

丙部 計劃詳情**1.計劃內容****1.1 計劃背景及目的**

嶺南大學(下稱嶺大)於 2019 年起推行以「樂齡科技」為主題的一系列教育活動，回應未來香港社會高齡化的挑戰以及居家安老的需求。「樂齡科技」結合了安老服務和創新科技，以改善服務使用者的生活質素和減輕護理人員及照顧者的負擔和壓力。嶺大亦致力培育樂齡科技社會創業人才；並向社會大眾推廣智能安老的知識。

嶺大有意於 2021 年年中與多間中學合作，推動名為「樂齡科技 360°專才培育計劃」的教育項目。透過三階段全方位互動學習體驗，培訓中學生成為社區領袖，增加他們對樂齡科技的認識，以及協助在校園及社區宣揚智能安老的信息；計劃亦旨在培養年青人關愛社區的正面價值觀，並透過跨年齡協作，推廣長青共融。

1.2 計劃目標

包括：

- 1.2.1 培訓中學生認識樂齡科技和高齡化社會的議題；
- 1.2.2 提昇中學生關心社區，培育社區領袖；
- 1.2.3 為中學生提供與樂齡科技相關的職場經驗，啟發他們對安老行業的職涯規劃。

1.3 計劃內容

計劃會於嶺大（包括樂齡科技體驗館）、中學及社區進行，透過以三個階段全方位教育項目，提升中學生對老年人口的關注及認識樂齡科技。三個階段包括：

- 1.3.1 第一階段：透過提供體驗式學習教育活動，掌握樂齡科技和高齡化社會的知識；
- 1.3.2 第二階段：透過樂齡大使培訓計劃，培養正面價值觀，提昇領導才能；
- 1.3.3 第三階段：透過職場體驗活動以鼓勵生涯規劃；並透過社區教育活動推廣關愛文化。

第一階段：提供體驗式學習教育活動，掌握樂齡科技和高齡化社會的知識

於中學舉辦樂齡科技介紹講座及導賞團，期望結合導賞及生涯課程活動，讓學生認識長者生活需要，對樂齡科技的發展及高齡社會下的安老議題有初步的認識。

第二階段：透過樂齡大使培訓計劃，培養正面價值觀，提昇領導才能

為學生提供二十四小時的大使培訓，認識樂齡科技的應用，掌握護老的心態及溝通技巧。大使培訓活動中亦設有專題演講環節，邀請嶺大的教職員及業界的代表分享安老服務的機遇，啟發他們投身安老服務的興趣。

第三階段：透過職場體驗活動以鼓勵生涯規劃；並透過社區教育活動推廣關愛文化

完成約二十四小時的大使培訓後，成為社區領袖，以樂齡科技青年大使的身份進行實習；學生會聯同長者大使到訪十八區的長者中心，推廣科技在日常生活的認用，從而讓他們接觸長者，關心社區的需要。

2.創新元素

嶺大自 2019 年開始，推動樂齡科技及智能安老計劃，計劃下的社區教育項目針對長者、照顧者及公眾人士對樂齡科技的認知。在高齡化的社會下，嶺大期望能延伸教育項目至不同的中學，讓年青人認識安老服務的議題。

「樂齡科技 360°專才培育計劃」為首個大學為中學而設的「樂齡科技」教育項目，聯繫嶺大、樂齡科技公司、不同年齡層人士的參與，為中學跨界別、跨學校、跨年齡的學習活動。嶺大團隊亦期望透過協作教學模式，為中學老師及課程團隊設計並提供樂齡科技的教材套，並培訓老師往後能利用教材套，在校持續推廣相關的課題。

3.理念架構

根據新高中課程，「其他學習經歷」是三個組成部分之一，與核心及選修科目(包括應用學習課程)相輔相成，讓學生達至全人發展。在「其他學習經歷」所建立的基礎上，此計劃會為學生提供多種不同的「其他

學習經歷」機會，鼓勵他們參與五個範疇的「其他學習經歷」，包括德育及公民教育、社會服務及與工作有關的經驗，並從中獲得均衡發展。同時亦透過樂齡科技的作橋樑，啟導參與學生思考樂齡科技與 STEM 學習經驗的聯繫及實體示例，培養學生的開拓與創新精神。

3.1 德育及公民教育

培育學生的品德和公民意識，為參與計劃學校的學生提供與長者共融的體驗學習機會及社區長者生活考察活動，以配合培育學生的品德和公民意識的需要，促進學生在不同成長階段遇上與社會老齡化議題上，學會分析及設計解決方案。

3.2 社會服務

為參與計劃學校的學生提供群體義務服侍其他人的行動，例如參與社區公眾教育服務，透過積極的參與，以及精心組織的服務安排，讓學生獲得學習和發展的機會，在滿足社會上的安老服務需要，並使參與學生更珍惜自己所擁有的一切，同時亦促使學生在樂齡科技的發展產生興趣、發揮專長，以擴闊他們終身學習的路徑，養成「社會服務」的終身興趣和習慣。

