

## 2024-2025 「推廣中華文化體驗活動一筆過津貼」運用報告

本校已運用「推廣中華文化體驗活動一筆過津貼」作以下用途：

範疇	策略/措施	簡介及目標	監察 / 評估方法	成效及反思	實際開支金額 (HK\$)
舉辦有關中華文化的科本及跨科組學生學習 / 體驗活動或講座	舉辦不同主題的中華文化講座或工作坊。	於活動學習日舉辦中華文化及中國非物質文化遺產主題講座或工作坊。目標是透過多元化的活動，引起學生對中華文化的興趣及了解，讓學生從專業講者的分享中，能對中華文化有更深入的認識。	教師觀察、問卷、活動記錄及檢討	<p>1. 四至六年級進行「戲曲欣賞—《粵劇睇唔明，幫緊你幫緊你》」活動，活動由阮兆輝教授擔任粵劇藝術總監，結合專業粵劇演員與戲劇演員，以生動的故事展現粵劇四功一唱、做、唸、打，透過精闢的解說與互動環節，提升學生參與和投入感，配合遊戲工作紙作為延伸學習，旨在透過富意義且趣味橫生的粵劇藝術體驗，提昇學生對粵劇的鑑賞能力，鼓勵學生主動學習中國傳統文化，培養正向價值觀和態度。當天學生觀賞劇目《樊梨花三氣薛丁山》，活動亦配合六年級中文科戲曲教學單元。活動生動有趣，讓學生一改對粵劇較沉悶的印象，讓學生了解了粵劇的特點及文化，提升了學生對粵劇的興趣。</p> <p>2. 五年級皮影戲與劇本教學，學生於 2024 年 12 月中文科單元教學中學習《兒童文學：劇本》，從閱讀劇本中掌握情節發展及欣賞角色形象的塑造。學生繼而於聖誕假期分班閱讀《西遊記》、《戲曲的故事》、《寓言》及《三國演義》，假期後學生認識皮影戲歷史，欣賞皮影戲《西遊記—三借芭蕉扇》並動手製作紙偶。再進行劇本寫作教學，改寫《西遊記—三借芭蕉扇》劇本。最後，學生分班於課室運用紙偶將劇本演出，並於學校開放日時進行小劇場表演。</p> <p>3. 於三、四年級推行書法課程，內容包括小篆、逆勢起筆、中鋒行筆和回鋒收筆，學習書法方法：摹、臨和自運、學習寫斜畫、弧畫、學習經典篆書及寫揮春、認識清代著名篆書作品等。學生從有系統的教學課堂中，認識了書法的傳統文化、認識了不同的著名作品。亦從實踐中了解到寫書法的正確方式及樂趣。學生亦於中華文化日進行「中文書法傳承」活動，三、四年級學生於文化日的將所學知識傳授予一、二年級學生，一起寫揮春，慶祝春節，每班更選出表現最佳的組別，獲得嘉許。從課堂及活動可見學生認識書法的文化及正確寫法後，對書法感興趣，亦樂意將所學傳授予一、二年級學生。</p>	HK\$35,707.00

範疇	策略/措施	簡介及目標	監察 / 評估方法	成效及反思	實際開支金額 (HK\$)
發展有關中華文化的課程	各級及各科按學習重點設計並加入不同中華文化主題課程。	發展各級中華文化課程，同時按主題與其他科進行跨課程教學。目標是在日常課程中融入中華文化教學，增加學生了解中華文化機會，讓學生有效掌握中華文化知識。	教師觀察、問卷、教材及存檔	全校中華文化日活動，中華文化日主題為「非物質文化遺產—春節」，內容包括認識春節、十二生肖、書法、剪紙等，學生於講座、VR 影片、課堂教學認識不同的中華文化，透過動手活動、桌遊比賽、高小初小互相學習中體會中華文化特色。高小學生透過桌上遊戲—生肖了解春節特色，學生進行桌遊活動及比賽，從中認識生肖排序、中英文名稱、生肖故事、天干地支及桌遊卡創作。初小學生透過春節及非遺文化講座認識春節，各級亦進行不同主題包括甲骨文、扎染、剪紙、彩虹書法的課堂教學及動手活動。活動及課堂讓學生從多元化的中國文化活動，認識春節及相關文化特色，學生投入參與，增強對中華文化的重視及興趣。	HK\$10,000.00
採購及發展中華文化學與教資源	採購佈置課室、走廊壁報等資源，安裝沉浸式虛擬實境系統，以及發展中華文化課程相關的教具、學習資料、用品及器具等。	透過安裝沉浸式虛擬實境系統，讓學生透過虛擬實境影片、活動的教材，了解更多不同的中華文化知識，包括學生較少機會親身到訪的中國名山大川、體驗古代文化活動場景等。而課室佈置、走廊壁報陳展不同中華文化主題，營造氛圍。	教師觀察、問卷、教材及存檔	透過安裝沉浸式虛擬實境系統，讓學生透過虛擬實境影片、活動的教材，了解更多不同的中華文化及科學知識，中華文化包括學生較少機會親身到訪的中國名山大川、體驗古代文化活動場景等。  沉浸式虛擬實境系統已於 <b>2025</b> 年 <b>1</b> 月初完成安裝，並在 <b>1</b> 月 <b>18</b> 日本校慶開放日正式啟用。教室啟用初期各級已分批於綜合課及中華文化日到教室進行體驗活動，教師培訓於 <b>14/2/2025</b> 完成。中文於下學期進行首階段課堂設計及研習，選擇一個教學主題，於共同備課時商討，設計及製作教材並於各班施教，於學期終進行全校分享檢討，預期下學年再推展示其他年級及科目。資料如下：  中文科 年級：五年級 範疇：寫作 內容：以五年級景物描寫為寫作教學重點，主題為「祖國勝景」，運用 VR 影片觀賞中國不同景物，豐富學生學習體驗，連結課堂教學設計，製作課堂教學簡報，於全級課堂進行教學。	HK\$200,200

		目標是讓學生透過科技，能在校內課堂中有更多機會感受到中華文化的特色，增加學生接觸了解中華文化的機會，引起學生對不同具特色的中華文化項目的興趣。		課本完成後，進行了全體教師分享會，展示教學成效及可優化的部分。當中學生表現投入，能透過系統仔細觀察黃山景物，讓過往只透過影片或相片認識黃山的方式更真實有趣。唯場地空間所限，每次進入系統的學生人數約 <b>10-12</b> 位，每班需輪候入內，因此流程需妥善安排，另需提示若學生眼部因光線感不適，要盡快告知老師，另行休息。	
				總開支金額 (HK\$)	HK\$245,907.00
				津貼餘款 (HK\$)	HK\$54,093.00