

## 優質教育基金

計劃編號： 2009/0424

計劃名稱： 藝術與品德教育——人人懂尊重、生活更美好

### 目的及目標

#### 目的

短期：

(1) **運用不同的媒體進行創作，提升學生創意思維**

藉鼓勵學生嘗試運用不同的媒體進行創作，培養學生的創意思維，並積極於校內推廣藝術教育，為學生提供理想的培育藝術能力的氛圍。

(2) **跨科協作以達至知識融會貫通**

透過已發展的校本跨科協作教學模式，鼓勵學生轉化抽象的藝術概念，並結合不同學科能力，運用資訊科技，活化藝術創作，提升創意與學科知識融會貫通的能力。

(3) **透過多元化的學習模式，提高學生對「尊重」的認識**

學懂「尊重」是品德教育中重要的元素。「尊重」是一種個人素養及立身處世的生活方式。有鑑於現今社會上存在不同意見及聲音，但彼此未能以「尊重」的態度求同存異，達至和諧共融，故藉此計劃讓學生透過資料蒐集、社會服務、講座及不同的學習活動，提高批判性思維，從而建立正確的價值觀，認識「尊重」的真諦。

長遠：

(1) **發展多元智能、培育創作人才**

本校的多媒體製作、創意科藝及音樂創作課程為學習的基礎課程，讓學生嘗試應用不同的形式進行藝術創作，訓練創意變通的思維能力，並拓展學生的審美和藝術潛能，為有志在電腦動畫、電影及音樂發展的學生提供培訓機會。透過長期鍛鍊學生的多元化思維、創作力及對美學的評審能力，為香港未來社會，栽培更多本地新一代的動畫、電影及音樂創作人才。

(2) **發展創意思維能力**

學生從運用不同形式進行藝術創作的學習經歷，一方面能增強他們的創意變通能力，同時也拓展他們的審美和藝術潛能。

(3) **培養正面價值觀，建立尊重他人的生活態度**

學生在創作動畫及錄像的過程中，結合「人人懂尊重、生活更美好」的主題，反思尊重生命、尊重不同能力、職業、種族和文化的人及尊重知識和原創精神，從而建立尊重他人的生活態度，學懂求同存異，化解紛爭，達至社會和諧共融的理念。

## 目標

對象：目標受惠組別為本校學生、教師、友校及區內中學。

行為：(1) 經過初中有系統的價值觀教育，各級學生能更加尊重大自然的生命、尊重不同能力的人、尊重社區文化、尊重知識和原創精神及尊重不同種族的的文化。

(2) 經過初中有系統的培訓，有半數高中學生能運用資訊科技進行設計及多媒體製作。

條件：(1) 學生必須從實踐參與，透過從經驗中學習，加深對不同種族和文化的人的認識。

(2) 學生透過製作短片和動畫，能體驗創作的苦與樂，從而尊重原創精神的重要意義。

(3) 學校必須具備充足的器材和軟件，才能充分運用課時，讓學生掌握軟件作不同類型的創作，提升教學效能。

期望：學生的共通能力（包括：創造力、協作能力、溝通能力等）、正面價值觀及藝術能力等，都能有顯著的提升（以系統化的評估策略和指標，了解學生的轉變及得著；評估之方向策略詳見評鑑參數及方法）。

具體轉變：(1) 經過初中有系統的價值觀培育，各級學生加深對「尊重」的認識和認同，能夠更尊重生命、不同種族及文化的人的思想及生活方式及尊重知識和原創精神。

(2) 經過初中有系統的培訓，大部份學生能掌握運用資訊科技作設計的基本技巧，半數學生能獨立處理多媒體製作。

## 對計劃的需要

### (一) E世代來臨，採取嶄新的教學模式

面對e世代的年青人，本校審時度勢，活化現有的教育模式，嘗試運用發展一日千里的資訊科技作深化教育工作。學生通過他們喜愛的創作媒介，如E-card、動畫及短片的製作等，透過互動、協作及創造等新的學習元素，除了建構知識外，並進行價值觀及品德的培養。而學生的製成品，配合聲畫同步的全方位感觀效果，帶來嶄新的力量，推動全校師生一起積極參與品德教育的工作。此外，在製作E-card、動畫及短片的過程中，學生於蒐集資料、構思內容及表達手法時，須討論及反思如何向外界展示「尊重」這概念，能藉此內化正面價值觀。

