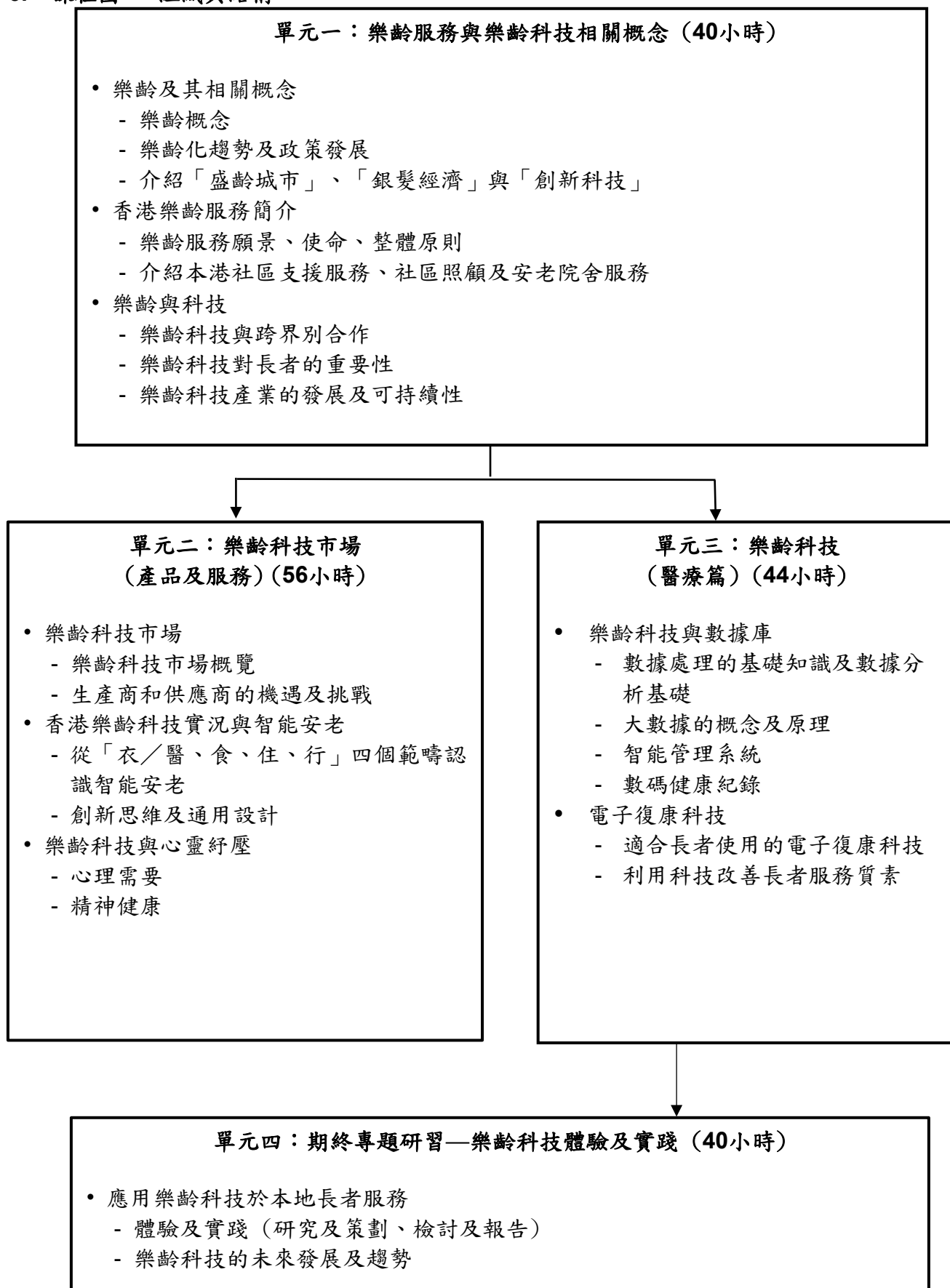


應用學習

2026-28 年度；2028 年香港中學文憑考試

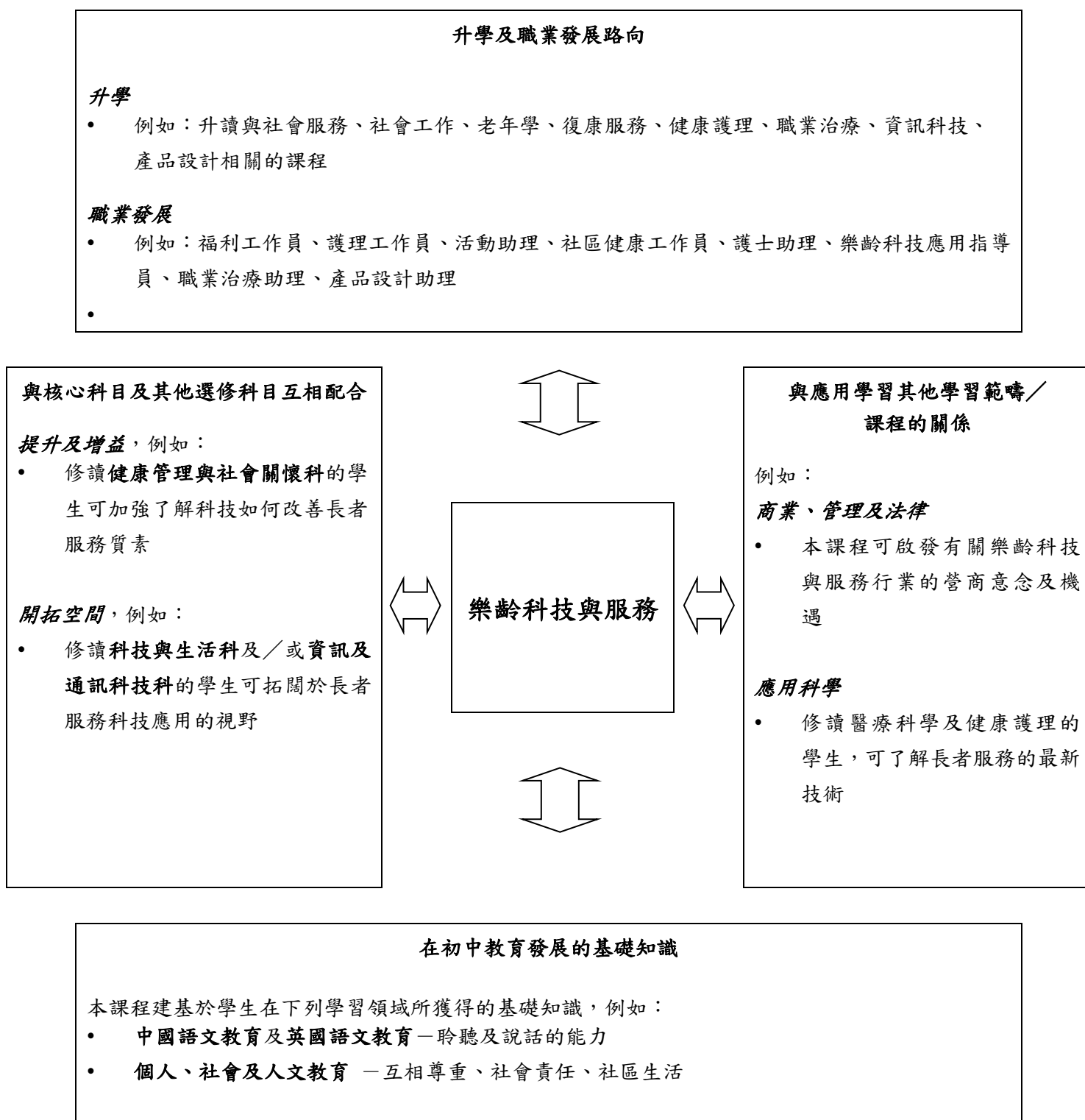
項目	內容
1. 課程名稱	樂齡科技與服務
2. 課程提供機構	香港專業進修學校
3. 學習範疇／課程組別	服務／ 個人及社區服務
4. 教學語言	中文
5. 學習成果	完成本課程後，學生應能： (i) 展示對樂齡服務與樂齡科技相關概念有基礎的認識； (ii) 展示正確的價值觀和態度，以面對人口老化帶來的挑戰； (iii) 從科技及人本的視角，說明樂齡科技對改善長者服務質素的重要性； (iv) 識別不同樂齡科技產品的應用； (v) 應用不同的樂齡科技產品以改善長者服務質素，從而展示溝通技巧和解難能力；及 (vi) 加深自我認識，探索升學及職業發展方向。

6. 課程圖 – 組織與結構



7. 情境

- 升學及職業發展路向資訊有助提升學生了解應用學習課程相關行業及發展機會。
- 應用學習課程在升學及就業的資歷認可，由個別院校及機構自行決定。成功完成應用學習課程的學生仍須符合有關機構的入學或入職要求。



8. 學與教

本課程學與教活動的設計以學生為本，讓學生認識基礎理論和概念，從而培養他們的共通能力，並建立他們對樂齡科技與樂齡服務的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：在課堂上認識樂齡服務與樂齡科技相關概念）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：透過參觀樂齡科技產品公司了解樂齡護理行業最新科技應用的專業知識）。

