

計劃總結報告

計劃編號：2017/0213

甲部

計劃名稱：從 3D 電腦動畫中學習價值觀教育(STEAMM)

機構/學校名稱：順德聯誼總會翁祐中學

計劃進行時間：由 09/2018 (月/年) 至 01/2020 (月/年)

乙部

填寫此部份報告前，請先詳閱讀「優質教育基金計劃總結報告填寫指引」。

請另頁(A4 紙)書寫，就以下項目作出總結報告：

1. 達成目標
2. 計劃對學習成效、專業發展及學校發展的影響
3. 自我評鑑計劃的成本效益，需清楚列出有關指標及衡量準則
4. 成品及推廣模式，及外間對那些推廣活動的反應
5. 活動一覽表
6. 計劃實施時所遇到的困難及解決方法

*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。

1. 能否達成目標

表一：目標是否達到

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
製成的3D電腦動畫教育短片將於校本價值教育堂上，給學生反思及討論，提升學生溝通和表達能力，也可加強師生及生生的溝通和互動，從而提升運用電子學習機會促進學習。	<ol style="list-style-type: none"> 校本價值教育堂 製作教材 	全部達到	已有教材已在本校的價值教育科中試教。	/
協助學生建立關愛、尊重他人、勇於承擔等價值觀，體現道德的內涵和意義。	<ol style="list-style-type: none"> 「3D電腦動畫增潤課程」 校本價值教育堂 	全部達到	學生在製作動畫的時候亦透過在資料搜集、構思故事時可更深入反思有關價值觀的正確態度，已成功完成20套有關主題動畫。	/
在中文堂和英文堂時讓學生欣賞動畫作品之後，完成堂上活動，從而增加趣味性。	<ol style="list-style-type: none"> 中文科：全校性作文比賽 英文科：Tailor-made Writing Notes, Script Writing /Dubbing 	全部達到	中文科已於2019年2月25日舉行全校性作文比賽。英文科已在課堂上以專題研習形式完成。	/
跨科合作，增加老師之間的專業交流。	<ol style="list-style-type: none"> 跨科合作會議 教師發展日 	全部達到	2019年7月2日已舉辦教師發展日。	/
製作全新20套有關主題的3D電腦動畫短片，再加上現有被挑選的20套相關主題的動畫作品來製作成價值觀教育教材。	<ol style="list-style-type: none"> 「3D電腦動畫增潤課程」 價值觀教育教材套 	達到95%	已成功完成20套有關主題動畫及40套教材。	由於政治因素及疫症的影響下，未能派發教材套至各中學，小學及幼稚園。
由STEM教育發展至STEAMM (Science、Technology、Engineering、Art/Animation、Mathematics、Moral)教育。	<ol style="list-style-type: none"> 「3D電腦動畫增潤課程」 	全部達到	已成功利用3D電腦動畫技術完成20套有關主題動畫及40套教材。	/

培訓學生3D電腦動畫方面的技術，鼓勵他們將來投身創意產業有關的工作。	1. 「3D電腦動畫增潤課程」	全部達到	2018-2019年度有59位中一至中六學生參與「3D電腦動畫增潤課程」，當中名中六學生在中學畢業後選擇繼續投身創意產業有關的課程/工作。	/
------------------------------------	-----------------	------	---	---

2. 計劃影響

按照證據為本的方法，從以下角度評鑑計劃對學習成效／專業發展／學校發展的影響：

1. 在製作動畫的過程中，學生需對有關主題進行資料搜集，過程中學生可從不同持分者的角度中了解主題，進一步拓寬學生視野。
2. 學生可以在一年內完成2套完整的3D動畫作品，作品更於不同的國際動畫比賽中脫穎而出，學生可代表學校出國比賽，進一步肯定自己的能力，提升成功感。
3. 學生在「3D電腦動畫增潤課程」中探索、發揮創意，利用動畫表現自己的創作能力，以及發揮專長，展示領導才能。
4. 社會日益進步，守舊的學習方式已不合時宜，為滿足數碼社會的發展需求，計劃貼切 STEAM 教育，學生在計劃中不時需要使用電腦，發揮創意，計畫正可達到訓練學生適應社會發展的需求。
5. 在堂上播放有趣且緊貼生活的 3D 動畫短片及教材套的小遊戲，加上師生及生生之間的互動，令學習更添趣味。
6. 跨科(3D 電腦動畫科、價值教育科、中文科及英文科)合作，促進學校團隊精神及提升學校整體形象。
7. 是次計劃進行期間，大學亦有邀請本校師生到校園進行分享，介紹計畫及製作動畫的過程。

