

# 公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號： 2020/0103 (修訂版)  
學校名稱： 博愛醫院歷屆總理聯誼會鄭任安夫人千禧小學  
AD&FDPOH Mrs Cheng Yam On Millennium School  
計劃名稱： 「濃濃華夏文化情，相融相通滿校園」  
Nurturing a Harmonious Campus with Chinese Culture  
受惠目標： 小學  
預計直接受惠人數： 學生: 791 人(P1-P6)  
教師: 60 人

## 1. 計劃需要

### 1.1 計劃目標

1. 學生方面：
  - i. 此計劃旨在推動中國傳統文化，使全校學生能學習有關中國傳統文化（經典文學、傳統節日、歷史名人、傳統藝術……），加強學生對中華文化的認知、反思及認同。
  - ii. 從認識中國傳統文化中，能提升學生對祖國民族的歸屬感和認同感。
  - iii. 透過不同學習活動，培養學生對中國傳統文化的興趣，從而令他們能主動去發掘並認識祖國。
2. 教師層面：
  - i. 於設計以學生為本的課程時，打破傳統教學，重視學生的創造力、批判性思考能力與溝通能力。
  - ii. 教師透過設計課程和帶領學生活動等，增強對中國傳統文化教學的信心。
3. 學校層面：
  - i. 開展中華文化課程，建構校本特色。
  - ii. 推動中國傳統文化，進行不同活動，並透過師生的互動，從而照顧學生學習多樣性。

### 1.2 校本創新元素

1. 開展中華文化課程及「華夏文化牆」，除了中文、普通話科外，也配合常識、視藝等科目的學習，為學生提供充滿中國文化氣息的學習環境。
2. 建設「華夏文化牆」、「文化廊」、LED 屏幕牆、虛擬實境裝置（VR）、展覽角等設施，藉以培養學生自學的興趣、習慣與能力。透過「華夏文化牆」建設，學生能知道中國歷史的朝代演變，對中國歷史亦可有初步的認識。透過課程的設計，希望可培訓一班「華夏文化大使」，讓他們將所學的知識，以導賞身份向同學及校外人士作一介紹。另外，虛擬實境裝置（VR）可讓學生有經歷遊覽名山大川的感覺，令他們彷彿置身其中。除了讓學生有視覺上的刺激，他們亦可於展覽角親手觸摸一些中國古代的展品，如中華童玩、民族服飾等，相信定能大大提升學生的學習興趣。

3. 透過各類課堂及延伸活動，加強親身體驗元素，刺激學生的視覺觀感，增強他們的學習興趣，例如：操場加設的「書法體驗區」，可讓學生於課後時間以水作墨寫書法，讓學生有更多機會接觸書法。

### 1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

#### 項目：與本周期學校發展計劃/關注事項相關

本校 2017/18 至 2019/20 年度的學校發展計劃中，其中一項目標為「認識及懂得欣賞華夏文化，從而培養歸屬感」；而 2020/21 至 2022/23 年度的其中一項關注事項亦為「華夏文化，五千載人情事，培養傳統美德」。

#### 項目：學校現況

本校於以往數年在非常規課程中已涵蓋了不少和中國傳統文化有關的項目，可惜這幾年來華夏文化也未有確實的課程框架，即使學生進行了不少活動，但所得的中國文化知識也較零碎，令整個課程欠缺完整性。因此，本計劃擬將各科一直進行中的活動（如中文科的書法、古詩文；視藝科的「中華藝術」壁報、花燈紮作；音樂科的粵劇和面譜介紹；「看得見的記憶」藝術教育計劃……），再配合老師設計的課程與活動，整合中國傳統文化的項目，以提供更全面的華夏文化課程，好讓學生由一至六年級，每年都可以有系統地學到不同主題的中國文化內容，讓學生完成小學階段後，對中國文化也有一定程度的認識。

## 2. 計劃可行性

### 2.1 計劃的主要理念/依據

#### 項目：參考教育局課程文件/指引

本計劃能配合《小學常識科課程指引》：根據《小學常識科課程指引》所提示應均衡地涵蓋的六個學習範疇。學校應在「國民身份認同與中華文化」的學習範疇中，讓學生學習中國歷史和文化，了解中國文化的獨特性及重要性，培養出欣賞、傳承歷史與文化的價值觀和態度。

