# 香港青少年發展聯會

# 「穿越古今」香港小學常識科-中國歷史課程增潤先導計劃

# 計劃書

## 一) 申請機構

青少年期是形成個人認同感、發展個人獨立的時期。青少年獲得認同，便會產生安全感，建立正面的自我形象，因此，本會希望積極透過籌辦多元化的活動及計劃，包括：交流團、音樂/體育活動、名人/職業講座、領袖訓練、義工計劃等，提供機會和環境，致力培訓青少年，從而幫助和鼓勵青少年建立自信，提高自我形象，建立正面積極的人生價值觀、
健康發展，進入人生的另一個階段。本會屬下 18 區青少年發展協會，由區內熱心人士組成，貫徹本會宗旨，於全港推行活動。

2009 年，本會創立德育發展中心，提供合適場所，積極推展青少年德育培育，培養青少年自律自省、勇於承擔的良好素質。

2012 年，本會蒙民政事務總署「伙伴倡自強」社區協作計劃的資助，成立社會企業，為青年人提供就業及培訓機會。

## 二) 學校對計劃的需要

- 切合小學常識科新課程指引
  教育局於 2017 年發佈了小學常識科新課程指引，建議學校採用。在是次課程改革的重點中，特意增進小學生的國民身份認同，對國家和社會的歸屬感。要達成這一個教學目標，除了常識科的課本和常規學習之外，更有效的方法是透過趣味性的活動和教材，潛移默化地向學生灌輸中國歷史知識和家國概念，引起學生的共鳴從而增進身份認同感。

- 便利老師推行常識科之新改革課程
  本計劃的目的旨在致力培養香港學生自小學階段開始認識中國歷史及文化，並從中認識中國和香港的關係。且為便利老師推行新課程中的教學重點，提供一些切合課程的教材和活動，協助老師順利推行新的常識科課程。

- 增強學生的學習動機
  本計劃切合香港小學常識科的香港歷史專題內容，採取多元生動的方法以增強學生的學習動機並培養高度的家國認同感。計劃將邀請香港歷史專家研發香港風物誌、桌上遊戲及舉辦香港歷史遊踪等活動，藉此引發學生學習常識科的興趣，並深化課堂的學習內容，亦讓學生在活動過程中了解國家與香港在歷史長廊中密不可分的關係。

- 惠及全港小學
  將製作香港漫畫風物誌及桌上遊戲並派發到全港 541 間小學，讓小學常識科老師能

以此為教材協助在校的常識科教學工作。並會為老師舉辦桌上遊戲應用工作坊及成果分享會以增加計劃的應用性及普及性。

## 三） 申請人能力

- 專業、富經驗的團隊
  本會曾舉辦多個大型活動，包括座談會/講座、環保活動、歌唱比賽、創作比賽、街舞比賽等。對於活動之設計及籌備、宣傳及公關、執行等能力，團隊具備所需知識及豐富經驗。本會於 2017/18 學年曾舉辦「生命童伴」講「古」仔先導計劃，在小學校園推廣生命教育及中華文化，並且得到良好效果。

- 成功申辦多項政府/機構資源以籌辦大型青年活動
  - 青年事務委員會/青年發展委員會

    本會舉辦「南京展青雲」內地實習計劃。計劃於每年暑假期間舉行為期 1 個月的內地工作實習計劃，多年來約有 250 位大專學生參與計劃，到內地進行工作實習及文化交流。

  - 禁毒基金
    本會舉辦了四屆「Your Choice 納米電影創作比賽」及「熱熾傳城」青年大使計劃。納米電影創作比賽每年召募全港中學及大專院校學生參與比賽，透過拍攝納米電影宣揚禁毒訊息。比賽每年均舉辦名人座談會、大型頒獎典禮及 18 區影片巡迴展覽。多年來共有超過 200 隊參賽隊伍參賽，參與比賽人數超過 1500 人。

    「熱熾傳城」青年大使計劃主要舉辦青年大使培訓營，招募 18 區青年大年參與 2 日 1 夜營會，內容包括:團隊建立、社區活動、禁毒遊戲比賽、名人講座及大型藝術項目等多方面元素。本會更於營後籌組 18 區熱熾傳城地區服務計劃，讓參與大使將在營會學到的禁毒及關愛社群的理念傳遍社區。

- 與中小學校的互信關係
  本會屬下 18 區地區協會成員均有地區校長會主席/成員、家教會主席、中、小學校長、社福團體代表出任委員，本會與各區學校/機構均有良好聯繫及溝通，可協助於區內學校推廣本計劃。

- 全港十八區青年網絡
  本會於全港十八區均設有青少年發展協會。協會由各區賢達及青年人組成。本會亦可安排十八區的青年人協助推行本計劃，如在遊踪中成為助理導師，協助帶領小學生參與活動，有助加強年青人與學生間的互動及連繫，為計劃增加多元性及為參與之青年人及學生擴闊人際社交網絡。

