

**優質教育基金
公帑資助學校專項撥款計劃
乙部：計劃書**

計劃名稱：張小藝術互動區	計劃編號： 2018/0111(修訂版)
--------------	-------------------------

學校名稱：香港中文大學校友會聯會張煊昌學校

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：670人 小一至小六；(2) 教師：50人；(3) 家長：670人；
(4) 其他：700人次(沙田區幼稚園學生)

計劃時期：06/2019 至 10/2020

此範本只作參考之用，申請學校可刪去不適用的項目。基金已把有關「公帑資助學校專項撥款計劃」的申請指引上載於基金網站。

1. 計劃需要

1.1	計劃目標	本計劃旨在發展校本藝術教育，引發他們學習視覺藝術興趣，培育他們的創意、協作和解難能力，將藝術融入於日常生活中，讓老師、家長及學生能有更多接觸藝術創作的機會。
1.2	創新元素	<p>本計劃具備校本創新元素，自 2015 年開始推行視覺藝術科單元教學。介紹不同藝術家，提升學生評賞能力。本校希望在校內進一步推廣藝術教育，把藝術教育融入日常生活，讓所有學生有機會學習相關的知識及技能，並透過設立「3D 立體走廊」、「世界藝術地圖」及「藝術投射互動區」，提供場地及設備，鼓勵學生多看多做，認識世界不同的藝術，豐富他們的學習經歷。</p> <p>而未來的教學方式不再只是單一模式，英國倫敦的科技教育展上出現各式新型教具，從投射教學課程，再到機器人互動學習，活潑有趣的方式也能加深學生學習印象。互動地板改變傳統的電子學習模式，透過協作式的學習遊戲令學生增進溝通能力，同時增強學生的手眼協調及肢體動感能力，提供多感官的能力訓練。</p>
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<p>本校的三年發展計劃(2018-2021)其中一項重點為「持續深化學生自主學習的能力，讓他們能主動學，善於學。」設立「張小藝術互動區」，為學生提供了一個自主學習的平台，由學生自行選取感興趣的藝術家或藝術品，主動搜集相關資料，自擬題目，並於早會作分享介紹，給學生一個主動學的機會。</p> <p>而且本校學生較少機會欣賞到國外的藝術作品，對於世界藝術名作或藝術建築皆認識不多，有礙於學生在藝術方面創作的發展。「張小藝術互動區」為學生提供了自學平台，高小學生能在資料搜集中加深對世界各地藝術作品的認識，而初小學生更能從高小學生的分享中，擴闊了藝術視野。而當中的「藝術投射互動區」更為學生增添了更多作品展示場地，互動投影形式令學生的視藝作品變得更為生動有趣。當中的自定式投放內容設計，更能配合校本課程。</p>

2. 計劃可行性

2.1	計劃的主要理念/依據	<p>本計劃的主要意念來自教育局《藝術教育—學習領域課程指引》(2017年)的建議，當中藝術課的課程規劃重點包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 提供多元化藝術學習經歷 - 照顧學生的多樣性 <p>本計劃擬先檢視高小視覺藝術校本課程，加入立體畫創作，讓學生學習 3D 畫繪畫技巧；並依靠世界地圖，讓學生主動搜集不同國家的藝術創作的資料，讓不同的藝術媒介，帶動學生進行創作，提升評賞能力。配合「藝術投射互動區」活動，提供多元化藝術學習經歷，配合不同程度的提問，以照顧學生的多樣性。</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>學校自 2015 學年已開始進行視藝科單元教學，融入不同的藝術媒介，介紹不同的藝術家，以培養創意及想像力。在校內已增設了創意黑板，讓學生在黑板上發展不同的創意，讓藝術的情境融入生活。</p>
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	<p>為有效推展計劃，本校已成立核心小組，核心成員包括：校長、課程發展主任、學生事務主任、視覺藝術科主任。</p> <p>校長負責監察計劃進行，課程發展主任負責檢視藝術課程發展的進度及可行性，學生事務主任負責工程的進行，視覺藝術科主任負責規劃「張小藝術互動區」的發展。</p>

