

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: 多元視藝創作室 Innovative Arts Studio | 計劃編號: 2019/0051 (修訂版) |
|--|---------------------------------|

學校名稱: 嘉諾撒聖心學校

直接受惠對象

(a) 界別: 幼稚園 小學 中學 特殊學校

(b) 受惠對象: (1) 學生: 930 P.1-6; (2) 教師: 20人(視藝科、電腦科老師、課程主任及副校長)

計劃時期: 2020年12月至2021年12月

1. 計劃需要

| | | |
|-----|------|---|
| 1.1 | 計劃目標 | <ul style="list-style-type: none"> • 開拓多元視藝創作室，為學生提供安全、舒適、具創作性的空間，讓學生發揮藝術潛能。研究創造力的權威托倫斯指出提供安全、舒適的心理環境，讓個人自由表現其觀念、感情、行為，乃有助個人創造力的提高。由此可見，提供有利於學童自我表現的環境與氣氛是十分重要的。我校盼望透過優化視藝室，創建一個多元化的藝術空間，從而擴闊學生的創造力，以促進其表現動機。 • 優化視藝室，以結合科技創意、立體打印等多元化的藝術課程，從而發展學生創造力及藝術技能，擴闊其藝術的領域，讓學生從藝術中獲得愉悅、享受及滿足，從而培養學生對藝術的終生旨趣。(藝術教育學習領域課程指引，2018) • 增建藝術展覽閣，讓學生的作品能展示其中，以提升學生的自信心及增加同儕欣賞作品的機會，以促進學生的評賞能力，讓校園充滿藝術的氛圍。 |
| 1.2 | 創新元素 | <p>本校的視藝藝術課較傳統單一，多集中於平面畫作上，以教授技巧為主，令學生的學習興趣大減，亦致使學生未能充份發揮創意，有礙發展其藝術潛能。學校嘗試於二年級透過電子軟件以設計不同的人物形象；五年級透過電子教學軟件進行靜物素描；於六年級透過電子軟件以製作動畫，大部分學生投入創作，對電子教學甚感興趣，作品亦具創意，可見藉着不同的電子教學程式，能提升學生的學習動機。因此，本校希望發展多元化藝術課程，並增設更多電子教學工具，如LED屏幕、3D printer，讓學生能跳出傳統藝術創作的框架，透過電子數碼創作以拓闊其藝術視野，讓學生透過跨學科的學習領域，能製作屬於自己的藝術作品，使學生成為一個小小藝術家，豐富其學習經歷。</p> <p>惟本校的視藝室設備欠完善，視藝室內只放置數張足夠三十餘位學生上課的桌子，而視藝室的四周亦放滿了待晾乾的陶藝品，以及一個需每班輪流用作晾畫的乾燥架，實未能提供一個優質的環境讓學生創作，更沒有足夠的空間展示學生的作品。此外，由於日久失修，視藝室內的電線未能接上電源以操作電子教學資源，故進行電子教學時，各班須先在課室利用電子媒體教學，再到視藝室創作，實窒礙學生的創作及影響教學效度，故此本</p> |

| | | |
|-----|------------------|--|
| | | 計劃希望能優化視藝室，為學生創建一個良好的學習環境。同時於視藝室外建構一個視藝展覽閣，以放置大型的立體作品，增加評鑑及相互觀摩的機會，加強學生審美和批判性欣賞能力。 |
| 1.3 | 計劃如何配合校本 / 學生的需要 | <p>根據本校的學生表現指標，達七成的學生對立體創作媒介表示非常感興趣及表現投入；達三成學生表示感興趣。</p> <p>本校視藝術的三年計劃為發展多元化的藝術課程，包括電子教學、3D printing、STEAM 課程，透過多元藝術課程以擴闊學生的藝術領域。</p> <p>視藝課程不應採用創作形式單一的現成材料包或範作進行教學活動，應引發學生內在探究和表現動機，擴闊學生的藝術經驗和視野(教育局，藝術教育學習領域視覺藝術科課程指引(小一至中三)，2017)。可見多元視藝課程發展對學生的學習效能起了舉足輕重的作用。因此為配合多元化的視藝課程以重整本校視藝室的佈置、設備是必不可少的。</p> |

