

香港青少年發展聯會
「穿越古今」系列-香港初中中國歷史科課程增潤計劃
計劃書

| | |
|------------------------------------|----|
| 內容 | |
| 一) 申請機構..... | 2 |
| 二) 學校對計劃的需要..... | 2 |
| 三) 申請人能力..... | 3 |
| 四) 目的及目標..... | 6 |
| 五) 對象及預期受惠人數..... | 7 |
| 六) 創意..... | 8 |
| 七) 理念架構..... | 8 |
| 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..... | 9 |
| 九) 推行方案..... | 10 |
| 十) 推行時間表..... | 13 |
| 十一) 計劃執行..... | 13 |
| 十二) 教師及校長在計劃中的參與..... | 13 |
| 十三) 預算(請另見附件一)..... | 13 |
| 十四) 計劃的預期成果..... | 13 |
| 十五) 計劃評鑑..... | 13 |
| 十六) 計劃成果的延續(可持續發展)..... | 14 |
| 十七) 宣傳/推廣方案..... | 14 |
| 十八) 聲明..... | 14 |
| 十九) 資產運用計劃..... | 14 |
| 二十) 遞交報告時間表..... | 15 |

一) 申請機構

香港青少年發展聯會於 2007 年 4 月 1 日成立，是一所非牟利機構，宗旨是鼓勵年青人立志、培養他們成材，為目標奮鬥，為社會作出貢獻。本會屬非政府組織，營運及活動經費由籌募善款或申請不同基金撥款支持。

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。

二) 學校對計劃的需要

- 切合初中中國歷史科課程指引
教育局於 2018 年修訂了初中中國歷史科（中一至中三）課程大綱，建議學校採用。在是次修訂課程大綱中，透過把中國歷史劃分為九個「歷史時期」，根據歷代的「學習重點」組織學習內容，讓學生能更整全和清晰地學習中國歷史的發展面貌，綜覽中國歷史的發展。大綱亦把「文化特色」及「香港發展」編入相關中國歷史發展時期的不同課題內一併教授，讓學生能從政治、文化、社會等不同層面認識中國歷史的發展，擴闊其歷史視野。此外，修訂課程大綱亦設置選教及延伸課題，為課程提供靈活的架構，以照顧學生學習多樣性，並推動自主學習。
- 增強學生的學習動機
本計劃切合香港初中中國歷史科的香港歷史專題內容，初中中國歷史科的課程以中原歷史為主，香港歷史為次，我們的增潤可以香港史為重點，彌補教科書較薄弱的環節。計劃設計跨學科的研習，使學生以多元視角去看待歷史；例如加入醫學、科技、娛樂等不同元素去探究歷史，使學生擴闊思維。計劃加入較具挑戰性的活動去提升學生研習中國歷史的興趣：比如參與口述歷史的訪問和編纂；發表文章結集成書；組織校際問答比賽等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 18 區風物誌、VR 歷史講座及舉辦香港歷史遊踪等活動，藉此引發學生學習中國歷史科的興趣，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。
- 惠及全港中學
將製作香港 18 區風物誌並派發到全港 506 間中學，讓中學中國歷史科老師能以此為教材協助在校的中國歷史科教學工作。

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
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。本會於 2020/21 學年曾舉辦「穿越古今」香港小學常識科-中國歷史課程增潤先導計劃，透過製作香港漫畫風物誌及桌上遊戲並派發到全港 508 間小學及全港 70 間公共圖書館，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，同時開發運用「虛擬實境」技術的軟件，配合歷史專題以創新形式進行互動學習。

- 「穿越古今」香港小學常識科-中國歷史課程增潤先導計劃
在「穿越古今」計劃中，本會製成多個教材項目，包括《香港漫畫風物誌》、「貫通古今」桌上遊戲、VR 歷史講座教材套及歷史遊踪教材套，並就以上教材舉辦教學工作坊

《香港漫畫風物誌》

製成《香港漫畫風物誌》奉予全港小學及公立圖書館；本會網頁亦附有該書電子版，歡迎教師以教學用途使用。書中以字少圖多的手法，將景點和故事以點、線、面結合，引導學生較宏觀瞭解和思考香港昔日的政治、社會、經濟和民生百態等，從而培養學生以寬廣視野和多元視角看問題。

