

## 全方位學習活動示例（中學）

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
1.	中國語文教育／ 中國語文	綜合能力	邀請劇團到校演出 或參與校外戲劇活動	透過戲劇欣賞，聯繫學生的生活經驗，分析戲劇作品的內容和形式，體悟作家的情懷；透過參與演出，提升讀、寫、聽、說的能力。
2.	中國語文教育／ 中國語文	綜合能力／思 維	安排校內或聯校辯 論比賽	透過辯論活動，讓學生運用讀、寫、聽、說的能力，提升思辨能力。
3.	中國語文教育／ 中國語文	文學／閱讀	邀請作家到校或參 與校外的親炙作家 活動	參與作家講座、創作工作坊或親炙作家等活動，拓寬閱讀面，提升閱讀深度。
4.	中國語文教育／ 中國語文	文學／閱讀	書店行	參觀不同書店，了解不同書店的特色或參與書店活動，提升閱讀興趣。
5.	中國語文教育／ 中國語文	文學／創作	少年作家培訓	出版有學校特色的文藝雜誌，或為有潛質的學生出版個人文集，提供創作機會，照顧學習多樣性。
6.	中國語文教育／ 中國文學	文學／閱讀	香港文學散步	透過賞覽香港的文化風景、閱讀相關作品，領略作者的思想感情，了解不同時代香港的文學作品、地域文化特色，從而提高文學鑒賞和創作能力。
7.	英國語文教育／英國語文	數字化公民身 份	學生利用程式軟件 紀錄於環保遠足時 所拾到的垃圾/廢棄	提供機會讓學生在真實的情景應用英語。 透過網上與全球社會合作，共同推廣環境清潔，以發展學生的數字化公民身份及提高他們的環保意識。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
			物	
8.	英國語文教育／英國語文	職業與相關要求的初步體驗	探訪一間社企營運的咖啡店，學習活動包括社企簡介、曲奇餅製作班，以及學生與機構員工會面的環節，以讓他們認識相關的工作經驗	提供機會讓學生在真實的情景應用英語。 提供機會讓學生認識與工作相關的要求，以及在社企工作的情況。
9.	英國語文教育／英國語文	戲劇欣賞	於觀賞莎士比亞舞台劇/戲劇/之前及之後進行討論和學習活動	擴闊學生對戲劇表現的視野，增加他們對一齣戲劇如何由劇本到演出的認識。 發展學生欣賞文學/文化和分析技能，以及他們將改編的演出與比較莎士比亞原著比較和評論的能力
10.	數學教育	培養共通能力（數學與資訊科技）	數學遊蹤	讓學生在課室外透過不同形式的數學遊戲和學習活動，提升學生學習數學的興趣。透過引入運用應用程式辨別方向和運用二維碼協助資料搜尋等活動，提供更多機會讓學生運用資訊科技解決問題。
11.	數學教育	數學在科學和科技上的應用	參觀廣東科學中心	加強學生認識數學在科學和科技上的應用，以及透過參與廣東科學中心的學習活動，提升學生對學習數學的興趣。
12.	數學教育	數學於現實生活情境的應用	參觀香港天文台	讓學生認識天氣預報的製作及相關科技的應用，認識香港天文台如何進行數據處理，包括數據的收集、表達和分析，以及參觀受

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
		(數學與科學)		保護建築和了解天文台的歷史。
13.	數學教育	數學於現實生活情境的應用 (數學與地理)	遠足或考察	讓學生運用三角學的知識,透過地圖和電子裝置量度山徑的長度、斜率、途經的山的高度等,以便規劃遠足或考察的行程,繪畫整個行程的剖面圖,及行程後撰寫報告。
14.	公民與社會發展	改革開放以來的國家／生涯規劃探索	內地考察	認識國家推動粵港澳大灣區建設的原因,以及其對國家的影響。讓學生了解大灣區的工作和生活情況,並讓他們擴闊視野,將大灣區的發展機遇納入個人生涯規劃的考慮範圍。