3. 自我評鑑計劃成本效益

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) +/- %
職員薪酬	673,911 元	673,911 元	/
器材	75,000 元	75,000 元	/
一般開支	76,789 元	68,962 元	-10.185%

4. 可推介的成果及推廣模式

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
成品：2200本教材套	教材套內容相當豐富，內包含了40套主題，配合基礎教育課程指引(2014)-「七種首要的價值觀和態度」，以教育全港中學、小學及幼稚園的學生建立正確和正面的價值觀。	16/12/2019 分發成品予全校教職員 反應正面，欣賞是次計劃完成的成品。 認為是次計劃相當之有意義及認同時下教育應加入更多有關道德教育予年輕人。 欣賞是次計劃以一個創新的元素(3D電腦動畫短片)加入教材之中。	建議使用雲端形式分發教材及動畫作品予全港中學，小學及幼稚園。
教師發展日分享	可促進老師間的專業交流。	02/07/2019 (二) 介紹計劃及動畫 參加者都認為計劃相當之有意義，除了可以透過教材宣傳計畫中的價值觀及正面信息外，亦可透過比賽及其後的傳媒報導向全港甚至各國宣傳計劃，相當難得。	建議於教師發展日進行全校性分享，與同工分享計劃內容，教學心得等。
全港性分享會	有更多人可了解更多計畫內容。	04/07/2019 (四) 介紹計劃及動畫 認為由中學生所製作的動畫更真實，更具影響力。	可不定期邀請參與計畫的機構到QEF作全港性分享會，使更多人可了解更多計畫內容。
3D動畫放映及分享會	介紹計劃	05/07/2019 (五) 介紹計劃及動畫 觀眾、評審大學教授及大學生均認為中學生年紀輕輕已經可製作出如此質素的動畫，甚為難得，值得關注及鼓勵。	建議多與有關大學及大專院校多交流，分享經驗，使計劃更完善。

5. 活動一覽表

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)	
教師發展日分享	02/07/2019 (二) 介紹計劃及動畫 本校	1	81	/	/	- 參加者都認為計劃相當之 有意義，除了可以透過教材 宣傳計畫中的價值觀及正 面信息外，亦可透過比賽及 其後的傳媒報導向全港甚 至各國宣傳計劃，相當難 得。 - 認為由中學生所製作的動 畫更真實，更具影響力。 - 觀眾、評審大學教授及大學 生均認為中學生年紀輕輕 已經可製作出如此質素的 動畫，甚為難得，值得關注 及鼓勵。
全港性分享會	04/07/2019 (四) 介紹計劃及動畫 香港太古城太 古灣道 14 號 4 樓 403 室	/	/	/	傳媒	
3D 動畫放映 及分享會		5	10	50	/	
資深大律師訪 校	23/11/2018 (五) 介紹計劃	1	81	10	律政司 司長	- 反應正面，欣賞及期待是 次計劃完成的成品。 - 認為是次計劃相當之有意 義及認同時下教育應加入 更多有關道德教育予年輕 人。 - 欣賞是次計劃以一個創新 的元素(3D 電腦動畫短片) 加入教材之中。
3D 電腦動畫增 潤課程	逢星期二、四、 六	1	3	59	/	- 學生投入學習及製作動 畫。

6. 困難及解決方法

如實際推行的計劃(包括預算、時間表及過程等)與原來計劃有出入，須在此部分解釋原因。

1. 預算方面，教材套的重量比預期的超出，因此郵費不足夠，故需在一般開支進行調撥。
2. 時間表方面，計劃原先需在2019年12月完成，但由於社會問題，為了確保所有學生的安全，本校當時決定取消所有校內活動及補課，使學生未能按時完成動畫製作。故於11月中申請計畫延期至2020年1月完結。