- 專業的顧問團及支持單位
  本會計劃邀請以下學科權威及資深經驗人士擔任顧問及支持單位，以確保學術質素。

- 執行委員會及工作小組提供有效管理及技術支援
  本會執行委員會牽頭的工作小組(當中包括學校校長)定期與本會職員開會，監督計劃籌備及執行情況。各成員及來自各行各業的業內精英，在管理、財務、保險、法律、設計等方面均能提供專業意見及技術支援。

**四) 目的及目標**

- 透過到校講座及活動，配合小學常識科的課程內容，為參與小學提供增潤歷史課程與中學歷史課程銜接。

- 協助小學生認識國家及香港歷史，及兩地歷史由來已久的關係，利用生動及具有創意的活動，增加學生興趣之餘，引導他們主動思考，透過思索營造他們的創造力，突破思維空間，並從中提升協作、溝通、創意、解難及批判思考的能力。

- 培訓小學老師，加強推行中史教育。配合相應的延展學習活動令學校老師在校推行國民教學得到適切的輔助教學及支援。

- 德育培訓方面，計劃利用活學及多元化多角度的活動，協助學校啟發學生對研究中華民族的發展產生興趣，從而培養積極的態度和正面的價值觀、國民身份認同和對國家社會的歸屬感。

**五）對象及預期受惠人數**

| 年 | 參與學校 | 數目(間) | 參加者\活動 | 歷史講座（配合閱讀） | 歷史遊踪 | 桌遊 | 桌遊工作坊 | 成果分享會 | 總人數 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 課堂時間(小時) | 2 | 4 | 2 | 不適用 | 不適用 | |
| 第一年 | 小學 | 10 | 小學生 | 6,480 | 1,600 | 800 | / | 50 | |
| | | | 小學教師/校長 | 80 | 60 | 40 | 150 | 300 | |
| | | **10** | | **6,560** | **1,660** | **840** | **150** | **350** | **9,560** |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | **9,560** |

計劃實行期間，預計受惠人數為 9,560 名小學生及教師，受惠小學共 10 間。
另本計劃之教材製成品(香港漫畫風物誌)將派發予全港 541 間小學及 70 間公共圖書館及 12 間流動圖書館，每間 2 本。而桌上遊戲則每間本地小學派發 2 套。

## 六) 創意

- 本計劃通過多元化的活動，透過講故事形式講述典故歷史，從學生在課室內聆聽課本資料這種單向的學習，演變為走出課室，親身體驗歷史留下的痕跡，再加入自己的想像力及行動力，參與專題研究及歷史遊踪，深化及內化自己的所看所感。富趣味的創新桌上遊戲配合香港漫畫風物誌，更使學生在課堂外寓學習於娛樂。

- 香港很多地方都有歷史古蹟，舉辦遊踪活動，能讓學生從真實的環境認識香港歷史，將課室搬往歷史發生的地方,令學生走入歷史現場。香港的街道名字都充滿歷史色彩，城市導賞活動都可以令同學認識更多香港的過去。

- 設計創新及益智的歷史主題桌上遊戲，讓學生在學習/體驗活動後，通過遊戲模式把歷史重演，增加學習趣味性之外，在投入歷史進程中，可了解更多有關歷史事件背景及人物的性格、立場、價值觀等，開闊學生思維。此外，舉辦教學工作坊，讓老師熟悉桌上遊戲技巧以便往後帶領學生進行。學生試玩桌上遊戲，吸引學生目光，並引起其好奇心及好勝心，努力學習，互相挑戰比賽。藉著遊戲，歷史對同學變得實用、生動、更有生命力，這有助他們營造創造力，提升學習動機及興趣。

- 開發運用「虛擬實境」技術的軟件，配合歷史專題以創新形式進行講座。增強參與學生的臨場感，從而引起學生探究歷史的求知意欲。

- 本計劃俱原創及獨特式，揉合香港歷史專家意見及創新科技等多方面元素，製作香港漫畫風物誌圖書，以有趣故事訴說香港歷史並鼓勵同學閱讀; 舉辦及製作切合小學常識科課程內容之歷史講座、歷史遊踪、桌上遊戲及行動裝置應用程式，以不同方法引起同學對歷史的興趣，提供動靜俱備的歷史學習環境予參與同學。

## 七) 理念架構

本計劃分階段輔助學生對歷史的認識及投入：歷史專題講座(配合虛擬實境技術)可提高學生對歷史的興趣；通過遊踪活動等令學生親身感受歷史；利用輕鬆及軟性的方法(桌上遊戲)，讓學生對歷史產生興趣，在愉快的環境中，了解到國家及香港的關係及歷史發展。

