

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2020/0154 (修訂版)
學校名稱：	保良局世德小學 Po Leung Kuk Castar Primary School
計劃名稱：	世德正向音樂校園計劃 Castar Positive Music Programme
受惠目標：	小學
預計直接受惠人數：	學生: 250 人(1-2) 教師: 10 人 家長: 0 人 其他: 0 人

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

透過擬推行的計劃優化初小音樂課程，配合新的音樂系統，以達致以下目標：

1. 發展音樂技能和建構音樂知識，並培養正確的價值觀與態度
2. 發揮學生的創意和評賞音樂的能力，培養音樂作為終身興趣，提升學生學習音樂的興趣
3. 建構普及和平等的音樂校園文化，讓每位學生不論家庭背景均能接受音樂啟蒙的機會
4. 銜接本校管弦樂團、歌詠團及鼓隊的訓練計劃，栽培種子隊員，更進一步提升學生的演奏能力和音樂素養

1.2 校本創新元素

傳統的課程較為沉悶，較少互動的遊戲及多感官學習形式進行，也沒有一套有系統的節奏訓練，學生較難掌握樂理知識及節奏。本計劃為學校提供一個嶄新的互動教學平台和系統，讓學生在愉快的學習環境中學習節奏和樂理知識，提升學生的音樂感及學習興趣，也令教學更互動。

本校音樂科教材以紙本為主，而本計劃的電子教學系統則讓老師得以把教材上載，方便老師之間的資源分享與共用。學生亦可透過應用程式進行練習，讓老師可以在線檢視學習成效，鼓勵學生自主學習。

1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

項目：學校現況

學校透過聆聽、演奏和創作的活動豐富學生音樂經歷，達致音樂科學習目標：

1. 培養創意及想像力
2. 發展音樂技能與過程
3. 培養評鑑音樂能力
4. 認識音樂的情境

藉以致力培養學生的音樂素養，提升學生的音樂能力。期望藉本計劃提供學生啟蒙節奏訓練及優化音樂室工程，以配合本校各音樂活動發展的需要。

本校開設不同的樂器班，包括長笛班、單簧管班、小號班、小提琴班、中提琴班大提琴班、中國鼓班、口琴班、古箏樂班及小結他班外，也成立了管樂團、弦樂團、歌詠團、鼓隊等，讓學生因應自己的興趣，發展個人的音樂技能，增強他們的責任感，從而培養積極自信的態度。

是次計劃以學習簡單的節奏敲擊及琴鍵樂器為基礎，透過音樂教育軟件及程式、平板電腦、觸控大屏幕展示卡通人物的介面，以遊戲為媒介及多感官學習方式幫助初小學生學習抽象的音樂理論，期望為學生帶來新的學習經歷，配合藝術教育的發展，透過聆聽、演奏及創作活動範疇，達致目標。

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

本校參閱課程發展議會編訂的「藝術教育學習領域—音樂科課程指引（小一至中三）」（後稱「課程指引」），認為音樂是我們進行溝通、表情達意情和文化特色的重要和基本方式，更是兒童發展智能和身心的關鍵。音樂提供獨特的表現力，讓學生可以自由地發揮想像力和抒發情懷，這是語言文字所不能替代的。

每個學生都具備音樂的智能和潛質，有學習音樂的能力，以及接受音樂教育的權利。學生透過參與音樂活動，可以激發創意、發展各樣技能和共通能力，並培養正確的價值觀與態度如堅毅、自律、盡責和承擔精神。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗

A. 為籌備本計劃的推展，學校將：

1. 建立核心小組，成員包括校長、課程主任、科主任和老師組成，達至運作順暢；
2. 進行學校行政調適，包括為教師提供更多時間及空間進行共同備課；
3. 為教師安排專業發展活動。

B. 本校近年致力推動多元化的音樂教育活動，學生對本校提供的音樂訓練積極投入，並獲家長支持。活動和成果臚列如下：

- 2019-2020 全港音樂表演藝術大賽（網上弦樂比賽），獲獎包括：小提琴亞軍及季軍、鋼琴亞軍、大提琴季軍
- 2018-2019 香港學校音樂節 歌詠團 亞軍
- 2018-2019 聯校音樂大賽 2019 歌詠團 銀獎
- 2017-2018 聯校音樂大賽 2018 歌詠團 金獎