「貫通古今」桌上遊戲

本會製成兩款康樂棋形式的桌上遊戲，包括「孫中山與辛亥革命」、「張騫出使西域」，奉予全港小學。盼望學生寓學習於娛樂。學生通過代入歷史人物完成任務的遊戲方式學習歷史，在輕鬆的氛圍下吸收歷史知識，可培養他們對中國歷史的興趣，為日後學習初中歷史課程做好準備。

歷史遊踪教材套

本會拍攝 4 段遊踪片段，及製成 5 份遊踪教材，供學校因應個別情況使用。歷史遊踪是帶領學生碰觸歷史、認識歷史。歷史遊踪的作用是將課室移師到歷史發生的地方，令他們在豐富的歷史環境下認識更多香港的往昔，增加歸屬感。

VR 歷史講座教材套

本會製成 5 段「虛擬實境」影片及配合 5 段影片的教學講座簡報，以趣味性的方式介紹中國及香港歷史，藉著觀賞虛擬實境影片，令學生更容易吸收歷史知識及提升趣味性。

教學工作坊

到訪 11 間學校，與 50 位老師進行教學工作坊，教師的反應正面。各項教材計劃製作電子版，可以在計劃完結後繼續使用，更多學校、師生能夠受惠。

- 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
 - 禁毒基金

- 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 18 區青年網絡
本會於全港 18 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 18 區的青年人協助推行本計劃，如在遊踪中成為助理導師，協助帶領中學生參與活動，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。

| 籌組委員會(學校)成員名單 | 簡介及角色 |
|---------------|-------|
|---------------|-------|

-
- 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，配合初中中國歷史科的課程內容，為參與中學提供初中中國歷史科的課程增潤。
- 協助中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。
- 培訓中學老師，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 | VR 歷史講座 | 歷史遊踪 | 學校專題研習仿作 | 聯校初中中國歷史常識問答比賽 | 成果分享會 | 總人數 |
|-----|------|-------|----------|---------|-------|----------|----------------|-------|-------|
| | | | 課堂時間(小時) | 2 | 4 | 不適用 | 不適用 | 不適用 | |
| 第一年 | 中學 | 10 | 中學生 | 6,480 | 1,600 | 100 | 200 | 50 | |
| | | | 中學教師/校長 | 80 | 60 | 40 | 40 | 300 | |
| | | 10 | | 6,560 | 1,660 | 140 | 240 | 350 | 8,950 |

計劃實行期間，預計受惠人數為 8,950 名中學生及教師，受惠中學共 10 間。

另本計劃之教材製成品(香港 18 區風物誌)將派發予全港 506 間中學每間 2 本及 70 間公共圖書館，每間 1 本。

六) 創意

- 本計劃通過多元化的活動，透過口述歷史訪問，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，參與專題研習仿作及歷史遊踪，深化及內化自己的所看所感，同時配合香港 18 區風物誌，更使學生在課堂外仍可接觸及學習香港歷史知識。計劃更設有聯校初中中國歷史常識問答比賽，將以上述風物誌、VR 講座、歷史遊踪等等的內容，由各校老師協作成問題庫，舉辦中國歷史常識問答比賽，用以提高校園內及學界的學習氣氛。
- 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。
- 舉辦口述歷史工作坊，教導學生如何進行口述歷史訪問。再由老師領導學生小組，在其地區蒐集風物故事，依照《香港 18 區風物誌》的框架及口述歷史工作坊的技巧，仿作成專題研習作品，再結集製作成書，印製出版。
- 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 18 區風物誌，以有趣故事訴說香港歷史並鼓勵同學閱讀；舉辦及製作切合初中中國歷史科課程內容之歷史講座、歷史遊踪、學校專題研習仿作及中國歷史常識問答比賽，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；利用互動方法深入社區，進行口述歷史訪問，仿作成專題研習作品，讓學生對歷史產生興趣，在有趣及具有濃烈學習氣氛的環境中，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

- **緊扣初中中國歷史科課程**
計劃緊扣初中中國歷史科中香港史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，亦協助中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，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。亦能培養學生的自主學習能力。
- **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。
- **深入社區**
由老師領導的學生小組，在其地區進行口述歷史訪問，蒐集風物故事，最後仿作成專題研習作品，再結集製作成書，印製出版，讓學生可以身體力行，進入社區，透過行動去實踐課堂上所獲得的知識，以不同角度和面向，第一身去獲取珍貴的歷史訊息和進行互動有趣深度研習。
- **有效的語文學與教**
漫畫歷史風物誌以中文撰寫及設計。透過閱讀歷史風物誌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。

