

丙部 計劃詳情

2013/0070 (修訂版)

1. 學校背景

1.1 極地展覽館：於 2012 年 12 月，中國極地博物館基金創辦人李樂詩博士，向本校捐贈了不同系列的三極展板、相片、從北極帶來的雪橇、用具等。本校於 2012 年 12 月 30 日開始正式向學生及公眾開放展覽館，並藉此推動校內及區內的環保教育。

1.2 綠色校園：本校公認為綠色校園，並多次獲得綠色學校獎項及環保創意教育獎項，可見本校致力推行環保教育。

1.3 電子科技教學的發展：2012-2013 度，本校科學科教師多次作電子科技教學的培訓，包括出席學與教博覽 2012、參加 GCCCE 全球華人計算機應用大會舉辦的國際學術會議及到訪其他學校觀課等。本校正預備把電子科技教學工具帶入不同的科目中，以提升教與學的效能。

1.4 學校的共融文化：本校有約三分之一的學生是來自內地新來港的家庭。本校為了融和兩地學生的相處，特意安排不同的活動給學生，以增加兩者的互動性和合作性。

1.5 區內學習中心：本校除了重視校內學生的學習發展外，也關心區外的需要。故此，本校也會藉機會向外提供不同的課程，例如為讀寫障礙學生而設的「識字特攻隊」課程、為資優生而設的「做個醒目的食物調查員」和「能源節約與環保科技工作坊」等。

2. 計劃的目標

2.1 短期目標

- 提升極地展覽館的教與學效能，並增加學習的氣氛。
- 提升極地展覽館的參與度，讓不同人士主動學習環保知識。
- 校內及區內再進一步推動環保教育。
- 作校內不同學科導入電子科技教學的先驅。

2.2 長期目標

- 以極地展覽館為主導，設計校本環保教育教材。
- 推動不同的學科推行電子科技教學。
- 定期為區內的市民提供環保的教學 / 資訊。
- 以極地展覽館為主導的電子科技互動劇場，能融和本校的兩地學生及培訓學生的社交能力。

3. 校內對計劃的需求

3.1 提倡環保教育

本校致力提倡環保教育，至今已有顯著成效。打造成環保學校並不容易，本校盼望可以藉著現有的環保形象，乘勝追擊，並為校內學生提供環保的資訊。這計劃將會聯合通識科、生物科、地理科和科學科的老師，共同設計不同的主題的校本環保教育教材。不同的主題教案可以引入課堂，讓學生多角度認識環保資訊。

3.2 活化校內極地展覽館

本校罕有地成為擁有展覽館的學校，極之盼望可以盡力發揮這知識寶庫的潛能。可是，展覽館開放至今已有半年，但參觀人次未如理想。其次，參觀者大多只對展品(如

雪橇、企鵝公仔)有興趣，而忽略展板的資訊。因為展板的資訊較為單向性，參加者或欠主動接收資訊的心。故此，本校為極地展覽館設計一個互動劇場，並加入電子科技的工具，相信兩者互相配合下，可以提升教與學的效能，以達致環保教學的目的。互動劇场的概念是為參加者營造一個場景，並以一連貫性的故事把訊息穿插其中，增加參加者的投入感及認知性。

電子科技配合互動劇場，可以把展覽館的資訊立體化。參加者可以透過平板電腦連結網站，即時接收不同媒體的相關資訊。其次，不同的應用程式可以帶動參加者的學習過程及學習不同的共通能力(如組織能力、表達能力、合作和解難能力等)。

3.3 推行電子科技教學(先導計劃)

本校早期致力運用資訊科技於處理和提升教與學，在過去數年，本校也投放了不少資源改善校內的資訊科技設備，如全校的課室配置投影機、改建電腦室等，讓學生在一個優良的環境下學習，提高學習效果。可是，資訊科技日新月異，本校的電子科技發展步伐至今停滯不前。而透過到訪其他學校及教師交流所得，現今的電子科技(如平板電腦及其應用程式)，很受學生歡迎，平日學習較被動的學生，也變得主動學習。本校相信引入新的電子科技，並配合課程，可以大大提升教與學的效能。

本校的老師欠缺對電子科技作為教學工具的認識及信心，加上學校未有平板電腦等電子科技工具，所以未能實踐及嘗試在課堂中介入平板電腦教學的好處。以極地展覽館作為引入學校的電子科技教學，可是一個先導計劃。一方面，展覽館的電子科技互動劇場可以作為一個實例，以提升教師對電子科技教學法的認識及信心；另一方面，可以為老師提供第一門檻，來掌握電子科技教學的方法，例如：老師可從活動中認識較易掌握的應用程式，以供設計教學活動或評估等。