3.3 與工作有關的經驗

本計劃為參與學校的學生提供的一系列與職涯學習活動，包括參觀香港樂齡科技體驗館及公司、樂齡科技大使職場體驗、於樂齡社創培訓中的業內人士分享，使學生可透過與樂齡科技工作相關的事物接觸，以讓學生擴闊經歷，增加對就業能力和工作道德操守的理解，反思他們的事業抱負和發展。學生亦可從中培養出正確的價值觀、態度、護老及承擔精神，以及發展他們在未來進修及工作等終身學習的能力。

3.4 STEM 教育

計劃下的各類活動讓參與學生能以第一身接觸樂齡科技產品及其潛在使用者，從認識用家需要至產品用後感，參與學生能整理其服務經驗，對照學生在綜合和應用科學、科技、和數學教育各學習領域和跨學習領域 (STEM) 中所學的知識及所擁有的技能能力，啟導學生思考產品改良及延續產品設計理念及實踐的學習機會，從而培養學生的創造力、協作技巧、以及以創新思維解決人口老齡化的能力。

3.5 其他課程

為配合校本課程的設計，有合作中學會把有關教育項目與中學其他課連結，包括：生活技能科、生命教育科、設計與科技科、健康管理與社會關懷科等。嶺大團隊於有關的課程中，引入樂齡科技智能安老的主題，及於活動期間及嘉許禮中，鼓勵合作中學的教學團隊能夠多交流，分享課程設計及學生於學科中的學習心得。

4. 目的及目標

對象		目標列明短期(在計劃進行期間達致)及長遠(需較長時間方能達致)	行為—即預期表現(或學習成果)或行為改變	條件—預期發生行為改變的情況	程度—即衡量達標的準則
第一階段：提供體驗式學習教育活動，掌握樂齡科技和高齡化社會的知識					
中學生	樂齡科技講座—樂齡新知	(短期) 讓參與學生認識長者生活需要，提高對樂齡科技產生初步認知，引發其好奇心。	透過講座及導賞團認識樂齡科技新知識，再透過學生轉贈參與活動的紀念品(如樂齡科技知識小錦囊)，與他人如分享相關資訊。	對樂齡科技產生認知 對長者生活需要認知提高	學生方面： 80%的學生認同本計劃能增加他們對樂齡科技的理解和高齡化社會的認識； 教師方面： 80%的教師認為體驗式活動能更有效提升學生對樂齡科技的認識； 80%的教師認為體驗式活動能令學生全方位地投入學習

中學生	樂齡科技導賞團	(短期) 擴闊學生視野及認識產品背後設計目的。	透過認識樂齡科技新知識，再與他人分享相關資訊	透過轉贈紀念品活動，豐富參與學生及長者溝通的內容。	正面的價值觀和態度，例如：尊重及關顧他人 社會責任
第二階段：透過樂齡大使培訓計劃，培養正面價值觀，提昇領導才能					
長者義工、中學生	樂齡科技大使培訓	(短期) 結合課程的框架及教材，讓學生掌握樂齡科技的意義及了解安老議題，培訓過程亦會教授與長者溝通技巧。	掌握樂齡科技在「醫、食、住、行」四方面對長者生活的幫助、認識產品的目標對象及使用方法 過培訓後小測得分率達80%。	為未來參與義工服務作好準備、接觸對科技認知度較高的長者。	學生方面： 學生參與體驗活動的出席率達80%或以上； 80%的學生認同本計劃能增加他們對樂齡科技的理解和高齡化社會的認識； 80%的學生認同本計劃能為他們的態度及行為帶來正向改變。 教師方面： 80%的教師認同本計劃能配合課程設計； 80%的教師認為體驗式活動能更有效提升學生對樂齡科技的認識； 80%的教師認為體驗式活動能令學生全方位地投入學習。
長者、中學生	智能安老社區考察	(短期) 啟發對地區長者的好奇心及提升對高齡化議題的洞察力，讓學生實踐與長者的溝通技巧。	每組學生以工作紙形式採訪三位受訪長者，並成功為受訪者介紹樂齡科技工具的使用方法。	以另一角度觀察生活社區、提高對社會弱勢群體的覺察及需要。	對長者群體的認同感、正面的價值觀和態度，例如：尊重及關顧他人 社會責任
業界人士如本地初創家、中學生	樂齡社創培訓	(短期) 掌握以設計思維的模式為高齡化社會設計新產品/服務。 (長期) 啟發對投身於樂齡科技行業的興趣	學懂樂齡科技工具的設計技巧及其考慮因素、掌握設計思維的方式及在樂齡科技產業的應用、透過培訓後小測得分率達80%，提升對投身樂齡科技或護老行業的興趣及信心。	為未來參與義工服務作好準備，接觸樂齡科技行業初創家並從中獲得啟發。	關注世界高齡化的議題的敏感度、主動探索與高齡化相關議題
第三階段：為中學生提供與樂齡科技相關的職場經驗，啟發他們對安老行業的職涯規劃					

