

優質教育基金  
(適用於不超過 200,000 元的撥款申請)

乙部 --- 計劃書

計劃名稱: 中華夢世界

計劃編號: 2021/0152(修訂版)

**基本資料**

學校: 馬鞍山聖若瑟小學

**受惠對象**

(a) 界別: 小學及幼稚園(推廣活動)

(b) 學生: 600 (人數)\*及 P.1 至 P.6 (級別/年齡)\*

(c) 老師: 50 (人數)\*

(d) 家長: 600 (人數)\*

**計劃書**

(I) 計劃需要

(a) 請簡要說明計劃的目標，並詳述建議計劃如何影響學校發展。

1. 計劃的目標:

i. 長遠目標:

- 透過校本中華文化 VR 課程，為學生建立正面的價值觀和態度，實踐良好行為以及培養學生的國民身份認同，讓他們認識國情，對祖國的歷史發展、社會文化更加了解。

ii. 短期目標:

- 全面落實及推動價值觀教育，以十個首要培育的價值觀和態度(即堅毅、尊重他人、責任感、國民身份認同、承擔精神、誠信、關愛、守法、同理心和勤勞)發展校本中華文化 VR 課程，學生以虛擬實境的方式探索祖國不同的地方，培養學生的國民身份認同，讓他們認識國情，對祖國的歷史發展、社會文化更加了解。再者祖國與本港的交流愈趨增加，透過課程可以為我們的學生增值及裝備，有利於他們將來與祖國有更多的溝通，促進兩地和諧共融的正面效果，協助學生認識中華文化的同時，為他們建立正面價值觀和態度。
- 透過校本中華文化 VR 課程，強化國家安全教育課程編訂各科各組教學活動，提高學生學習中華文化的興趣，培養學生對民族和國家的歸屬感以及加強學生的自信心及文化素養。
- 透過校本中華文化 VR 課程優化校本 STEM 教育，引發學生學習科學及 STEM 相關單元的興趣，發展他們的創意、協作、解難、探究的能力及求知精神。從中培養學生自主學習精神及加強對國家的認識，成為資訊科技內容的創建者，並讓他們具備各種共通能力以應對二十一世紀的挑戰。
- 以中華文化為主軸，加強跨學科的課程合作，讓學生能在各不同科目內融會貫通，以多角度形式學習中華文化。
- 透過舉辦中華文化 VR 體驗工作坊，向家長及區內人士推廣中華文化。

(b)(i) 請表明學校的需要及優先發展專案。(請別選適當空格，可別選一項或多項)

- ✓ 提升學與教，以促進學生在科目/學習範圍/共通能力發展上的知識
- ✓ 促進學生的社交和情感發展
- ✓ 促進學校管理/領導，以及老師的專業發展/健康
- ✓ 其他(請列明) 推動價值觀教育及強化國家安全教育。