2.6 推行時間表

推行時期 (月份/年份)	計劃活動
06/2019 – 07/2019	招標及裝修「3D牆壁」、「世界藝術地圖」及「藝術投射互動區」
09/2019 – 12/2019	參與計劃的教師設計教學活動及編寫教學計劃
06/2019 – 07/2019	工程展開
08/2019 – 12/2019	教師檢視教學設計，並進行備課會議
12/2019 – 10/2020	推行藝術計劃活動 <ul style="list-style-type: none"> - 認識立體畫 - 認識世界各地藝術 - 藝術展示場 - 藝術互動遊戲

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

活動名稱	內容	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員	預期學習成果
認識立體畫	<p>小四學生學習繪畫個別物件的立體圖。 小五學生學習繪畫背景的立體圖。 小六以小組形式將學校日常生活繪畫成立體畫。</p> <p>經學生設計後，再由學生同老師投票選出八幅作品，交由壁畫公司繪製。</p>	<p>在恆常視藝課內進行 每級8節 (每節40分鐘)</p>	<p>本校任教小四至小六的視藝老師。</p>	<p>高小學生能掌握立體畫的繪畫方法，並能為學校設計出合本校情況的立體畫作。</p> <p>小四至小六學生均可從學習立體繪畫中，學習多角度的透視技巧，掌握如何在平面藝術中表現立體空間。</p>

認識世界各地藝術	由學生自行搜集世界不同種類的藝術創作，再與視藝老師商討介紹要點，由學生於早會作輪流介紹，每兩星期進行一次，以提升學生我自學能力，將藝術融於生活。	全年	本校所有視藝老師	<p>學生能主動搜集相關的藝術家及藝術作品資料，自擬題目，並於早會作分享介紹，給學生一個主動學習的機會。</p> <p>學生能從中對藝術作品作合適的評賞，如在搜集立體派的作品中，學生能分析該派別的特色。</p>
藝術展示場	學生於課堂中選取數幅自己的作品，於不同時段於「藝術投射互動區」展示，並以小藝墟分享的形式，介紹自己的作品與其他級別的同學認識。	全年	本校所有視藝老師	<p>給予學生一個多分享多展示的機會，提升學生的成功感。</p> <p>學生能從評賞自己及同學的作品中，提升評賞技巧。亦能提升同學反思自己作品的機會。</p>
藝術互動遊戲	<p>根據不同的藝術互動遊戲程式的藍本，讓高年級學生自行設計校本的藝術互動遊戲，如冷暖色作品分類等。</p> <p>當中包括配合學生於早會中作藝術介紹後，學生自行設計互動遊戲，讓全校同學參與。</p> <p>學生能就自己有興趣之藝術範疇作介紹，再延伸設計遊戲，能大大提升學生對本科的認識及興趣。</p>	全年	本校所有視藝老師	<p>以提升學生的創意、協作和解難能力，將藝術融入於日常生活中。</p> <p>學生能從互動遊戲中提升對藝術不同範疇的認識，包括視覺元素、組織原理、各國藝術家及藝術派別等。</p>

b. 教師培訓

活動名稱	內容	節數及每節所需時間	受聘人員	預期學習成果
「藝術投射互動區」活動設計	教授教師設計互動遊戲的技巧，稍後教師將協助學生設計互動遊戲。	3小時	「藝術投射互動區」投標後的公司職員	教師能掌握設計及製作互動遊戲的方法技巧。

c. 設備 (包括建議添置的裝置及設施)

	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	投射器 (2部)	投射器、電腦及互動地板遊戲程式皆為「藝術投射互動區」基本設備，能將藝術融入於日常生活中。預期將有100%的使用率。
2	電腦 (2部)	
3	互動地板遊戲程式 (最少3個)	

d. 工程

	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	世界藝術地圖	世界藝術地圖位置設於「藝術投射互動區」旁，學生能配合世界藝術地圖設計認識不同藝術家及藝術作品的互動遊戲。 此外，設立世界藝術地圖，能讓學生根據藝術家及藝術品的所在地作介紹，令聆聽的學生印象更深刻。 預期將有100%的使用率。
2	3D 立體走廊	小四至小六學生均可從學習立體繪畫中，學習多角度的透視技巧，掌握如何在平面藝術中表現立體空間。(見2.7 a) 學生除能自己設計藝術走廊外，更能營造出「張小藝術互動區」的氣氛。預期將有100%的使用率。