活動教學及互動教學是國際認可的有效學習方法，紐西蘭懷卡托大學在 80 年代正式將「互動教學」成為一個科學化的課題。互動教學是一種方法，教師積極參與指導，讓學生在學習過程裡與教師互動、學生與學生的互動，並配合使用聽覺視覺效果，加以動手示範。不斷鼓勵學生們成為積極的參與者。這種方法強調了解知識的意義而不是單純的死記硬背，有利於促進長期記憶力。有研究表明，通過口頭演說或敘述只有 5%的成效，而閱讀亦只有 10%的內容能被記起。若語言和視覺組合，24 小時後仍可保有 20%的記憶，若果使用示範的教學模式，長期記憶為 30%。討論小組的保留率可達 50%。臨床實驗方面顯示，將行動實踐結合學習能使人保有 75%的記憶力。若曾教授別人，或立即將知識應用出來，24 小時後能記著的知識更高達 90%。

有效的德育及國民教育，是透過學生親身經驗及感受來培養。透過多元生動的活動來讓學生感受是最理想的途徑。透過搜集資料及考察，學生認識民族根源，從史實中體驗香港過去，培養歸屬感，從往事了解今天的社會問題。從活化的歷史中，有效地培養到學生對個人、家庭、學校、社會及國家的責任感。

## 八) 本計劃如何符合優質教育基金的願景及優先考慮的計劃主題

- 緊扣小學常識科課程

計劃緊扣小學常識科中國歷史及今昔香港之課題並利用生動及具有創意的學習方式，培養學生正面的價值觀和積極的態度；讓他們有健康的個人與群性發展，增加學生學習的興趣之餘，亦協助小學生認識國家及香港歷史，及兩地歷史由來已久的關係；為學生提供多元化的學習經歷，讓他們更了解自己、社會、國家和世界。

- 運用電子學習（資訊科技）促進多元學習，增強學生對歷史的興趣開發運用「虛擬實境」技術的，讓學生不受時空限制在歷史講座的過程中更進一步了解歷史資料，加強互動學習並照顧學生學習的多樣性。

- 引發學生的學習動機及自主性

計劃配以電子學習技術及元素，以創新的科技的應用去推行課程，配以香港漫畫歷史風物誌及桌遊，以創新有趣方式去引起學生的學習動機，使學生能自主獨立學習。亦能培養學氏於小學階段的自主學習能力。

- 豐富學生的學習經驗

舉辦活動（例如參觀博物館和富有文化歷史價值的地標進行遊踪活動）以豐富學生在課堂外的學習經驗，並提供其他學習經歷，讓學生能夠融入香港的生活模式和文化，並培養他們對社區的歸屬感。通過導賞活動，讓學習能力不一的學生體驗接觸古蹟遺址，深化對歷史的認識及體會文化傳承下來的蹤跡。即使專注力欠佳的學生也能利用課室外的空間及學習環境去吸收知識。

- 有效的語文學與教

漫畫歷史風物誌及桌上遊戲均以中文撰寫及設計。透過閱讀歷史風物誌及參與桌上遊戲能加強學生的語文應用能力，讓學生在參與活動中都能得到豐富的語言環境，為學習中文提供良好機會。

- 創意藝術及文化教育

讓學生利用無限創意將景物演繹出來，過程中培養學生觀察、表達、分析及評賞的能力。透過桌上遊戲，令學生將現代遊戲與古時歷史事實結合，刺激學生思維。

## 九) 推行方案

本計劃方案主要分為四個部分：

1. 校內教學活動：(1) 香港漫畫風物誌 (2)歷史講座
2. 校外教學活動：(3) 香港歷史遊踪
3. 課餘活動教材：(3A) 桌上遊戲
4. 參與學校分享會

| | |
|---|---|
| (1)<br>香港漫畫風物誌<br>(小一至小三) | 香港漫畫風物誌有「傳承文明、記錄歷史、弘揚文化、服務社會、借史鑒今、啟迪後人」的作用。本會將與大學合作編製一本香港漫畫風物誌，介紹香港十八區各地的風物及歷史由來。製成易讀易明的教材，啟發學生學習。介紹有趣歷史及風貌，以有趣的人物及地區故事向學生訴說歷史，連繫小學常識科認識香港各區古蹟歷史的課題。<br><br>製成品將會免費派發 2 本予香港 541 間本地小學及 2 本予全港 70 間圖書館分館及 12 間流動圖書館。 |

內容大綱：

- 風物誌內容囊括十八區的歷史及人民生活風貌，以漫畫形式表達。介紹如元朗吉慶圍、大澳漁村、西環太平山街、屯門、宋皇臺歷史等，切合香港小學常識科課程指引(2017)的內容，有助增強學生對課題的理解，內容相對應的課題如下：

