

1. 課程規劃

本校本著「自強不息」精神，以「誠樸勤奮」為校訓，培育學生在德、智、體、群、美各方面有均衡發展，並鼓勵學生挑戰自我，發展潛能。本校創設校本價值教育核心素養，並於學校發展計劃中加以強調，旨在於協助學生在學六年期間培育符合教育局提出的十大價值觀、學校願景及辦學使命的六大價值觀。價值觀教育是全人教育的重要元素，通過各學習領域及學科課程的學與教，以及多元化學習經歷，培育學生正面的價值觀和態度；培育學生具備關心別人和樂於助人的態度，在不同範疇克盡己任，為社區、國家及世界的福祉作出貢獻。

有見及此，本校分別於初中及高中創建「服務學習及公民教育科」及「價值教育科」，讓價值觀教育融入課程，能更好地與其他學生發展事務範疇（例如：生涯規劃組、輔導組及課外活動組等）及科組（例如：公民與社會發展科、資訊及通訊科技科、旅遊與款待科等）進行跨課程協作。冀望學生在成長的不同階段遇上難題的時候，懂得辨識當中涉及的價值觀，作出客觀分析和合理的判斷。

為實踐校訓及培育學生正向價值觀，本校與不同學生關顧組別及科組商討後創建出校本價值教育核心素養。本校期望學生於六年中學教育後，具備以下六個價值素質：自律自強、謙遜感恩、尊重互諒、關懷社群、放眼世界及追求卓越（見圖一）。為了培育學生六大核心價值素養，本校透過創建不同的校本課程，包括：服務學習及公民教育科（中一及中二）、價值教育科（中四至中六）等，除了知識（Knowledge）增益、技能（Skill）提升外，更重要的是情意態度（Attitude）的培育。

圖一：校本價值教育核心素養



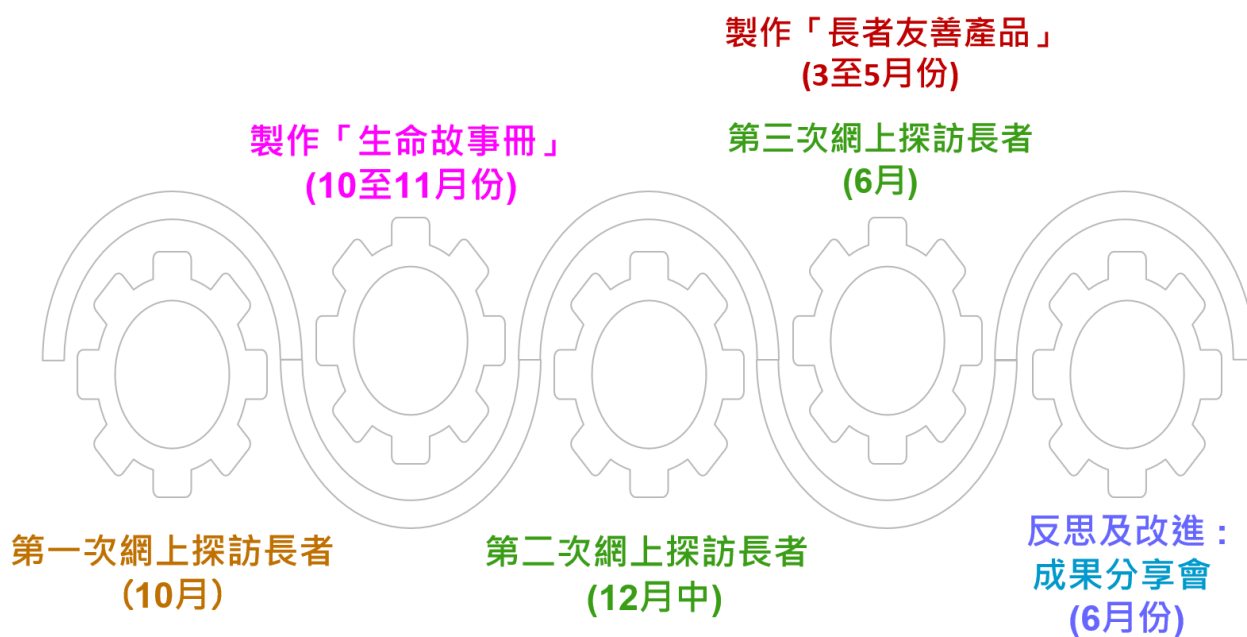
以服務學習及公民教育科為例，本校以「服務學習四核心」作為出發點，從四個階段推動價值觀教育，包括「準備」（建立服務概念、共通能力培訓）、「服務」（行動實踐、親身體驗）、「反思」（自我檢索、觀察反省、同儕心聲）、「總結領會」（成果展示、檢討改進、感恩傳承）（見圖二）。