2. 計劃可行性

| | | |
|-----|----------------------------|--|
| 2.1 | 計劃的主要理念/依據 | <p>教育學者長澤悟、野島直樹和廣瀨和德(2006)強調教室宜因應各學科的需求來設計，教室的多媒體空間、教師的開放空間與提供教材，皆是構成學科型教室的元素與方式;同時，藉由學生作品的展示或學習成果報告來營造學習環境的氛圍，而產生不同的學習效能。</p> <p>教育學者湯志民和廖文靜(2000)指出設計、簡陋狹隘的教室空間、學習資源不充足等問題會影響學習效果，因此活化學習環境是必須的，他更指出特別說明空間規劃特性應包括「學習的」、「彈性的」、「研究的」、「資源的」、「科技的」等因素，而空間規劃可以從規劃彈性的教室空間、提供豐富的學習資源、設計舒適的生活空間和佈置創意的學習情境等方面作切入點，以建構符應教學與學生學習需求。由此可見，建構一個舒適、多元化的學習空間是十分重要的。</p> <p>根據美國兒童教育家Dalene Joubert指出：藝術創作鼓勵交流，共同創作，同時增強孩子的表達能力，以利於孩子日後在社會與人溝通和互動的能力。可見，於視藝室內建構一道創意藝術牆能有效發展學生的創意潛能，並提供一個與同儕共同創作交流的平台。</p> <p>根據教育局「藝術教育學習領域課程指引(小一至中六)(2017)」：「教師可因應不同藝術學習活動的性質，靈活地運用校園內的空間，例如有蓋操場、長廊等，以有效地推行藝術活動，並營造學校的藝術氛圍。學校亦可將校園部分地方塑造成藝術區」，以不同方式讓學生展示其長處。</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>現在有關視藝課程及相關教材主要由本校視藝科主任開發，科主任有逾十年教授視藝的經驗，並對視藝課程、特別室空間及安全、課程發展與學生的學習效能關係有充份的掌握。</p> <p>本校校長、課程主任及視藝科主任已就計劃召開多次會議，均支持配合課程需要及特別室的安全準則，以建構一個多元藝術室。</p> <p>於視藝課程上，本校的視藝課一直朝着多元化的藝術課程方向邁進，除於二年級六年級五年級運用電子教學外，更曾於五年級與常識科跨學科進行STEAM課程—電路心意卡，故於電子教學上有一定的基礎。</p> <p>科任老師已積極參與了有關教育局舉辦的電子教學的工作坊、講座、教育城</p> |

| | | |
|-----|----------------|---|
| | | e世代電子教學工作坊、校內的工作坊及家長互動工作坊等。 |
| 2.3 | 校長和教師的參與程度及其角色 | <p><u>校長及副校長:</u> 擔任計劃顧問，以及監察和督導整個計劃的推行。</p> <p><u>課程統籌主任:</u> 擔任監察者、計劃評鑑者、支援推行視藝課程，為整個計劃的推行提供意見，包括所有服務、設備和工程的採購程序、安排教師培訓和向家長講解學生的表現及進展、評估計劃的成效等。</p> <p><u>視藝科主任:</u> 策畫者、執行者、計劃評鑑者、課程及教材設計者。相關科主任將監督工程進度、參與制定和發展科本創藝課程，參與學科籌備及檢討會議，並帶領學生參與校內、外的視藝課程及活動，展示學生的學習成果。</p> <p><u>電腦科主任:</u> 策畫者、執行者、跨學科課程及教材設計者。相關科主任跟視藝科主任共同設計視藝及電腦科的跨學科課程，並帶領其科組的老師參與。過程中檢視課程的進行，按學生能力作出適切的課程調整及修訂，並參與學科籌備及檢討會議。</p> <p><u>視藝科老師:</u> 課程執行者。科任老師參與學科籌備及檢討會議，發展科本創藝課程，檢視學生的學習進程，以助調整及修訂課程進度及內容，並帶領學生參與校內、外的視藝課程及活動，展示學生的學習成果。</p> |
| 2.4 | 家長的參與程度 | 不適用 |
| 2.5 | 計劃協作者的角色 | 不適用 |

2.6 推行時間表

| 推行時期 (月份/年份) | 計劃活動 |
|------------------|--|
| 2020年12月-2021年4月 | 完成設計及裝修報價及器材教具採購程序 |
| 2020年12月-2021年2月 | 教師培訓工作坊(一)，讓教師掌握3D printing的課程，了解不同繪製立體圖像的軟件 |
| 2021年1月-4月 | 進行裝修工程 |
| 2021年6月-8月 | 教師培訓工作坊(二)，讓教師掌握3D printer的操作及應用 |
| 2021年9月-12月 | 推行新課程及活動 |