| 漫畫風物誌內容舉例如下 | 小學常識科相關課題 | | |
|---|---|---|---|
| 介紹香港不同地區的風物，包括特色建築、人民故事及歷史事件並同時建立學生的國民身份認同及對國家的歸屬感。<br><br>例子一：介紹元朗錦田公路的吉慶圍圍村的宗祠建築特色及文化、中國傳統節日的習俗及客家人的歷史。從而向學生傳遞中國傳統倫理關係及宗族文化的觀念，增強學生對「家」的觀念及身為中華兒女的認同感。<br><br>例子二:介紹灣仔區的金紫荊廣場及地標金紫荊雕塑的由來，從而傳達香港回歸祖國的歷史，並加強學生的身份認同。<br>例子三: 介紹西環太平山街的今昔對比，簡述 1894 年香港爆發鼠疫的情況，傳遞保持環境衛生的重要性，培養他們的公民責任感及珍惜香港社區的理念，牽引學生理解愛護香港及國家可從愛護環境做起。<br><br>例子四：介紹尖沙咀清真寺的建築、宗教歷史及其現今的使用情況，讓學生認識多一點香港的多元文化及其他種族人士的生活習慣。<br><br>例子五：介紹九龍城區宋皇 | 小一 | 主題： | 溫暖的家 |
| | | 單元： | 我的家人 |
| | | 內容： | -家庭的成員<br>-姓氏與家鄉的認識<br>-家庭聚會與活動 |
| | | | |
| | | 主題： | 我的生活 |
| | | 單元： | 節日與活動 |
| | | 內容： | 中國傳統的節日故事與上古傳說 |
| | | | |
| | 小二 | 主題： | 親親社區 |
| | | 單元： | 我的社區 |
| | | 內容： | 居所或學校所在地區的特色(例如：歷史名勝、自然環境) |
| | | | |
| | | 主題： | 我的國家 |
| | | 單元： | -香港的故事<br>-香港的多元文化 |
| | | 內容： | -香港特區的成立<br>-認識在港居住的人的多元文化背景、並尊重他們的傳統文化及習俗 |
| | 小三 | 主題： | 歷史文化遊 |
| | | 單元： | 香港遊 |
| | | 內容： | -香港的古蹟<br>-香港的文化遺 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 臺遺址今昔對比及南宋末年宋帝昺流落香港的事蹟。讓學生理解自古以來中國與香港均是密不可分。香港在中國歷史上的大事件上都曾經扮演不同的角色。從而拉近學生與中華歷史的距離。 | | | 產 | |
| | | | 主題： | 生活在香港 | |
| | | | 單元： | 香港是我家 | |
| | | | 內容： | -香港居民的多元文化背景<br>-基本法的由來與一國兩制 | |

| | |
|---|---|
| (2)<br>歷史講座<br>(小四-小六) | 配合小學常識科中史內容，加強同學對中史的認識並配合「虛擬實境」技術，用富趣味性的方式介紹香港歷史。邀請專業團體的中國歷史專家以說故事的形式，舉辦「時空旅行」講座，讓學生像經歷一場旅行，走進時光隧道，邊看邊聽，在輕鬆的氛圍下吸收歷史知識。<br><br>講座配合香港小學常識科的歷史專題，適合初小及高小的學生參與。講座配合 VR 虛擬實境技術以增潤小學常識科的中國歷史內容為主，史實的表達較少，主要透過富有趣味的講座及互動活動向學生訴說歷史，牽引學生代入歷史人物及事件，感受歷史人物的人生。<br><br>參與學校可因應學校需要選擇主題，選擇舉行兩次講座，講座舉行時間可因應學校需要於課堂時間、下課後或週六舉行。學校老師能借機與歷史專家交流並深化教授中國歷史課題的技巧。講座後完成相關主題的延伸活動工作紙，以鞏固於講座上吸收到的知識。主題共五個: |

