音樂科老師	完成同儕觀課表
聯校活動	聯絡區內的特殊學校、幼稚園及中學，以「時裝表演」作媒介，運用舞台效果的協助，製造共融學習氣氛。以達至互相觀摩，互相欣賞。視覺藝術科運用及設計時裝草圖，音樂科運用學生創作的音樂作為背景音樂。	1節 每節1小時	本校視覺藝術科老師	舉辦聯校時裝表演
	舉行聯校藝術展，並於本校禮堂作展覽。展示學生運用平板電腦學習的成果，或運用資訊科技展示學生作品。	為期兩星期	本校及友校視覺藝術科老師	舉辦聯校藝術展頒獎禮
伸延學習(視/音)	從及等工具管理學生作品，從中選出資優同學進行課後訓練、錄音或錄影，製作成短片。於網上發佈。	4節 每節1小時	本校藝術科老師 12位資優同學參與	製作10套短片於網上發佈

b. 教師培訓 (如適用)

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
教師培訓課程(承辦商)	教師培訓工作坊 約10-15人	2小時	由工程承辦商具該方面知識和經驗的人員負責教授	老師及技術人員能掌握禮堂影音、燈光及校園電視台運作流程, 各種器材之操作配合及技巧
教師培訓工作坊(一)(二)(校內)	運用及管理學生作品、與觸控筆相關軟件應用。如： 及	1小時 共2小時	本校統籌老師主講 藝術科老師參與	能教導學生運用相關軟件，並收集其成果作展示之用。
教師培訓工作坊(三)(四)(校內)	音樂軟件運用及課堂應用。如： 及...	1小時 共2小時	本校統籌老師主講 藝術科老師參與	能教導學生運用相關軟件，並收集其成果作展示之用。
教師培訓工作坊(五)(六)(校內)	立體創作軟件應用。如： 及T	1小時 共2小時	本校統籌老師主講 藝術科老師參與	能教導學生運用相關軟件，並收集其成果作展示之用。
教師培訓工作坊(七)(八)(校內)	動畫創作及影片剪接軟件應用。 如： 及	1小時 共2小時	本校統籌老師主講 藝術科老師參與	能教導學生運用相關軟件，並收集其成果作展示之用。

c. 設備 (包括建議添置的裝置及設施) (如適用)

	建議購買的設備詳情	該項設備如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率
1	60部平板電腦	30部學生用以進行有關學與教活動，每天使用。 30部教師用以示範、教學、管理以及發展教材，每天使用。
2	21部機頂盒	用以課室教學，每天使用。
3.	60支平板電腦觸控筆	30支學生用以舉辦有關學與教活動，每天使用。 30支教師用以示範、教學、管理以及發展教材，每天使用。
4.	1部充電及軟件處理車	為平板電腦安裝、更新軟件及充電，每天使用。
5	禮堂LED面光燈共4支	如何有助達成計劃的目標: - 老師用作拍攝、紀錄和發展教材。 - 營造校內及校外自主學習氣氛 - 讓學生對各科的學習興趣和自主學習能力 用以實行有關學與教活動  使用率: - 每星期三至四次
6	禮堂舞台LED變色燈共12支	
7	燈光DMX分線器(一進四出)	
8	禮堂燈光控制器	
9	禮堂全高清半錄型拍攝機	
10	全高清半錄型拍攝機控制器	
11	禮堂全高清直播專用LED電視機共2台	
12	全高清4路切換器(四進四出)	
13	HDMI至HD-SDI轉換器	
14	HD-SDI加強器	
15	HDMI伸延器共3件	
16	禮堂15吋主喇叭共2件	
17	禮堂12吋副喇叭共2件	
18	禮堂喇叭專用擴音機共2台	
19	禮堂舞台8吋喇叭共2件	
20	舞台喇叭專用擴音機	
21	24路數碼立體聲混音器	
22	無線雙通道手提麥克風共2套	
23	無線雙通道頭戴式麥克風共4套	
24	無線咪專用指向性天線系統	

d. 工程 (如適用)