15.	公民與社會發展	「一國兩制」下的香港	基本法遊踪	<p>安排學生參觀與「一國兩制」和《基本法》相關的歷史古蹟和建築物,以增加他們對「一國兩制」和《基本法》的歷史背景和內容的認識。基本法遊踪的主要行程包括:政府總部、立法會、終審法院、高等法院等。</p> <p>學生須事前搜集資料,並沿途介紹有關基本法的內容,此活動能增加學生對「一國兩制」及《基本法》的認識。</p>
16.	科學教育／ 科學、生物	生態學／生境的保育	生態考察	安排學生參觀香港的保育區(例如:自然保護區、濕地公園、海岸公園、郊野公園、具特殊科學價值的地點和拉姆薩爾濕地),或參加由非政府機構安排的生態導賞,讓學生了解保育的需要和明白保持生物多樣性的措施;或安排學生於郊野進行考察,以發展學生進行科學探究的能力。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
17.	科學教育／ 科學、物理	物理及初中科學／ 天文活動	到校天文活動	安排天文機構到校提供外展天文活動，除了為學生舉行講座外，更利用他們提供的天文儀器，讓學生有機會於校內透過天文望遠鏡進行觀測。
18.	科學教育／ 科學、化學	化學及初中科學／ 環境科學	成立學校環境監測學會	讓學生透過運用不同的環境科學儀器，量度環境質素數據（例如：水質或空氣質素），提出並實踐改善方案。此外，為學生安排相關參觀活動，例如：參觀濾水廠、污水處理廠、本地檢測認證公司，讓學生了解與化驗相關的行業。
19.	科技教育／ 普通電腦科、 資訊及通訊科技	資訊及通訊科技發展的應用和影響	參觀博覽會	安排學生參觀博覽會，讓學生認識最新創科發展，例如：現代化農業、智慧城市人臉識別技術，提高他們對探究創新科技發展的興趣及了解科技對提升生活質素的影響。
20.	科技教育／ 普通電腦科、 資訊及通訊科技／ 價值觀教育／ STEAM 教育	開拓與創新精神／ 愛國主義教育 ／STEAM 教育 ／探索多元出路	大灣區創新科技發展考察團（兩天）	透過參觀大灣區創新科技企業，加強深化學生對創新科技發展與資訊素養的認識，探索內地升學和發展的空間；同時體驗國家最新發展和成就，培養民族自豪感和愛國情懷。
21.	科技教育／ 普通電腦科、 資訊及通訊科技	STEAM 及編程教育的實踐	參加 STEAM／編程教育交流營	讓學生有機會實踐 STEAM／編程的學習，與其他學生進行學術交流，以擴闊視野。
22.	科技教育／ 普通電腦科、	綜合及應用知識與技能	參加教育體驗日營	透過參與「手腦並用」的 STEAM 教育活動，鼓勵學生發揮創意、綜合和應用 STEAM 教育相關知識和技能，設計一個方案／產品

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
	資訊及通訊科技			以解決真實問題，提高學生的解難及協作能力，培養團隊及合作精神。
23.	科技教育／ 設計與科技、 設計與應用科技	創意設計、新 科技、生產程 序和技術，及 與應用科技／ STEAM 相關的 知識和技能	安排學生參觀產品 設計、工程、新興 科技公司／廠房及 相關的展覽  安排學生參加產品 設計、科技及工程 的相關比賽	拓寬學生視野，讓學生有機會在真實情境中了解和學習在創意設計、新科技及生產程序和技術等學習範疇的相關概念、技能及其應用，以加強學習興趣。  透過參加與設計、科技及工程相關的比賽，讓學生發揮創意、應用與設計及科技／STEAM 相關的知識和技能，以及培育他們動手製作的能力和團隊合作精神。
24.	科技教育／ 家政、科技與生活	食品科學與科 技／服裝、成 衣與紡織	安排學生參觀食品 廠房、午膳供應商 生產線、博物館、 內地紡織廠、時裝 展覽  安排學生參加烹飪 比賽、服裝設計比 賽	拓寬學生視野，讓學生有機會在真實情境中了解和學習在食品科學與科技／服裝、成衣與紡織學習範疇相關的理論、概念和技能，加強學習效能。