#### 項目：參考學與教理論策略

本計劃架構亦能配合課程架構，本計劃採用直接傳授式（授課、講座）和探究式（工作坊、文化擂台、問答比賽、「華夏文化大使」、參觀）之學習，並重視雙向互動，即學生除了可接收不同層面的知識外，亦可將自己所學的知識與其他人分享，呼應著小學課程架構的三個互相連結的學習要素：學科知識、共通能力（如溝通能力、協作能力、創造力）、培養價值觀和態度。透過本計劃 希望可發展和應用此等能力及態度，鞏固知識和學習基礎及價值發展，學會學習。

### 2.2 學校的準備程度

#### 項目：學校已具備的相關經驗

本校這幾年跟賽馬會也有合作機會，參加了有關華夏文化的藝術教育計劃，如「竹都好有趣」、「打開小皇宮」、「我的家在紫禁城」等，計劃進行形式多樣化，包括講座、工作坊、虛擬實境裝置（VR）、桌面展覽，讓學生從不同途徑認識中華文化，這計劃所安排的活動亦成為學生每年恆常的活動。透過工作坊和親身體驗區，令他們對中國文化的興趣變得濃厚，亦漸漸改變學生認為中國文化必然是沉悶的想法。除了學生，老師也會一同參與活動，透過共同參與，相信老師也能增廣見聞，亦有機會接觸不同的活動形式，擴闊老師的視野，令他們於往後日子也能敢於創新，又嘗試透過各式各樣的活動以提高學生的學習興趣。

此外，本校每年一至四年級期中試均有一節「華夏文化」課堂，老師會安排四級學生不同的主題內容，讓學生接觸一些課本以外的中國文化知識（如妙趣文字、中國非物質遺產……），由淺入深進行學習。

透過本計劃可加強多方面的資源，既可令老師騰出空間去設計課程活動，亦可讓學生從更多不同的途徑接觸中國文化。

### 2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長
職責：監察督導, 顧問
學校人員：副校長
職責：監察督導, 顧問
學校人員：計劃統籌
職責：擬定計劃, 監察督導, 統籌協調, 帶領/參與活動, 處理撥款, 課程/活動規劃, 教材整理
學校人員：華夏文化組組員
職責：課程/活動規劃, 帶領/參與活動, 教材整理
學校人員：中文、常識科召集人
職責：檢視本科教授內容，協助規劃各級「主題式學習」的內容。
學校人員：各科召集人
職責：協助規劃「華夏文化月」活動內容，並於科內推行。

### 2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 02/2022 至 01/2023
合共需時 1 年

### 2.5 計劃活動的詳情

#### a. 推行計劃措施

活動 1：「華夏文化大使」計劃		
推行時期： 09/2022 - 01/2023		
學習階段及學習範疇 /學科/學習元素	內容	節數
<ul style="list-style-type: none"> <li>小四至小六</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>以介紹中國朝代及相關歷史大事為主要元素，為四至六年級每班兩位「華夏文化大使」安排有關中華文化課程及學習活動。內容包括：               <ul style="list-style-type: none"> <li>--教授華夏文化知識</li> <li>--中華文化工作坊</li> <li>--考察參觀活動</li> <li>--導賞員培訓</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>8 節， 每節 1 小時</li> </ul>