C. 本校舉辦不同類型的活動讓學生參與其中，豐富他們的學習經歷，活動包括：

- 校內音樂歌唱比賽
- 校內樂器比賽
- 世德音樂會 [讓學生有機會踏上大型舞台，向師生和家長展示音樂的學習成果]
- 音樂欣賞會(校內)
- 音樂欣賞會(校外)
- 自製樂器活動
- 陽光舞台/午間音樂會 [上、下學期各一次] 鼓勵學生以小組或全班形式參與，發掘學生的潛能，加強學生之間的正面回饋。
- 校際音樂節
- 聯校音樂大賽

• 邀請校內、外音樂比賽優勝者，在校園電視台演出得獎曲目或參與錄影，讓學生分享成功經驗，增強成就感，提升自信心並得到表揚。

D. 目前本校的音樂課堂中加入了學習創作元素，要求學生完成「音樂創作課業」，以發揮創造力，並運用各學習策略，鼓勵學生勇於表達和參與課業。

E. 每位科任老師於每年度會參與有關音樂教學的講座，從而提升任教音樂課的技巧。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長

職責：監察督導, 處理撥款

學校人員：課程主任

職責：擬定計劃, 統籌/協調, 課程/活動規劃

學校人員：科主任

職責：帶領/參與活動, 教材整理, 統籌/協調

學校人員：科任教師

職責：帶領/參與活動, 教材整理

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 12/2021 至 04/2024

合共需時 2 年 5 月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

活動 1：節奏基礎課堂（小一學生）

推行時期：

12/2021 - 05/2022、9/2022-10/2022

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"> 節奏課程 	<ul style="list-style-type: none"> 為小一年級學生安排節奏基礎課堂 結合音樂系統的教學策略 <p>a) 師生互動：老師授課時使用電子互動觸控屏幕，便於邀請同學配合教學需要，在屏幕上調教拍子機快慢、用手拍打屏幕上的鼓墊實時發出鼓聲，有助帶動學生參與。此外，課程著重以智能鼓墊在課上或課後練習，鼓勵同學多演奏和創作，作為分享和賞析部分，有助提升師生互動交流。由於學生於程式上進行練習時的數據儲存於他們個</p>	<ul style="list-style-type: none"> 每班全年 15 課節、每節 35 分鐘、小一級共 4 班共 60 課節

別的帳戶，老師可檢閱每位學生的數據從而更了解個別學生的表現，有助施行更有效和針對性的教導；學生因透過程式獲分數即時獲得回饋，得到積分獎賞和鼓勵語句，也有助提升他們的學習參與度。

b) 多感官（眼、耳、手）學習方式：系統以圖像展示樂理知識，令初小學生學習輕鬆（視覺學習）；教師可用系統的曲譜庫自行建立樂曲並播放作教學或示範用途（聽覺學習）；課程提供智能鼓墊讓學生即時練習所學的樂理知識（觸覺學習）。

c) 智能鼓墊使用：系統透過智能鼓墊記錄了學生的練習成績及創意作品，令音樂老師得到數據參考和分析。此外智能樂器把傳輸學生的創作成品至系統儲存，讓老師適時給予評鑑、欣賞和鼓勵，所得記錄也成為學校建立有用的的教學資源和教材。

d) 半遊戲與音樂概念結合：結合系統卡通化練習設計吸引學生進行練習/比賽，以圖像向學生展示練習拍子的偏差，令學生得以從而矯正，心情輕鬆。

- 教學活動舉隅 (見附件一)

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由校內教師負責教授

預期成效：

- 「節奏基礎課堂」向學生教授節奏的基本知識，如音符時值、小節、小節線、力度記號、拍子號、演奏符號、演奏創作等。

活動 2：課外音樂活動

推行時期：

12/2021 - 04/2024

<u>學習階段及學習範疇/學科/學習元素</u>	<u>內容</u>	<u>節數</u>
--------------------------	-----------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> 課外音樂活動 	<ul style="list-style-type: none"> 音樂室新購置的互動電子屏幕，增設以下活動： 管弦樂團、歌詠團、鼓隊的排練課堂上，進行以下活動： <ul style="list-style-type: none"> a) 展示和記錄校外內比賽的得獎演出，作為賽後檢討、賽前示範、欣賞和交流； b) 展示和記錄學生演出片段，作教學用途和教學資源分享； c) 展示和記錄學生演奏片段，促進學生自我評鑑、自學進步。 	<p>(1) 管弦樂團全年排練節數約 45</p> <p>(2) 歌詠團全年排練節數約 30</p> <p>(3) 鼓隊全年排練節數約 30</p>
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由校內教師負責教授