(ii) 請提供相關的背景資料以論證(b)(i)中所提及的需要。

- ✓ 學校發展計劃:在 2021 至 2024 學校三年發展計劃當中，關注事項特別強調完善電子學習策略及發展多元化應用電子學習工具和提升學生個人品德素養，而 VR 正是電子學習其中一項重點，可以讓學生在虛擬的環境下接觸不同範疇的中華文化知識，培養他們的創造力、協作和解決問題能力，以裝備學生應對社會及全球因急速的經濟、科學及科技發展所帶來的轉變和挑戰，使學生能在日常生活當中學而致用，加強生活經驗。另外校本中華文化 VR 課程強調十個首要培育的價值觀及態度，協助學生從小正確認識國家歷史，讓學生加深認識中華文化及傳統價值觀、尊重國家象徵和標誌、建立他們的國民身份認同，積極推動價值觀教育。
- ✓ 調查結果：從每年姊妹學校交流計劃的活動問卷調查結果當中，學生及家長都十分踴躍參與和支持學校舉辦國內考察交流活動，即使在疫情下學校仍然堅持以網課形式與姊妹學校進行交流。學生亦反映參與國內考察活動及網上交流能提升對國家的認識及了解更多中國傳統文化，培養學生的國民身份認同。然而受到全球新冠病毒疫情影響，學生仍然不能親身前往國內參與實地交流活動。有見及此，為了讓學生在疫情下仍然可以加強培養學生對國家的認識及價值觀教育，除了一般課堂講解外，VR 教材的豐富性和體驗性更高，能為學生帶來全新的視野和想像，對於提升學生的學習動機很有幫助。而且 VR 能產生傳統教育沒辦法達到的效果，例如帶領學生以虛擬實境的方式遊覽祖國不同的地方，擴闊學生的視野，加深認識中華文化。
- ✓ 文獻研究綜述：根據教育局價值觀教育課程架構(2021)指出價值觀教育是學生確立正確人生觀的重要基石，透過價值觀教育，幫助學生持守正面的價值觀，去理解、辨析、釐清和判斷所接收的資訊的真偽或涉及的隱蔽立場，並作出理性和負責任的決定和行為。而中華文化正是價值觀教育的根基，與中國傳統道德和中華文化有關的核心價值（例如關愛生命、堅毅精神、尊重他人、同理心、包容別人、責任感、家庭價值、孝順、仁慈）等都能透過校本中華文化 VR 課程向學生提供額外一個學習渠道。另外，教育局香港國家安全教育課程框架亦十分強調國家觀念、國民身份認同等重要概念，讓學生加強認識法治及國情。本校藉發展校本中華文化 VR 課程，提供更多元化的學習經歷予學生，加強他們了解國家的歷史文化。
- ✓ 學生表現評估: 本校曾推行不少中華文化活動，例如中華文化日、中國武術體驗課程、中國舞活動、從香港圍村看中國建築特色專題活動等，學生對相關活動都感到有興趣並期望學校可以多舉辦類似的活動。
- ✓ 相關經驗: (1) 自 2018 年起，本校連續兩年參加了該計劃從「香港非物質文化遺產」切入，從文化角度來說，讓本校學生先就本土身邊的「非遺」項目，建立國民身份認同感；在學習方面，設計集認知、考察、體驗的跨學習領域課程，帶領學生深入認知香港地道的傳統節慶、社會風俗、表演藝術、手工技藝，以至前人憑經驗而累積的民間智慧等等，從而了解和欣賞各項「非遺」項目所具有的中華文化和歷史價值、意義和內涵。本校藉以上計劃初步發展了一些與中華文化相關的專題學習活動，此等經驗提升了教師實踐專題活動的能力及推廣中華文化。

- (b) 請詳述如何以創新的意念或實踐方法來提升、調適、配合及/或補足學校現行的做法，以促進學校發展，滿足其獨特需要。(例如：話劇及音樂能有效刺激學生對閱讀的興趣，並有助他們的多元智慧發展。)

本校一直十分重視培養學生的品德素養，從德育課及日常教學當中幫助學生建立正面的價值觀和態度，以促進全人發展。然而學校整體價值觀教育及國家安全教育仍然處於初步發展階段，缺乏整合，故本校藉發展校本中華文化 VR 課程，落實及推動價值觀教育以及強化國家安全教育。

### (i) 發展價值觀教育

校本中華文化 VR 課程十分著重十個首要培育的價值觀和態度，即堅毅、尊重他人、責任感、國民身份認同、承擔精神、誠信、關愛、守法、同理心和勤勞。學校會檢視現行學科的課程如常識科、中文科、音樂課或其他學科等，以自然連繫和有機結合的方式於不同學科加入與中華文化相關的學習內容，並以 VR 形式製作相關教材。價值觀教育強調各科之間互相融合，校本 VR 課程會以中華文化為主幹培育學生的正面價值觀和態度，為學生提供一個全面和生活化的學習經歷，建立他們的國民身份認同。