2.7 計劃活動的詳情

a. 學生活動

| 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 |
|------|---|-------------------------|---|-----------------------------------|
| 活動1 | 受惠對象：一至六年級的學生 主題：「創意塗鴉創作牆」 推行策略及目標：於視藝室增設 | 各班視藝 課(每 班 每 週1.5 | 視藝老師 | 本校視藝科於各級 均有小組創作的課 程，透過「創意塗鴉 |

| | | | | |
|--|---|------------------|--|--|
| | <p>「創意塗鴉創作牆」以代替傳統以畫紙作草稿，於進行合作畫的課題前，都讓學生按主題內容進行構思及創作。教師先著學生搜集跟課題有關的資料及圖片，讓學生初步掌握相關的藝術技巧及提升其自主學習的能力；於課堂上，教師為學生展示具不同風格及技巧的畫作，以擴闊學生的藝術視野；教師指引學生可先從點、線作創作的開端，再逐步擴展至塊面、幾何圖形等形象化的畫面，同時以參考圖片作基礎，例如實物的外形能聯想起哪些物件、畫作的物件能以甚麼作取代等問題引導，以刺激學生的想像力，經過不同的知識輸入及引導後，學生能直接在玻璃幕牆上繪畫個人的意念及進行分組的構想，打破傳統的框框，激發學生的創意潛能，達到藝術教育的價值與目的。</p> <p>由於每級均有合作畫的校本課程，故亦須添置合併式的書桌，能更彈性讓學生進行個人或合作創作，透過同儕間的共同創作，激發學生的藝術潛能，讓創意能超出個人的侷限，互相分享生活經歷帶來的藝術色彩。</p> <p>如一年級的小組創作課題《Easter Egg Tree》，各組利用點、線、面的方法設計具特色的復活蛋樹；</p> <p>二年級的小組創作課題《我的香港》，把創意融於現實生活中，創作出具特色的香港；</p> <p>三年級的小組創作課題《海報設計》，各學生發揮創意，設計一幅宣傳香港的海報；</p> <p>四年級的小組創作課題《彩型人》，設計具個人特色的彩型人作為宣傳大使，以介紹香港的名勝及特色；</p> <p>五年級的小組創作課題《陶藝創作》，全班運用陶泥集體創作出一幅併合式的大型作品；</p> <p>六年級的小組創作課題《畫布創作》，各學生繪畫小畫布併合成大型的作品。</p> | <p>節，每節45分鐘)</p> | | <p>創作牆」能啟發學生的創意，學生們能把個人的生活及經驗透過討論、合作，帶進小組創作上，以豐富畫作的內容及激發創意思維，同時有助學生個人成長發展，並學會與人溝通等社交技能，更能促進各藝術形式的學與教效能。透過合作教學，各級能創製出不同的集體創作，包括一年級的《Easter Egg Tree》、二年級的《我的香港》、三年級的《海報設計》、四年級的《彩型人》、五年級的《陶藝創作》、六年級的《畫布創作》，創作過程中亦能提升視藝技巧。</p> |
|--|---|------------------|--|--|