| | 主題 | VR 內容大綱 | 小學常識科相關課題 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 一. | 漢唐歷史 | 漢、唐事跡及唐人、漢人稱謂由來<br>✧ 主題：簡述漢、唐盛世事跡，如漢之西域通商史及唐朝貞觀之治等的漢唐盛況史實及著名人物如漢朝張騫、班超通西域事跡，及唐代玄奘法師取西經的影響等，帶出漢人及唐人的稱謂由來。<br><br>從而增強學生對身為中國人的自豪感及對漢及唐人稱謂的認同感。<br><br>✧ VR 內容：介紹漢、唐之歷史名人故事，如漢之張騫、班超通西域事跡及唐代玄奘法師取西經之經過及影響 | 小三<br>/<br>小四 | 主題： | 歷史文化遊 |
| | | | | 單元： | 神州萬里行 |
| | | | | 內容： | 對中國歷史影響深遠的人物和故事 |
| 二. | 宋元歷史 | 宋朝的文化及元朝建立與香港的連繫及重大歷史事件<br>✧ 主題：簡述宋代鼎盛的文化歷史及著名的宋朝詞人，如蘇軾及李清照等。並介紹 1-2 首的宋詞，例如蘇軾的《定風波》，向學生解釋詞句的意境。此外亦會簡略敘述宋元朝代更迭之際，元朝建立及南宋消亡的歷史及宋帝昺在香港宋 | 小四 | 主題： | 認識國土 |
| | | | | 單元： | 昔日的香港 |
| | | | | 內容： | 從宋皇臺看宋朝歷史 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 皇臺逃難的事跡。<br><br>讓學生了解香港與中國歷史的關係，拉近學生與中國歷史的距離，從而增強學生身為中國人的身份認同感<br><br>✧ VR 內容：介紹 1-2 首宋詞，配以詞中的意境建構 VR 畫面，帶領學生賞析詞中意義以了解宋代的文化。以 VR 動畫簡述宋元更迭的歷史及宋皇臺的故事 | | | | |
| | 三. | 明清歷史 | 明、清歷史、鴉片戰爭與列強侵華及近代香港歷史開端<br>✧ 主題：簡述明代鄭和七下西洋對明代海上絲綢之路開拓及商品經濟發展的貢獻，並述明代透過通商與華南各國建交，促使中華文化遠播的事跡。此外，亦會簡述清代鴉片戰爭的經過及其後簽訂南京條約及割讓香港的歷史。亦會簡述列強侵華歷史及辛亥革命與香港的關係<br><br>讓學生從中了解到中國在明清時期的及近代中國的興衰歷史。明白到香港自古以來均是中國的一部分，從而加強學生對中國國家一體性的概念，增強國民身份認同感。<br><br>✧ VR 內容：以 VR 動畫訴說鄭和下西洋的經過及為明代經濟及文化帶來的影響，讓同學嘗試以第一身的感覺參與航海歷程。亦會以 VR 動畫介紹鴉片戰爭、列強 | 小五 | 主題： | 新時代的發展 | |
| | | | | | 單元： | 國家的經濟 | |
| | | | | | 內容： | 鄭和與海上絲路 | |
| | | | | 小六 | 主題： | 百年蛻變 | |
| | | | | | 單元： | 回顧國家歷史 | |
| | | | | | 內容： | -從鴉片戰爭看晚清歷史<br>-孫中山與辛亥革命 | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 侵華歷史及辛亥革命與香港的關係 | | | | |
| | 四. | 一帶一路 | 一帶一路地方歷史及香港歷史地位<br>✧ 主題：簡述一帶一路的意思,並介紹兩漢張騫、班超開通西域歷史。除令漢文化遠播外，更開拓了中西交通的連繫並建立了絲綢之路。亦會介紹香港屯門於漢代古書上已有記載為屯兵之門，亦為唐代海上絲綢之路的一部分。<br><br>加強學生對香港與中國自古以來便是一個整體的概念，增強學生的國民身份認同感。<br><br>✧ VR 內容:以 VR 動畫訴說漢之張騫、班超開通西域歷史及絲綢之路的盛況並介紹香港屯門地區，自古以來均是軍事要地，以 VR 動畫表達相關事跡及香港的地理位置 | 小三 | 主題： | 歷史文化遊 | |
| | | | | | 單元： | 香港遊 | |
| | | | | | 內容： | 從屯門看唐代交通的發展 | |
| | | | | 小五 | 主題： | 新時代的發展 | |
| | | | | | 單元： | 國家的經濟 | |
| | | | | | 內容： | -中國的經濟及科技發展<br>-中國與世界其他地方的連繫 | |
| | 五. | 中西區歷史記趣 | 中西區歷史及香港的憲制地位<br>✧ 主題：介紹中西區著名建築的特色，及有趣歷史，例如：介紹香港終審法院的大樓建築特色及其背後意義(例如大樓上的泰美斯女神像所代表的意思)並從而介紹香港的司法制度及一國兩制的特色; | 小三/小四 | 主題： | 歷史文化遊 | |
| | | | | | 單元： | 香港遊 | |
| | | | | | 內容： | –香港的古蹟<br>–香港的文化遺產 | |
| | | | | 小四 | 主題： | 認識國土 | |
| | | | | | 單元： | 香港的回歸 | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 介紹西區太平山街的今昔對比，19 世紀該區鼠疫橫行及洗太平地的歷史。介紹香港的公共衛生歷史並加強學生對愛護香港環境的意識。<br><br>以介紹中西區的文化歷史作切入點，向學生介紹香港的憲制特色及其意義並且宣揚愛護香港的重要性。讓學生多了解香港一國兩制與國家的關係，從而增強學生的國民身份認同感。<br><br>✧ VR 內容：以 VR 動畫介紹香港終審法院的大樓建築特色及其意義，並介紹香港的司法制度，亦會以 VR 形式介紹中西區於 19 世紀的居民聚居情況及引申的環衛問題，從而介紹太平山街洗帆平地的歷史 | | 內容： | 基本法的憲制背景與一國兩制 | |