圖二：校本「服務學習四核心」



從價值觀教育出發，配以創新教學法去推動跨學科服務學習，為學生提供體驗式學習 (Experiential Learning) 機會，推動全人發展，培養學生積極承擔、堅毅進取的精神，與他人建立互信的良好關係。適逢 2022 年施政報告提出大力推動 STEAM (科學、科技、工程、藝術和數學)，本校進一步將 STEAM 教育納入校本服務學習，以主題式學習推動 STEAM。在初中方面，於中一及中二級創建的「服務學習及公民教育科」，中一級學生在疫情下透過網上平台與長者交流及進行訪談，了解長者的生命經歷，為長者製作「生命故事冊」，傳承長者人生經驗。學生於網上長者探訪期間，了解已配對的長者在疫症期間面對的生活困難，以設計思維 (Design Thinking) 的方法為其創造「長者友善產品」，從同理心出發，以人為本，改善長者福祉。當中運用了 Minecraft、Micro:bit、3D Printing 元素製作 STEAM 產品及 Maker 產品。及後學生進行網上長者談訪，長者由用家角度評價學生製作的「長者友善產品」原型，學生隨後修改產品並預計於暑假期間送贈產品予長者。學生幫助長者解決生活難題，為長者送上溫暖和祝福，以發揚敬老精神。學生於「服務學習及公民教育科成果展覽及分享會」中進行跨級分享，向不同年級的學生展示長者友善產品的設計意念及最後成品。

圖三：中一級服務學習及公民教育科時間表



2. 學與教

學與教理論

本校提倡深度學習 (Deep Learning)，採納學者 Michael Fullan 提出的 6C 教育理念。1990 年代，國際間已提出 21 世紀能力框架，包括資訊科技能力及「4C」，即是創意 (Creativity)、溝通 (Communications)、協作 (Collaboration) 及明辨思維 (Critical Thinking) 的能力。近年由 Michael Fullan 領導的「深度學習協作計劃」，提出除了 4C 高階能力外，再加入品格培養 (Character) 及公民教育 (Citizenship)，擴展為 6C，成為深度學習的核心能力。

隨着資訊科技發展及各種 21 世紀能力備受重視，往往忽略了品格塑造，出現學生抗逆力較弱、欠缺清晰人生目標及做事欠毅力等，大大局限了他們的個人成長及持續進步。而公民教育方面，學生身處今日複雜多變的國際形勢，除了要求國際化、洞悉世界發展外，更重要的是了解不同族群及文化間的協調及融和。故此在設計校本服務學習及公民教育科時，我們採用 Michael Fullan 提出的「深度學習」教學，由傳統主力涵蓋學科知識的教學法，轉移至聚焦的主題學習模式，目的是發展學生在現實世界中創造並提升共通能力，同時體現品格培養、自我管理及欣賞自身國家文化的精神。

設計校本服務學習及公民教育科時，運用由美國教育家 Grant Wiggins 及 Jay McTighe 於 1998 年提出的「重理解課程設計」(Understanding by Design, 下稱 UbD) 或「逆向設計」(Backward Design), 規劃跨域主題教學的「價值教育科」課程設計及實踐並分為三個階段：

第一階段是從預期的學習結果設定教學目標：透過服務學習及公民教育科培育「校本價值教育核心素養」，這六大價值觀符合教育局提出培育學生的十大首要價值觀、學校願景及辦學使命。

第二階段是找出適當的評量標準，設定情景任務融入教學內容：服務學習及公民教育科的評估方式有別於一般以筆試為主的科目，1) 每位學生具備「服務學習歷程檔案」(定時記錄學習所得及反思)；2) 教師觀察學生於體驗學習活動中的表現去評估學生價值思考過程的考慮點、對其習得價值與既有價值作比較以了解其情意價值的層次轉變或深化的程度；3) 學生經歷小組協作及知識建構後，透過成果分享會，進行同級及跨級分享，教師觀察學生展示的所思所得。