(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

配合「世界藝術地圖」發展高小自學教材，讓學生多留意世界不同的藝術作品，定期完成有關工作紙，並於早會上作介紹，以提升學生的自學能力。

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)

1. 於「3D 立體走廊」中舉行 3D 畫攝影比賽，教授學生攝影技巧，讓藝術融合生活，以提升學習的趣味性。
2. 於學校開放日、幼稚園參觀日、小一適應班及家長日，開放予有關來訪者參觀計劃的設施及試用「藝術投射互動區」活動，讓社區內的幼稚園學生能接觸以藝術創作為遊戲的機會。

2.8 財政預算

申請撥款總額: HK\$ 178,000

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\$)	
a. 員工開支	/		
b. 服務	互動地板遊戲程式 (最少3個)	\$10,000	有關投標公司為須有製作藝術遊戲互動地板程式的經驗，以配合校本活動的設計。
	印製世界藝術地圖	\$5,000	由本校老師負責設計，然後於印刷公司印製。
c. 設備	投射器 (2部) 連拉線 -投影機光度: 6000流明 -HDMI 線20米 -USB3.0光纖線20米 -感應器	\$70,000	<ul style="list-style-type: none"> ● 由於投射器置於有蓋操場內，室外環境較光，投影解析度的像素要求較高。 ● 此外，基於有蓋操場樓底較高，礙於焦段與投影距離的局限，本校必須採用短焦投影機。 ● 而採用較高階投影機可以在短距離投影出指定大小的畫面，可讓更多學生可以投入參與。 ● 感應器是感應學生的移動，讓學

			生體驗互動遊戲。
	電腦 (2部)	\$19,000	由於互動地版遊戲需要較高質素的圖像處理器及中央處理器運作，因此需要硬件較佳的電腦配合，以啟動互動遊戲，令遊戲過程更流暢。
d. 工程	安裝投射器	\$13,000	有關投標公司為須有製作藝術遊戲互動地板程式的經驗，及提供一站式安裝服務，以配合校本活動的設計。
	3D立體走廊繪製	\$21,000	繪畫公司必須具有繪製3D立體畫的相關經驗。
	更改3D立體走廊柱位物料	\$20,000	
	改建世界藝術地圖展示牆板	\$15,000	工程公司必須有製作牆壁防火板的相關經驗。
e. 一般開支	審計費用	\$5000	
f. 應急費用	/		
申請撥款總額 (HKS):		\$178,000	

*

- (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 type="checkbox"/> 教材套 <input type="checkbox"/> 電子成品*(請列明) _____ <input type="checkbox"/> 其他 (請列明) _____ <small>*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。</small>
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響	「張小藝術互動區」能提升學生對藝術方面的興趣外，更能培養學生的自學習習慣，增加學生公開分享自己創作成果的機會，令他們的自信心提升。隨著培養了學生的主動學習習慣，對於學校將來的發展，有莫大幫助。

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)

「張小藝術互動區」能否達到預期目標，將會以教師問卷及學生問卷作調查，根據問題分析，若超過 7 成教師及學生認為能於張小藝術互動區能提升對藝術學習的興趣，即代表達標。另根據學生每月分享藝術作品的表現，能否獨立自信地介紹世界不同的藝術創作，作為另一個成功準則分析。

4. 遞交報告時間表

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
計畫進度報告 01/06/2019-30/11/2019	31/12/2019	中期財政報告 01/06/2019-30/11/2019	31/12/2019
計畫進度報告 1/12/2019-31/05/2020	30/06/2020	中期財政報告 01/12/2019-31/05/2020	30/06/2020
計畫總結報告 01/06/2019-31/10/2020	31/01/2021	財政總結報告 01/06/2020-31/10/2020	31/01/2021

5. 資產運用計劃

類別	項目／說明	數量	總值	建議的調配計劃
電腦硬件	投射器	2 部	\$70,000	繼續留校使用，供發展各科遊戲。
	電腦	2 部	\$19,000	繼續留校使用，供發展各科遊戲。