業界人士如本地初創家、中學生	樂齡科技大使職場體驗	(短期) 獲得於樂齡科技相關的職場服務經驗及工作環境的參訪體驗 (長期) 啟發對投身於樂齡科技行業的興趣	完成十六小時的樂齡科技界別的職場體驗、參與至少一節業界人士分享職涯及交流工作心得環節、為所屬的職場體驗樂齡科技公司作小組個案研習。	關注高齡化社會的議題對工作世界的認識和理解；增加對有關工作就業能力的認識及對職涯規劃的期望。	學生方面： 80%學生從服務過程及成果展中對推動樂齡科技的應用及樂齡科技創新點子獲得啟發；學生參與體驗活動的出席率達80%或以上； 80%的學生認同本計劃能增加他們對樂齡科技的理解和高齡化社會的認識； 公眾方面：
公眾、中學生	社區公眾教育服務	(短期) 從服務中獲得與長者親身交流的經驗，從而提升對老齡化的同理心及相關議題的洞察力。	完成至少有一次實習，從中建立與長者及照顧者群體的交流技巧及與不同年齡層群體的溝通能力，藉著與長者一同合作社區推廣，提升學生的協作能力。	以公眾服務方式去整理及回顧學習經歷的體驗、以服務方式，持續培養同理心及相關議題的洞察力。	80%的訪客認同全方位互動學習體驗活動在區內中學可以持續地推行； 80%的訪客認同全方位互動學習體驗活動能夠培養學生關愛社會的態度； 透過每場社區公眾教育服務接觸80名參訪人次； 每年樂齡科技大使嘉許典禮及巡迴成果展到訪人次達500或以上。
公眾、中學生	樂齡科技大使嘉許典禮及巡迴成果展	(短期) 學校師生與公眾人士交流於計劃內獲得的服務經驗 (長期) 從計劃中獲啟發	參與學生總結學習經驗並製作電子書冊及刊登到學校網頁供下載； 電子書冊瀏覽及下載次數達每年500人次； 參與學生於學校早會及網頁分享學習心得。	讓學生為未來參與義工服務作好準備，並養成「社會服務」的終身興趣和習慣； 整理及回顧學習經歷的體驗、獲公眾人士見證計劃中的成長及經歷。	從計劃中的學習和發展機會中獲得的成就、日後策劃相關議題項目的動機

5. 對計劃的需要及申請人的能力

5.1 大學教育理念：嶺南大學著重推廣博雅教育的理念，強調多元化教學，以「作育英才·服務社會」為校訓，為學生提供參與各類型社會服務的機會，推廣全人發展。嶺大團隊期望能延伸博雅教育的理念，與多間中學合作，為青少年設計多元化體驗式學習，推廣關愛社區的精神；嶺大團隊亦加入學術研究的元素，為中學教學策略和學習環境設計提供建議。

5.2 在計劃層面：嶺大於2019年開始，已於十八區進行社區教育推廣，並舉辦多元化的活動，包括：樂齡科技專員證書課程、社會企業家培育訓練證書課程、免費的公開研討會、樂齡初創社會企業家培育計劃等，受惠人次有約9,800人次（截至2020年七月三十一日）。此外，嶺大的校內設有樂齡科技體驗館，展出樂齡科技在醫、食、住、行的產品及提供體驗樂齡科技產品的平台，亦為是次項目提供一個教學與實踐的兼備的活動空間。

在樂齡科技及智能安老的議題下，嶺大團隊與不同的持者合作，當中包括安老服務單位、長者學苑、樂齡科技公司、大學及高等教育院校、中學等，正因備有與不同的社區持份者合作的經驗，嶺大能集各界之專業知識及力量，推動樂齡科技教育的發展；而嶺大申請此項目，亦已獲得多間中學的校長及教育團體的支持。

5.3 在學術層面：嶺大團隊擁有豐富的樂齡科技教育及推廣經驗，嶺南大學政策研究院－亞太老年學研究中心早於2019年四月開始，推行樂齡科技專員證書課程，截止2020年八月份，嶺大成功開辦七期課程，共培訓315名學員。課程對象為長者、照顧者及公眾人士，當中亦吸引有不少青年人參與。而有關樂齡科技的課程，嶺大團隊亦有包括：醫、食、住、行的相關的教學材料，相關的經驗亦會為是次項目奠定良好的教學基礎。而團隊中黃耿華博士亦是其中一位教育主任，擁有多期教授樂齡科技及青年教育的經驗。

6. 對象及預期受惠人數

6.1 預期受惠人數總計

- 界別：中學(8間)，每間約20位
- 學生：中二至中四級學生(八所中學，第一階段合共約360人數，第二及第三階段合共約160人數)
- 老師：中二至中四級班主任及學校校長(八所中學，合共約約32人數)
- 家長：約300人次
- 樂齡科技業內人士：約300人次
- 大學生/碩士生：約40人次
- 公眾：約5,728人次

補充資料：嶺大會配合協作學校進行招募的工作，有關提名準則，老師會跟據課程的配合、學生的興趣報名參與。第一階段：八間中學，共約360人(中二至中四，共三級學生)；第二及第三階段：每間學校約20人，八間中學合共160人(曾參與第一階段的學生自薦報名及獲協作學校同意即可參加)；而有關職場體驗活動，由項目團隊及各中學老師因學生在活動一至六的表現(包括出席率)以及以面試表現作提名。

