

第七章 視覺藝術科

| 目標 | 評估 | 全年成果 |
|-----------------------------------|---|--|
| 加強利用本校資訊科技資源，優化本科課程，提高學與教效能。 | | |
| 課堂運用資訊科技學習 | - 教學進度表 | - 根據進度表編訂，本校一至六年級的所有創作主題，教師均會設計簡報或利用網上資源進行教學。 |
| | 反思及跟進：本科教師將配合課程需要，繼續積極運用資訊科技教學。 | |
| 把有關主題的資源存放於「網上自學室」 | - 加入與創作主題有關的網頁 - 問卷調查 | - 本科已於學期初及學期中檢視及更新網頁自學內容，各級也於教學主題完結後更新學生作品。從網頁檢視，各級每學期已增加不少於三個創作主題的資源供學生自學。而根據問卷調查顯示，雖然有七成半 (75.3%) 學生認為網頁內容有助他們了解創作主題或資料搜集，但只有約五成三 (52.8%) 學生曾利用「學生網上自學室」搜集資料及自學，數據比去年相若。 |
| | 反思及跟進：建議學期初及中期，教師多介紹及鼓勵學生運用網上資源，並於課堂上多引用本科網頁內資源，以優化學與教。 | |
| 定期更新各級學習資源及學生優秀作品 | - 教師檢視 | - 各級教師已於不同教學主題完結後更新學生作品。 |
| | 反思及跟進：此方法值得繼續進行，除學生及家長可評賞作品外，也可作為來年教師教學及學生參考的依據。 | |
| 四至六年級利用 iPad 促進電子學習 | - 教學進度表 - 問卷調查 | - 本年 4 至 6 年級已利用 iPad 學習，五至六年級教師使用 nearpod 程式設計課堂內容，四年級教師使用應用程式「素描大師」教授學生素描技巧。學生對學習感興趣，並對主題有更透切的了解，大部分學生的作品表現良好，因此達到預期的目的。 |
| | 反思及跟進：本科已利用 iPad 進行教學數年，本年亦嘗試擴展至四年級，教師及學生已習慣利用 iPad 教學的模式，因此來年可嘗試發展新的年級或新主題進行教學。 | |
| 各級加入 Stem 元素主題 | - 教學進度表 - 作品陳展 | - 本年全校加入 Stem 元素的比賽主題(85 周年校慶 Green Stem 模型設計比賽)，作品於本校校慶日展出。另部分年級也因應專題研習主題進行 stem 創作，作品於成果展示日展示。 |
| | 反思及跟進：由於加入 Stem 元素的主題是本科的新嘗試，在主題構思及學生的創作及製作過程上，也曾遇到困難，在過程中需作修改及協調，完成後仍有不少改進空間。為配合課程發展，本科來年仍會繼續嘗試不同的 Stem 創作，以增加學生不同創作經歷的機會。 | |
| 與電腦科合作，運用軟件設計畢業典禮場刊封面 | - 合作活動 (比賽) | - 本年因六年級電腦科的課程較為緊迫，因此部分班別未能完成電腦版本的創作，因此比賽取消。 |
| | 反思及跟進：來年與電腦科共同協調比賽的周次及時間，希望比賽能順利進行及完成。 | |
| 利用數碼媒體藝術及 3D 打印技術進行學習(視藝精英培訓班內進行) | - 拍照紀錄 - 實物展示 | - 由於本年負責視藝精英班的教師產假及校外進修，因此未能有足夠的時間與學生進行 3D 打印的學習活動。 |
| | 反思及跟進：來年於視藝精英培訓班內進行，以豐富學生的學習經歷。 | |