### (ii) 強化國家安全教育

推動中華文化是國家安全教育中的一個重點，透過多元化的 VR 學習活動讓學生多了解國家的歷史及發展，提升他們的國民身份認同感及培養學生欣賞祖國的態度，加強學生認識法治和國情，明白保障國家安全的重要性。另外，相關內容亦有助學生學習國情，加強了解國家的歷史文化和最新發展，深化對憲法和基本法的認識。本校會檢視常識科及其他學科的學習內容，在推動中華文化的同時，以自然連繫和有機結合的方式加入十三個領域的國家安全教育元素包括政治安全、國土安全、軍事安全、經濟安全、文化安全、社會安全、科技安全、網絡安全、生態安全、資源安全、核安全、海外利益安全及新型領域安全。

### (ii) 優化本校 STEM 教育及配合學校資訊科技的發展

本校 STEM 教育的重點在於強化學生在科學、科技及數學教育各學習領域及跨學習領域的綜合和應用知識與技能的能力，透過 STEM 專題研習讓學生綜合不同學習領域的相關學習元素。除了恆常課堂外，我們亦會把相關 VR 教學及中華文化的元素加入 STEM 專題研習，豐富學生的學習經歷，讓學生動手設計的同時，加強認識祖國。另外本校過往數年不斷優化學校的資訊科技設備，例如推動 P.3 至 P.6 學生 BYOD 計劃、安裝電子黑板，讓學生方便學習，以上這些配套都能讓教師進行 VR 教學時更得心應。而部分教師也開始接觸 VR 影片，嘗試利用 VR 為學生進行教學，故本校希望能發展一套校本中華文化 VR 課程，進一步發展本校的電子學習。

### (iv) 以跨學科形式豐富學生的學習經驗

校本中華文化 VR 課程會以自然連繫和有機結合的方式於不同學科課堂內加入，讓學生自行探索學習，加強他們了解國家的歷史文化。VR 教學的學習場所不限於課室，學生可以利用虛擬實境技術進行戶外參觀活動，例如學生可以以 VR 形式參觀北京故宮或萬里長城等地方，讓學生在疫情嚴重的環境下仍能繼續學習，令學習者能夠透過當中的真實觀感體驗，感覺彷彿身歷其境，了解國家發展。另外教師亦可自行製作 VR 教材，例如可以以本地文物徑為主題，帶領學生以 VR 形式了解文物徑背後的中華文化。

## (II) 計劃可行性

### (a) 請描述計劃的設計，包括

本校會先檢視常識科的學習內容，以自然連繫和有機結合的方式把額外的中華文化知識以 VR 形式新增在每一個學習單元內，與此同時把價值觀教育及國家安全教育的元素同步加入。然後會以橫向方式把以上的中華文化知識以跨學科形式推行，貫穿各個學科及跨學科學習範疇，包括品德及倫理教育、公民教育、國民教育（包括《憲法》、《基本法》及國家安全教育）、禁毒教育、生命教育、性教育、媒體及資訊素養教育、可持續發展教育、法律框架下的人權教育等，達至價值觀教育的學習目標。

## 1.教師專業培訓

透過專業機構導師對教師的培訓及到校指導，增強教師應用 VR 硬件及軟件的技術。培訓人員會從外間機構中揀選有經驗的導師到校教授，及由本校有相關經驗的教師協助指導。

內容	時數
1. VR 眼鏡使用工作坊 - 指導教師如何使用 VR 眼鏡及軟件及如何使用 360 度相機製作 VR 教材	2 小時
2. VR 教材製作工作坊 - 講解如何進行課程統整及選擇合適的題目作教學	2 小時

本校教師會定期進行共同備課及觀課，提升教師運用 VR 技術的能力，改良教學設計。

另外，本校會成立計劃核心小組及課程規劃小組，共同訂定相關課程、定期檢視課程成效及撰寫會議紀錄

## 2.校本課程

### a. 常識科校本中華文化VR課程

本校會以教育局價值觀教育課程架構及香港國家安全教育框架為基礎，重新檢視常識科內的中華文化內容或就相關課題加入與中華文化相關的VR學習內容，以下會以常識科各級部分內容為例子：