| | | | | |
|------------|---|-------------------------------|-------------|---|
| <p>活動2</p> | <p>受惠對象：四至六年級的學生 主題：「電子數碼藝術」 推行策略及目標：加入多元化的藝術課程，除了運用不同的電子應用程式作教學工具外，更透過增設LED屏幕、3D printer，讓學生體驗到電子數碼創作帶來的藝術樂趣，以拓闊其藝術視野。由於視藝室的空間較大，而且乃長方形的課室，每班約有32人，故須增設LED屏幕，讓前排及後排的學生都能透過屏幕清楚看到教師的示範及電子教學的步驟及細節，以免有學生因設施的不足而錯過內容重點。</p> <p>四年級的學生於視藝課上以電子軟件來製作生活化的動畫，並於動畫製作中展示不同的視覺效果，如放大、縮小、視覺成像規律等藝術知識以突顯構圖，同時掌握資訊科技的知識，如加入配樂、字幕、調較動畫速度等，完成後會在視藝室上透過LED的屏幕播放，讓學生們進行欣賞及評鑑；</p> <p>五、六年級亦加入「電子數碼藝術」的跨學科課程。</p> <p>於這課程內，學生會成為「立體模型設計師」，除了讓學生能掌握設計的基本概念外，亦能明白「從平面到立體、從直觀到重現」的知識技能。</p> <p>五年級學生先於視藝課上設計《運動會獎章》，當中學習視覺元素，包括點、線、面、色彩運用等，以設計具本校運動會特色的獎章，完成設計後，便於電腦課堂上利用電子軟件創作二維（2D）的平面圖案，從而掌握倒色、線條接合、併合圖形、放大縮小等技巧，再儲存成SVG檔案，再用電子軟件製作成三維（3D）立體圖形。此跨學科課程的教學目的是讓學生能掌握相關電子軟件的操作界面，讓他們能以檢視工具的功能嘗試從不同角度展示立體圖形，並學會如何調校獎章的厚度和大小及製作出獎章的凹凸的立體效果。完成繪圖後，學生更能把</p> | <p>各班視藝課(每班每週1.5節，每節45分鐘)</p> | <p>視藝老師</p> | <p>透過「電子數碼藝術」的課程，學生能掌握3D printing的技術，並於創作過程中，期望學生能結合資訊數碼科技，創製出藝術作品，從而提升其學習信心及興趣，並掌握有關運用電子工具的技能。此外，四年級同學以電子軟件來製作動畫，期望學生能透過構思動畫故事以發揮創造力，藉此能實踐視覺藝術課程中「發展創造力、藝術技能，並從課程中獲得愉悅、享受和滿足，從而培養對藝術的終身旨趣。」的目標(藝術教育，學習領域課程指引，小一至中六)。同時，透過與電腦科的跨學科學習領域，使學生們藉不同的電子軟件進行藝術創作，學以致用之餘，學生亦能把個人意念製作成藝術作品，不但能提升學生的學習興趣、自信心、成就感，更能拓闊其學習經歷。</p> |
|------------|---|-------------------------------|-------------|---|

| | | | | |
|-----|--|------------------------|------|--|
| | <p>所設計的作品透過3D打印機打印出來。</p> <p>六年級的學生則在視藝課上認識文藝復興時期藝術家的生平、建築物特色等，如運用顏色層次變化營造立體感、利用透視法、幾何、對稱突出構圖、五柱式比例等藝術特色，接着學生便以文藝復興時的建築風格來設計一個場景；完成設計後，教師會於電腦課上教導學生以相關電子軟件的檢視功能，嘗試製作立體圖形的不同切面，由於學生於低年級時已嘗試運用電子軟件繪圖，故已初步掌握基本的繪圖概念，如繪線條、圖形，加入顏色等，在此基礎下，學生能藉此課程加強應用電子軟件以進行繪圖的技巧，如讓學生能學習量度、比例、併合、改變物件厚度、製作出凹凸效果等，學生們按個人的設計來製作出實體作品，完成製作建築物的場景後，電腦科老師便教授學生利用電子網上平台，來製作VR的場景。</p> | | | |
| 活動3 | <p>受惠對象：五至六年級的學生</p> <p>推行策略及目標：</p> <p>學生於STEAM課程中會結合科學、科技、工程、藝術及數學的跨領域元素去創作出不同的作品，包括製作《Fancy Pyramid》：參考古埃及的建築結構，結合數學及工程的知識，利用鋼枝製作半個金字塔的外形，另一半以發泡膠切割成的小正方體以層疊的方式建構另一半的金字塔，使之成為完整的建築物，最後接駁電源、於發泡膠上塗上顏色，使作品成為一個發光發亮的金字塔；《Sci-fi Noah Ark》結合藝術、工程的原理來製作一個星體及航天火箭，學生切割不同的物料再併合製成火箭的外殼，再連接扇葉，製作成火箭，另以紙糊的方法製作星球；《Colourful Terrarium》，教授光合作用等科學知識，利用玻璃顏料製作盆景，再在自製的器冊上種植。</p> | 每星期一節，共22節的課外活動課，每節1小時 | 資深導師 | 學生透過這課程，能從構思作品的過程中，誘發其創意，同時有效利用工程原理，如支架建模、科學中的電源接合、數學的角度及計算，並能運用不同的視藝媒介、物料、技法來創製作品，藉着不同範疇的藝術接觸，拓展學生多元化的藝術視野，並提升其創造力、學習興趣、視覺元素及組織原理等藝術知識。 |