### (二) 跨學習領域(藝術教育及價值教育) 共同培育學生「尊重」價值觀

教育局於2001年推行的課程改革，清楚闡述「學生透過研習和欣賞藝術，能了解和學習尊重不同文化，建立正面的價值觀和態度。」此計劃能將中一至中五的藝術教育課程與價值觀教育貫穿，既能達到藝術發展的目的，又能使學生建立多元價值觀和態度，了解和尊重生命、尊重不同能力和種族文化的人，尊重社區文化和尊重知識和原創精神。此計劃完成後，可以作為一個以藝術教育培育學生正面價值觀的有效實踐模式，向其他學校作出推介，培養有素質的藝術創作者及良好的公民。

### (三) 延續以往成功的經驗，優化校本課程設計的特色

在2006-07年度，本校獲優質教育基金資助的計劃「大自然的旋律變奏」中，已累積跨科協作的經驗，清楚了解跨科協作對學習效能的幫助。為進一步提升學習效能，培養有素質的年青人，本校以此計劃定為未來三年發展計劃中重點項目之一。此外，在

初中生活與社會科中「尊重不同背景的人」是「個人與群性發展」範圍中核心課程。本校將採用初中生活與社會科課程作為初中通識教育科的藍本，本計劃能協助推行此部分核心課程。

#### (四) 多元化的學習內容和模式，推動學生全人發展

本校重視學生全人發展，藝術教育為五育中重要一環。隨著新高中的推行，藝術教育為其他學習經歷中不可缺少的一項。本校重視發展學生創意和美感，於規劃藝術教育學習領域時，著重透過欣賞、創作和反思活動進行學習，提高學生對藝術的認知、興趣和能力。

由 2009-10 年開始，本校高中學生必須修讀「藝術發展」課，強調通過實踐才有真正的學習經驗。學生每學期可選修八項課程中一項，選修課程包括本土藝術探究、多媒體創作、創意科藝、舞蹈、戲劇、音樂作曲、書法及篆刻。目的為新高中同學擴闊視野，接觸多種類的藝術媒介。為推動多媒體創作的發展，本校在有限的資源下裝置了蘋果電腦三部及購置數碼攝錄機，讓同學初步嘗試製作多媒體短片。此計劃若獲資助，學生在課堂上能有更充足時間學習及使用器材及軟件。本校於 2008 年開始參加香港青年協會主辦的創意科藝計劃，目的也是提倡創意思維。同學們在中四的其他學習經歷「藝術發展」課中尤其喜愛以電腦程式創作，資訊科技與藝術創作可進一步結合，此正是本校重點發展的方向。若學校有足夠資源，創意科藝課可延展至中五級繼續進行，有助深化創意藝術教育。

#### (五) 讓不同背景和條件的學生，都能有參與的機會

本校學生有 21.3% 家庭領取綜援、12.3% 領取書簿費全額津貼和 38.4% 領取書簿費半額津貼，即全校 71.9% 學生來自清貧家庭，在資訊科技及藝術教育方面對學生的支援非常有限。現今社會資訊科技發達，學校教育有責任提升學生資訊科技能力，而對於來自貧困家庭的學生支援更為重要，使他們有平等的學習機會，在社會上有公平的競爭力。學校是提高學生掌握資訊科技能力及培養藝術素養的重要地方。因此，我們需要額外的資源支援，幫助一批身處社會較弱勢社群的學生，能有機會提升競爭能力，為香港未來的發展作出貢獻。

#### (六) 銳意培訓創意工業人才

在現時的視覺藝術教育課程中，運用電腦軟件作設計用途的課程已推行五年，為中一至中五課程必須修讀單元。學生在課堂上只能四人共用一台電腦，嚴重影響學習進度。有志及進取的學生於課餘後亦只能採用免費下載的試用版軟件，往往基於試用時限而窒礙他們進一步深化所學知識及提升已有的資訊科技能力。現申請各項硬件及軟件之配套是考慮到有效地加強整體學生之電腦使用率，並期盼能解決現時一台電腦四人使用之困難及提高學習進度和效率。再者，為配合新高中課程的發展，學校使用的軟件與現時業界的要求接軌是大勢所趨，亦有助提升學與教的效能。資訊科技發展一日千里，藝術發展與創意思維培養已廣為應用，學校是培養學生資訊及藝術素養的重要地方，因此需要大量的社會資源支援，加強學生升學與就業的競爭力，亦為創意工業培訓人才。