25.	科技教育／ 企業、會計與財務概論	商業知識於不 同情境中的應 用	營商體驗計劃、會 計及商業管理個案 比賽、商業個案分 析比賽、商業計劃 書比賽、年宵活	讓學生在真實情境下，靈活地應用會計與商業管理的知識及技能去解決商業問題。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
			動、企業參觀	
26.	科技教育／ 企業、會計與財務概論	學習個人理財 的知識及技能	「股壇達人」桌上 遊戲及相關比賽	學生從「股壇達人」桌上遊戲中學習「以證券交易作投資」課題的內容。另學生透過參與相關比賽，加強他們應用個人理財知識及技能的能力。
27.	科技教育／ 健康管理與社會關懷	健康推廣與健 康護理服務 /社 群與社會關懷 服務	安排學生進行實地 學習活動包括到健 康及／或社會服務 機構觀察、訪問及 進行活動	讓學生在行動、體驗和真實情境中，應用及反思課程必修部分的理論和概念，例如：健康推廣、社會福利、專業介入，以進行實地學習課業。
28.	科技教育／ 健康管理與社會關懷	健康推廣與健 康護理服務 /社 群與社會關懷 服務	實地學習博覽 - 包 括展覽、創新方案 比賽、研討會／工 作坊及傑出學生 獎。	展示學生在實地學習的學習成果，並協助他們計劃及推行實地學習。
29.	個人、社會及人文教育／ 中國歷史	中國歷史與中 華文化	非華語學生聯校中 國歷史講故事及戲 劇演繹比賽	讓不同學校的非華語學生參與以粵語進行以中國歷史及中華文化為題的演講比賽，提升他們對相關學科的興趣，以及中文口語的溝通能力。
30.	個人、社會及人文教育／ 中國歷史	中國歷史與中 華文化	中國歷史及中華文 化校本閱讀獎勵計 劃	透過設計校本閱讀獎勵計劃推廣中國歷史及中華文化，提升學生對中國歷史及中華文化的認識，並培養學生閱讀的習慣，營造校園的閱讀氣氛。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
31.	個人、社會及人文教育／ 中國歷史	中國歷史與中華文化、資訊科技教育、開拓與創新精神	全港學界「中史解碼」短片創作比賽	鼓勵學生以資訊科技結合中國歷史學習，透過創作與中國歷史題材有關的短片，提升學習中國歷史及中華文化的興趣和愛國情懷，並培養自主學習的能力。
32.	個人、社會及人文教育／ 倫理與宗教	宗教體驗	學會服務及從服務中學習	透過與他人一起計劃和參與服務，有助學生反思服務經驗，整理從服務經驗中所獲得的資料和感想，把從服務中所得的體會，實踐於生活或其他服務中。
33.	個人、社會及人文教育／ 經濟	開拓與創新精神	舉辦學生營商體驗活動（例如經營年宵攤位）	透過體驗式學習活動，學生除了可把經濟科的知識應用到實際營商決策外，亦可在活動過程中培養創意思維、明辨性思考能力及堅毅勇敢等素養，並發揮團隊合作精神解決問題。
34.	個人、社會及人文教育／ 地理	地理實地考察	安排學生於香港及其鄰近地區進行有關自然及人文地理的實地考察活動	通過實地考察，學生於實地觀察、應用及實踐課堂中所學到的地理概念，例如河流及城市。此外，學生亦能學會運用不同的實地考察工具及技能，於實地量度、蒐集、展示及分析地理數據，延伸課堂中所學。
35.	個人、社會及人文教育／ 歷史	歷史考察活動	本地及境外的歷史考察活動	參觀博物館、舉辦本地及／或境外的考察團，考察史跡、文物或非物質文化遺產等，讓學生在實境中運用在課堂上已學習的歷史知識及技能，加強學習歷史的興趣和成效。
36.	個人、社會及人文教育／ 歷史	歷史科科本閱讀、資訊科技教育	全港「初中歷史科電子閱讀獎勵計劃」	鼓勵學生透過電子閱讀平台閱讀與歷史相關的篇章，讓學生以電子學習工具進行歷史科的自主學習，並培養他們閱讀歷史的興趣及技能。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