| | | | | |
|-----|--|----------------------|----------------|---|
| 活動4 | <p>受惠對象：一至六年級的學生</p> <p>主題：「視藝展覽閣」</p> <p>推行策略及目標：</p> <p>於校園內建立一個「視藝展覽閣」，放置學生創作的大型立體作品，以提升學生的自信心及加強學生審美和批判性欣賞能力，讓校園充滿藝術的氛圍。</p> <p>此外，亦在展覽閣內加入光影藝術的元素，利用一至三年級的剪紙課程的紙藝作品，透過光影變化，創造出大小、遠近、不同物件的變化移動之影像，締造出不一樣的藝術空間。</p> <p>於視藝展覽閣上，學生除了能欣賞多元化的視藝作品外，還能夠從分享展板中，記下個人對作品的感悟、反思、交流意念及評價等。此外，視藝科更於每月安排一些作品展出者來介紹美術品的風格、技巧，以增加學生間相互交流的機會。</p> | 每月根據不同的藝術主題展覽學生的藝術作品 | 視藝老師及本校一至六年級學生 | 透過展示學生的作品，能加強他們對視藝的學習興趣及自信心；通過對多元化作品的欣賞，能發展學生們的聯想、創意、感知及審美能力，並提升其對視藝作品的評賞、批判性欣賞及反思能力；藉着文字及語言對作品的詮釋，能提高學生的評鑑能力及傳意技巧。 |
|-----|--|----------------------|----------------|---|

b. 教師培訓

| 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1 | <p>受惠對象：視覺藝術及電腦科老師(共18名)</p> <p>內容：</p> <p>第1節：了解3D printing的原理及軟件介紹</p> <p>第二節：學習如何利用相關的軟件去把平面作品繪成立體圖像</p> <p>第三節：應用軟件去繪製立體圖像</p> | 3節，共6小時 | 3D printer技術人員 | <ul style="list-style-type: none"> 視覺藝術及電腦科老師能明白3D printing的原理，及如何透過軟件編寫程式 |
| 教師培訓2 | <p>受惠對象：視覺藝術、電腦科老師、課程主任及副校長(共20名)</p> <p>內容：學習透過操作3D printer把圖像列印成實體物件</p> | 1節，共2小時 | 3D printer技術人員 | <ul style="list-style-type: none"> 了解的機件操作 |

c. 設備

| | 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 | LED屏幕兩台(43寸) | 於視藝室內增置兩台LED屏幕，以配合電子教學課程、於課堂上展示創作步驟及欣賞不同藝術家的作品。由於視藝室乃長方形的課室，加上空間較大，故須增設兩台的LED屏幕，讓前排及後排的學生都能透過屏幕 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 清楚看到教師的示範及電子教學的步驟及細節。 預期的使用率： 各班視藝課(每班每週1.5節，每節45分鐘)。 |
| 2 | 2.1) 老師桌椅各一張 2.2) 供學生用的弧形可組合之書桌 (鐵腳)膠板面及膠椅子，各33張 (由於本校部分班別人數為33人，故須增置桌椅各33張) | 2.1) 教師桌供教學進行示範之用。 2.2) 於視藝課進行合作畫時能彈性組合之學生桌椅，以便進行討論及合作畫創作。 學生書桌內可放置手提電腦，供電子創作之用。 學生書桌內亦裝有折疊式的畫板，以供進行素描或平面創作之用。 預期的使用率： 各班視藝課(每班每週1.5節，每節45分鐘)。 |
| 3 | 於視藝室內放置的視藝用品陳列櫃、下膠板櫃、上玻璃門飾櫃 | 放置教師的參考書籍、學生的視藝書籍、視藝用品、學生視藝材料及教具。由於本校的圖書館藏有的視藝書籍不多，故視藝陳列櫃能提供更適切的參考書籍供學生閱讀，以豐富學生的藝術知識；陳列櫃亦能放置適切的教具及參考書籍，讓教師能因應校本需要作參考，提升教學素質，有助視藝科的發展。 |
| 4 | 4.1) 視藝室外連接視藝展覽閣的陳列架 4.2) 藝術展覽閣：可組合式的陳列櫃、下膠板櫃、上玻璃門飾櫃 | 展示學生的立體創作、藝術小品及大型作品，包括3D printing作品、光影藝術、學生平面作品、陶藝及雕刻作品，以提升校園藝術氛圍。 預期的使用率： 每個月展示不同主題的藝術作品 |

