

賽馬會「觸境生情」虛擬實境中國語文教學計劃 II ——以虛擬實境教學提升學生中國語文及文學文化素養¹

Jockey Club VR Project for Enhancing Chinese Language Literacy II

計劃第二期 (2022-2025) 學校招募 參與細則

一、 參與模式及獲得資源

參與模式		內容	教學時間 ²	參與學生人次		每校獲得資源 ³
				正規課堂	其他學習活動 ⁴	
B1	網絡學校 (香港文學)	<ul style="list-style-type: none"> 級別：初中，每年於一個級別實施 教學時間：約一至兩星期 教材使用：香港地景文學與虛擬實境教材套 	2022/23 及 2023/24 學年 或 2023/24 及 2024/25 學年	約 128 人 x2 年	約 30 人	<ul style="list-style-type: none"> 頭戴式 VR 眼罩 x33 部 手機 x33 部 教師培訓：計劃提供教學及技術培訓，教學完成後參與檢討
C1	參與學校 (香港文學)	<ul style="list-style-type: none"> 級別：初中，其中一年於一個級別實施 教學時間：約一至兩星期 教材使用：香港地景文學與虛擬實境教材套 	2022/23 學年 或 2023/24 學年	約 128 人	約 20 人	<ul style="list-style-type: none"> 360 高清相機 x1 部 教師培訓：普及培訓活動（例如：講座、公開課、VR 工作坊、及／或觀看相關教學及技術影片），教學完成後參與焦點小組

B3 網絡學校（華文文學）（高中級別）將於 2023 年下旬招募參與學校

二、 教學時間、參與時間

1. 報名獲接納時，學校將獲通知確切的施教學年。
2. 正規課堂開始前，學生須參與級際的 VR 體驗活動。
3. 教學（正規課堂）完成後，參與學校至 2025 年 9 月依然為計劃參與學校，並安排學生參與計劃內其他學習活動，暫定有：試後及／暑期活動、虛擬實境體驗周、拔尖課堂等。

¹ 第二期名稱待確定

² 見第二項 1、2

³ 見第三項

⁴ 見第二項 3

三、 每校獲得的資源

除上述資源外，參與計劃的學校亦獲得以下資源：

1. EduVenture®VR 學校帳戶
2. EduVenture®VR 技術培訓及支援
3. 對校本地景文學之 360 拍攝路線及設計，提供意見及指導
4. 對教材及課業評估，提供意見及協助

當參與學校達到計劃要求（包括參與學生人次、教師培訓等）而至計劃完結時，學校獲發之器材將變成該校的資產。在計劃進行期間，參與學校須確保器材狀況良好。一旦遺失器材或有破損，參與學校應聯絡計劃項目人員以完成申報手續。

四、 其他要求

參與計劃的學校亦須達到以下要求：

1. 按時達到有關級別之參與學生人次。
2. 按時達到參與教師人數及人次（每學年每級最少 3 位）。
3. 按時回覆教學及培訓進度、參與人次。
4. 教學完成後，提供校本使用之教材套（即學校修定本），供計劃團隊參考及編修成供學界使用之公開本（刪去學校資料）。
5. 教師積極參與各項教學及技術培訓，包括：講座、公開課、VR 工作坊、觀看相關教學及技術影片、共同備課、檢討／焦點小組等。
6. 教師及學生參與計劃內的教學成效研究。
7. 同意揀選學生佳作並刊登於計劃平台及／或計劃紙本和電子本文集。
8. 教師及學生參與計劃啟動禮、虛擬實境體驗周、LTExpo、研討會等。
9. 倘獲邀請，教師及學生會獲邀接受媒體訪問／擔任活動分享嘉賓分享教學心得。