預期成效：

- 新設備提供豐富教學資源，並透過視像影音媒介提升學與教的成效，此外促進本校的音樂團體於排練時善用完善設備，有助提升訓練水平。

活動 3：琴鍵課堂 (小二學生)

推行時期：

11/2022 - 05/2023

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"> 琴鍵課程 	<ul style="list-style-type: none"> 為小二年級學生安排琴鍵基礎課堂 結合音樂系統的教學策略 <ul style="list-style-type: none"> a) 師生互動：老師授課時使用電子互動觸控屏幕，便於邀請同學配合教學需要，在屏幕上調教拍子機快慢、用手敲打屏幕上的琴鍵實時發出琴聲，有助帶動學生參與。此外，課程著重以琴鍵在課上或課後練習，鼓勵同學多演奏和創作，作為分享和賞析部分，有助提升師生互動交流。由於學生於程式上進行練習時的數據儲存於他們個別的帳戶，老師可檢閱每位學生的數據從而更了解個別學生的表現，有助施行更有效和針對性的教導；學生因透過程式獲分數即時獲得回饋，得 	<ul style="list-style-type: none"> 每班全年 15 課節、每節 35 分鐘、小二級共 4 班共 60 課節

	<p>到積分獎賞和鼓勵語句，也有助提升他們的學習參與度。</p> <p>b) 多感官（眼、耳、手）學習方式：系統以圖像展示樂理知識，令初小學生學習輕鬆（視覺學習）；教師可用系統的曲譜庫自行建立樂曲並播放作教學或示範用途（聽覺學習）；課程提供智能琴鍵讓學生即時練習所學的樂理知識（觸覺學習）。</p> <p>c) 智能琴鍵使用：系統透過智能琴鍵，記錄了學生的練習成績及創意作品，令音樂老師得到數據參考和分析。此外智能樂器把傳輸學生的創作成品至系統儲存，讓老師適時給予評鑑、欣賞和鼓勵，所得記錄也成為學校建立有用的教學資源和教材。</p> <p>d) 半遊戲與音樂概念結合：結合系統卡通化練習設計吸引學生進行練習，以圖像向學生展示練習拍子和音高時的偏差，令學生得以從而矯正，心情輕鬆。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 教學活動舉隅(見附件二) 	
--	---	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由校內教師負責教授

預期成效：

- 「琴鍵基礎課堂」為學生灌輸關於琴鍵的知識，透過琴鍵學習音高、五線譜的線和間、高音譜號、低音譜號、大譜表、及演奏創作。

活動 4：學生演出

推行時期：

12/2021 - 04/2024

<u>學習階段及學習範疇/學科/學習元素</u>	<u>內容</u>	<u>節數</u>
<ul style="list-style-type: none"> • 演出及展示作品 	<ul style="list-style-type: none"> • 邀請學生在校園電視台錄映他們的創作作品，或在午間音樂會演出，展示學習成果 	<ul style="list-style-type: none"> • 定期進行 • 校園電視台錄影(2年共4次，每次 10 分鐘)

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • 午間音樂會演出 2 年共 10 次，每次 15 分鐘) |
|--|--|---|