九) 推行方案

本計劃方案主要分為五個部分：

1. 校內教學活動：(1) 香港 18 區風物誌 (2) VR 歷史講座
2. 校外教學活動：(3) 香港歷史遊踪
3. (4) 口述歷史訪問及學校專題研習仿作
4. (5) 聯校初中中國歷史常識問答比賽
5. (6) 參與學校分享會

| | |
|--|--|
| <p>(1) 香港 18 區 風物誌 (中一至中三)</p> | <p>香港 18 區風物誌有「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 18 區風物誌，介紹香港 18 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，連繫初中中國歷史科認識香港各區古蹟歷史的課題。</p> <p>製成品將會免費派發 2 本予香港 506 間本地中學及 1 本予全港 70 間公共圖書館。</p> <p>內容大綱：</p> <p>－ 風物誌內容囊括 18 區的歷史及人民生活風貌，並加入大量照片說明。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，切合香港初中中國歷史科課程指引的內容，有助增強學生對課題的理解，內容相對應的課題如下：</p> |
| | <p>18 區風物誌內容舉例如下</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>例子五：介紹九龍城區宋皇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。</p> |

| (2) VR 歷史講座 (中一至中三) | <p>配合初中中國歷史科內容，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。</p> <p>講座配合初中中國歷史科內容，適合初中的學生參與。講座配合 VR 虛擬實境技術以增潤初中中國歷史科的內容，主要透過富有趣味性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。</p> <p>計劃於 2022 至 2023 學年入校舉辦 VR 歷史講座，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。</p> <p>「VR 歷史講座」的教學流程（展示方式及延伸活動），初步計劃如下：</p> <p>(1) <u>歷史劇及工作紙</u>： 以信史史料為基礎，加插趣味情節，編寫歷史劇劇本，製作四個不同主題的 VR 歷史劇，讓學生在課堂中有重返現場，親身體驗歷史事件的樂趣。並提供工作紙，將歷史劇與相關的初中課程結合起來。</p> <p>(2) <u>專家演講</u>： 邀請專家為四個不同的歷史主題作專題演講，以深化學生所學。</p> <p>(3) <u>延伸活動</u>： 提供教案給老師。教案包括延伸活動，如角色扮演、廣播劇、話劇、延伸閱讀、劇本創作、問答比賽等。此外，本會將舉辦大型聯校問答比賽，將本計劃所有學習元素，列入比賽範圍內，使學生能夠從活動中愉快地學習及活學活用。</p> <p>「VR 歷史講座」的主題共四個：</p> <table border="1" data-bbox="345 1058 1377 1961"> <thead> <tr> <th data-bbox="345 1058 423 1129">主題</th> <th data-bbox="423 1058 987 1129">VR 內容大綱</th> <th data-bbox="987 1058 1377 1129">可結合的級別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="345 1129 423 1310">一. 疾病與政治</td> <td data-bbox="423 1129 987 1310">a. 「帝王的患病及其施政」：歷代帝王因疾病影響政局，例子不勝枚舉。 b. 「瘟疫與亡國」：元、明、清衰亡，均與瘟疫有關。</td> <td data-bbox="987 1129 1377 1310">中一、中二、中三</td> </tr> <tr> <td data-bbox="345 1310 423 1491">二. 宦官與政治</td> <td data-bbox="423 1310 987 1491">a. 「兩漢戚宦政治」*、「唐的衰亡」*、「晚明政局與明朝滅亡」*：將漢、唐、明三個宦禍嚴重的朝代，以主題方式貫串起來，分析皇朝政治中宦官所扮演的角色。</td> <td data-bbox="987 1310 1377 1491">中一、中二</td> </tr> <tr> <td data-bbox="345 1491 423 1961">三. 西力之東漸</td> <td data-bbox="423 1491 987 1961">a. 中二：「明代中、葡屯門之戰」：明武宗年間葡人以先進航海技術開始往美洲及東方殖民，改變世界格局。香港的屯門及澳門的命運亦捲入這次歷史轉折中。本課題欲融合中、西史及世界航海史，讓學生擴闊研習中史的視角。 b. 中二：「鴉片戰爭中的科技較量」：本課題會較細緻研究中英鴉片戰爭的各場戰役，然後在科技層面比較中、英軍力；具有跨學科探研的目的。 c. 中二：「符咒抗敵的八國聯軍之役」：本課題會較細緻研究義和團對抗八國軍隊的情況。重心在瞭解民智落後與戰爭</td> <td data-bbox="987 1491 1377 1961">中二</td> </tr> </tbody> </table> | 主題 | VR 內容大綱 | 可結合的級別 | 一. 疾病與政治 | a. 「帝王的患病及其施政」：歷代帝王因疾病影響政局，例子不勝枚舉。 b. 「瘟疫與亡國」：元、明、清衰亡，均與瘟疫有關。 | 中一、中二、中三 | 二. 宦官與政治 | a. 「兩漢戚宦政治」*、「唐的衰亡」*、「晚明政局與明朝滅亡」*：將漢、唐、明三個宦禍嚴重的朝代，以主題方式貫串起來，分析皇朝政治中宦官所扮演的角色。 | 中一、中二 | 三. 西力之東漸 | a. 中二：「明代中、葡屯門之戰」：明武宗年間葡人以先進航海技術開始往美洲及東方殖民，改變世界格局。香港的屯門及澳門的命運亦捲入這次歷史轉折中。本課題欲融合中、西史及世界航海史，讓學生擴闊研習中史的視角。 b. 中二：「鴉片戰爭中的科技較量」：本課題會較細緻研究中英鴉片戰爭的各場戰役，然後在科技層面比較中、英軍力；具有跨學科探研的目的。 c. 中二：「符咒抗敵的八國聯軍之役」：本課題會較細緻研究義和團對抗八國軍隊的情況。重心在瞭解民智落後與戰爭 | 中二 |
|---------------------------|--|----------|---------|--------|----------|--|----------|----------|--|-------|----------|--|----|
| 主題 | VR 內容大綱 | 可結合的級別 | | | | | | | | | | | |
| 一. 疾病與政治 | a. 「帝王的患病及其施政」：歷代帝王因疾病影響政局，例子不勝枚舉。 b. 「瘟疫與亡國」：元、明、清衰亡，均與瘟疫有關。 | 中一、中二、中三 | | | | | | | | | | | |
| 二. 宦官與政治 | a. 「兩漢戚宦政治」*、「唐的衰亡」*、「晚明政局與明朝滅亡」*：將漢、唐、明三個宦禍嚴重的朝代，以主題方式貫串起來，分析皇朝政治中宦官所扮演的角色。 | 中一、中二 | | | | | | | | | | | |
| 三. 西力之東漸 | a. 中二：「明代中、葡屯門之戰」：明武宗年間葡人以先進航海技術開始往美洲及東方殖民，改變世界格局。香港的屯門及澳門的命運亦捲入這次歷史轉折中。本課題欲融合中、西史及世界航海史，讓學生擴闊研習中史的視角。 b. 中二：「鴉片戰爭中的科技較量」：本課題會較細緻研究中英鴉片戰爭的各場戰役，然後在科技層面比較中、英軍力；具有跨學科探研的目的。 c. 中二：「符咒抗敵的八國聯軍之役」：本課題會較細緻研究義和團對抗八國軍隊的情況。重心在瞭解民智落後與戰爭 | 中二 | | | | | | | | | | | |