37.	個人、社會及人文教育／ 旅遊與款待	餐飲業	大型連鎖飲食集團 體驗活動	在實際環境中學習，讓學生認識使用科技提升服務效率、從採購過程了解行業對環保責任的承諾、餐飲業品牌發展的趨勢、以及行業內的多元就業機會。
38.	體育	提升自我	歷奇活動	透過特別設計的挑戰，鞏固學生的肢體協調能力，並讓學生能在完成任務後，建立成功感、提升自信心及建立正面的自我形象，同時亦讓學生學習面對困難或挫敗時，應有的正面解難方法和態度。
39.	體育	體育	舉辦足球班	讓更多學生有機會在體育課以外繼續學習及參與足球活動，發展他們對運動的興趣，並透過參與體育活動，培養正確價值觀和積極的態度。
40.	體育	體育	國內運動訓練及體 育文化交流團（三 天）	安排學生到國內進行運動訓練，提升他們的運動技能；與當地學生進行體育交流活動，認識國家的體育文化和擴闊他們的視野。
41.	藝術教育／ 視覺藝術	藝術工作室體 驗	藝術工作室體驗	安排學生到藝術工作室體驗較少接觸的藝術形式，如玻璃藝術，讓學生了解藝術家的工作實況和他們的思考與創作歷程，並學習基本創作技巧。
42.	藝術教育／ 視覺藝術	交流、創作、 展示	英國視覺藝術學習 營	安排學生參與約十天的學習營，參觀多間著名藝術館和地標性建築，以及到藝術院校交流學習，在當地創作視覺藝術或設計，藉此拓寬學生的文化視野，回港後公開展出作品和學習成果。



	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
43.	藝術教育／ 視覺藝術	升級再造藝術	「升級再造藝術」 工作坊	安排有關減廢回收的講座和參觀資源回收中心，讓學生認識物料回收的過程。在藝術家的引導下，發掘生活中的「廢物」，如木材、布材、紙、膠等，探索其特性，繼而創作藝術，賦予該等物料新的意義，以培養「升級再造」的觸覺和珍惜資源的態度。
44.	藝術教育／ 視覺藝術	建築	香港建築導賞	安排建築講座和導賞，讓學生認識不同時期的建築特色和意義，並通過分析使用者需要和實地考察，欣賞建築物的功能和美感，藉以探討建築與藝術、歷史、科學和科技的關係。
45.	藝術教育／ 音樂	多媒體創作	音樂與多媒體創作 活動	安排工作坊，讓學生學習創作器樂音樂作品，配以多媒體元素，如影像、舞台及燈光效果、形體動作，培養學生的藝術創作和表達能力。
46.	藝術教育／ 音樂	粵劇／實地考 察	粵劇戲棚考察	在教師／導師的安排和指導下，學生參觀戲棚及觀賞粵劇，讓學生在真實情境中了解演出前的準備，並與演員交流，從而提升欣賞粵劇的興趣，加深了解傳統文化。
47.	藝術教育	表演藝術欣賞 與評論	表演藝術評論工作 坊	學生在指導下欣賞不同藝術形式（如音樂、戲劇、多媒體）的演出，並參與工作坊，學習分析和詮釋作品的內容、風格和意義，繼而撰寫評論，以提升評賞藝術的能力。
48.	藝術教育	媒體藝術體驗	創意實驗短片工作 坊	安排學生參加短片創作工作坊，讓學生學習基本電影語言、拍攝和後期製作技巧，並以實驗性短片為方向，體驗從構思到創作一至兩分鐘短片的過程。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
49.	藝術教育	戲劇創作與演出	戲劇創作和演出工作坊	安排工作坊，由導師分享編劇心得，並讓學生學習構思和撰寫簡單劇本，繼而指導學生參與排練和演出，發展他們的表達能力和溝通能力，並培養自信和團隊精神。
50.	應用學習	職業專才教育 (職專教育)	參與職專教育／應用學習相關活動如展覽、表演、比賽及職場體驗	讓修讀應用學習的學生有更多機會進行實踐／應用所學，從而豐富學習經歷，並推廣職專教育。
51.	STEAM 教育	生物／ 基因工程	參加國際基因工程比賽	就比賽提供的情境，讓學生綜合應用在生物、化學、數學、資訊及通訊科技以及視覺藝術等學科的知識和技能，以小組形式進行科研，發揮團隊合作精神及提升學生的解難能力。