參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：

- 華夏文化組老師負責設計及教授課程

預期成效：

- 學生能認識中國的朝代順序，以及初步認識每個朝代發生的大事及重要的歷史人物。

**活動 2：主題式學習**

推行時期：

09/2022- 01/2023

<u>學習階段及學習範疇</u> <u>/學科/學習元素</u>	<u>內容</u>	<u>節數</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 小一至小六</li><li>• 學習範疇:中華文化</li><li>• 學科: 中文科和常識科</li><li>• 學習元素: 透過學習中華文化項目，認識和認同自己國家的文化，增強對國家的歸屬感，建立自信。</li></ul>	<p>每級學生將環繞一個主題作為主要學習重點，主題分布如下：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 一年級：中國傳統藝術<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 認識毛筆書寫漢字的基本技法；感受漢字和書法的魅力，珍視中華優秀傳統文化</li></ul></li><li>• 二年級：中國傳統禮儀 / 節日<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 認識中國傳統禮儀 / 節日的起源、習俗及意義，如中秋節，端午節等</li></ul></li><li>• 三年級：中國歷史名人<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 認識中國歷史著名人物，學習及倣效這些人物的優秀品格，如孔子，華佗等</li></ul></li><li>• 四年級：中國名山大川<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 認識中國名山大川，讓同學欣賞中國自然美景和了解中國的地理面貌，例如黃山，長江</li></ul></li><li>• 五年級：中國的建築 / 建設<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 認識中國建築的風格與特點，並認識建築物的興建原因、過程和用途，如萬里長城，故宮等</li></ul></li><li>• 六年級：情牽祖國香港情<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 透過與姊妹學校交流和認識國家大事(例如大灣區和奧運會等)，幫助學生認識國家，建立國家觀念</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 每級 4 節，每節 30 分鐘。</li><li>• 上學期 (學生可於上學期不同時間 (午息時段、期中試的「華夏文化」課、試後活動……) 學習有關主題。)</li></ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 部分課程內容由華夏文化組老師負責設計及教授，而部分學習內容則由外聘導師教授

預期成效：

- 一至六年級學生在每學年都可以學到不同主題的中國文化內容，讓學生對中國不同範疇也有一定程度的認識。

**活動 3：華夏文化月**

推行時期：

11/2022 - 12/2022

<u>學習階段及學習範疇</u> <u>/學科/學習元素</u>	<u>內容</u>	<u>節數</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 小一至小六</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 透過課程調整，老師為學生設計中文、英文、數學、常識、視藝、音樂、體育等跨學科活動。</li><li>• 中文：介紹經典文學，如：弟子規、三字經、唐詩、四大名著、猜成語遊戲、「書法體驗區」</li><li>• 英文：Old Hong Kong</li><li>• 常識：民族大本營--介紹民族特色、認識民族服裝及食品中國的二十四個氣節</li><li>• 視藝：面譜設計、剪紙比賽、紙鸞設計、香包設計、蹴鞠設計</li><li>• 音樂：介紹中國樂器、粵劇</li><li>• 體育：踢毽子、太極、八段錦</li></ul>	約一個月時間

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員數目及職責：

- 由華夏文化組老師與各科召集人共同商議課程內容和活動細則

預期成效：

- 學生能透過課堂及不同活動，認識中國傳統文化在歷史上的價值，提高學生對學習中國傳統文化藝術的興趣。

**活動 4：中華文化坊**

推行時期：

09/2022 - 01/2023

<u>學習階段及學習範疇</u> <u>/學科/學習元素</u>	<u>內容</u>	<u>節數</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 小一至小六</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 學校操場設置展覽角、「文化廊」、「書法體驗區」、LED 屏幕</li></ul>	全學年:

	<p>牆、虛擬實境裝置（VR）、攤位等，加強學生於早會、小息及午息時間親身體驗機會</p> <p>➢ LED 屏幕牆: 老師可靈活地在 LED 屏幕牆上展示不同中華文化的內容，配合不同年級的主題活動，讓學生能在早會、小息及午息時間學習有關內容。</p> <p>LED 屏幕牆上內容亦會因應不同的節令或特別日子而改變，增強文化氣氛。</p> <p>LED 屏幕牆展示不同中華文化的內容，學生能在課堂外的時間經常看到，耳濡目染，促進傳統中國文化的學與教。</p> <p>➢ 虛擬實境裝置（VR）: 在學習北京的名勝古蹟時，學生只能透過觀察照片和觀看短片認識名勝古蹟。但如透過虛擬實境裝置（VR），學生可以走進場景，經歷遊覽名勝古蹟的感覺，彷彿置身其中，不但提升學生的學習興趣，也可加深學習的記憶，促進教與學。</p>	<p>-P.1-P.6 各班可在早會、小息及午息時，輪流觀看展覽角、「文化廊」和參加「書法體驗區」</p> <p>- 上學期一至六年級，每班四次於早會 (20 分鐘)、小息 (15 分鐘)或午息時間 (30 分鐘) 在學校操場和相連的活動室中進行有關中華文化的學習活動。老師運用 LED 屏幕牆展示不同中華文化的內容，促進同學的學習。</p> <p>- 在中文日和不同的節日如中秋節，新年等，使用 LED 屏幕牆展示相關內容，增強文化氣氛。</p> <p>- P.1-P.6 各班安排兩節課堂，透過虛擬實境裝置 (VR)，認識名勝古蹟。</p> <p>-在跟操場相連的活動室中，常設虛擬實境裝置（VR），讓同學在早會、小息或午息時間使用裝置看看香港多個博物館的 VR 虛擬導賞或配合主題活動的 VR 影像/影片。</p> <p>- 另外，各級進行主題活動中，老師使用合適的 VR 免費資源，如香港博物館 VR 虛擬導賞，VR 影片等，讓同學身歷其境，加深學習印象。(每級一節)</p>
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由華夏文化組老師負責安排有關活動及定期轉換展品及 LED 屏幕展現的內容