| | | 勝敗的關係。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|---|--|--|--|----|----|----|----|--------|----------|--|----|--------|----------|----|--------|---------|----|-------------|--------------------------|
| | 四. | 歷史上的娛樂 a. 中一：「魏晉南北朝士族的生活面貌」*：本課題重心在介紹魏晉南北朝流行的娛樂之一：射覆(以動作猜謎)，與含蓄蘊藉的民族文化特色的關係。當中會貫串射覆例子/故事增加趣味性。 b. 中二：「宋至清的娛樂文化」：以馬吊牌(麻將的前身)與陞官圖等遊戲，分析這兩種流行數百至近千年的娛樂，與大眾文化、社會思維的關係。 | 中一、中二 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (3) 香港歷史遊踪 (中一至中三) | <p>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。</p> <p>計劃於 2022 至 2023 學年入校舉辦香港歷史遊踪，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。</p> <p>建議遊踪主題及地點：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>主題</th> <th>內容</th> <th>特色</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>一.</td> <td>日本侵佔香港</td> <td>赤柱聖士提反書院</td> <td rowspan="4"> ◇ 將邀請熟知該地區歷史的專家帶領遊踪 ◇ 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 ◇ 任務為本加入活動及遊戲元素，如完成工作紙任務 ◇ 配合初中中國歷史科的內容 </td> </tr> <tr> <td>二.</td> <td>清末革命先驅</td> <td>薄扶林基督教墳場</td> </tr> <tr> <td>三.</td> <td>香港中外名人</td> <td>香港跑馬地墳場</td> </tr> <tr> <td>四.</td> <td>香港著名非物質文化遺產</td> <td>孟蘭勝會/ 長洲太平清醮/ 大澳遊涌</td> </tr> </tbody> </table> <p>例子： 配合風物誌的內容，帶領學生走訪香港歷史景點。以主題三為例，帶領學生到訪香港跑馬地墳場，認識不同對香港早期發展具有重要歷史意義之人士。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。</p> <p>主題四帶領同學走訪不同小島及舊日漁村，了解當地的今昔發展，並了解香港著名非物質文化遺產例如孟蘭勝會、長洲太平清醮及大澳遊涌，增強學生對香港及國家之歸屬感。</p> | | | | 主題 | 內容 | 特色 | 一. | 日本侵佔香港 | 赤柱聖士提反書院 | ◇ 將邀請熟知該地區歷史的專家帶領遊踪 ◇ 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 ◇ 任務為本加入活動及遊戲元素，如完成工作紙任務 ◇ 配合初中中國歷史科的內容 | 二. | 清末革命先驅 | 薄扶林基督教墳場 | 三. | 香港中外名人 | 香港跑馬地墳場 | 四. | 香港著名非物質文化遺產 | 孟蘭勝會/ 長洲太平清醮/ 大澳遊涌 |
| | 主題 | 內容 | 特色 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 一. | 日本侵佔香港 | 赤柱聖士提反書院 | ◇ 將邀請熟知該地區歷史的專家帶領遊踪 ◇ 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 ◇ 任務為本加入活動及遊戲元素，如完成工作紙任務 ◇ 配合初中中國歷史科的內容 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 二. | 清末革命先驅 | 薄扶林基督教墳場 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 三. | 香港中外名人 | 香港跑馬地墳場 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 四. | 香港著名非物質文化遺產 | 孟蘭勝會/ 長洲太平清醮/ 大澳遊涌 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (4) 口述歷史訪問 及學校專題研 習仿作 | <p>計劃於 2022 至 2023 學年入校舉辦 10 場口述歷史工作坊，教導學生如何進行口述歷史訪問。再由老師領導約 8 人的學生小組，在其地區蒐集風物故事，依照《香港 18 區風物誌》的框架及口述歷史工作坊的技巧，仿作成專題研習作品，每校撰寫 2 個風物故事及 1 篇口述歷史訪問，再結集製作成書，印製出版。</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (5) 聯校初中 中國歷史常識 問答比賽 | <p>將以上述風物誌、VR 講座、歷史遊踪等等的內容，由各校老師協作成問題庫，邀請參加計劃的 10 間學校，於 2023 年 3 月舉辦聯校初中中國歷史常識問答比賽，賽制為 2 場初賽，每場 5 隊，再由 2 場初賽的冠亞季軍隊伍，參加決賽。</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (6) 成果分享會 | <p>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。</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