52.	STEAM 教育	科學教育／ 設計及搭建校內天象廳	在校內設立迷你天象廳	讓 STEAM 學習小組，利用適當的天文軟件，透過設計，發揮創意，在校內搭建天幕，設立一個迷你天象廳（註：不涉及結構改動）。
53.	STEAM 教育	可再生能源 (數學與科學)	參觀南丫發電廠及南丫風采發電站	配合參觀讓學生比較採用不同燃料發電時的碳排放和空氣中污染物的排放量，以及探索綠色電力技術的可行性。參觀結束後，學生可探討在校園的特定位置設置太陽能電池板是否可行，並計算總預算及是否合乎成本效益。
54.	STEAM 教育 (資優教育)	STEAM 教育	「香港青少年科技創新大賽」公開展覽	安排校內的資優／高能力學生，參觀於每年 3 月或 4 月在「香港青少年科技創新大賽」獲獎隊伍的作品展覽，讓學生觀摩學習，並藉以提昇學生的科學素養及對科學的興趣和熱忱。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
				參觀展覽前教師可先與學生討論評審作品的準則。參觀期間，學生可分小組一起按所討論的評審作品準則，選出數個自己小組認為最優秀的作品回校作匯報。學生匯報時，教師可進一步以這些實例與學生討論優秀科學探究及科創發明應具備的條件及要素。
55.	體育及 STEAM 教育	體育／STEAM 教育	利用風帆活動作為在體育科實踐 STEAM 教育的策略（兩天）	推廣水上運動，讓學生掌握駕駛風帆的基本技巧及相關的安全知識，並培養他們正確的價值觀及態度。透過與風帆相關的 STEAM 教育活動（如製作風帆車、風速計），以提升學生的知識及興趣，促進他們的創造力、創新精神及解難能力。
56.	STEAM 教育	視覺藝術、科學／文物修復	台灣文物修復工作坊（四天）	安排學生到台灣參加博物館的文物修復工作坊，親身體驗修復陶瓷、金屬、紙和木等不同材質文物。透過了解文物修復時所需的科學、科技和藝術知識，引發學生對藝術與科學的興趣。
57.	STEAM 教育	音樂、科技教育	錄音室體驗	安排學生到錄音室，在導師指導下，了解錄音室器材的配置及操作，並學習使用相關音樂軟件及混音技巧。學生透過錄音及混音的體驗，了解過程中涉及的科學、科技和音樂知識。
58.	價值觀教育	生命教育	生死教育導賞／工作坊	以體驗式活動讓學生反思生命無常，並嘗試從生離死別中了解生命的意義，藉此鼓勵學生珍惜生命，關心他人。
59.	價值觀教育	健康的人際關係	主題週	透過安排一系列校本活動（例如：書展、講座、工作坊、由學生策劃設計校園話劇／廣播劇、攤位遊戲、徵文比賽），培育學生面對問題或抉擇時，能持守正確的價值觀和態度，建立健康的人際關係，並以理性客觀的分析，作出合理的判斷和負責任的決定。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
60.	價值觀教育	生命教育	建立關愛校園	透過舉辦校本活動，如生命劇場、成長小組、歷奇訓練及不同的興趣班，讓學生探討生命的價值，認識自己的性格優點，發展個人特性，提升正面思維，加強朋輩之間的互助及連繫，建立互相支持及關愛的校園文化。
61.	價值觀教育（資優教育）	多元智能	多元文化交流座談會及嘉年華	邀請嘉賓與資優／高能力學生就多元文化議題舉行座談會，並由資優／高能力學生籌辦不同攤位，在校內舉行多元文化嘉年華。活動旨在讓學生瞭解不同地方的文化特色，並培養學生尊重他人，接受多元文化的世界觀。
62.	社會服務	服務學習	探訪及服務社會上有需要的人士	組織校內參與義工領袖訓練的學生到香港不同的社福機構，如老人院、少數族裔兒童中心等進行服務學習，讓學生應用所學；或設計有意義的戶外學習行程（如郊野公園／海洋公園保育之旅），培養同理心、溝通能力及領導才能。