## 申請人的能力

### (一) 擁有一批專業及具備豐富經驗的教師團隊

- **數學教育：**本校 2002-03 年起已進行密鋪平面課題的跨科學習，數學老師已積累了一定的經驗，能使學生掌握數學課題中變化的三個基本概念：平移、旋轉和反射，並利用電腦軟件 Sketchpad 製作密鋪平面幾何圖案。
- **視覺藝術教育：**過去八年來，視覺藝術科老師以電腦程式軟件教授同學密鋪平面，在訓練學生視覺空間方面已有豐富經驗，亦曾在香港藝術發展局 2002/03「薈藝教育」以主導學校身份，進行「大自然的旋律窺探 – 中英數美音體跨科課程設計」計劃。2007 獲優質教育基金資助「大自然的旋律變奏」計劃，本校順利完成所有工作，並向區內外老師學生展示作品及分享教學經驗，廣受歡迎。本校於 2009 年獲香港藝術發展局藝術教育銀獎 – 學校組，對推廣藝術教育及跨科協作擁有專業的知識和豐富的經驗。
- **電影製作：**本校兩位視覺藝術科老師對電影製作均有經驗，曾於 2002 年參加由理工大學主辦的星光影人課程，學習電影製作。本校之數碼藝術組曾於 2001 年參加職業安全局的工業安全動畫比賽及 2002 年 ICAC 主辦的電影宣傳比賽中獲最佳創意獎。2003 年突破機構主辦之「想創你結局」，本校「不上 PE 的女孩」一片亦獲選入圍。視覺藝術科老師及數碼藝術組導師們悉心指導，同學的成績理想。
- **音樂教育：**本校音樂老師有豐富作曲經驗，曾編寫多首樂曲，其中一曲「孩子請來」，與本校校董劉振華先生創作的「良師頌」於聯校文娛匯演由學生、家長、老師及校友演唱。本校參與香港藝術發展局 2002/03「薈藝教育」計劃中，音樂科負責作曲教學。在現行中三音樂科課程中，作曲為其中一環，學生均能創作簡單樂曲。音樂作曲亦是新高中藝術發展的選修課程，修讀的高中學生應有能力創作短片配樂。
- **資訊科技：**本校新高中電腦科統籌主任已取得 Adobe 公司認可教學資格，並於中四通訊及資訊科技科教授多媒體課程，富有教授電腦影片剪輯經驗。

### (二) 擁有良好的支援網絡，能協同不同的社會資源

- 本校自 2003 年起已把動畫製作正式納入初中視覺藝術及電腦認知的課程內，每學年均有助畫 E-card 的創作，至今已有七年之久，可說經驗豐富。此計劃將邀請本港著名漫畫家兼本校校友歐陽應霽先生及 IVE 動畫導師兼本校校友劉志乾先生為顧問及導師，相信計劃定可進一步提升學生創作技巧。
- 另本校去年推薦及資助四位同學參加由 2009 年香港藝術發展局資助三彩堂周輝先生主辦的傳藝大使影像工作坊課程，可見同學對電影製作不乏興趣。三彩堂導師周輝先生具豐富拍攝影片及教學經驗。

### (三) 擁有豐富經驗，經常與學校及社會各界分享實踐心得

本校視覺藝術科老師多次於工作坊介紹其教學經驗，對推廣美術教學工作經驗豐富。老師於 2002 年 1 月至 6 月參與「以社區為本的統整藝演計劃」，曾帶領中三學生進行

「從蘭桂坊到新蒲崗 – 中西文化差異之旅」計劃；亦曾在香港藝術發展局 2002/03「藝教育」、2007 年優質教育基金「大自然的旋律變奏」計劃及 2009 年獲香港藝術發展局藝術教育銀獎後向其他學校推介有關計劃及經驗分享，推廣藝術教育的心得。

### **對象及預期受惠人數**

對象： 全校師生

直接受惠人數：	中一至中三	448 人
	中四	公民教育講座 152 人
		視覺藝術科 25 人
		多媒體創作組 25 人
		創意科藝組 25 人
		音樂創作組 25 人
	中五	社會服務 152 人
		通識教育科 152 人
		多媒體製作組 25 人
		創意科藝組 25 人
		音樂創作組 25 人

間接受惠人數： 友校及區內中學、中二及中五學生所服務的社福機構(約 1,000 人)

### **理念架構**

本計劃運用跨學習領域、實踐參與及協助學習等多元化的模式，培育學生「尊重」的正面價值觀及創意思維。以下是本計劃的理念基礎：

#### **(一) 創意思維**

在現今社會，提升學生創造力成為教育不可缺少的一環。社會的進步，無論在經濟發展、資訊科技的運用抑或醫療技術的突破，總少不了由一群創意無限的人不斷努力，將不可能的事變成可能。因此，我們認同教育局於『創意思維在資優教育應用上的基本理念』所提出的論點：