十) 推行時間表

| 日期 | 重要階段/籌備工作 |
|-----------------|--|
| 2022年1月 | 計劃前期預備工作： <ul style="list-style-type: none"> 邀請合作伙伴、支持單位等 招聘工作人員 |
| 2022年2月-9月 | <ul style="list-style-type: none"> 製作香港18區風物誌 宣傳及招募 |
| 2022年9月-2023年6月 | <ul style="list-style-type: none"> VR歷史講座 香港歷史遊踪 派送風物誌到校 口述歷史訪問及學校專題研習仿作 聯校初中中國歷史常識問答比賽 |
| 2023年6月-7月 | <ul style="list-style-type: none"> 撰寫評估報告 撰寫評估報告、財務及審計報告 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；
- 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。
- 透過到校訪問與教師舉行座談會及研討會，分享本計劃於執行期間的成果及於教學上運用教材的使用心得，以經驗累積及分享，加強教師的專業培訓。

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。
- 學校可在課堂上研讀香港風物誌，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 18 區風物誌的內容，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發讓公眾瀏覽。

十七) 宣傳/推廣方案

- 發信及郵寄海報予中學、青少年團體等，招募中學生參加。
- 電郵予本會青少年會員及 18 區地區協會成員，鼓勵推動區內青少年參加。
- 於本會網頁、專頁、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，如香港 18 區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