6.2 對象的組別

	第一年	第二年	直接受惠	間接受惠
中學(間)	8	8	8	
第一階段：中學生(人數)	360	360	720	
第二及第三階段：中學生(人數)	160	160	320	
老師(人數)	32	32	32-64	960
家長(人次)	300	300		600
樂齡科技業內人士(人次)	150	150	300	
大學生/碩士生(人次)	20	20	40	
公眾(人次)	2,864	2,864	2,728	3,000

7. 推行方案及時間表

計劃為期兩年。

第一期計劃時段為：2021年八月至2022年七月；而第二期計劃時段為：2022年八月至2023年七月；而活動評鑑於每年七月進行。

推行時期 (月份/年份)	計劃活動
項目宣傳(八月至九月初)	嶺大團隊會於中學校園內進行宣傳活動
三階段活動：九月至十二月	
活動一 樂齡科技講座—樂齡新知	嶺大團隊會於中學周會活動，介紹計劃的內容及舉行專題講座，內容包括：高齡化社會的情況及長者的需要、本地樂齡科技的發展、跨代共融等。 (備註：嶺大團隊亦能配合合作學校的需要，安排多於一節的講座及設計思維的活動。) 對象：全級中二至中四學生
活動二 樂齡科技導賞團	嶺大職員會安排中學生分成小組參觀「嶺大樂齡科技體驗館」及其他本地初創公司，讓學生認識樂齡科技及配合居家安老的產品。導賞團教育活動亦會分享本地研發的智能產品，啟發學生連結科學、科技(STEM)各學習領域的知識及技能。 對象：全級中二至中四學生
活動三 樂齡科技大使培訓 (共四節，每節兩小時)／(兩日)	八小時的大使培訓，讓學生了解長者在「醫、食、住、行」的需要，及探討如何使用樂齡科技提昇長者的生活質素，讓學生對高齡化的社會有更深入的认识，培訓過程亦會教授與長者溝通技巧，從而豐富學生的學習領域及技能。 對象：項目的參加者
活動四 智能安老社區考察	一日(八小時)的戶外考察，學生分成小組，帶同樂齡科技工具，到訪學校附近的社區，了解長者日常生活的需要。嶺大團隊亦會安排嶺大學生及長者大使(曾參與樂齡科技課程的人士)一同與學生進行考察，進行活動完結進行反思會。 對象：項目的參加者
活動五 樂齡社創培訓(共四節，每節兩小時)／(兩日)	八小時的社創培訓工作坊，啟發學生對安老服務的思維，以設計思考的模式，探索樂齡科技市場的需求，及未來投身安老業界的可能性，推動創意思維。 對象：項目的參加者
活動六 樂齡科技大使職場體驗	為已接受一系列培訓活動的學生，提供一個實習的機會，於嶺大樂齡科技館擔任樂齡科技青年大使，與長者及公眾人士進行教育活動；學生(或)會分成小組，到不同的樂齡科技公司進行為期兩天的職場體驗，至少八小時。 對象：項目的參加者
活動七 社區公眾教育服務 (約八場，各學生大使均至少有一次實習機會)	為已接受一系列培訓活動的學生，提供一個實習的機會，與長者大使(曾參與樂齡科技課程的人士)一同擔任樂齡科技大使，於十八區的長者中心進行教育活動。 對象：項目的參加者
活動八 樂齡科技大使嘉許典禮及巡迴成果展	終期匯報，完成活動的學生會證書嘉許；學生亦以小組亦須設計海報匯報，分享心得及分享創新點子以回應高齡化社區的需求。 學生的作品會於各學校巡迴展出，並會製作成電子書冊E-book，並刊登於學校的網頁。 對象：學校的師生及公眾人士
註：完成第一期的青年大使培訓的學生，可以以學長身份協助第二期教育項目的推行，以鼓勵學以致用及體現 Train-the-Trainer。	