預期成效：

- 透過不同的體驗和活動，讓學生能有視覺上的刺激，從而提升學生的學習興趣。

**活動 5：文化擂台**

推行時期：

09/2022 - 01/2023

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
<ul style="list-style-type: none"> <li>小一至小六</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>每個年級透過不同的比賽或活動，增強學生對中國文化及文學的認識，如：誦詩擂台、書法、猜燈謎、象棋、圍棋、問答比賽等，讓學生從遊戲中學習中國文化。</li> </ul>	上學期

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由華夏文化組老師負責安排有關活動

預期成效：

- 透過不同的遊戲活動，讓學生能更投入學習，提升他們對中華文化的的學習興趣。

**2.6 財政預算****a. 員工開支**

職位名稱	全職百分比	入職要求	每月薪金	強積金	聘任期 (按月計)	預算開支	理據
代課教師  ( \$31,750 X 0.5 X 1.05 X 12)	50%	學位教師， 有教學經驗	15875	793.75	12	200,025	代課老師可分擔華夏文化組組員上課的課節，讓他們有較更多時間跟進工程(文化牆、文化廊、展覽角、書法體驗區)，並共同設計一至六年級主題式學習的課程內容和活動；亦會利用這些時間設計課程內容予「華夏文化大使」。
<b>員工開支預算總額：</b>						<b>200,025</b>	

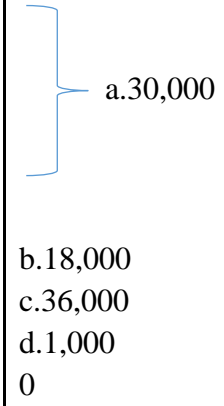
**b. 服務開支**

舉行講座及工作坊 (\$780 X 8)	<b>服務開支預算總額：</b>	<b>6,240</b>
----------------------	------------------	--------------

c. 設備開支

項目	設備規格	單項價格	數量	預算開支	理據
LED 屏幕 檯	LED Wall Size : 2240 mm (W) x 1600 mm (H)	90000	1	90,000	屏幕牆會隨著不同的節令或特別日子而展示不同的主題內容。學生能在小息或午息休息時，在雨天操場觀看特定主題節目或有關華夏文化的短片。
虛擬實境 裝置 (VR)	1. 虛擬實境裝置 (headset)	4500	12	54,000	負責公司團隊會製作五個北京名勝古蹟的虛擬實境裝置。學生(尤其是未曾到訪過這些地方的同學)透過此裝置，可令他們置身其中，感受各名勝古蹟的壯觀。
	2. 每個名勝古蹟的 虛擬實境內容包括:  -導賞功能  - VR 影像  -互動功能，如問 答，捕捉物件等	49200	5	246,000	
				<b>390,000</b>	

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
改建/改裝工程	華夏文化牆及相關裝置工程 a.文化牆 -- 670 X 280 CM -- 230 X 280CM -- 330 X 160 CM -- 150 X 160 CM  b.文化廊 c.展覽角 d.書法體驗區	 a.30,000  b.18,000 c.36,000 d.1,000 0	<p>文化牆設置可以讓教師隨時帶領學生了解中國朝代及相關重要歷史大事，藉此培養學生的智慧，開拓學生的視野，積累知識，又可以溫故知新、借古鑒今，達致教學相長的效果。再者，運用不同形式的裝置(文化廊、展覽角、圓柱裝飾)，能增加學生在校園不同位置接觸中國文化的機會，並利用這些裝置作學習材料，以加強學生對中華文化的認知。</p> <p>「書法體驗區」能讓學生於小息、午息也視寫書法為一項活動，覺得寫書法也是一件樂事。</p>
<b>工程開支預算總額：</b>			<b>94,000</b>