63.	社會服務	服務學習	以茶會「友」	透過即席泡茶和奉茶，學習與長者溝通，促進彼此的互動；同時認識長者的特性，了解他們的需要。讓學生在服務學習過程中培養關愛、尊重他人等正確的價值觀和積極的態度。
64.	社會服務	服務學習	「藝術創共融」表演活動系列	學校按主題「顯關懷·互尊重·共建和諧社會」組織藝術表演節目，並到鄰近公立醫院演出，帶動住院病人及探病人士感受現場藝術表演的樂趣。
65.	社會服務（資優教育）	個人、社會及人文教育	探討貧窮議題的課堂學習及延伸服務學習活動	透過全班課堂戲劇活動、小組專題研習及親身體驗活動（包括街市收集剩菜及探訪劏房住戶），加深學生對貧窮議題的認識及反思，培養同理心與關愛精神；資優學生又藉著籌備延伸服務學習

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
		情意教育		活動，應用所學的知識，提升領袖素質及培育他們作「僕人領袖」的應有態度。
66.	社會服務／與工作有關的經驗	價值觀教育、 開拓與創新精神	社會創新探索及體驗活動	安排學生走進社區，讓學生認識一些社會創新項目或社會企業，了解相關社會議題的成因及解決方案，培養他們關愛弱勢社群及承擔的精神，並反思如何平衡個人成就與社會責任。
67.	與工作有關的經驗	探索多元出路	職場體驗參觀暨交流會	透過接觸不同行業及與在職校友交流，擴闊學生對工作世界的認識；亦透過了解現今工作所需的技能、知識和態度，讓他們及早規劃未來升學和就業發展。
68.	與工作有關的經驗	探索多元出路	師徒計劃（暑假）	由不同行業人士擔任導師，帶領學生參與計劃內各項目，包括認識自己、小組協作活動、模擬工作體驗等，讓學生多方面了解自己，為將來升學與就業作好準備。
69.	與工作有關的經驗	開拓與創新精神	文化及藝術創作工作坊	安排文化及藝術創作工藝師為學生提供工作坊，讓學生認識最新的技術、體驗及聆聽工藝師的創業故事，鼓勵學生認識自己，探索多元出路。
70.	與工作有關的經驗	體育／探索多元出路	參觀本地大學／香港體育學院運動和科研設施	安排學生到本地大學／香港體育學院參觀運動和科研設施，提升他們對運動科學的認知；透過實地考察，加深他們對本地體育設施和課程的認識，讓學生為未來的升學或事業發展作好準備。
71.	與工作有關的經驗	體育／探索多元出路	大灣區體育大專院校考察團（兩天）	安排高中學生參觀體育大專院校，讓他們探索未來升學的機會。

	學習領域或科目／ 跨學習領域或科目／ 基要學習經歷	學習範疇／ 主題	活動	學習目標
72.	與工作有關的經驗	視覺藝術／創 意產業	創意產業相關藝術 學習計劃	安排學生參加由專業機構提供的短期藝術學習計劃，如策展、設計、電腦動畫和互動遊戲。學生在具備相關設備的環境，體驗從構思到創作的過程，並了解行業的發展和就業前景。
73.	與工作有關的經驗	音樂／樂器維 修	樂器維修體驗	安排學生到樂器維修工作室，在具備相關設備的環境和導師的指導下，體驗維修樂器的過程，除增加對樂器結構和保養的認識外，亦了解行業的發展和就業前景。
74.	價值觀教育／與工作有關 的經驗	可持續發展教 育／探索多元 出路	本地主題公園 (如：海洋公園) 所舉辦的全方位學 習活動	透過參觀和參與體驗學習活動，提高學生對自然保育、生物多樣性、氣候變化、可持續發展的認識，培育正確價值觀和態度。此外，亦可透過工作實錄，讓學生認識主題公園的運作及當中多元化的工作機會。
75.	價值觀教育	愛國主義教育	國民教育(包括 《憲法》、《基本 法》及國家安全教 育)學習活動	透過組織或參加不同活動(如：升旗隊培訓、《憲法》和《基本法》學生校園大使活動、)，讓學生結合課程，加深對國家的了解，培養愛國情懷。
76.	價值觀教育／藝術教育	愛國主義教育 ／視覺藝術	國情電影欣賞	透過組織學生觀賞國情電影，加深對國家歷史和革命事跡的了解，明白國家安全的重要性，培養愛國情懷；同時提升對藝術的知識。