8. 計劃活動詳情

8.1 學生部份

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
活動一 樂齡科技講座—樂齡新知	活動針對中二至中四年級的學生，對樂齡科技產生初步認識	四十五分鐘	嶺大團隊教育主任	透過認識樂齡科技新知識，再與他人分享相關資訊。
活動二 樂齡科技導賞團	活動針對中二至中四年級的學生，讓學生參訪不同的樂齡科技展館/公司，擴闊學生視野及進一步認識產品設計的目的。	一天（共七小時）	嶺大團隊教育主任	透過認識樂齡科技新知識，再與他人分享相關資訊。
活動三 樂齡科技大使培訓	為已報名參加樂齡專才大使的學生而設，結合課程的框架及教材，讓學生掌握樂齡科技的意義及了解安老議題。	（共四節，每節兩小時）／ （兩日）	嶺大團隊教育主任	能夠從培訓過程中，懂得關心長者及照顧者群體，並與不同年齡層群體建立溝通及協作。
活動四 智能安老社區考察	為已報名參加樂齡專才大使的學生而設，啟發對地區長者的的好奇心及提升對老化議題的洞察力。學生能夠用3D打印技術製作合適長者的家居模型。	一天（共八小時）	嶺大團隊項目統籌員（兼職）及樂齡科技大使	能夠從考察過程中關心長者群體的日常生活及需要，培養學生的同理心及提高關愛長者的動機。
活動五 樂齡社創培訓	掌握以設計思維的模式為高齡化社會設計新產品/服務，並啟發對投身於樂齡科技行業的興趣。學生可嘗試3D打印製作合適長者的家居模型。	（共四節，每節兩小時）／ （兩日）	嶺大團隊教育主任	透過培訓內容入手，關注世界高齡化的議題，並對樂齡科技工作相關的道德操守的反思。
活動六 樂齡科技大使職場體驗 （試後活動）	為已報名參加樂齡專才大使的學生而設，學生會獲得於樂齡科技相關的職場服務經驗及工作環境的參訪體驗，從而啟發對投身於樂齡科技行業的興趣。	（樂齡科技科館；共兩天，每節兩小時） （樂齡科技公司；共兩天，每節四小時）	嶺大團隊教育主任	關注世界高齡化的議題對工作世界的認識和理解；增加對有關工作就業能力的認識及對職涯規劃的期望。
活動七 社區公眾教育服務	從服務中獲得與長者親身交流的經驗，從而提升對老齡化的同理心及相關議題的洞察力。學生能夠用3D打印技術製作合適長者的家居模型。	（約八場，各學生大使均至少有一次參與社區活動，每節三小時）	嶺大團隊教育主任及樂齡科技大使	建立與長者及照顧者群體的交流技巧及與不同年齡層群體的溝通能力，藉著與長者一同合作作社區推廣，提升學生的協作能力。
活動八 樂齡科技大使嘉許典禮及巡迴成果展	學校師生與公眾人士交流於計劃內獲得的服務經驗；從計劃中獲啟發。 完成項目成效的評鑑。	（一場，下午活動）	嶺大團隊教育主任 協作學校的校長及老師	讓學生為未來參與義工服務作好準備，並養成「社會服務」的終身興趣和習慣。

8.2 教師部份：教師及校長在計劃中的參與

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
活動前	招募及校內宣傳（籌備會議）	三個月	合作學校幫忙協調場次。 可由生活技能科、生命教育科、設計與科技科、STEM教育科、OLE堂（德育及公民教育、社會服務及生涯規劃）、健康管理與社會關懷的老師安排學生的參與。	讓協作師生認識主題及構思結合學校的課程設計。
活動一 樂齡科技講座—樂齡新知	安排樂齡科技的講座，與嶺大團隊設計專題講座。	四十五分鐘		透過認識樂齡科技新知識，配合學校的教學活動主題。
活動二 樂齡科技導賞團	配合教學活動，與嶺大團隊安排樂齡科技導賞團	一天（共七小時）		連結樂齡科技議題，融入學校的教學活動主題。
活動三 樂齡科技大使培訓	於大使培訓前進行招募工作；為已報名參加樂齡專才大使的學生而設，安排學生參與培訓工作坊。	（共四節，每節兩小時）／（兩日）	邀請老師參與旁聽： 由生活技能科、生命教育科、設計與科技科、STEM教育科、OLE堂（德育及公民教育、社會服務及生涯規劃）、健康管理與社會關懷的老師安排學生的參與。 讓老師掌握樂齡科技的教學；及定期就教學內容給予意見。	為學生提供課堂以外的學習模式，融入學校的教學活動主題。
活動四 智能安老社區考察	配合教學活動，與嶺大團隊安排社區考察活動。	一天（共八小時）		
活動五 樂齡社創培訓	為已報名參加樂齡專才大使的學生而設，安排學生參與培訓工作坊。	（共四節，每節兩小時）／（兩日）		
活動六 樂齡科技大使職場體驗（暑假）	安排學生參與樂齡科技相關的職場服務經驗及工作環境的參訪體驗。	（樂齡科技科館；共兩天，每節兩小時）	（同上） 讓參與老師掌握樂齡科技及職涯規劃的教學；及定期就教學內容給予意見。 補充資料：學生自薦報名及獲協作學校同意即可參加有關提名準則，由項目團隊及各中學老師因學生在活動一至六的表現（包括出席率）以及以面試表現作提名。	為學生提供課堂以外的學習模式，融入學校的職涯規劃教育活動。
		（樂齡科技公司；共兩天，每節四小時）		
活動七 社區公眾教育服務	配合教學及義工活動，與嶺大團隊安排社區公眾教育服務。	（約八場，各學生大使均至少有一次參與社區活動，每節三小時）		為學生提供課堂以外的學習模式，融入學校的社會服務教育。
活動八 樂齡科技大使嘉許典禮及巡迴成果展	邀請學校師生與公眾人士參與，了解學生服務經驗。	（一場，下午活動）	（同上） 讓參與老師交流；及就學生表現給予意見。	讓學生為未來參與義工服務作好準備，並養成「社會服務」的終身興趣和習慣。
項目評鑑	參與嶺大團隊的項目評鑑（包括焦點小組訪問）；於學校網頁發佈計劃成果。	（於十月至十一月完成）	邀請參與計劃的學校校長及老師就教學及計劃內容給予意見。	掌握學生學習心得；向校內師生及公眾分享學生學習成果。