年級	主題單元	學習目標及課題中的價值觀教育元素或國家安全教育元素	形式	節數及時間安排	教學內容簡介
1	我是小學生及校園規則	以 VR 形式讓學生認識各種中國傳統的啟蒙學堂類型、古代學生上學的情況、培養學生守規自律的態度。同時加入講解學生應在學校、在家中及在社區中守規則的重要性(責任感、誠信、守法、國民身份認同)(文化安全)	學生在每一個單元使用 VR 眼鏡認識相關中華文化	每個學期進行 3-5 節課堂，每節課堂為 45 分鐘	<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 認識古代學校的環境</li><li>➢ 認識古代學習工具</li><li>➢ 認識古代學生的娛樂</li><li>➢ 認識古代學生的學習內容</li></ul>
2	有益的食物	以VR形式讓學生認識各種中國主要生產的糧食及種植時的實況，同時加入講解國家食物資源的知識，建立小學生在國家安全相關範疇的基礎。(堅毅、責任感、國民身份認同、勤勞)(資源安全)		每個學期進行3-5節課堂，每節課堂為45分鐘	<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 了解中國主要糧食種類</li><li>➢ 認識農民的種植情況</li><li>➢ 認識糧食的生產包裝過程</li></ul>
3	旅遊好去處-中國萬里行	以VR形式讓學生認識國內著名景點的背後的歷史故事，提升學生的國民身份認同感。(國民身份認同)(文化安全)		每個學期進行3-5節課堂，每節課堂為45分鐘	<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 遊覽中國的著名景點</li><li>➢ 認識景點背後的歷史故事</li></ul>
4	資訊科技的應用	以VR形式讓學生認識國內資訊科技的發展，如參觀國內科技城市及新技術。(堅毅、責任感、同理心、國民身份認同)(科技安全及網絡安全)		每個學期進行3-5節課堂，每節課堂為45分鐘	<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 認識中國的創新科技</li><li>➢ 認識中國的航天科技發展</li><li>➢ 中國創新科技的應用</li></ul>
5	錦繡河山	以VR形式讓學生認識中國的地勢及著名山河，以及不同地勢的特		每個學期進行3-5節課	<ul style="list-style-type: none"><li>➢ 遊覽中國的版圖，了解中國地</li></ul>

		徵，提升學生的國民身份認同感。(國民身份認同)(文化安全、資源安全)		堂，每節課堂為45分鐘	<p>勢西高東低。</p> <p>➤ 認識中國地大物博，有不同類型的地形。</p>
6	中國近年的發展	以VR形式讓學生參觀國內各大城市，讓學生了解國內城市發展的規模及繁榮，例如參觀北京市、上海市或廣州市等大城市。(關愛、國民身份認同)(經濟安全)		每個學期進行3-5節課堂，每節課堂為45分鐘	<p>➤ 遊覽北京、上海、天津、重慶、廣州等重要城市</p> <p>➤ 讓學生了解中國的城市發展</p>

\*以上只是其中一部分常識科的課題，然而每一級每一個單元中的每個課題也能與中華文化連上關係。

#### b. 跨學科校本課程

除常識科外，本校還會重新檢視各科中華文化內容之間的連繫，並進行跨學科的學習活動，以下是其中一個示例：

課題	中文科	英文科	常識科	視藝科	資訊科技科
認識北京故宮 (P.6)	教導學生以步移法方式描寫故宮的特色	以英文認識故宮內的設施	認識故宮的發展歷史	認識故宮的建築特色	教導學生使用故宮VR軟件

#### 3. 資優抽離課程 – VR 應用軟件拔尖班

舉辦 VR 應用軟件拔尖班，在活動中把較為高階的教材製作技術教授予學生，使他們能夠透過課程學習得到的技術創作更多的中華文化 VR 作品，提高他們的創意及創造能力，也提升他們的合作精神及解難能力。學生的製作會於學期末的開放日展覽，讓全校學生及社區人士觀賞，肯定學生的努力。