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 校長及全體老師

預期成效：

- 鼓勵學生展現所學到的節奏知識和進行表演，培養自信心；同時讓家長見證學生的學習成果和成長。

b. 教師培訓

活動 1：老師培訓工作坊

受惠對象：

全體音樂老師

內容：

基於音樂教師未熟悉教學法和系統使用，加上此計畫需要持續推行兩年，所以需要進行 10 小時的培訓及兩年的支援。

a) 主題：新音樂教學法的重點和策略

目的為向老師闡述嶄新教學特色，闡釋新教學法的重點、如何使用當中策略，發揮教學法的優點，以裝備本校音樂老師新知識。

b) 主題：新音樂教學法如何結合資訊科技和智能樂器的使用？

向老師介紹如何使用音樂系統、智能鼓墊、琴鍵、曲譜庫、創意庫、以及如何結合教學法與系統一併使用。

節數：

a) 主題：新音樂教學法的重點和策略 (共 2 次，每次 2.5 小時，共 5 小時)

b) 主題：新音樂教學法如何結合資訊科技和智能樂器的使用？ (共 2 次，每次 2.5 小時，共 5 小時)

校內/受聘培訓人員：

- 負責培訓的專業導師需具備音樂教育深造文憑、音樂本科學士資歷，並擁有 5 年或以上的音樂教學經驗。

預期成效：

- 讓老師清晰本計劃的目的、推行細節、課程和教學系統的特色和使用方法，以確保基礎課堂得以順利推展。

活動 2：備課、觀課及評課會議

受惠對象：

音樂老師：10 位

內容：

1. 2021/2022 學年備課、觀課及評課 (小一年級)

a) 備課

- 1) 訂立教學目標和預期學習成果
- 2) 設計活動
- 3) 計劃每項活動演示時間

b) 觀課及評課

- 1) 學生的表現能否達到預期目標和學習成果
- 2) 學生表現偏差的原因
- 3) 分析要否在新的學習單元作出適當調整
- 4) 評估方式與學生的學習經驗是否配合
- 5) 教學環節的時間分配與銜接是否恰當 (計算教師活動與學生活動時間分配、學生的個人活動時間與學生集體活動時間的分配)

2. 2022/2023 學年備課、觀課及評課 (小二年級學習琴鍵，課程與小一年級敲擊不同，因此需設時數以提供評課意見。)

a) 備課

- 1) 訂立教學目標和預期學習成果
- 2) 設計活動
- 3) 計劃每項活動演示時間

b) 觀課及評課

- 1) 學生的表現能否達到預期目標和學習成果
- 2) 學生表現偏差的原因
- 3) 分析要否在新的學習單元作出適當調整
- 4) 評估方式與學生的學習經驗是否配合
- 5) 教學環節的時間分配與銜接是否恰當 (計算教師活動與學生活動時間分配、學生的個人活動時間與學生集體活動時間的分配)

節數： (合共 53.2 小時)

1. 備課、觀課及評課 2021/2022：一年級上節奏基礎課，外聘教師需進行備課、觀課及評課，以對節奏課的質素得以保持。

a) 備課：小一年級備課共 3 次每次 90 分鐘，共 4.5 小時。

b) 觀課及評課：小一年級共 4 班，全期每班共上 19 節、每節 35 分鐘，共 76 節，即 44.3 小時。抽取其中 22.1 小時進行觀課和評課。

2. 備課、觀課及評課 2022/2023：第二年級上琴鍵課，外聘教師需進行備課、觀課及評課，以對琴鍵課的質素得以保持。

a) 備課：小二年級備課共 3 次每次 90 分鐘，共 4.5 小時。

b) 觀課及評課：小二年級共 4 班，全期每班共上 19 節、每節 35 分鐘，共 76 節，即 44.3 小時。抽取其中 22.1 小時進行觀課和評課。

校內/受聘培訓人員：

- 負責備課、觀課和評課的專業導師需具備音樂教育深造文憑、音樂本科學士資歷、敲擊樂/鋼琴八級或以上證書資歷，並擁有 5 年或以上的音樂教學經驗。

預期成效：

- 安排共同備課、課堂觀課、評課以確保教學水平及引導教師推行課程時充份利用新課程和設備的優點，提升教學能力和水平，有助日後自行推展課程，並確保計劃在第一年順行推行。