9. 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
9.1	與樂齡科技－醫相關的產品 (包括：藍芽血壓計、身體成分分析儀)	產品會用作於教學用途，並於樂齡科技講座、樂齡科技大使培訓、智能安老社區考察之用，讓學生認識學齡科技，進一步認識產品背後的目的及理念，並能把知識與他人分享。
9.2	與樂齡科技－食相關的產品 (包括：電子穩定手柄連食具配件、輔助餐具)	
9.3	與樂齡科技－住相關的產品 (包括：長者衣物、智能陪伴寵物)	
9.4	與樂齡科技－行相關的產品 (包括：智能手杖、手杖配件)	
9.5	手提電腦	資訊科技器材有助嶺大團隊日常工作
9.6	軟件： 製作教材、活動宣傳品、電子書冊	[內容被移除]
9.7	3D 打印機	此為合作學校的建議，讓參與學生（在配合 STEM 及設計與科技科）能夠製作長者智能家居模型。

10. 計劃的預期成果

在結合課程的框架及教材下，參加者(學生)能達到以下的短期目標，包括：

- 10.1 明瞭樂齡科技在香港的發展；
- 10.2 提昇對安老服務議題的關注；
- 10.3 認識運用科技應對高齡化社會的需要；
- 10.4 明瞭長青共融的理念；
- 10.5 掌握以設計思維的模式為高齡化社會設計新產品及服務；
- 10.6 獲得於樂齡科技相關的職場服務經驗。

而長期目標包括：

- 10.7 培育關愛社會的精神及提升同理心；
- 10.8 提昇溝通技巧及領導能力；
- 10.9 提昇與樂齡及安老有關的持續學習的興趣；
- 10.10 持續探索安老及樂齡科技行業的職涯規劃。

參加學生的學習成果會於終期巡迴成果展、海報匯報、電子書冊E-book、計劃的[內容被移除]專頁及[內容被移除]、學校網頁分享學習心得。

在結合課程的框架及教材下，參加者(學校)能達到以下的短期目標，包括：

- 10.11 推廣協作教學，啟發樂齡科技及安老服務議題與課程結合；
- 10.12 豐富教學課程內容，為學生提供多元化的體驗式學習經驗；
- 10.13 獲得與大學合作經驗，共同開展新穎教學模式。

11. 評鑑

11.1 活動觀察

11.1.1 嶺大團隊會在活動推行時觀察計劃學生的參與度和投入度，定期與協作機構進行商討，以評估及調節體驗活動的適切性，務求達到**全方位學習**的成效。

11.1.2 成功準則：體驗活動中的中學生和計劃的其他參與者（例如長者大使、創業家等）互動有所增加、學生參與體驗活動的出席率達80%或以上。

11.2 前測及後測的問卷調查

11.2.1 活動的推行前及推行後，嶺大團隊會向計劃的中學生派發問卷，了解學生對樂齡科技的理解、高化社會的認識、態度及行為的改變，收集到的意見會作為參考，以便了解整個計劃推行是否達到全位學習的成效。

11.2.2 成功準則：80%的學生認同本計劃能增加他們對樂齡科技的理解和高齡化社會的認識、80%的學生認同本計劃能為他們的態度及行為帶來正向改變、80%的學生認同本計劃能增加他們的學習動機、80%的學生的學術成績有所提升。

11.3 焦點小組訪問

11.3.1 嶺大團隊會與參與學校的校長及教師進行訪問，收集他們對體驗活動的意見，重點了解「樂齡科技360°專才培育計劃」能否配合課程設計/教學法及能否達到**全方位學習**的成效，為日後的專才培育計劃作參考。

11.3.2 成功準則：80%的教師認同本計劃能配合課程設計/教學、80%的教師認為體驗式活動能更有效提升學生對樂齡科技的認識、80%的教師認為體驗式活動能令學生全方位地投入學習。

11.4 終期分享會

11.4.1 嶺大團隊會於計劃的後期舉辦嘉許典禮，學生進行終期匯報後，訪客會參考學生的匯報表現、海報設計及心得分享，以貼貼紙形式進行投票，讓公眾人士評估一系列的體驗式活動能否達到**全方位學習**的成效，公眾人士的回應除了給予學生一種正面肯定外，更讓他們探索全方位互動學習體驗活動在區內中學再次推行的可能性和判斷體驗活動能否培養參與學生**關愛社會**的態度。