年級	形式	節數及時間安排	教學內容簡介
4-6	以課後抽離形式挑選對VR製作有興趣的學生加入	每個星期進行一節，每節約一小時。整個學期進行大概24節課堂。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教授學生如何運用360相機</li> <li>2. 教授學生實地拍攝技巧</li> <li>3. 教授學生利用VR製作軟件處理拍攝後的影片。</li> <li>4. 教授學生如何搜集資料，整理作品。</li> </ol>

#### 4. 親子家長體驗工作坊

舉辦親子家長工作坊，讓他們一起體驗 VR 學習活動，從活動之中增進親子間的感情及推廣中華文化。

主題	工作坊內容	教學目標	節數及時間	預計人數
飽覽國家 5A 級旅遊景區	教授家長使用 VR 教學硬件及軟件，讓家長一起體驗學習活動，從活動之中增進親子間的感情。	讓家長及學生認識中國河山的壯麗及各種歷史文物背後的意義，加深他們對國家的認識，提升家長及學生的國民身份認同感。	1 節(2 小時)	30
認識北京故宮			1 節(2 小時)	

## 5. VR 體驗課(每班進行一次)

節數	學習內容	課題	時數	日期	原因	預期學習成果
1	了解VR系統的操作方法及使用時要注意的安全事項	認識VR	1	05/2023	讓學生了解如何運用VR系統學習	能正確戴上VR系統及說出使用時要注意的地方
2	運用VR系統觀看短片，了解VR的功能	虛擬體驗	1	06/2023	讓學生了解如何運用VR系統學習	列舉觀看VR影片與一般影片之間的分別

## 6. 中華文化開放日

於校內舉辦中華文化日，展示學生學習成果，並透過互相觀摩，建立欣賞文化，從而向校內學生及社區人士介紹校本 VR 課程及試用 VR 設備，提升大家對國家的認識。

### (i) 主要推行詳情

計劃時期：4/2023 至 04/2024

月份/年份	內容/活動/節目	受惠對象/參與者
04/2023	成立計劃核心小組及課程規劃小組 -策劃工作及安排人手分配 -檢視各級各科(加入中華文化內容及各項價值觀教育元素) -邀請專業導師進行教師培訓	校長及課程規劃小組人員 (下稱小組成員)
	購置相關器材	小組成員
05-07/2023	安排教師培訓(一)及編寫課堂活動	全體教師 50 名
	在正規課堂內進行 VR 體驗課(按班進行)	全校共 600 名學生
09-12/2023	校本課程(上學期)	全校共 600 名學生
	開辦資優抽離課程 – VR 應用軟件拔尖班	約 15 名學生
	親子家長工作坊(飽覽國家 5A 級旅遊景區及認識北京故宮)	30 名家長及 30 名學生
01-04/2024	校本課程(下學期)	全校共 600 名學生
	檢討計劃成效及總結	小組成員
04/2024	舉辦中華文化日	小組成員

### (b) 請說明教師及校長在計劃中的參選程度及其角色

#### (i) 參與的教師人數及投入程度

- 校長負責推動及監察整個活動的進行，協調各小組的運作。
- 課程規劃小組成員負責執行計劃、分配人手及檢視計劃成效。
- 全校的教師(50 名)參與計劃，共同參與專業發展活動，協助籌辦活動及製定相關教材。