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 |
|---|--|---|
| | 是次計劃為優化視藝室，故擬於本校位於七樓的視藝室及視藝室外的視藝展覽閣(視藝室外的走廊及房間)進行以下工程： | |
| 1 | 清拆工程： 1.清拆原有物件並清走。 | 為進行裝修工程及添置學生桌椅，須清拆原有物以騰出空間 |
| 2 | 電工程： 2.1 地下13A仔電子蘇位 2.2 天花投影機蘇位 2.3 網路蘇位 | 由於須增置電子屏幕，故須增加網絡、添置插蘇位及地下拉電線以接駁電源 預期的使用率： 各班視藝課 (每班每週1.5節，每節45分鐘)、課外活動STEAM課程 (每星期一節，全年22節，每節1小時) |
| 3 | 油漆： 3.1 視藝室牆身修補原有牆身漆。 3.2 視藝室批灰油乳膠漆。 3.3 視藝展覽閣(視藝室外的房間及走廊)牆身鏟底批灰翻油乳膠漆 | 由於清拆舊陳列架及日久失修的關係，以致牆身破損，須作修補 預期的使用率： 各班視藝課(每班每週1.5節，每節45分鐘) |
| 4 | 其他項目： 4.1 工程期間清走垃圾。 4.2 完工徹底清潔 | 須清走工程進行所產生的廢料 為讓師生於安全、衛生的環境下上課，須於完工後徹底清潔 預期的使用率： 各班視藝課(每班每週1.5節，每節45分鐘) |

e. 校本課程的特色

校本課程包括電子學習課題：希望學生運用資訊科技來學習知識，藉此開拓學生的藝術視野，並發掘學生個人天賦，讓每位學生都有機會發揮潛能，提升自信。於二年級課程上，透過運用電子軟件進行電子學習課題，讓孩子更容易掌握人物樣貌的特徵，利用不同形狀的物件去拼合人物的外貌。藉此透過不同的視覺元素去創設一張臉，從而提升創意及聯想力，並明白重疊法、交錯法等平面、立體空間的概念；五年級的課程中，學生透過運用電子學習軟件進行電子學習課題，有助掌握靜物素描的技巧，當中提供了不同的素描工具、相片功能等，亦具備塗色與增加文字的功能，還能使用圖層設計，讓初學素描者更明白素描的技法。同時利用輔設功能繪出不同筆觸的效果，亦可透過素描的工具繪出不同層次的深淺、質感及明暗調子的畫作。它具有一定的專業程度，而且介面清晰，為素描打好基礎。在原有的電子學習課程基礎下，有助發展多元化的科學藝術。

f. 其他活動

- 舉辦校內塗鴉比賽，學生能按主題於限時內在塗鴉牆上盡情發揮創意，不限於在畫紙的框框內創作，比賽作品展示於學校電子展示屏及學校網頁上。

2.8 財政預算

申請撥款總額: HK\$369,900

| 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 | / | / | / |
| c. 設備 | LED 屏幕兩台(43寸) 每部\$5,000 | \$10,000 | 於視藝室內增置兩台LED屏幕，以配合電子教學課程、於課堂上展示創作步驟及欣賞不同藝術家的作品。由於視藝室乃長方形的課室，加上空間較大，故須增設兩台的LED屏幕，讓前排及後排的學生都能透過屏幕清楚看到教師的示範及電子教學的步驟及細節。 |
| | 老師訂造桌椅各一張(桌子\$3,500、椅子\$900)桌子內有不同間格以放置不同的工具，能方便教師於課堂上提取各用具以有效示範 | \$4,400 | 教師桌供教學進行示範之用。 |
| | 供學生用的弧形書桌(鐵腳)膠板面及膠椅子各33張(每套\$1,800) | \$59,400 | 於視藝課進行合作畫時能彈性組合之學生桌椅，以便進行討論及合作創作。 學生書桌內可放置手提電腦，供電子創作之用。 學生書桌內亦裝有接疊式的畫板，以供進行素描或平面創作之用。 |
| | 於視藝室內放置的視藝用品陳列櫃、下膠板櫃、上玻璃門飾櫃 | \$178,200 | 放置教師的參考書籍、學生的視藝書籍、視藝用品、學生視藝材料及教 |