c. 其他措施與活動

- 購買設備
- 優化音樂室工程

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
員工開支預算總額：						0	

b. 服務開支

項目	服務詳情	單項價格	數量/時數	單位	預算開支	理據
導師(員工培訓)	教師培訓工作坊 10 小時	800	10	小時	8,000	讓老師清晰本計劃的目的、推行細節、課程和教學系統的特色和使用方法，以確保節奏及基礎課堂得以順利推展。
導師(備課、觀課及評課)	(小一) 備課：3次，每次90分鐘 觀課和評課：節奏基礎課堂全期每班共上19節、每節35分鐘，即共44.3小時總課時。 小一年級共4班，抽取其中22.1小時進行觀課和評課。	800 800	4.5 22.1	小時 小時	3,600 17,680	安排共同備課、課堂觀課及評課，以確保教學水平及引導教師推行課程時充份利用新課程和設備的優點，提升教學能力和水平，有助日後自行推展課程，並確保計劃在第一年順行推行。
導師(備課、觀課及評課)	(小二) 備課：3次，每次90分鐘 觀課和評課：琴鍵基礎課堂全期每班共上19節、每節35分鐘，即共44.3小時總課時。	800 800	4.5 22.1	小時 小時	3,600 17,680	理據同上。小二年級學習琴鍵，課程與小一年級敲擊不同，因此需設時數以提供評課意見。

	小二年級共 4 班，抽取其中 22.1 小時進行觀課和評課。					
服務開支預算總額：						50,560

c. 設備開支

項目	設備規格	單項價格	數量	單位	預算開支	理據
音樂互動教學系統	a) 音樂互動教學系統，包含教學平台及應用程式，可按老師編輯的課程製成圖像、分頁設計及讓老師共享教材。練習數據軟件、曲譜庫建立歌曲庫及製作歌譜功能、創意庫記錄每位學生的節奏創意作品及口述詮釋	63,000	1	套	109,000	a) 音樂教育軟件能讓學生透過互聯網於課後練習。老師可透過系統檢視學生進度，因應學生的能力，調教進度，從而達至因材施教。 系統能讓學生透過智能鼓墊和琴鍵練習節奏及進行節奏創作，數據儲於程式的學生個人帳戶內，方便學生保存個人的創作作品，以及學校建立學生創作資料庫，成為教學資源。
	b) 電子互動觸控屏連教學端音樂教學系統加密軟件	40,000	1	部		b) 86” 電子互動觸控屏附教學端音樂教學系統加密軟件，供老師於課堂上向學生展示互動的音樂課程內容，學生更可透過觸控屏幕學習，加強互動及多感官通道學習，提升教學效能和樂趣。
	c) 電動屏幕腳架	6,000	1	個		c) 電動屏幕腳架可承托電腦，並可按不同年級的學生高度調節高低，讓學生得以觸動屏幕參與觸控互動鼓墊和琴鍵的練習。此外，腳架令電子互動觸控屏自由推動，配合小組在不同位置進行活動。
智能鼓墊及鼓棒	智能鼓墊及鼓棒	1,650	33	套	54,450	預每班學生每人一套鼓墊、鼓棒作上課練習用，每班學生約 32 人，老師一套，共 33 套。 智能鼓墊和鼓棒附內置感應器記錄學生練習節奏和進行創作的

						數據，傳送至系統程式。
智能琴鍵	智能琴鍵	940	33	部	31,020	預每班學生每人一部琴鍵上課練習用，每班學生約 32 人，老師一部，共 33 部。 智能琴鍵附內置感應器記錄學生練習節奏和進行創作的數據，傳送至系統程式。
USB connectors	USB connectors	300	33	個	9,900	Connectors 用作連接智能鼓墊/智能琴鍵到音樂系統。(所需數量原因與 2-3 項相同)
學生長枱、學生椅	學生長枱		12	張	\$21,600	能善用課室空間，令課室在上課後的時間可用收起桌椅，讓學生排練樂器時空間更大。
	學生椅		40	張		
設備開支預算總額：						225,970