「急促轉變的現代化社會中，創意之培育是教育中極重要的一環，在科技之突破、工商業之改進、社會之發展等層面中扮演了關鍵性的角色。創意人才的培養，已成為世界各國教育的趨勢，提倡發展學生創意的教學，激發學生的創意思維，發揮他們的敏覺、流暢、變通、精進、獨創等能力，讓他們可以在多變的時代中發揮所長貢獻社會。」

而創造力的定義，根據 Rushton (1990) 所提出的見解，是一種基於概念工具及人類精神現象而最終產生或發展為創意、啟發及直覺的過程。從科學觀點看，創造性思想的產品通常被認為必須具原創性和貼題。另一方面，在日常生活中，單單是每天去創造新的事物已經是創造性思想。(Rushton, J.P. (1990), "Creativity, intelligence, and psychoticism", *Personality and Individual Differences* 11: 1291–1298)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://resources.edb.gov.hk/gifted/tp/mindset/chapter1.html>, 22 March, 2010

在教育改革中，創意思維是九種共通能力之一。要培養學生創意思維，必須讓學生學會將不同的知識整合，並豐富他們的經歷，刺激聯想能力及創造性思想。要幫助學生培養自學和發揮創造力，便要為他們提供適當的平台來啟發創意。因此，本計劃運用學生喜愛的媒介 – 資訊科技作創作工具，將知識整合，創作成宣傳海報、動畫和短片，向社區人士宣揚「尊重、共融」的訊息。

## (二) 經驗學習

課程的推行以經驗學習模式進行，由學生參與不同活動，從實際體驗加深了解及學習尊重不同種族及文化之思想及生活方式。根據 John Dewey's Theory on Experience, Reflection, and Learning<sup>2</sup>，學校要為學生提供不同的學習經歷，在經驗中作出反思，建構得來的知識才會深刻。價值觀教育更不能只以說教形式進行，而是要從日常生活中擷取學習材料，從社會各式議題找尋討論分享的題目，讓學生能從真實的生活體驗，作出分析、反思和實踐；建立堅定的正面價值觀，並能持之而恆。

## 創意

此計劃建基於以往計劃的成功經驗和實踐，當中的創新元素包括：

- (1) **將資訊科技結合品德教育，培育學生正面價值觀：**資訊科技的運用是廿一世紀學習及工作必備的技能，資訊科技運用得宜，對同學的學習有莫大幫助。影音器材是同學經常接觸的媒體，因此，本計劃透過提昇同學運用資訊科技於不同的影音及藝術創作，並配合本校的德育主題，潛移默化地加強同學的正面價值觀。因此資訊科技教育與藝術教育不只是技巧的訓練和創意的培養，更重要的是要學生在不同的階段中反思「尊重」的重要性，並向其他人推廣及宣揚「尊重大自然、尊重不同能力的人、尊重社區文化、尊重不同種族文化及尊重知識和創作」。
- (2) **動員全校參與及跨科組協作，展現整全的課程規劃：**此計劃會進行跨科組的協作(學生發展委員會、公民教育、數學科、通識教育科、視覺藝術科、音樂科、多媒體創作組及創意科藝組)，推動全校參與，鼓勵學生廣泛吸取不同的知識，達到融會貫通，並藉此展現一個整全和有系統課程規劃的推行模式和實踐經驗。
- (3) **強調親身參與，從實踐經驗中學習：**透過實地考察、社會服務及多媒體製作，讓學生在不同的階段中反思「尊重」的重要性，實行從經驗中學習。循序漸進教授不同的創作技巧，配合體驗實踐，提升學生創意思維，並為香港培訓創意產業人才。

## 教師及校長參與計劃的程度

本校全體教職員，將會全力支持此計劃的執行，並會列為學校發展計劃中重點發展項目之一，為高低班及科組間，提供互相協作學習的機會。

<sup>2</sup> “Dewey, John. *Democracy and Education*. Macmillan, 1916. Currently available as a Simon & Schuster Free Press book, 1966”. <http://www.informallearning.com/archive/1999-0304-a.htm>