	建議的工程項目詳情	該項工程如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率
1.	禮堂燈光安裝工程	透過有關工程，老師能夠利用更佳設備將心目中教學活動的概念實行。透過記錄可方便日後重溫及參考。學生有更好舞台展示學生作品和學習成果，並有助推動自主學習和加強學與教之效能。
2.	禮堂音響安裝工程	
3.	禮堂全高清半錄型拍攝機安裝工程	
4.	禮堂全高清電視機安裝工程	
5.	建造禮堂影音室工程	

(公營中學、小學(包括直接資助學校)、特殊學校請參閱學校行政手冊第8.6段及其他相關的段落。已參加新幼稚園教育計劃的幼稚園，請參閱幼稚園行政手冊第1.2段(1)(g)。)

e. 校本課程的特色 (如適用)

本校藝術教育，旨在提供大量成功經驗，引導學生拓展審美及藝術潛能，建立文化認知，發展創造力，批判能力，解難能力和溝通能力，享受創作過程。靈活動用平板電腦與實體工具，循序漸進，設計針對學生能力，配合學科知識而且豐富多變的教學活動。讓他們整合和應用所學知識以改善日常生活，從而鞏固所學，並發揮創意，為未來社會作出貢獻。

f. 其他活動 (如適用，並闡述這些活動如何有助達成計劃的目標)

家長工作坊：██████ 及 ██████ 「家庭短片·溫馨滿載」工作坊 1節共1小時  
 本校老師主講，30位家長參與，讓家長掌握簡單短片製作技巧，把家庭生活照變成動感影片。

公開觀課：邀請區內學校老師，到本校進行公開觀課及分享會。視覺藝術科和音樂科各一次，共兩次。  
 30位區內學校老師參與。與其他學校分享我們的經驗及成果。



2.8 財政預算

申請撥款總額: HK\$837,800

開支類別*	開支細項的詳情		理據 (請提供每項開支細項的理據, 包括所聘請人員的資歷及經驗要求)
	開支細項	金額 (HK\$)	
b. 服務	流動設備管理服務(一年) \$80 x 60	\$4, 800	有效管理應用軟件的購買、課室管理、提供學生個人化的學習環境。  教授禮堂影音及燈光系統操作
	禮堂燈光系統培訓 (每小時\$780 x 2小時)	\$1,560	
	禮堂影音系統培訓 (每小時\$780 x 2小時)	\$1,560	
c. 設備	60部平板電腦 \$4,200 x 60 (30部供學生、30部供藝術科老師)	\$191,280	學生是電子學習工具的使用者, 他們要求的不只是電腦學習經驗, 而是掌握電子習工具進行創作。此數目平板電腦可讓每班學生一人一機上課。 老師是推動電子習的前線人員, 他們要熟習如何運用平板電腦(成為電腦專家), 更需要運用平板電腦於課前進行新軟件試用, 設計教材, 以配合時代的須要。在課上運用平板電腦進行教學、示範和管理。在課室後運進平板電腦整理學生作品以及在即時回饋。此數目平板電腦可讓老師一人一機, 完全掌握平板電腦的運作。
	21部機頂盒 \$1188 x 21 (19個班房、音樂室和視藝室各一部)	\$24, 948	課室演示、即時回饋、分享作品在資訊科技教學越顯重要。運用機頂盒, 運用藍芽無線技術, 提供環境讓師生及生生之間快速互動。讓老師能即時提點學生, 讓學生能掌握全班進度。
	60支觸控筆 \$708 x 60	\$42,480	平板電腦觸控筆比手寫更加精細和準確, 大大提升繪畫的細緻度以及不會填錯音符遊五線譜上的位署。 而且配合對應的軟件, 觸控筆能表達用筆者的力度和筆觸, 便能幫助學生發揮創作技巧。
	60個平板電腦及觸控筆保護套 \$200 x 60	\$12, 000	保護器材。
	1部充電及軟件處理車	\$17, 500	此項目是管理設備: 能為平板電腦安裝、更新軟件及充電。管理、保存及運送平版電腦用。
	收費軟件(Apps) 如: [REDACTED]	\$30, 000	部分免費軟件(app)能提供基本功能, 如學生需要進階功能, 就要購買收費軟件。 學校會審視軟件是以年費形式還是一次過付費。以及軟件能否配合教學。 學校更會留意市面上的新軟件, 以配合學校發展。
	禮堂LED面光燈 (HK\$3000 x 4支)	\$12,000	-老師用作拍攝、紀錄和發展教材。 -營造校內及校外自主學習氣氛 -讓學生對各科的學習興趣和自主學習能力
	禮堂舞台LED變色燈 (HK\$3200 x 12)	\$38,400	
	燈光DMX分線器(一進四出)	\$1,500	
	禮堂燈光控制器	\$12,000	
禮堂全高清半錄型拍攝機	\$20,000		