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
音樂室優化工程	音樂室優化工程，項目包括： <ul style="list-style-type: none"> — 清拆原有裝修及傢俬雜物 (\$32,400) — 牆身工程 (\$45,500) — 提供及安裝窗簾 (\$16,300) — 安裝矮櫃 (\$70,000) — 新造學生排練及表演用台階 (\$50,500) — 新做儲物房及門保護及收藏大型樂器及物件，以騰出空間讓學生上課和練習使用 (\$52,800) — 新造掛牆玻璃白板 作老師授課時的教學用途 (\$20,500) — 清理泥頭垃圾及完工清潔 (\$8,400) 	296,400	透過完成優化工程，有助提升音樂室的用途，以配合全校學生參加音樂課堂和課後樂團、樂隊培訓而進行的各項排練、賽前預備及賽後檢討活動。 為課室提供穩定光度方便為學生進行排練，提供及安裝矮櫃(5620mmW x 500mmD x 900mmH)，收藏學生枱和椅，更能善用課室空間，令課室在上課後的時間可用收起桌椅，讓學生排練樂器時空間更大。 工程需要設置樂團和合唱團使用的排練台階(台階L型分兩段: 5254mmx 1200mmD x 500mmH + 6000mmW x 1200mmD x 500mmH，可容納

		40人站立進行合唱團或樂團成員排練和表演之用)；此外樂器數量繁多需要儲存善用空間以騰出空間作不同音樂排練用途。 每堂使用率： 100%
工程開支預算總額：		296,400

e. 一般開支

項目	預算開支	理據
雜費	5,085	與計劃有關的費用，實報實銷，包括設備／貨物運輸費、活動物資、文具等。
一般開支預算總額：		5,085

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	29,640	
計劃應急費用	8,445	
應急費用預算總額：		38,085

g. 審計費用

	預算開支	
審計費用	5,000	
審計費用總額：		5,000
申請撥款總額：		621,100

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

<p>項目：學與教資源</p> <p>增添教學資源，學生學習多元化，提升學習興趣。此外，老師於備課中優化教案，鼓勵老師不斷優化教學內容，與時並進，讓課堂上有更好的教學效能，也可建立老師協作關係和提升他們的專業水平。</p>
<p>項目：學生作品</p> <p>本計劃有助實踐音樂普及化，把學生課堂作品與他人分享，互相觀摩，互相學習，引發他們對音樂學習的興趣和提升音樂潛能。</p>

3.2 評鑑

<p>評鑑方法：透過問卷調查或訪問</p> <p>成功準則：</p>

- 1. 學生的音樂學習興趣 (理想指標：70%教師或學生同意本計劃能有助提升學生的音樂學習興趣)
- 2. 學生能自主學習音樂 (理想指標：70%教師或學生同意本計劃能有助提升學生的自主學習音樂態度)
- 3. 學生的音樂創意 (理想指標：70%教師或學生同意本計劃能有助提升學生的音樂創意能力)
- 4. 教師培訓 (理想指標：70%教師同意本計劃的老師能懂得使用教學系統，掌握教學知識及技能，有助提升教學效能)
- 5. 學生的音樂能力 (理想指標：70%教師或學生同意本計劃能有助提升學生的音樂能力)

3.3 計劃的可持續發展

- 課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化，令學生接受音律的學習，於初小階段便能有效掌握節奏、音律及樂器演奏技巧，提升音樂欣賞能力及演奏的合作性。

3.4 推廣

項目：學習圈

在音樂學習上加強學校和教師之間的交流協作，帶動更多學生參與比賽的興趣，實踐所學。此外，本校與同辦學團體友好學校保持交流活動，在音樂的學與教上也將加強協作和相互學習。

4. 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 01/12/2021 - 31/05/2022	30/06/2022	中期財政報告 01/12/2021 - 31/05/2022	30/06/2022
計劃進度報告 01/06/2022 - 30/11/2022	31/12/2022	中期財政報告 01/06/2022 - 30/11/2022	31/12/2022
計劃進度報告 01/12/2022 - 31/05/2023	30/06/2023	中期財政報告 01/12/2022 - 31/05/2023	30/06/2023
計劃進度報告 01/06/2023 - 30/11/2023	31/12/2023	中期財政報告 01/06/2023 - 30/11/2023	31/12/2023
計劃總結報告 01/12/2021 - 30/04/2024	31/07/2024	財政總結報告 01/12/2023 - 30/04/2024	31/07/2024

5. 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	音樂互動教學系統，包括：	1		計劃完結後，所有設備將繼續在學校使用，以延續計劃成效。
	a) 教學平台及應用程式		\$63,000	
	b) 電子互動觸控屏連教學端音樂教學系統加密軟件		\$40,000	
	c) 電動屏幕腳架		\$6,000	