計劃角色	姓名	主要職能及工作範圍
計劃顧問	歐陽惠賢校長	負責計劃中的主要決策、規劃校內人力及資源分配以便推行計劃、聯絡區內外友校校長推廣本計劃。
計劃統籌	劉樹維副校長	學生發展委員會主席、電腦認知科及資訊及通訊科技科主任。負責編排全校德育及公民教育課及其他學習經歷中活動。透過電腦科教授多媒體製作軟件的運用。在本計劃負責統籌、協調和監察計劃的進度和成效，主持計劃進度會議及定期提交計劃進度報告。
	麥煥英老師	視覺藝術科老師。負責中一至中三視覺藝術科推行各項活動。在本計劃負責統籌、協調和監察計劃的進度和成效，主持計劃進度會議及定期提交計劃進度報告。
主要範疇負責人	左燕芬老師	視覺藝術科主任、活動主任。聯絡藝術家及技術支援，負責推行中四至中五視覺藝術科及多媒體創作各項活動。
	馮偉民老師	音樂科主任。負責在中一至中五教授作曲技巧及推動校內運用電腦軟件作音樂教育。
	李朝暉老師	創意科藝組負責老師。負責於中四級教授製作動畫人物及在中五製作短片，將音樂匯入作多媒體製作。
協作成員	譚康廉老師	多媒體創作組負責老師。於中四級教授短片製作，將音樂匯入作多媒體製作。在中五教授在短片加入特別效果。
	中一至中五級主任及班主任	協助推行各項以「尊重」為主題的德育活動及社會服務。
	學校社工姜碧雪姑娘	訓練中二及中五學生服務不同對象的技巧及原則，到社福機構進行服務。將宣傳海報及短片送贈服務機構，供機構作日後宣傳之用。
	冼榮超老師	數學科主任、資訊科技教育統籌老師。安排在中一數學科教授密鋪平面理論，並提供電腦技術支援。
	吳熹彬老師	公民教育主任。與社福機構協作，帶領中五同學訪問香港少數族裔，了解不同族裔的文化特色。
	梁智君老師	初中通識教育科統籌老師。安排在中二通識教育科教授「個人與群性發展」範圍核心課程「尊重不同背景的人」。
	袁是賢老師	高中通識教育科統籌老師。安排在中五通識教育科在「今日香港」課題上探討少數族裔在香港面對的文化衝突和生活上的問題。
	陳潤燊老師	歷史科主任。安排在中三教授香港歷史發展，學生明白不同社區的特色。安排社區考察，評核學生考察報告。
	技術支援	歐陽應霽先生
劉志乾先生		本校校友、「一秒失落2空間」作者 / 香港新世代的角色創作人。在中四「其他學習經歷」時段教授動畫製作、故事繪本及人物造型設計。
周輝先生		三彩堂導師。在中五「其他學習經歷」時段教授故事結構方法、拍攝及製作短片技巧。

**推行方案及時間表**

進行時期：2010年9月至2013年7月

**第一階段 10/2010 – 7/2011****中一 尊重大自然的生命**

日期	流程	推行科組
11/2010	1) 德育及公民教育課中討論尊重大自然生命的重要性 2) 參觀嘉道理農場，了解樹木及動物的特徵，欣賞各種生物的美態	級會
12/2010 – 2/2011	數學科教授密鋪平面理論	數學科
2/2011 – 3/2011	視覺藝術科以動植物為圖案，製作密鋪平面圖案	視覺藝術科
3/2011 – 5/2011	學習 Digital Performer 的基本操作，並運用平移、反射、旋轉等手法創作簡單樂句，配合密鋪平面圖案。	音樂科

**中二 尊重不同能力的人**

日期	流程	推行科組
10/2010	1) 通識教育科教授「個人與群性發展」範圍核心課程「尊重不同背景的人」	級會 學校社工
11/2010 – 3/2011	2) 社工及社福機構訓練學生服務不同對象的技巧及原則 3) 到老人院及其他社福機構進行服務	通識教育科
1/2011 – 3/2011	教授 Photoshop 製作技巧	電腦認知科
3/2011 – 5/2011	以 Photoshop 製作宣傳海報，宣揚尊重共融的訊息	視覺藝術科
3/2011 – 5/2011	學習基本編曲技巧，並以 Digital Performer 為簡單旋律編曲。	音樂科
5/2011	各班分享服務經驗及展示宣傳海報	級會
7/2011	將宣傳海報送贈服務機構，供機構作日後宣傳之用	學校社工

**中三 尊重社區文化**

日期	流程	推行科組
2/2011 3/2011	1) 教授香港歷史發展，學生明白不同社區的特色 2) 進行社區考察，了解該區的歷史發展，明白文化保育的重要	級會、 歷史科
2/2011 – 3/2011	1) 教授作曲技巧，以 Digital Performer 製作歌曲 2) 教授 Flash 製作技巧	音樂科 電腦認知科
4/2011 – 5/2011	以 Flash 製作動畫，宣揚尊重及保育社區文化	視覺藝術科
5/2011	提交社區考察及歷史發展報告 各班分享社區考察經驗，反思及展示尊重及保育社區文化的重要	歷史科 級會