第三階段是設計學習活動，以體驗導向的學習經歷為主，結合專題任務：每個學年皆有一個學習主題，在該主題下設定專題任務，例如在中一級長幼共融·以「心」同行主題下，學生透過網上長者探訪，耐心聆聽長者述說人生經歷，欣賞長者的處世智慧，透過「換位思考」，代入長者的處境及生命經歷，總結並撰寫成為長者的生命自傳「生命故事冊」。此學習活動透過持續地策劃、執行及參與服務，讓學生展現他們的責任感及承擔精神，培養學生解決重要問題之能力及提升高層次思維技巧，當中亦體現及深化「關愛」、「同理心」、「尊重他人」、「責任感」、「承擔精神」等價值觀。

學與教實踐例證和細節

中一級服務學習及公民教育科學習主題：長幼共融·以「心」同行

利用學者 Michael Fullan 提出的深度學習 (Deep Learning) 理論，在知識、技能及情意三方面促進學生深度學習，不會流於刻板的學科知識背誦，而是透過生活化的主題活動讓學生從體驗中成長、啟發學生反思自身，達致真正的品格塑造及培育。

A) 了解學生的準備程度

2022 年 9 月，服務學習及公民教育科課程開始前，學生填寫前測 (Pre-test) 問卷，了解學生對價值觀教育的認知、現存技能 (Skill) 及情意態度 (Attitude)。

B) 知識 (Knowledge)

知識點一：

學生分成服務學習小隊，透過小組商議協作，利用「程序設計方程式」撰寫服務計劃書，組織義工服務活動，「程序設計方程式」要素包括：

6W：服務目標、對象、性質、形式及分工 2H：服務程序及資源安排

1I：突發情況應變 1E：反思與檢討

知識點二：

每個人都有屬於自己的生命故事，獨一無二，以「懷緬治療」(Reminiscence Therapy) 為理論基礎，學生參考夢想真人圖書館，透過視像方式，學生與長者訪談，將長者的人生經歷、事件、當中感受和想法、人生座右銘等，經過整理後以「生命故事」方式紀錄下來。

知識點三：

設計思維 (Design Thinking)：從使用者的需求 (用戶體驗) 出發，去設計產品、服務或體驗

- (1) 同理心 (Empathize)
- (2) 定義問題 (Define)
- (3) 構思 (Ideate)
- (4) 製作原型 (Prototype)
- (5) 測試 (Test) → 回饋、修改、再測試

C) 技能 (Skill)

資訊科技能力

本校於疫情期間，開拓學界先河，利用 Microsoft Teams 一站式雲端學習平台，將實體的課堂及外出考察活動轉為線上形式 (例如：學校過往曾舉辦歐洲及中東五國線上遊學團、線上長者探訪等)，讓師生不受地域限制，持續其多元學習經歷。

溝通能力

於模擬網上長者探訪活動中，設想虛擬情境，訓練學生與長者溝通的技巧：

i) 網上長者探訪訓練

學生與長者訪談的注意事項 (例如：說話談吐、語速、坐姿、提問內容等)

ii) 模擬網上長者探訪

社企導師與學生輪流擔當受訪長者角色，讓學生學習探訪技巧和累積經驗

創造力及解難能力

學生於製作「長者友善產品」過程中，透過「換位思考」，代入長者的處境及感受，設法幫助長者解決生活難題。

知識及技能轉移

綜合應用跨學習領域知識與技能，從人文關懷情意角度出發，透過思考和實踐解決問題，發揮學生在不同學科的潛能，提升創意思維。

D) 情意 / 態度 (Attitude)

跨代連繫，關愛共融

記載生命故事的形式不限於文字，可以是圖像、短片、棋類遊戲，甚至任何的藝術方式紀錄，最重要是過程學生與長者一起討論，一起體驗，成為兩代的心血結晶。

同理心

學生在第二次網上長者探訪中，冀望將「長者友善產品」設計方案力臻完美，針對長者生活所需，真正幫助他們解決生活難題，提升生活素質。

自我管理及改正 (價值觀：「堅毅」和「勤勞」)