| | | | |
|----------------|---|-----------|--|
| | (數量30個，每個\$5,940) | | 具。由於本校的圖書館藏有的視藝書籍不多，故視藝陳列櫃能提供更適切的參考書籍供學生閱讀，以豐富學生的藝術知識；陳列櫃亦能放置適切的教具及參考書籍，讓教師能因應校本需要作參考，提升教學素質，有助視藝科的發展。 |
| | 視藝室外連接視藝展覽閣的陳列架(2000L X 200D X 2000H) 7個，每個\$1,500 | \$10,500 | 展示學生的立體創作、藝術小品及大型作品，包括3D printing作品、光影藝術、學生平面作品、陶藝及雕刻作品，以提升校園藝術氛圍。 |
| | 藝術展覽閣：可組合式的陳列櫃、下膠板櫃、上玻璃門飾櫃(8500L X 250D X 1200H) 8.5個，每個\$3,300 | \$28,050 | |
| d. 工程 | 1 清拆原有物件並清走 | \$6,000 | 為進行裝修工程及添置學生桌椅，須清拆原有物以騰出空間 必會考慮工程公司的資歷、口碑、經驗等因素。 |
| | 2 地下13A仔電子蘇位(20個，每個\$750) | \$15,000 | 由於須增置電子屏幕，故須增加網絡、添置插蘇位及地下拉電線以接駁電源 |
| | 3 天花投影機蘇位一個 | \$800 | |
| | 4 網路蘇位(不包拉線) 兩個，每個\$800 | \$1,600 | |
| | 5 視藝室牆身修補原有牆身漆 | \$3,000 | 由於清拆舊陳列架及日久失修的關係，以致牆身破損，須作修補 |
| | 6 視藝室批灰油乳膠漆(350平方尺，每尺\$25) | \$8,750 | |
| | 7 視藝展覽閣(視藝室外的房間及走廊)牆身鏟底批灰翻油乳膠漆(410平方尺，每尺\$35)(亦放於工程內) | \$14,350 | |
| | 8 工程期間清走垃圾 | \$5,000 | 5.1 須清走工程進行所產生的廢料 |
| | 9 完工徹底清潔 | \$5,034 | 5.2 為讓師生於安全、衛生的環境下上課，須於完工後徹底清潔 |
| e. 一般開支 | 審計費用 | \$5,000 | |
| f. 應急費用 | 工程應急費用 | \$5,950 | [d x 10%] |
| | 一般應急費用 | \$8,866 | [(b+c+e) x 3%] |
| 申請撥款總額 (HK\$): | | \$369,900 | |

3. 計劃的預期成果

| | | |
|-----|---------|---|
| 3.1 | 成品 / 成果 | <input type="checkbox"/> 學與教資源 <input type="checkbox"/> 教材套 <input checked="" type="checkbox"/> 電子成品 3D printing 作品 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 學生的藝術作品展示於學校各樓層及視藝展覽閣內，讓校園充滿 |
|-----|---------|---|

| | | |
|-----|---------------------|---|
| | | 創意藝術的氛圍；在學校網頁內展示學生作品；製作「學生視藝作品集」以展示學生多元化的作品 |
| 3.2 | 計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響 | <p>多元視藝創作室能為學生提供安全、舒適的環境去進行各教學及創作，其中的讓個人自由表現其觀念、感情、行為，乃有助個人創造力的提高。由此可見提供有利於學童自我表現的環境與氣氛是十分重要的。我校盼望透過優化視藝室，創建一個多元化的藝術空間，從而擴闊學生的創造力，以促進其表現動機。</p> <p>優化視藝室，以結合多元化的藝術課程，以發展學生創造力及藝術技能，擴闊其藝術的領域，讓學生從藝術中獲得愉悅、享受及滿足，從而培養學生對藝術的終生旨趣。(藝術教育學習領域課程指引，2018) 透過優化視藝室及建立一個藝術展覽閣，讓學生的作品能展示其中，以提升學生的自信心及增加同儕欣賞作品的機會，以促進學生的評賞能力，讓校園充滿藝術的氛圍。</p> |

3.3 評鑑

1. 問卷調查

1.1 視藝老師就學生的上課表現、各項校內、外的活動及比賽表現、作品表現、教師培訓工作坊及所增置的設施使用率及課程檢討進行問卷調查，期望達 80% 或以上的學生在創造力、知識技能、評鑑能力、學習興趣及技巧上有所提升，藉此評估活動及課程之成效，作日後改善之用。

1.2 學生進行問卷調查以評估自己在多元化的課程中有否提升對視藝科的學習興趣及技法，期望達 80% 或以上的學生對視藝科的學習興趣、創造力、知識技能、評鑑能力及技巧上有所提升。

2. 定期檢討

視藝科主任與各視藝教師、STEAM 課程導師定期進行會議，檢視各課程的推展情況；視藝室的使用情況，包括課堂的小組合作創作、「創意塗鴉創作牆」、3D printing 課程及光影藝術，期望達 80% 的學生表示能提升對藝術創作的興趣。