| 目標 | 評估 | 全年成果 |
|--|--|---|
| 豐富學生在視覺藝術科的學習經歷，發掘及培育本科資優學生。 | | |
| 繼續鼓勵學生參與校外美術創作比賽 | - 紀錄參賽人數及成績 | - 本年學生共獲得 230 多個獎項，除一如以往上載學生的獲獎成就、於視藝室外牆展示及頒獎照片外，教師於課堂內也頒贈「至叻星貼紙」鼓勵學生用心創作，方法有效鼓勵學生積極參與不同的校外比賽，並讓同學互相評賞作品。此外，本年安排全校同學參與「尊重版權吉祥物設計比賽」，九成以上同學均能交回作品，當中有學生獲得 2 個銅獎及 5 個優異獎。 |
| | 反思及跟進：來年預計參加的比賽相若，而鼓勵方法也值得繼續使用。如有合適全校參與的校外比賽，也會積極安排及鼓勵學生參加。 | |
| 紀錄各班本科資優學生，優先提供不同的本科學習活動的機會 | - 觀察及紀錄 | - 本科每年於學期末紀錄本科優異學生的名單，供來年科任參考及挑選參加不同比賽及活動的同學。另外，本科六年級設視藝精英培訓班，以重點培訓資優學生參加校外視藝比賽及進行多元化的藝術活動。 |
| | 反思及跟進：來年繼續安排不同校外比賽及視藝活動予本科資優學生，以豐富其學習經歷。 | |
| 繼續帶領學生參觀社區視藝展覽/藝術館或參與大型藝術活動 | - 觀察學生反應、參觀工作紙、拍攝紀錄 | - 因本學年末學校活動較多，只能於學期一帶領學生參與渣打藝趣嘉年華 2018 活動。由於學生較少參與此類活動，學生表現雀躍，投入活動。 |
| | 反思及跟進：由於舉行活動地點較遠，建議預留多些活動時間，讓學生可以更盡情參與活動。 | |
| 繼續設立視藝精英培訓班 | - 設立組別 - 紀錄活動 | - 本年繼續設立視藝精英培訓班，重點培訓資優學生參加校外視藝比賽及進行多元化的藝術活動。 |
| | 反思及跟進：本年負責老師因產假及校外進修，因此較少帶領學生參加活動及比賽，來年會積極安排不同的活動以豐富學生學習經歷。 | |
| 繼續舉行各項校內比賽 - P.6 畢業典禮場刊封面設計 - 立體創作比賽 | - 比賽，並作紀錄 | - 本年因六年級電腦科的課程較為緊迫，因此部分班別未能完成電腦版本的創作，因此比賽取消。 - 本年全校加入 Stem 元素的比賽主題(85 周年校慶 Green Stem 模型設計比賽)，作品於本校校慶日展出。 |
| | 反思及跟進：來年與電腦科共同協調比賽的周次及時間，希望比賽能順利進行及完成。另外，也會繼續安排全校性的視藝比賽，以讓學生均有參與比賽的經歷。 | |

| 目標 | 評估 | 全年成果 |
|--|------------------------------|---|
| 透過不同的視藝創作及活動，培養學生「懂尊重」的態度。 | | |
| 積極鼓勵學生參加並交回比賽表格及作品，尊重比賽 | - 紀錄 | - 本年安排全校同學參與的比賽，大部分的學生均能交回作品。部分班別教師更自行複印某些比賽表格讓學生參加。 |
| | | 反思及跟進：大部分學生樂於參加視藝比賽，建議負責老師除將比賽表格派予本科資優學生外，也可多複印一些讓有興趣的同學參加。 |
| 加入與「懂尊重」等有關的學習主題進行創作 | - 參加全港性創作比賽「尊重版權創作比賽」- 吉祥物設計 | - 本年配合學校德公組「懂尊重」的關注事項，本校參與「香港書刊版權授權協會」舉辦的尊重版權吉祥物設計比賽。大部分學生創作見用心，色彩配搭及構圖也能突出主題，活動更讓學生明白「尊重版權」的重要性，能配合校情，獲得的書券可作購買視藝圖書之用，以豐富教學資源。 |
| | | 反思及跟進：作品需由 IT 組同事逐一上載，過程需時。來年如仍參加此比賽，建議教師必須先修改學生的創作意念至規定字數，以減省負責上載同事的工作量。來年如有相類而能配合學校關注事項的活動，將會繼續積極參加。 |
| 鼓勵學生資料搜集及創作時尊重知識產權及著重原創 | - 觀察 | - 學生能說出資料搜集的途徑及出處，但仍未可以習慣紀錄於創作歷程冊內。另在教師的提示下，學生能重視原創，作品甚少抄襲。 |
| | | 反思及跟進：方法值得繼續使用以培養同學的責任感。建議教師繼續於每一主題創作前，多番提示同學尊重原創，不可抄襲同學及範作，希望能讓同學慢慢成為習慣。 |
| 加入「生生互評」活動，指導學生以正面及積極的語句(口頭或書面)鼓勵同學互相尊重及欣賞作品 | - 教師觀察 - 學生成績評估表 | - 學生的成績評估表加入同學的評鑑，不僅能增加同學互相評賞的機會，也能讓學生嘗試用已學的美術知識評賞作品及了解同輩對自己作品的看法，可作為日後創作相類作品的依據。 |
| | | 反思及跟進：活動能增加學生互相評賞作品的機會，鞏固所學，值得繼續推行。 |
| 設立「鐘聲視藝廊」，尊重大比數同學的決定，由各班學生自訂展出的作品 | - 每班展示佳作數周 - 問卷調查 | - 活動能讓不同的年級或班別進行立體及平面的小展覽，讓各班均有機會展示學習成果及評賞不同年級作品的機會。根據問卷調查，九成(90.5%)學生喜歡老師在 A 操場展示不同年級同學的佳作。全體教師認同本年安排能讓學生有更長的時間展示作品，值得繼續推行。 |
| | | 反思及跟進：由此可見，展覽能讓學生更積極創作，希望能有展示創作及評賞同學作品的機會，教師亦認同此做法，因此值得繼續沿用。 |