#### (ii) 老師在計劃中的角色

- ✓ 領袖
- ✓ 協作者
- ✓ 開發者
- ✓ 其他：學習者

**(c) 請詳列計劃的預算和主要開支專案的理據。**

申請撥款:港幣 192,200 元

預算專案	開支詳情(包括各項的細項開支)		理據
	項目	款額(\$)	
服務	1. 教師培訓 - VR 硬件及軟件應用工作坊(\$800 X 4 小時)	\$3,200	提供 4 小時專業培訓，讓教師學習如何使用 VR 技術應用於教學及製作簡單 360 影片教材(會於招標或報價時列明導師須具大學學士學位及至少需要一年教師培訓經驗)
	2. 編製教材	\$5,000	製作 VR 教學資源小冊子
設備	1. VR 穿戴裝置 (\$3,500 X 32 部)	\$112,000	用作提供VR教學及教師用機
	2. 360 全景 VR 穿戴裝置攝影機 (\$4,000 X 2 部)	\$8,000	拍攝戶外 360 教學短片
	3. 基本電腦套裝 (\$6,000 X 1 部)	\$6,000	用以教授教師及學生製作VR影片
	4. VR課程管理系統及教學軟件	\$50,000	建立校本中華文化VR課程資源庫
	5. 教師參考書	\$1,000	共同備課時使用
一般開支	1. 審計費用	\$5,000	
	2. 雜項	\$2,000	購買文儀用具
	申請撥款總額(\$)	\$192,200	

**(ii) 計劃預期成果**

(i) 請說明評估計劃成效的方法。

✓ 觀察：

成功準則：

教師評估 90%學生認為校本中華文化 VR 課程能培養他們正確的價值觀及提升學生對國家的認識。

90%學生認為校本中華文化 VR 課程能提升他們對中華文化的了解。

90%學生認為校本中華文化 VR 課程能提升他們對國家安全教育的認識。

90%學生認為校本中華文化 VR 課程能加強他們運用資訊科技的能力及提升學習效能及學習興趣

✓ 課堂活動後的問卷調查：

教師評估 90%學生認為校本中華文化 VR 課程能培養他們正確的價值觀及提升學生對國家的認識。

90%學生對 VR 教學課程有興趣，能提升他們對國家的認識及增進中華文化的知識。

✓ 學生表現在評估中的轉變：

透過是次計劃，學生可所學習的正面價值觀和態度可應用在不同的生活範疇中。

✓ 其他：

● 本校成立課程規劃小組人員，監督計劃進行。

● 各級教師進行同儕備課並製作課堂活動資源套件，對計劃作檢討。

● 90%教師認為 VR 教學課程能協助推行價值觀教育與國家安全教育，並提升教師創意和應用資訊科技的能力。

(ii) 請列明計劃的產品或成果。

✓ 學與教資源

校本中華文化 VR 課程包括各個常識科單元的中華文化 VR 教學計劃、工作紙、簡報、跨學科課程的 VR 教學計劃等教學資源

### 遞交報告時間表

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 01/04/2023 - 31/03/2024	30/04/2024	/	/
計劃總結報告 01/04/2023 - 30/04/2024	31/07/2024	財政總結報告 01/04/2023 - 30/04/2024	31/07/2024

### 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	VR 穿戴裝置	32	112,000	計劃完結後，本校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。
	360 全景 VR 穿戴裝置攝影機	2	8,000	
	基本電腦套裝	1	6,000	
	VR 課程管理系統及教學軟件	1	50,000	

### 備註

1. 本校在運用 VR 設備進行教學時，會觀察並確保學生的生理及心理狀況皆適宜參與相關學習活動。此外，本校亦會在相關活動完結後提供適當的跟進及指導，協助學生將虛擬實境所學的知識和技能應用在日常學習中。
2. 本校在設計相關課程時，除了使用計劃中購買的 VR 工具作虛擬學習外，亦會考慮學生從實地考察和利用實物學習的需要，以確保課程能平衡學生在不同渠道學習相關知識及技能。
3. 本校在使用各項器材和設備，以及進行各項計劃活動期間會確保學生的安全，而所有設施及器材必定會在已接受培訓的教學人員監督下使用，本校會採取所有可行措施確保學生絕不能單獨使用有關設備。本校會為有關設備及器材進行定期檢查、保養和維修，確保使用者的安全。



4. 基金資助的項目屬一次過性質。本校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。
5. 本校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。