- 本會將確保教材內容正確和配合學生學習及發展需要。
- 本會將在聘用計劃員工時嚴格遵守現行的相關條例和法例中，有關僱傭事宜的規則和規例。為確保所聘用的人員為適合及適當人選，本會將根據教育局不時發出的通告、指示及指引的規定處理計劃員工的聘任事宜，當中包括教育局通告第 007/2021 號有關加強保障學童的措施：學校教學及非教學人員的聘任，作出適當的安排。
- 本會將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。
- 本會於選擇服務供應商及採購物品時，將遵照優質教育基金〈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。
- 本會將釐清計劃成品可能涉及的版權問題，並確保所有計劃成品的版權及知識產權，皆屬優質教育基金所有。
- 由於基金資助的項目屬一次過性質，本會將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。

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，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 | Laptop Computer - for office use and demo/presentation | 3 | 15,900 | 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 |
| | Hard Disk Server | 1 | 1,000 | |

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 (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 01/02/2022 - 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 01/02/2022 - 31/07/2023 | 31/10/2023 | 財政總結報告 01/02/2023 - 31/07/2023 | 31/10/2023 |

附件一：財政預算

| 預算項目 | 活動項目 | 開支詳情 | 細項 | 總額 |
|---------|-----------------|---|------------------|------------------|
| 1. 員工開支 | 綜合 | (Sr) Project Manager (18 months) - degree holder in any discipline - with project management experience for over 5 years - with knowledge in marketing/PR and Chinese History would be an advantage - coordinate in chief the program in timely and professional manner, liaise with - participating schools and accommodate their needs, delivering programs in timely manner. | \$27,563 x 18 個月 | 496,134 |
| | 綜合 | Project Officer (15 months) - degree holder in any discipline - with 3 years working experience - with knowledge in marketing/PR and Chinese History would be an advantage - 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. | \$17,640 x 15 個月 | 264,600 |
| | | | 小計 | 760,734 |
| 2. 服務 | 歷史講座 | 專家嘉賓講者津貼(每節 2 小時) | \$2,400x 20 | 48,000 |
| | 歷史講座 | VR Design x 4 topics - 3D Modeling - Animation production - VR Programming - Content Development - VR Apps development | \$65,000 x 4 | 260,000 |
| | 歷史講座 | 香港 18 區風物誌(1000 本) (設計、印製及運輸) | \$105 x 1000 | 105,000 |
| | 綜合繪圖 | Graphic Design - VR 影片及香港 18 區風物誌插圖 (例如：人物及場景等) - 各項相關活動的物資設計費 | \$250,000 | 250,000 |
| | 香港歷史遊踪 | 專家導賞員津貼 | \$2,400 x 20 | 48,000 |
| | 口述歷史訪問及學校專題研習仿作 | 口述歷史工作坊 (10 場) - 場租 - 設施 - 交通/運輸 - 物資 | \$2,000 x 10 | 20,000 |
| | 口述歷史訪問及學校專題研習仿作 | 學校專題研習仿作(500 本) (設計、印製及運輸) | \$120 x 500 | 60,000 |
| | 聯校初中中國歷史常識問答比賽 | 2 場初賽、1 場決賽 (共 3 場) - 場租 - 設施 - 交通/運輸 - 物資 | \$5000 x 3 | 15,000 |
| | | | 小計 | 806,000 |
| 3. 設備 | 綜合 | Laptop Computer - for office use and demo/presentation | \$5,300 X 3 | 15,900 |
| | 綜合 | Hard Disk Server - solely use for this project | \$1,000 X 1 | 1,000 |
| | | | 小計 | 16,900 |
| 4. 一般開支 | 綜合 | 消耗品(如：文具、電腦耗材、紙類、活動物資、列印費等) | \$10,000 | 10,000 |
| | 綜合 | 郵費 | \$70,000 | 70,000 |
| | 綜合 | 交通/運輸(包括：物資運輸及交通費用) | \$ 100,000 | 100,000 |
| | 香港歷史遊踪 | 專題研習教材 | \$400 x 10 | 4,000 |
| | 綜合 | 宣傳費(包括設計及製作) - 雜誌/互聯網廣告 - 宣傳品 | \$5,009 | 5,009 |
| | | 審計費用 | \$5,000 | 5,000 |
| | | | 小計 | 194,009 |
| 5. 應急費用 | | 應急費用(每年支出(不包括員工支出)之 3%) | | 30,357 |
| | | | 小計 | 30,357 |
| | | | 總計 | 1,808,000 |