**第二階段** 9/2011 – 7/2012

中一至中三 - 按第一階段時序繼續進行

**中四 尊重知識和創作**

日期	流程	推行科組
9/2011	1) 「尊重知識產權」講座 2) 德育及公民教育課中討論及反思「尊重知識和創作」的重要性	級會
11/2011 – 3/2012	校友歐陽應霽先生及劉志乾先生教授動畫製作、故事繪本及人物造型設計，宣揚多角度思考，尊重不同意見	其他學習經歷
9/2011 – 6/2012	1) 教授作曲技巧，以 Digital Performer 製作歌曲及匯入歌詞，宣揚多角度思考，尊重不同意見 2) 以 LEGO MINDSTORMS NXT 2.0 製作動畫人物 3) 運用會聲會影軟件製作動畫或廣告短片，宣傳尊重及保護知識產權 4) 以 Window Movie Maker 及 Cyberlink Power Director 製作動畫/廣告短片，將音樂匯入作多媒體製作	音樂創作組 創意科藝組 視覺藝術科 通訊及資訊科技科、 多媒體製作組
7/2012	各組總結及分享學習成果	級會、 音樂創作組 創意科藝組 視覺藝術科 多媒體製作組

**中五 尊重不同種族文化**

日期	流程	推行科組
9/2011 – 12/2012	1) 與社福機構協作，訪問香港少數族裔，了解不同族裔的文化特色 2) 社會服務 - 與社福機構協作，為香港少數族裔提供服務 3) 通識教育科在「今日香港」課題上探討少數族裔在香港面對的文化衝突和生活上的問題	級會、社工、 公民教育組、 其他學習經歷 - 社會服務、 通識教育科
11/2011 – 3/2012	5) 周輝先生教授故事結構方法、拍攝及製作短片技巧	其他學習經歷
9/2011 – 6/2012	1) 教授作曲技巧，以 Digital Performer 製作歌曲及匯入歌詞，宣傳尊重不同種族文化及種族共融 2) 以 Window Movie Maker 及 Cyberlink Power Director 製作短片，將音樂匯入作多媒體製作 3) 以會聲會影軟件在短片加入特別效果，宣傳尊重不同種族文化及種族共融	音樂創作組 創意科藝組 多媒體製作組
7/2012	各組總結及分享學習成果	所有協作組別

**第三階段 9/2012 – 7/2013**

中一至中五 – 檢討及優化第一階段及第二階段時序及活動內容，繼續進行各項活動

分享及展覽

日期	流程	推行科組
12/2012	公開展覽第一階段及第二階段學生作品	學與教委員會 學生發展委員會
2/2013	工作坊 – 向老師介紹如何在高中「其他學習經歷」更有效推行藝術教育及與跨科組協作，並教授多媒體製作技巧	視覺藝術科 音樂創作組 創意科藝組 視覺藝術科 多媒體製作組
2/2013 – 5/2013	黃大仙區中學短片製作比賽	學生發展委員會
7/2013	公開展出黃大仙區中學短片製作比賽作品	學生發展委員會

**預期產品及成果**

(一) 產品：教學光碟、動畫、廣告、短片、宣傳海報

成果：

- 培育參與學生的正面價值觀
- 提高參與學生的創意思維
- 提高參與學生在資訊科技的素養與技巧
- 為學校如何進行跨科知識整合及跨組協作提供實踐經驗及可行模式
- 於學校及社區，創造「尊重」的氛圍

(二) 產品/成果推介

- 學生所製作的宣傳海報、動畫、廣告及短片，會上載學校網頁及製作光碟，分發與協作單位及社福機構，宣揚尊重和社區共融的意識
- 透過舉辦各類型的工作坊及比賽，向各中學分享跨科知識整合及跨組協作的實踐經驗及可行模式
- 將計劃的內容、實踐經驗及學生學習成果等，上載於本校網頁，與全港學校分享如何藉跨科跨組協作的模式，培育學生正面價值觀

(三) 產品商品化潛力

宣傳海報、動畫、廣告及短片皆可成為宣傳商品

**財政預算****學校自資部分**

	項目	計算方法	每年總數	三年總數
中一	戶外考察 - 車費	四班來回車費	\$4,000	\$12,000
中二	義工服務 - 訓練費	全級四班	\$1,000	\$3,000
	義工服務 - 車費	四班來回車費	\$4,000	\$12,000
	義工服務 - 遊戲獎品及物資	服務單位(4間)	\$2,000	\$6,000
中三	戶外考察 - 車費	四班來回車費	\$4,000	\$12,000
	項目	計算方法	每年總數	二年總數
中五	義工服務 - 訓練費	全級四班	\$4,000	\$8,000
	義工服務 - 車費	四班來回車費	\$4,000	\$8,000
	義工服務 - 遊戲獎品及物資		\$2,000	\$4,000
			總數	\$65,000