學生從實踐中學習，在真實或模擬的工作環境中認識相關的要求，掌握基礎知識和技能，以便日後在相關的範疇內繼續升學（例如：學生探訪地區安老院舍，以了解長者的生活需要，從而提出一項與「衣/醫、食、住、行」相關的設計意念，以改善長者生活質素）。

學生有機會鞏固他們的學習，並表現出企業家精神與創新精神（例如：學生以小組形式就一項樂齡科技產品進行專題研習，介紹計劃書內與樂齡科技相關的概念、服務及產品）。

9. 應用學習課程支柱

透過相關的情境，學生有不同的學習機會（舉例如下）：

(i) 與職業相關的能力

- 描述樂齡服務與樂齡科技相關行業的發展趨勢；
- 向大眾介紹相關樂齡科技產品，以提升大眾對長者生活質素的關注；及
- 綜合所學的知識，提出改善長者服務質素的方案。

(ii) 基礎技能

- 有效地與會眾溝通，以傳達意見和觀點；及
- 在多媒體匯報中，應用資訊科技能力。

(iii) 思考能力

- 運用解難能力及決策技巧，建議合適的樂齡科技產品、服務和系統；及
- 分析樂齡科技的發展及可持續性。

(iv) 人際關係

- 透過在小組活動處理與組員之間的衝突，展示人際技巧；
- 透過期終專題研習，向大眾展示及介紹樂齡科技產品、服務和系統，培養團隊合作精神；及
- 透過完成學習日誌及遵守樂齡科技產品使用指引，發展自我管理能力。

(v) 價值觀和態度

- 在推廣長者服務時，樂於學習最新的樂齡科技產品；及
- 與長者相處時抱正面、關懷和尊重的態度。