	全高清半錄型拍攝機控制器	\$5,000	-用以實行有關學與教活動
	禮堂全高清直播專用LED電視機 (HK\$15,000 x 2)	\$30,000	
	全高清4路切換器(四進四出)	\$2,000	
	HDMI至HD-SDI轉換器	\$1,500	
	HD-SDI加強器	\$2,000	
	HDMI伸延器 (HK\$1,500 x 3)	\$600	
	禮堂15吋主喇叭 (HK\$3,000 x 2)	\$6,000	
	禮堂12吋副喇叭 (HK\$2,500 x 2)	\$5,000	
	禮堂喇叭專用擴音機(HK\$3,500 x 2)	\$7,000	
	禮堂舞台8吋喇叭 (HK\$2,000 x 2)	\$4,000	
	舞台喇叭專用擴音機	\$3,000	
	24路數碼立體聲混音器	\$25,000	
	無線雙通道手提麥克風 (HK\$3,000 x 2)	\$6,000	
	無線雙通道頭戴式麥克風 (HK\$4,000 x 4)	\$16,000	
	無線咪專用指向性天線系統	\$30,000	
d. 工程	禮堂：		
	1.清拆禮堂內士多房	\$4,500	擴大禮堂活動空間。
	2.修補清拆後士多房內地面	\$4,500	
	3.新造13A電制位x2	\$1,300	接拔音響系統。
	4.新造網絡制x2	\$1,300	接拔音響系統。
	5.新造四級長型樓梯(台階)	\$36,500	改善禮堂表演空間。
	6.工程期間清理垃圾及完工後清潔	\$8,000	工程後清潔
	7.禮堂燈光安裝工程	\$70,000	透過有關工程，有助發展天天傳播站，並有助推動自主學習和加強學與教之效能。並有助展示學生作品。
	8.禮堂音響安裝工程	\$40,000	
	9.禮堂全高清半錄型拍攝機安裝工程	\$15,000	
	10.禮堂全高清電視機安裝工程	\$8,000	
	11.建造禮堂影音室工程	\$50,000	
	12. 雜項	\$6,000	
e. 一般開支	核數支付費用	\$15,000	
	雜項	\$62	
f. 應急費用	工程應急費用	\$24,510	
<b>申請撥款總額 (HK\$):</b>		<b>\$837,800</b>	

\*

- (i) 在訂定預算時，申請人應參閱基金的價格標準。員工的招聘和貨品及服務的採購必須以公開、公平及具競爭性的方式進行。申請人可刪除不適用的開支類別。
- (ii) 如計劃涉及學校改善工程，可預留一筆不超過總工程費百分之十的應急費用。
- (iii) 為期超過一年的計劃，可預留應急費用，但一般不應超過扣除員工開支及總工程費(包括工程的應急費用)後的總預算額的百分之三。

### 3. 計劃的預期成果

3.1	成品 / 成果	<input checked="" type="checkbox"/> 學與教資源 <input checked="" type="checkbox"/> 教材套 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 (請列明) _____ 學生作品 本計劃成品的版權屬優質教育基金所有，並嚴禁服務供應商複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品作商業用途。 *如申請人計劃將電子成品上載於香港教育城，可致電 2624 1000 與香港教育城聯絡。
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響	本計劃透過硬件設置、課程發展及教師專業培訓，有助學校有系統地規劃及發展資訊科技藝術教育，培育學生成為二十一世紀學習者。

### 3.3 評鑑

請建議具體的評鑑方法及成功準則。

(例子：課堂觀察、問卷調查、重點小組訪問、前測/後測)