11.4.2 成功準則：80%的訪客認同全方位互動學習體驗活動在區內中學可以持續地推行、80%的訪客認同全方位互動學習體驗活動能夠培養學生關愛社會的態度。

12. 計劃的可持續性

計劃為期約兩年，嶺大團隊希望透過以樂齡科技為題材的教育項目，結合校本課程，讓中學能持續推出的全新的全方學習體驗。

12.1 經過首年計劃的推行，嶺大團隊會進行檢討及數據分析，並透過與合作學校的老師參與在教學設計中並持續交流，達致協作教學，進一步了解項目與校本課程的連結、學生的整體學習經驗、學生的需要和興趣；以便下年推行相關模式的互動學習體驗活動，令計劃目標得以順利延續。

12.2 當完成第二年的計劃，嶺大團隊會提供項目的教材，並與合作中學的校長及老師作討論，鼓勵學校往後能籌辦樂齡科技及安老教育主題的教育活動。

12.3 在計劃過程中，嶺大團隊會為參與計劃的學生開設社交平台專頁（例如 [內容被移除]專頁及 [內容被移除]），定期發放有關樂齡科技和智能安老為主題的動態消息，帖子亦有助公眾教育，對樂齡科技和智能安老等概念上的推廣有長遠幫助。

12.4 本計劃能透過一系列的全方位互動學習體驗活動，初步建立學校重視長青共融的概念，亦增加不同持分者（例如學界及公眾人士）對樂齡科技和智能安老的認識。本計劃對中學生而言不但能增加對了安老服務和樂齡科技的認識，而且能**培養尊重他人、責任感、關愛等正面價值觀**，以及學習使用STEM教育框架下的創新思維來解決問題；對公眾人士而言，既能反思高齡化社區的現況，又能了解中學生對高齡化社會議題而想出的創新點子，重新思考以推行體驗活動達至社區共融的可能性。

13. 推廣／宣傳計劃成果

嶺大團隊會透過以下幾個途徑來推廣計劃成果：

13.1 透過舉辦嘉許典禮及於所有合作學校舉辦巡迴成果展，提供一個平台讓老師分享參與心得及學生學習成果，與學界及公眾人士分享經驗。

13.2 在計劃過程中，嶺大團隊會為參與計劃的學生開設社交平台專頁（例如[內容被移除]專頁及 [內容被移除]），定期發放有關樂齡科技和智能安老為主題的動態消息及活動回顧，帖子的消息除了為公眾人士認識主題，亦能讓公眾全面了解活動推行的過程。

13.3 透過把學生作品製作成電子書冊及把此書冊資料上載於嶺南及中學學校網頁，供學界及公眾人士參考，以推廣樂齡科技和智能安老的信息。

13.4 透過展示歷屆的學生作品（例如海報、電子書冊）予合作學校夥伴，並於中學周會時段向學生初步介紹計劃內容，以便下屆在校內進一步推廣本計劃及促進友校交流。

14. 計劃成果的延續

嶺大團隊亦會整合活動成果及分析教學成效，把樂齡科技的教育有系統地加入現有的課程（德育及公民教育、社會服務及生涯規劃）中，透過提供項目的教材及分享計劃成果的推廣，鼓勵合作學校及其他中學往後能籌辦樂齡科技及安老教育主題的教育活動。

15. 協作／參與機構資料（已簽妥合作意向同意書）

[內容被移除]

16. 財政預算 申請撥款總額：港幣

開支類別	開支的詳情	數量（及單價）	金額	補充資料
16.1 員工開支				
二十四個月的合約教育主任	(每月) 薪金:\$25,000 強積金:\$1,250 合計:\$26,250	一名/二十四個月: \$630,000	\$630,000	按照嶺大薪酬架構來釐定。聘請備有約兩至三年的組織教育活動經驗的人士；熟悉樂齡科技及安老服務議題；統籌活動，與參與的中學聯繫。
		開支預算:	630,000	
註：嶺大教授及亞太老年學研究中心樂齡科技與智能安老計劃的項目經理及團隊亦會支援此計劃(不受薪)，讓新計劃能順利開展。				
16.2 資訊科技器材				
手提電腦		一部	5,000	手提電腦有助嶺大團隊有彈性地舉辦教學活動。
軟件	[內容被移除] (約\$316一個月)	一套	9,480	製作教材、活動宣傳品、電子書冊。
3D 打印機	一部約\$60,000 而打印的物料約\$40,000	一套	100,000	讓參與學生能夠製作長者智能家居模型。
		開支預算:	114,480	
註：嶺大及參與學校的中學會借出資訊科技器材，以減少計劃的成本。				
16.3 活動開支				
16.3.1 交通及運輸安排				
樂齡科技導賞團 旅遊巴	兩年合共十場 每次約\$2,500(每次兩架旅遊巴)	一場交通費約\$5,000； 共十場	50,000	旅遊巴為60座，每程以來的車資計算。