<table>
<tr>
<td>(3)<br>香港歷史遊踪<br>(小四-小六)</td>
<td>
歷史遊踪帶領學生在真實的環境中認識歷史，配合歷史講座的主題，將課室搬往歷史發生的地方，令他們認識更多香港的過去，增加歸屬感。將會邀請熟知該地區的專家帶領遊踪。<br><br>
學校可選擇舉行兩次導賞團 (每團最多 80 位參加者為限)。遊踪路線可因應學校地域及需要而定。遊踪過程中會增加一些與歷史故事相關的任務如尋寶等遊戲，使同學能以生動有趣的方式認識歷史。<br><br>
建議遊踪路線:
<table>
<tr><th></th><th>路線</th><th>內容</th><th>特色</th></tr>
<tr><td>一.</td><td>孫中山紀念館</td><td>認識孫中山先生的事跡及辛亥革命的由來</td><td rowspan="4">✧ 將邀請熟知該地區歷史的專家帶領遊踪<br>✧ 可因應不同參與學校的教學及課程要求而提供遊踪路線之彈性安排<br>✧ 任務為本加入活動及遊戲元素，如完成工作紙任務<br>✧ 配合小學常識科的內容</td></tr>
<tr><td>二.</td><td>中西區文物徑</td><td>認識香港英治時期的文化及今昔對比</td></tr>
<tr><td>三.</td><td>新界圍村</td><td>認識香港圍村文化及早期原居民的生活</td></tr>
<tr><td>四.</td><td>香港漁村</td><td>認識香港漁村文化及香港早期經濟發展情況</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>
例子：<br>
配合風物誌的內容，帶領學生走訪香港歷史景點。以路線三為例，帶領學生到訪圍村如元朗吉慶圍，認識宗祠文化、飲食文化、農村文化及客家文化，加強學生對香港早期的民生情況的認識。這是一個尋根之旅，讓學生能找到香港過去的歷史及與中國內地的關係。<br><br>
路線四帶領同學走訪大澳漁村，了解當地的漁業今昔發展，並了解大澳名產蝦干及蝦醬的製作過程及銷售，使學生了解香港今昔經濟對比及情況。比現有資源及計劃深入及有意義。
</td>
</tr>
<tr>
<td>(3A)<br>桌遊說故事<br>(小五、小六)</td>
<td>
配合歷史講座的其中兩個小五及小六的主要歷史課題，邀請專業團隊設計桌遊卡牌以增強學生學習中史的動機及興趣。鼓勵學生參與桌遊，以代入歷史人物完成任務的遊戲方式學習歷史，在輕鬆遊戲氛圍下汲收歷史知識，並為學生培養對中國歷史的興趣，為日後學習初中歷史課程做好準備。桌遊內容暫定大綱如下：<br><br>
1. 漢唐歷史(小五)：<br><br>
張騫於漢時開拓西域地區、通商及設立都護府的過程及難題
<table>
<tr><td colspan="3">小學常識科相關課題</td></tr>
<tr><td rowspan="3">小五</td><td>主題：</td><td>新時代的發展</td></tr>
<tr><td>單元：</td><td>國家的經濟</td></tr>
<tr><td>內容：</td><td>-中國的經濟及科技發展<br>-中國與世界其他地方的連繫</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

*亦可配合小三常識科的內容，切合的課題如下：

| | | |
|---|---|---|
| 小三 | 主題： | 歷史文化遊 |
| | 單元： | 神州萬里行 |
| | 內容： | 對中國歷史影響深遠的人物和故事<br>(張騫與絲綢之路) |

2. 明清歷史(小六)：
孫中山先生推動辛亥革命的歷程及難題

| 小學常識科相關課題 | | |
|---|---|---|
| 小六 | 主題： | 百年蛻變 |
| | 單元： | 回顧國家歷史 |
| | 內容： | -從鴉片戰爭看晚清歷史<br>-孫中山與辛亥革命 |

桌遊將向全港每所小學發放兩套以供學校日後教授中史相關課題之用，分為兩部分:

✧ 桌遊工作坊:
計劃舉辦每校一場教學工作坊，邀請 10 間參與小學的常識科老師參與。

✧ 桌遊構思:
參考大富翁卡牌遊戲，同學代入成為歷史人物以擲骰子、抽命運卡牌、完成任務及解答歷史相關的問題才能過關勝出。同學可尋求老師的提示以完成任務，老師可藉此解說相關歷史。

例子：
卡牌遊戲將配合歷史講座的 2 個主題，以漢唐歷史為例，卡牌將會融合歷史人物及事件，學生可代入成為主人翁完成任務，當中遇到卡關選擇問題可向老師請教，老師可從中教授歷史。有利增強師生互動。如張騫於漢時開拓西域地區、通商及設立都護府的過程及難題。學生可從遊戲中，以第一身角色完成任務，增強對歷史的認識及對漢人及中國人的身份認同。同時能夠感受中華文化的偉大，增強國家認同感。

| | |
|---|---|
| (4)<br>教學工作坊<br>/<br>成果分享會 | - 教學工作坊：計劃舉辦每校一場教學工作坊，邀請 10 間參與小學的常識科老師參與。向老師講解風物誌及桌遊活動的內容，並演示如何透過風物誌內容及遊戲向學生訴說歷史。<br>- 成果分享會：於計劃完成後舉辦分享會，邀請 10 間參與學校的師生分享他們的學習成果，邀請其他學校代表到來參與。成果分享會將配以學習經歷實況錄像分享、圖片展覽及老師/校長分享環節，好讓參與學校之間能有相互交流的機會。 |