透過觀察/問卷/小組訪問/學生在藝術科目的成績表現，評估以下各項的成效：

1. 推行「運用資訊科技全方位發展學生藝術潛能」的成效(表現指標：80%教師及學生同意該計劃有助學校運用資訊科技推展藝術教育)
2. 提升學生的學習興趣(表現指標：80%教師及學生同意該計劃能有助引起學生學習音樂及視藝科的興趣)
3. 提升學生的創意、協作及解難能力(表現指標：80%教師及學生同意該計劃能有助提升學生的相關能力)
4. 提升教師專業能力(表現指標：80%教師認為該計劃有助提升他們運用資訊科技推行藝術教育的信心)

\*\*\*\*\*  
如申請撥款總額超過 \$200,000，請完成第 3.4 及 3.5 部份。

### 3.4 計劃的可持續發展

本校會於計劃完結時與校長、副校長、課程主任、音樂科及視藝科統籌老師以及參與的教師舉行檢討會，並計劃如何進一步推展校本藝術教育，以及設計不同主題的學與教活動。

本校將會負責支付有關禮堂維修及器材保養或添置的費用。在計劃完結後，本校將會繼續善用相關設備及器材舉辦學與教活動，以豐富學生的學習經歷。

本校會把藝術科運用資訊科技教學的經驗，推廣至各科。增加學生運用科技學習的機會。

本校會善用禮堂及相關設施，舉辦不同活動，為區內幼稚園提供表演觀摩學習平台。如「幼兒樂誦」幼稚園朗誦比賽。

### 3.5 推廣

請擬備計劃向學界推廣計劃值得分享的成果。

(例子：座談會、學習圈)

本校將會到區內其他學校進行三次學生學習成果以及教學經驗分享座談會。

本校會舉行公開觀課，邀請區內老師組成學習圈，分享及交流本校運用資訊科技、全方位發展學生藝術潛能學與教成果。

學生作品及成果將上載學校網頁及影片分享網站供各界欣賞。

### 3.6 聲明

本計劃沒有涉及任何結構性改動；沒有更改房間用途。而本校會承擔由相關校舍改善工程引致的開支/後果，包括但不限於相關的撥款及維修工程，並明白特別室的用途若經更改，相關的資助亦可能受到影響。

本校確保所有貨品(包括設備)及服務的採購是以公開、公平及具競爭性的方式進行，並須採取措施以避免採購過程出現任何實際或被視為有利益衝突的情況。

### 3.7 資產運用計劃

類別	項目/說明	數量	總值	建議的調配計劃(註)
平板電腦	學生課堂學習 教師課堂教學及 管理學習資料	60 部	\$252,000	在完成本計劃後 繼續進行教學用途。 本校更會運用這批器材 協助其他科目進行電子 學習。 每日運用四至八堂。
機頂盒	以作課室演示、即 時回饋及分享。	21 部	\$24,948	
觸控筆	適合平板電腦使 用	60 支	\$47,280	
充電及軟件處理車	保護平板電腦、為 平板電腦充電、為 平板電腦安裝及 更新軟件	1 部	\$17,500	在完成本計劃後 繼續使用。
教學軟件(App)	教學及創作用途	60 部平	\$30,000	在完成本計劃後

		板電腦安裝		繼續進行教學用途。 按相關課題使用。
禮堂燈光、視聽器材、台階及控制室改善工程	配合學生進行音樂及視藝表演	1個禮堂	\$489,000	在完成本計劃後繼續進行教學用途。 本校會使用這些設備進行各項典禮及校內活動。 例如每週的週會、音樂劇及和樂團彩排、上下學期結業典禮等。

### 3.8 資產運用計劃

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 01/04/2019 - 30/09/2019	31/10/2019	中期財政報告 01/04/2019 - 30/09/2019	31/10/2019
計劃進度報告 01/10/2019 - 31/3/2020	30/04/2020	中期財政報告 01/10/2019 - 31/3/2020	30/04/2020
計劃總結報告 01/04/2019 - 31/07/2020	31/10/2020	中期財政報告 01/04/2020 - 31/07/2020	31/10/2020