學生以長者的生活需要為本，代入長者的處境及心情，製成「長者友善產品」設計原型後，透過網上視訊會議向長者講解「長者友善產品」的創作意念及作用、展示產品細節、反思及分享當中所學。學生主動徵求長者對「長者友善產品」設計原型作回饋，聆聽長者的說話，檢討改進，積極改良產品設計，由此可體現學生堅毅及勤勞的價值觀。長者以第一身的角度，對學生製成的「長者友善產品」設計作回饋，例如：產品的作用、實用程度、解決生活問題的成效，此意念為「用戶體驗反映」，讓學生更為了解長者的真正需要就長者的回饋，改良及優化產品設計，及後或由社企轉交「長者友善產品」成品予長者。

3. 校園氛圍

學校專業領導

本校服務學習及公民教育科課程由校長提出設立框架，並由副校長落實課程框架及實踐教學設計。校長過往負責本校的資訊科技發展，而副校長為公民與社會發展科主任、通識教育科主任、服務學習及公民教育科主任、價值教育科主任。於課程設計時，利用個人專長及學校管理經驗，分析當下青少年面對的個人成長問題，肯定價值觀教育的重要性，有助課程實踐時事半功倍。上述提及副校長為三個學科的科主任，這些學科亦肩負起培育學生正向價值觀及態度的重任，服務學習及公民教育價值教育科延伸中四至中六級的價值教育科課程、同時亦為中四級新開設的公民與社會發展科作增益及價值觀擴展。服務學習及公民教育科的課程設計獨特性令學與教的重點能適時發揮，不但能達致深度學習、亦能提升品格培育及公民教育。

本校制定服務學習及公民教育科課程年度計劃時，會進行強弱危機分析 (SWOT Analysis)，對科組進行深入全面的分析以及優勢定位。為了實踐課程目標，鼓勵組員參與教育局及不同機構舉辦的德育公民及價值觀教育研討會及工作坊，並與組員經過多番交流商討後，發現主題式學習能提供多元化的學習方式、有助提升學習興趣，並結合電子學習及創新科技元素（例如：人工智能、物聯網及大數據分析工具）以培育學生品格是可取的方法。

家校合作

本校的價值教育課程得到家長教師委員會大力支持，本校邀請家教會委員於中一級服務學習及公民教育科網上長者探訪擔當義工導師及於成果分享會中擔當評分嘉賓。家教會委員更身體力行幫忙聯絡及籌備價值教育科工業 4.0 課題的外出考察活動 (2022 年 11 月 4 日)，讓學生分組考察香港本地傳統產業 (例如：綠芝園室內魚菜共生種植場、振生園有機農場、楊氏水產等)，了解產業數碼化的需要及如何引入物聯網及 AI 人工智能分析等工業 4.0 要素。

教師專業發展活動

本校是一個學習型組織 (Learning Organisation)，致力使學習不斷在個人、團隊及組織中持續進行，促使成員的潛能不斷發展，並運用系統思考的方式解決問題，增進組織適應環境及自我革新的能力。故此，由校內學與教委員會及邀請大專院校教學團隊、社企或科技業界專業人士組成專家團隊，組成質素保證小組，建立客觀的校內校本價值教育課程結合 STEAM 教育的評估績效指標。透過了解老師在課程規劃、共同備課、協作教學、同儕觀課等做法，量化當中要素及條件為績效指標。並且向學生收集評估問卷，並進行訪談，以了解學生如何評價校本價值教育課程結合 STEAM 教育及對其正向價值觀建立、興趣志向和升學擇業的影響。由於本港尚欠劃一的價值觀教育評估績效指標，本校積極引入外間支援，借助外力，邀請學界及業界專家協助本校建立評量指標，以助學校制定長遠及具可持續性的價值觀教育政策，讓價值觀教育在學校普及化時能有所依據，共同營造有利推動價值觀教育的氛圍。

結語

本校服務學習及公民教育科為校本原創課程，納入常規課程，每循環周共有三節課堂，並以「STEAM for Empathy - 長幼共融·以『心』同行」為題，貫穿中一級課程規劃。學生以「同理心」出發，發揮長幼共融精神，透過網上平台與長者進行交流，了解長者的生命經歷，為長者製作「生命故事冊」，傳承長者人生經歷。中華文化重視孝道，創新科技重視研究及開發精神、勇於創新求變，學生將兩者結合，以設計思維 (Design Thinking) 及 STEAM 的方法為已配對的長者創造「長者友善產品」，協助長者解決疫症期間面對的生活困難，以人為本，改善長者福祉。在主題式的體驗學習下，學生推己及人，為長者送上溫暖和祝福，以發揚敬老精神，傳承中華文化孝道精神，積極為社會作正面貢獻及建樹。