巡迴成果展的展品運輸	兩年合八場 巡迴成果展每次約\$600	一場交通費約\$600; 共八場	4,800	交通以輕型貨車, 每程以來回的車資計算。
社區公眾活動	兩年合共16場 每次約\$600	一場交通費約\$600; 共十六場	9,600	交通以輕型貨車, 每程以來回的車資計算。
16.3.2場地租用及場務				
嘉許典禮及巡迴成果展	兩年合共2場 活動約三小時	每年一場; 每三小時; 共兩場	3,100	
樂齡科技驗館	(作是次教學用途, 不用收費)		0	使用大學的樂齡科技驗館作為活動教學地點。
16.3.3 樂齡科技教材				
與樂齡科技 - 醫相關的產品				樂齡科技教材會在樂齡科技講座、樂齡科技大使培訓、智能安老社區考察、社區公眾教育服務;
身體成分分析儀	\$800	產品總額為\$2,300; 會準備四套	\$9,200	
無線智能血壓計	\$1500			
與樂齡科技 - 食相關的產品				準備多套樂齡科技教材時, 有助小組分組活動; 及若產品有損壞, 能添置新產品。
飲食輔助器材: 電子穩定手柄連食具配件*	\$2000	產品總額為\$2,500; 會準備四套	\$10,000	
輔助餐具(可折屈餐具、輔助筷子、輔助杯)	\$500			
與樂齡科技 - 住相關的產品				
長者衣物(魔術扣全開長袖上衣、長褲、皮鞋)	\$1,200	產品總額為\$2,000; 會準備四套	\$8,000	
智能陪伴寵物	\$800			
與樂齡科技 - 行相關的產品				
智能手杖	\$1200	產品總額為\$2,000; 會準備四套	\$8,000	
手杖配件	\$800			
		開支預算:	102,700	
16.3.4日常開支				
印刷	每年\$4000	每年\$4000	8,000	教材、問卷
文具	每年\$1000	每年\$1000	2,000	
雜項	每年\$2000	每年\$2000	4,000	
審計費用	整體計劃		5,000	
		開支預算:	19,000	
		以上開支總預算為:	866,180	
		學校收取15%行政費用	129,927	
		總預算:	996,107	

17. 本大學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 01/08/2021 - 31/01/2022	28/02/2022	中期財政報告 01/08/2021 - 31/01/2022	28/02/2022
計劃進度報告 01/02/2022 - 31/07/2022	31/08/2022	中期財政報告 01/02/2022 - 31/07/2022	31/08/2022
計劃進度報告 01/08/2022 - 31/01/2023	28/02/2023	中期財政報告 01/08/2022 - 31/01/2023	28/02/2023
計劃總結報告 01/08/2021 - 31/07/2023	31/10/2023	財政總結報告 01/02/2023 - 31/07/2023	31/10/2023

18. 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	手提電腦	1	5,000	計劃完結後，本大學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。
	3D 打印機	1	60,000	
	身體成分分析儀	4	3,200	
	無線智能血壓計	4	6,000	
	飲食輔助器材：電子穩定手柄連食具配件	4	8,000	
	輔助餐具（可折屈餐具、輔助筷子、輔助杯）	4	2,000	
	長者衣物（魔術扣全開長袖上衣、長褲、皮鞋）	4	4,800	
	智能陪伴寵物	4	3,200	
	智能手杖	4	4,800	
	手杖配件	4	3,200	

註：

- 本大學會按公平及公開的原則招聘職員，亦會參考教育局通函第 179/2011 號有關性罪行定罪紀錄查核機制的建議，作出適當安排，以保障學生的福祉。
- 本大學選擇服務供應商及採購物品時，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。
- 基金資助的項目屬一次過性質。本大學會負責有關的經常開支，包括維修費用，日常營運開支等，以及因而產生的可能後果。
- 本大學會負責計劃參與者的安全，採取安全措施，以及遵守教育局〈戶外活動指引〉和其他相關的安全指引。

附件一計劃時間表

計劃為期兩年。第一期計劃時段為：2021年八月至2022年七月；而第二期計劃時段為：2022年八月至2023年七月；而活動評鑑於每年約七月進行。

	2021年					2022年												2023年														
	八月	九月	十月	十一月	十二月	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月							
第一期	校內宣傳及籌備	活動一樂齡科技講座—樂齡新知	活動二樂齡科技導賞團	活動三樂齡科技大使培訓（共四節，每節兩小時）／（兩日）		活動四智能安老社區考察		活動五樂齡社創培訓（共四節，每節兩小時）／（兩日）		活動六樂齡科技大使職場體驗（試後活動）			活動七社區公眾教育服務		活動八樂齡科技大使嘉許典禮及巡迴成果展		上載電子書冊															
													活動七社區公眾教育服務												第一期評鑑完成							
邀請第一期大使協助第二期的活動																																
第二期													校內宣傳及籌備	活動一樂齡科技講座—樂齡新知	活動二樂齡科技導賞團				活動三樂齡科技大使培訓（共四節，每節兩小時）／（兩日）				活動四智能安老社區考察		活動五樂齡社創培訓（共四節，每節兩小時）／（兩日）		活動六樂齡科技大使職場體驗（試後活動）		活動八樂齡科技大使嘉許典禮及巡迴成果展			
													活動七社區公眾教育服務												第二期評鑑完成 上載活動書冊							

備註：嶺大團隊會鼓勵各參與中學，讓已完成第一年參加活動的中學生，可以於第二年活動擔任學長(Mentors)，讓學習經驗得以傳承。