### e. 一般開支

項目	預算開支	理據
雜項(請註明)	10,035	學生參觀、參加工作坊、活動材料費用等
<b>一般開支預算總額：</b>		<b>10,035</b>

### f. 應急費用

項目	預算開支 (下調至最近的整數)	
工程應急費用	9,400	
<b>應急費用預算總額：</b>		<b>9,400</b>

### g. 審計費用

	預算開支	
審計費用	5,000	
<b>審計費用總額：</b>		<b>5,000</b>
<b>申請撥款總額：</b>		<b>714,700</b>

## 3. 計劃的預期成果

### 3.1 成品 / 成果及對學校發展正面的影響

#### 項目：電子成品

本計劃推行的過程及總結、學習材料，包括教案、工作紙、活動指引、學生作品的相片的簡報及 PDF 檔等。

對學校發展正面的影響:

1. 以校本活動形式推廣中華文化，能讓學生有深刻的學習印象，提升學生對中國歷史和中華文化的興趣和認識，有助同學以後進行有關的延伸學習。
2. 由教師自行編寫校本課程，促進教師的專業成長，有利推展其他年級或其他科目的課程發展。
3. 校園增加中華文化的佈置，創造一個充滿中國文化氣息的學習環境，有利激發學生學習中華文化的興趣。

### 3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察 成功準則： <ul style="list-style-type: none"><li>70%學生投入學習活動。</li></ul>
評鑑方法：重點小組訪問 成功準則： <ul style="list-style-type: none"><li>70%學生喜愛課程及學習活動。</li></ul>
評鑑方法：問卷調查 成功準則： <ul style="list-style-type: none"><li>70%學生對中國傳統文化（校內課程）有一定的認識</li></ul>

### 3.3 計劃的可持續發展

<ul style="list-style-type: none"><li>課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化</li></ul>
--

### 3.4 推廣

項目：座談會/分享會 1.將本計劃推行的過程、學習材料，包括學習內容、工作紙等上載於香港教育城供學界參考。 2.歡迎其他學校到校交流。
---

學校在撰寫本計劃書時，有否參考優質教育基金(基金)網頁的公帑資助學校專項撥款計劃計劃書示例/已獲批撥款計劃

沒有
----

### 資產運用計劃

受款人須安排在計劃完結後如何調配每項成本 1,000 元或以上的資產。

類別	項目／說明	數量	總值	建議的調配計劃
視聽器材	● LED 屏幕檯	1	90,000	所有視聽器材將繼續置於「活動室」中讓全校師生進行中華文化學習活動。
	● 虛擬實境裝置 (headset)	12	54,000	
	● 實境內容	5	246,000	
家具	● 展覽櫃	5-6	36,000	所有家具將繼續置於 1/F 操場上讓全校師生進行 STEM 科技學習活動。

## 學校聲明:

### 本校承諾:

1. 為教師提供足夠的專業培訓，確保相關教師能夠掌握擬購置設備的使用方法，以及相關教學法和課程設計，以開展有關學生活動。
2. 遵照優質教育基金〈人事管理及採購指引〉進行報價或投標，確保服務和貨品(包括設備)的採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行，並須採取措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。
3. 明白優質教育基金的資助是一次性的，學校須承擔往後的支出，包括相關設備和工程的維修、保養及其他可能引致的支出或後果。
4. 確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有，並嚴禁服務供應商複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品作商業用途。
5. 確保擬發展的學與教材料切合學生的學習需要、程度、年齡和能力，並確保有關內容及資料正確、完整、客觀和持平。

### 6. 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 01/02/2022 - 31/07/2022	31/08/2022	中期財政報告 01/02/2022 - 31/07/2022	31/08/2022
計劃總結報告 01/02/2022 - 31/01/2023	30/04/2023	財政總結報告 01/08/2022 - 31/01/2023	30/04/2023