## 十）推行時間表

| 日期 | 重要階段/籌備工作 |
|---|---|
| 2020 年 7 月 | 計劃前期預備工作：<br>• 邀請合作伙伴、支持單位等<br>• 招聘工作人員 |
| 2020 年 7 月- 2020 年 9 月 | • 製作桌遊卡牌遊戲/香港漫畫風物誌<br>• 宣傳及招募 |
| 2020 年 11 月- 2021 年 6-7 月 | • 歷史講座<br>• 導賞團<br>• 桌遊工作坊<br>• 派送桌遊及風物誌到校<br>• 「桌遊歷史」推廣活動 |
| 2021 年 7 月 | • 撰寫評估報告<br>• 撰寫評估報告、財務及審計報告<br>• 總結成果分享會 |

## 十一) 計劃執行

- 將聘請一名計劃經理統籌整個計劃，包括與承辦 VR 製作公司溝通商討內容、與各位計劃顧問聯絡並整合資料、與各參與學校聯絡制定入校及活動時間表及制定宣傳策略等。計劃經理必須擁有學位資歷，有相關歷史科教學經驗更佳。

- 將聘請一名計劃主任協助執行計劃，包括物資採購調配、與學校老師溝通制定具體入校安排、與講座講者聯絡、參與帶領遊踪、執行宣傳工作如為刊登廣告報價、更新計劃宣傳平台的內容。計劃主任必須擁有大專學歷，有相關統籌學校活動更佳。

## 十二) 教師及校長在計劃中的參與

- 與學生分享香港風物誌，鼓勵閱讀；
- 安排學生導賞前研習了解古蹟背景及特色，為導賞團作好準備；
- 教授學生桌遊歷史規則，與學生在校內進行遊戲/比賽，訓練他們如何在遊戲中判斷、觀察其溝通技巧及社交技巧等。
- 向參與學校派發計劃內容工作紙，學校可於同學參與講座及導賞團後作延伸活動之用。

## 十三) 預算(請另見附件一)

## 十四) 計劃的預期成果

與學習中國歷史相關的成果：

- 配合課程的教學，讓學生更深入認識課程內容。
- 讓學生主動蒐集及篩選資料，多角度審視香港歷史與國家發展的關係，繼而走出課室，親身前往古蹟，體驗歷史，建立對文化及承傳的關注。
- 啟發學生對研究中華民族的發展產生興趣。
- 培養學生對民族和國家的歸屬感及責任感。

其他成果：

- 鼓勵學生發揮創意，突破思維空間。

- 讓學生可發掘自己協作、溝通、創意、解難及批判思考的能力。

**十五) 計劃評鑑**

量化評估：

- 問卷調查(參與老師、學生及持份者)

質性評估：

- 抽樣訪問參與的專家、老師、學生及持份者的觀察和意見，以優化計劃。

**十六) 計劃成果的延續(可持續發展)**

- 教師可利用導賞團的教材，豐富學生對歷史古蹟的認識。
- 教師可利用電子應用程式為學生製造互動學習的環境，以輕鬆及時的模式讓學生吸收歷史知識。
- 學校可在常識課堂上沿用製成的桌遊卡牌教學，以及研讀香港風物誌，啟發學生對學習歷史的興趣。
- 鼓勵學校參加延伸活動，由學生根據香港風物誌的內容，到學校所屬地區實地考察，製作地區地圖/考察報告，並在計劃網頁中公開讓公眾瀏覽。

**十七) 宣傳/推廣方案**

- 發信及郵寄海報予中小學、青少年團體等，招募中小學生參加。
- 電郵予本會青少年會員及十八區地區協會成員，鼓勵推動區內青少年參加。
- 於本會網頁、 頻道作宣傳及推廣。
- 將為計劃設置網站專業，並上載計劃活動資料及花絮以供公眾人士查閱，將上載計劃開發的資源，如漫畫風物誌的電子版於專頁上，以供學校老師下載及並作教學用途，惠及更多學校及學生。
- 在報章、雜誌、互聯網等刊登廣告。
- 舉辦工作坊/展覽等公開推廣活動。
- 邀請傳媒採訪活動及發放新聞稿

**十八) 聲明**

- 本計劃在進行歷史遊踪戶外活動時，均會於活動安排上符合相關安全指引。
- 本計劃在採購貨品 9 包括設備)及服務採購時，均會以公開、公平及具競爭性的方式進行,並會採取設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。
- 本計劃所有成品的版權屬優質教育基金所有，並將嚴禁服務供應商複製、改編、分發、發布或各公眾提供成品作商業用途。

## 十九) 資產運用計劃

- 計劃內採購之單價一仟港元以上的物品，如電腦(1 台筆記型電腦及 2 台座枱型電腦)及講座用的 VR 眼鏡，將於完成計劃後繼續運用於本機構其他為香港中小學提供增益活動的計劃內。

| 類別 | 項目／說明 | 數量 | 總值($) | 建議的調配計劃 |
|---|---|---|---|---|
| 設備 | Desktop Computer - for | 2 | 11,400 | 將於完成計劃後繼續運用於本機構其他為香港中小學提供增益活動的計劃內 |
| | Laptop Computer - for demo/presentation | 1 | 5,000 | |
| | Hard Disk Server | 1 | 5,000 | |
| | VR Headsets (100 picecs) | 100 | 180,000 | |