設施	項目	數量	每套/部	總數
視覺藝術科 創意科藝組 多媒體創作組	Adobe Creative Suite	全校	\$58,000	\$58,000
	Standard: site license			
音樂作曲組	Digital audio / midi recording interface	1 部	\$25,000	\$25,000
	24-track Mixer	1 部	\$10,000	\$10,000
	Midi Keyboard	20	\$1,000	\$20,000
	Control pedal for midi keyboard	21	\$200	\$4,200
			總數	\$117,200

**申請資助部分**

	項目	計算方法	每年	總數
藝術家顧問費	繪本故事結構	每年共 10 小時， 每小時\$350，共二年	\$3,500	\$7,000
	電影製作方法	每年共 50 小時， 每小時\$350，共二年	\$17,500	\$35,000
			總數	\$42,000

**設施**

	項目	數量	每套/部	總數
視覺藝術科 創意科藝組	手提電腦	25 部	\$7,380	\$184,500
多媒體創作組	數碼攝錄機	5 部	\$4,500	\$22,500
	數碼攝影機	5 部	\$2,500	\$12,500
	拍攝照明	2 支	\$5,000	\$10,000
	收音器材	2 支	\$5,000	\$10,000
創意科藝組	LEGO Mindstorms NXT 2.0	20 套	\$2,239	\$44,780

	項目	數量	每套/部	總數
音樂作曲組	桌面電腦(老師教學用)(iMac)	1 部	\$14,788	\$14,788
	桌面電腦(學生用) (iMac)	20 部	\$9,388	\$187,760
	Powered monitor speakers (1 pair)	1 對	\$5,000	\$5,000
	High quality capacitor microphone	2 支	\$3,000	\$6,000
	High quality dynamic microphone	6 支	\$900	\$5,400
	Music software (Digital Performer – Site Licence)	1	\$49,300	\$49,300
				總數

分享	項目	數量	每隻	總數
工作坊	光碟製作	200 隻	\$2	\$400
公開比賽	獎品及場租			\$5,000
			全數總計	\$599,928

**評鑑參數及方法**

培育學生的共通能力及正面價值觀，是一項長久並持續的工作。共通能力和價值觀，與知識不同，需要運用多元化的評鑑方法，才能掌握學生的轉變及學習成就。本計劃採納了多元化的評鑑方法（包括：問卷調查、學生自評及互評、參與機構的報告、教師觀察等），系統化收集學生表現及各持份者的意見，作為檢視計劃成效的評鑑參數，具體安排如下：

程度	價值觀/能力培訓	達標準則	評鑑方法
中一	價值觀: 尊重生命	100%學生在戶外研習中能欣賞大自然生物不同的美態、了解生命的珍貴 100%學生贊同保護自然環境	問卷調查
	運算能力	80%學生能運用數學概念創作密鋪平面的圖形	課業質素
	資訊科技能力	80%學生能運用 AI 製作密鋪平面圖形 75%學生能運用 Digital Performer 創作簡單歌曲	課業質素 學生自評及互評
	創造力	80%學生能運用密鋪平面的手法，將大自然的景象轉化成圖像	課業質素 學生自評及互評

中二	價值觀: 尊重不同能力的人	80%學生在義工服務培訓中了解老人、弱智及弱能人士的需要 80%學生在活動中能尊重老人、弱智及弱能人士	問卷調查 服務機構報告 受服務者回饋
	資訊科技能力	80%學生能運用 Photoshop 製作宣傳海報，宣揚共融的意識 75%學生能運用 Digital Performer 創作簡單歌曲	課業質素 學生自評及互評
	協作能力	80%學生在籌劃活動中提升協作能力	學生自評及互評

程度	價值觀/能力培訓	達標準則	評鑑方法
中三	價值觀： 尊重社區文化	80%學生在參觀及專題探究後，能了解、欣賞及尊重社區文化 80%學生在參觀及專題探究後明白文化保育與承傳的重要	問卷調查 老師評核 學生自評
	蒐集及分析資料能力	透過各種資料來源，能分析及整合資料	老師評核 學生自評
	資訊科技能力	80%學生能運用 Flash 製作動畫，在專題探究報告中展示探究地區的社區文化特色	課業質素 學生自評及互評
	創造力	80%學生能運用 Flash 製作以社區背景為主題的動畫，刺激聯想創意 75%學生能運用 Digital Performer 創作簡單歌曲	課業質素 學生自評及互評
	協作能力	80%學生在分組進行專題探究中，能提升協作能力	學生自評及互評 口頭匯報表現