	智能鼓墊及鼓棒	33	\$54,450	
	智能琴鍵	33	\$31,020	
	USB connectors	33	\$9,900	
	學生長枱	12	\$21,600	
	學生椅	40		

註:

1. 本校確保進行的工程項目的其中一項「新造學生排練及表演用台階」如涉及/或設置的負重事宜，會就相關工程尋求認可人士的意見，確保項目妥善安裝，以保障使用者安全。
2. 鑒於計劃中會購置的電子互動觸控屏是安裝在可移動式的電動屏幕腳架上，在推拉、移動及使用相關設備時，本校會留意並採取一切可行措施，以確保教職員及學生的安全。
3. 本校會遵守優質教育基金知識產權政策，確保計劃成品不會侵犯任何一方的版權或其他知識產權，並確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有：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。
4. 本校明白基金撥款屬一次過性質。本校會自行負責相關經常開支，如維修費用，日常營運開支等，以及其他可能引致的相關支出/後果。
5. 本校選擇服務、工程供應商及貨品（包括設備）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。本校確認採購的服務如涉及由服務承辦商調派人員/導師到學校工作，會根據教育局不時發出的通告，指示及指引的規定辦理，當中包括教育局通告第 7/2021 號有關性罪行定罪紀錄查核機制的建議，作出適當的安排，以保障學生的福祉。

節奏基礎課堂教學活動舉隅(一年級)：

教學目標:學生能分辨 8 分及 16 分音符

1. 第一部分（音符時值／聆聽學習）：老師在備課階段，在紙本曲譜裡挑選一首樂曲。老師於課堂在電子互動觸控屏網上搜索及播放該首樂曲，讓學生聆聽。
2. 老師隨後向學生提問，能否在眾多樂器中辨認出敲擊樂器(如鼓、馬林巴琴)，鼓勵學生作答。
3. 老師透過電子互動觸控屏進行網上搜索，展示正確答案樂器的模樣，並播放不同樂器發出的不同音色。
4. 第二部分（視覺學習）：老師向學生提問，樂曲的節奏有何特色（快/慢）？聽後有什麼感覺（心情愉快/沉悶）？繼而帶出節奏與樂曲情境的關係。
5. 老師講解樂曲由哪幾種音符時值組成，特別選取8分和16分音符作詳細解釋，並啟動電子互動屏幕上的課程單元，展示兩種音符的圖像，讓學生學習讀譜。
6. 第三部分（手部練習＋遊戲）：老師把學生分為2個小組，安排學生以智能鼓墊接駁系統的練習曲譜，集中練習8分和16分音符，每組取得最高分數的成員獲邀出來表演，以示鼓勵。

琴鍵課堂教學活動舉隅(二年級)：

教學目標:學生能利用音名創作旋律

1. 第一部分：老師向學生解釋音準和何謂音名(C、D、E、F、G、A、B)，並試試邀請同學猜音準遊戲。
2. 老師在電子互動屏幕網上搜索一首樂曲，請同學猜猜樂曲的第一個音是什麼音名，結果點算一下同學答對的比率。老師道出音準是一種可以鍛練的能力。
3. 第二部分：老師開啟系統的課程內容，講解「琴鍵」、「黑鍵與白鍵」、「音高」等單元，同時讓學生彈撥手上的智能琴鍵，對應老師的描述，並以耳朵分辨琴鍵上的不同音高。
4. 第三部分：老師以一個簡易遊戲開始，播放如：“時鐘交響曲樂曲”，讓學生牢牢記著第一小段的第一個音名。
5. 老師播放樂曲的另一小段，讓同學聆聽，看他們是否猜出這與第一小段第一個音高相同。
6. 老師重播“時鐘交響曲”，請同學注意第二小句和第三小句樂曲的第一個音高，讓同學猜是什麼音名。
7. 第四部分：經過以上聆聽鍛練，老師邀請同學分為5個小組參與遊戲。每組推舉一位同學拿著智能琴鍵，由老師先在鋼琴上彈出以上音名(如:C/D/E)組成的樂曲小段，要求每組一位代表隨即在自已的琴鍵上同樣彈出該小段，看看哪一組的同學勝出。