3. 教師觀察表

設計量化的教師觀察表，讓教師在教學過程中觀察及記錄學生使用視藝室設備的反應，期望達 80% 的學生能透過「創意塗鴉創作牆」以刺激其創作意念；學生亦能欣賞視藝展覽閣內的展品，期望達 80% 的學生能藉着展覽閣的學生展品、作品介紹、學生評賞記錄以增加其評賞能力，並對每月更換的主題感興趣及提升校園的藝術氛圍；透過課堂紀錄表，以助了解全年視藝室的使用情況，成功準則為達 90% 的使用率。

3.4 計劃的可持續發展

1. 此計劃所增置的設施，包括已優化的視藝室、視藝展覽閣、創意塗鴉牆將在日後的課堂及校內、外的活動中使用，如學校開放日、校內學生作品展、幼稚園到校參觀等活動，增加公眾對藝術及本計劃的認識及提升藝術的氛圍。

2. 學校每年將預留資金作本計劃所增置之設施的維修之用，以確保設施能妥善保留及持續使用。

3. 多元化藝術課程將繼續推行，並定期開會檢視課程的效度，並進行優化。

3.5 推廣

- 進行計劃成果整理，以評鑑計劃的推行，按計劃評鑑結果，擬寫並發佈有關計劃的總結性報告。
- 於校內舉辦分享會以分享本計劃的成果，邀請校長、有份參與計劃的同工、校內老師及其他對此計劃有興趣的教育界同工出席，加深各方人士對計劃內容的了解及欣賞計劃下師生共同建構的學習成果。
- 於學校網頁內會加入本計劃的簡介、新注入的多元化課程之學生作品及創作過程，加深本校教師、

學生、家長及其他公眾人士的了解。

- 於學校刊物內介紹本計劃的內容、花絮、成果、老師及學生感想等，讓本校、其他教育團體及公眾人士認識本計劃的內容。
- 開放校園予家長、學生及其他教育團體，由有份參與本計劃的師生介紹，並歡迎到校參觀及交流，以作回饋社會之用。
- 於視藝展覽閣內展示學生的作品，並讓有份參與計劃之學生於早會上介紹學習成果及感受。
- 學生所製作的立體打印作品除了於校園供展覽外，亦製作為學校紀念品，以贈送給到校的嘉賓，藉此為學生創造更多的可能性，從而建立其自信心。

4. 本校承諾準時按以下日期遞交合規格的報告

| 計劃管理 (須透過「網上計劃管理系統」提交) | | 財政管理 (須連同證明文件的硬複本，以郵寄方式或親自提交) | |
|-----------------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| 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 01/12/2020 - 31/05/2021 | 30/06/2021 | 中期財政報告 01/12/2020 - 31/05/2021 | 30/06/2021 |
| 計劃進度報告 01/06/2021 - 30/11/2021 | 31/12/2021 | 中期財政報告 01/06/2021 - 30/11/2021 | 31/12/2021 |
| 計劃總結報告 01/12/2020 - 31/12/2021 | 31/03/2022 | 財政總結報告 01/12/2021 - 31/12/2021 | 31/03/2022 |

5. 資產運用計劃

| 類別 | 項目/說明 | 數量 | 總值 | 建議的調配計劃 |
|----|---|-----|-----------|-----------------------------|
| 設備 | LED 屏幕 (43 寸) | 2 | \$10,000 | 計劃完結後，所有設備將繼續在學校使用，以延續計劃成效。 |
| | 老師桌椅 | 1 | \$4,400 | |
| | 學生用的弧形書桌(鐵腳)膠板面及膠椅子 | 33 | \$59,400 | |
| | 視藝用品陳列櫃、下膠板櫃、上玻璃門飾櫃 | 30 | \$178,200 | |
| | 陳列架 (2000L X 200D X 2000H) | 7 | \$10,500 | |
| | 可組合式的陳列櫃、下膠板櫃、上玻璃門飾櫃 (8500L X 250D X 1200H) | 8.5 | \$28,050 | |

註：

1. 於視藝課引入電子數碼學習元素的同時，本校確保校本視藝課程會提供充足學習機會，以提升學生在藝術知識、評賞和創作方面的學習，例如:通過接觸真實材料，經歷創作立體作品的過程，學會如何將意念形象化。
2. 本校會注意在視藝室外的走廊位置放置陳列架及陳列櫃的安排是否符合相關規則及條例，包括教育規例、消防條例等。如有需要，本校會事先尋求相關部門的意見，並在獲得批准後，方可開展計劃工程項目。
3. 本校選擇服務、工程承辦商及貨品(包括設備)時，會遵照優質教育基金〈人事管理及採購指引〉進行報價或投標，確保採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行。