程度	價值觀/能力培訓	達標準則	評鑑方法
中四	價值觀: 尊重知識和創作	80% 中四學生於講座後認同尊重知識和創作	問卷調查
	創造力	80% 學生通過向藝術家學習，能有系統地將創作意念表達尊重知識和創作的主题	老師評核 學生自評
	資訊科技能力	1) 80% 學生能運用電腦軟件製作最少 1 分鐘的動畫或廣告短片，宣傳尊重知識產權 2) 80% 創意科藝組學生能以 LEGO MINDSTORMS NXT 2.0 製作動畫人物 3) 80% 音樂創作組學生能以 Digital Performer 在電腦上輸入旋律及歌詞 4) 80% 創意科藝組學生能以 Windows Movie Maker 及 Cyberlink PowerDirector 製作動畫及將音樂匯入作簡單多媒體創作	課業質素 學生自評及互評
	協作能力	80% 學生能完成分組合作的 1 分鐘的動畫或廣告短片	學生自評及互評 課堂表現

程度	價值觀/能力培訓	達標準則	評鑑方法
中五	價值觀: 尊重不同種族的文化	80% 中五學生在講座及訪問後能了解香港不同族裔的文化特色 80% 中五學生在生活中能尊重不同種族的文化 80% 修讀視覺藝術科的學生能懂得欣賞不同國家的藝術作品，從而認識及尊重不同文化	問卷調查 服務機構報告 受服務者回饋
	資料蒐集及分析能力	80% 中五學生能蒐集及分析不同種族的文化特色	課業質素
	資訊科技能力	80% 多媒體製作組學生能運用電腦軟件製作 5-10 分鐘的短片，宣揚不同種族的文化特色，帶出尊重和平等的生活態度 80% 音樂創作組學生能配合紀錄片主题，運用 Digital Performer 創作歌曲和歌詞，成為紀錄片配樂 80% 創意科藝組學生能以 Windows Movie Maker 及 Cyberlink PowerDirector 擷取聲音資訊、數碼影像及動畫以製作多媒體短片	課業質素 學生自評及互評
	創造力	80% 多媒體製作組學生通過向具電影製片經驗的藝術家學習後，能有系統地將創作意念表達「尊重不同種族的文化」的主题	課業質素 學生自評及互評
	協作能力	80% 學生能完成分組合作 5-10 分鐘的短片	學生自評及互評 課堂表現

### 計劃成效延續

1. 此跨科組合作課程為校本設計，配合新高中的理念：聯繫各科知識、多角度研習、建構個人知識，更藉此學習過程培養學生自主學習及跨學科思考技能。故本校將會不斷完善更新，基金資助用罄後仍然可持續施行。
2. 透過全校參與德育活動與多媒體創作，一方面可提倡核心價值「尊重」，另一方面可提升學生對藝術的認識和欣賞及提升資訊科技能力。此計劃可作為先導計劃，展示德育與公民教育和藝術教育協作可產生互惠的協同效應。
3. 多媒體創作透過運用不同媒介的製作方法，可刺激學生作更多新嘗試，找尋更多不同物料進行創作。多媒體創作藝術發展空間仍十分廣闊，本校將繼續在這方面探索。此活動完結後老師們亦可繼續設計一些跨學科及跨社區的學習經驗供高中同學參與，學生從實踐中學習。
4. 「藝術教育」是本校重點發展項目之一，已納入校內高中學生必修的課程，此次多媒體藝術創作可為新高中課程之其他學習經歷領域上起先導計劃作用。
5. 老師透過此計劃將會掌握更多資訊科技之技巧作為編寫教材及釐訂新課程之工具，該技巧可作延續發展並應用於其他學習經歷、藝術教育及通識教育各方面。

### 推廣 / 宣傳方法

#### (一) 宣傳

校內：

此計劃已在校內由有關老師試行，唯囿於資源，只能有限度開展。如獲資助即可全面施行。

校外：

學校透過在學校網頁內公佈消息及在校友活動中宣傳，並舉辦工作坊向區內學校及學界與社福界推介有關經驗及多媒體製成品。

#### (二) 推廣

1. 區內學校 — 在區內中小舉行分享工作坊，推廣此教學法。
2. 全港學界 — 整體推介將透過香港美術教育協會教藝兩全計劃在學界視藝科介紹，另可透過傳媒向全港宣傳。
3. 公眾人士 — 在學校網頁內公佈消息介紹，另可透過傳媒向全港宣傳。