## 二十) 遞交報告時間表

本會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<br>1/7/2020 – 31/12/2020 | 31/1/2021 | 中期財政報告<br>1/7/2020 – 31/12/2020 | 31/1/2021 |
| 計劃進度報告<br>1/1/2021 – 30/6/2021 | 31/7/2021 | 中期財政報告<br>1/1/2021 – 30/6/2021 | 31/7/2021 |
| 計劃總結報告<br>1/7/2020– 31/7/2021 | 31/10/2021 | 財政總結報告<br>1/7/2021 – 31/7/2021 | 31/10/2021 |

## 附件一：財政預算

**2018/1529 修訂開支預算**

| 預算項目 | 活動項目 | 開支詳情 | 細項 | 修訂款額（港元） |
|---|---|---|---|---|
| 1.員工開支 | PG00 綜合 | (Sr) Project Manager (12 months)<br>-degree holder in any discipline<br>-with project management experience for over 5 years<br>-with knowledge in marketing/PR and Chinese History would be an advantage<br>-coordinate in chief the program in timely and professional manner, liasie with - participating schools and accomodate their needs, delivering programs in timely mannaer. | $26,250 x 12 個月 | 315,000 |
| | PG00 綜合 | Project Officer (12months)<br>-degree holder in any discipline<br>-with 3 years working experience<br>-with knowledge in marketing/PR and Chinese History would be an advantage<br>-assist the Project Manager to execute the project, handle enquiries, arrange logistics, design and lead the board game trial session and guide tour for schools. | $16,800 x 12個月 | 201,600 |
| | | | 小計 | 516,600 |
| 2. 服務 | PG01 歷史講座 | 專家嘉賓講者津貼(每節2小時) | $2,400 x 20 | 48,000 |
| | PG01 歷史講座 | VR Designx5topics:<br>-3D Modeling<br>-Animation production<br>-VR Programming<br>-Content Development<br>-VR Apps developoment | $65,000 x 5 | 325,000 |
| | PG01 歷史講座 | 香港漫畫風物誌(1500本) (設計、印製及運輸) | $100 x 1500 | 150,000 |
| | PG02香港歷史遊踪 | 專家導賞員津貼 | $2,400 x 20 | 48,000 |
| | PG03桌遊歷史 | 桌上遊戲設計及製作<br>- 主題構思(初步：配合5個講座主題/考古香港)<br>- 遊戲玩法設計<br>- 配件設計<br>(如遊戲卡、遊戲盤、棋、說明書等)<br>- 製作(1200盒)<br>- 教學短片 | $150 x 1200 | 180,000 |
| | PG03桌遊歷史 | 教學工作坊(每校1場)<br>- 場租<br>- 設施<br>- 交通/運輸<br>- 教學物資 | $200 x 10 | 2,000 |
| | | | 小計 | 753,000 |
| 3. 設備 | PG00 綜合 | Desktop Computer - for office use | $5,700 x 2 | 11,400 |
| | PG00 綜合 | Laptop Computer - for demo/presentation | $5,000 X 1 | 5,000 |
| | PG00 綜合 | Hard Disk Server - solely use for this project | $5,000 X 1 | 5,000 |
| | PG01 歷史講座 | VR Headsets (100 picecs) | $1,800 x 100 | 180,000 |
| | | | 小計 | 201,400 |
| 4. 一般開支 | PG00 綜合 | 消耗品(如：文具、電腦耗材、紙類、列印費等) | 5,000 | 5,000 |
| | PG00 綜合 | 郵費(一般) | 1,000 | 1,000 |
| | PG01 歷史講座 | 交通/運輸 | $300 x 10 | 3,000 |
| | PG01 歷史講座 | 郵費 | $100 x 650 | 65,000 |
| | PG01 歷史講座 | 計劃網站 | 5,000 | 5,000 |
| | PG02香港歷史遊踪 | 交通/運輸 | $5,000 x 20 | 100,000 |
| | PG02香港歷史遊踪 | 專題研習教材 | $300 x 10 | 3,000 |
| | PG02香港歷史遊踪 | 物資(水、文具、急救藥品) | | 1,000 |
| | PG03桌遊歷史 | 桌遊套裝郵費/運費(1年) | $100 x 541 | 54,100 |
| | PG03桌遊歷史 | 宣傳費(包括設計及製作)- 雜誌/互聯網廣告 - 宣傳 | 5,000 | 5,055 |
| | | 審計費用 | | 5,000 |
| | | | 小計 | 247,155 |
| 5. 應急費用 | | 應急費用(每年支出(不包括員工支出)之3%) | | 36,045 |
| | | | 小計 | 36,045 |
| | | | **總計** | **1,754,200** |