4. 向公眾及其他中小學生提倡環保教育

本校致力提倡環保教育，至今已有顯著成效。打造成環保學校並不容易，本校盼望可以藉著現有的環保形象，乘勝追擊，除了為校內的學生、還有其他中小學生及區內的市民提供環保的資訊。因此，本校會大力宣傳展覽館的電子科技互動劇場，以供大眾參與。並且，把參加者學習的成果上載至網路，讓更多人能分享環保的資訊。

5. 計劃如何配合學校發展

5.1 學校的課程/活動發展

電子化的展覽館能提供一個平台，能持續地為學生提供環保教育。學校方面，不同的學科會利用電子化的展覽館作為一個教學平台，並配合其學科需要，而設計教材。另外，電子化的展覽館也會作為一個互動劇場，讓學生一方面學習環保資訊，另一方作為融和文化的橋樑。

5.1.1 學校的課程

此計劃會聯合通識科、生物科、地理科和科學科的課程需要來設計。例子如下：

科目	級別	教學內容	活動焦點
通識	F.4	能源與科技：全球暖化的危機	不同持分者對減碳排放的看法
生物	F.5	生物多樣性	南/北極的生物多樣性變化
地理	F.3	氣候變化	氣候變化對南北極的影響
科學	F.1-2	節約能源	珍惜資源、愛護地球

計劃會就著不同的科目和教學內容，設計不同的主題的教案。課堂可轉移至展覽館的場地，以電子科技互動劇場作活動教學，讓學生多角度認識環保資訊。

5.1.2 學校的活動發展

迎新月：本校會特別為中一生，在迎新月，舉辦極地展覽館的電子科技互動劇場。這可以讓參與的學生有互動的交流的機會。活動當中，參加者一起進行角色扮演，一起合作完成任務等，可以讓兩地學生互相認識及欣賞。

區內學習中心：本校會藉著這計劃向公眾及其他中/小學生提供環保教學。本校會定期發信邀請小學生，到訪校園認識本校，並鼓勵他們參與展覽館活動。另外，本校會定期(約三個月一次)開放展覽館給區內市民參與。

5.2 學校的資訊科技發展

作為電子教學的實例：以極地展覽館作為引入學校的電子科技教學，可是一個先導計劃。一方面，展覽館的電子科技互動劇場可以作為一個實例，以提升教師對電子科技教學法的認識及信心；另一方面，可以為老師提供第一門檻，來掌握電子科技教學的方法，例如：老師可從活動中認識較易掌握的應用程式，以供設計教學活動或評估等。

電子教學分享：為了讓老師有更大信心在課堂中運用電子科技，本校極地展覽館的核心成員會為校內老師作電子教學心得分享，及設有電子教學的工作坊，教授同工如何在教學中，使用不同的應用程式。

引入平板電腦：透過此計劃購入一批平板電腦，除了用於極地展覽館的活動外，還可以用於平日課堂或其他學習活動中(如認識校園樹木的活動中，「校鳳翎樹木解碼」，運用 QR 掃描器，以獲得樹木的知識。) 老師們可以借用平板電腦用作教學。因此，這計劃可以推動本校日後電子科技教學的發展。

6. 對象及預期受惠人數

6.1 學校學生約 500 人：透過電子化的展覽館活動，例如互動劇場、課堂教學活動、短片創作比賽等，可增加學生間的互動交流，促進融和文化。另外，也可提升學生的環保意識。

6.2 學校全體教師 50 人：透過電子化的展覽館活動，及電子教學工作坊，可提升他們運用多元化的資訊科技，作教學工具的技巧，增進教與學效能。其次，可藉著環保宣傳短片比賽，增加老師對學生的欣賞之情。

6.3 本校學生的家長約 1000 人：家長可安坐家中，透過互聯網收看學生製作的環保宣傳短片。家長可藉此接收環保教育之餘，也可了解學生的校內活動情況。

6.4 其他學校：本校會定期發出邀請信邀請中/小學學校，參加電子化的展覽館活動，以提供環保教育。

6.5 公眾人士：本校會定期(約三個月一次)向公眾開放電子科的展覽館，讓大眾認識三極文化及愛護地球的方法。另外，他們也可以透過互聯網收看學生製作的環保宣傳短片。

7. 活動教學例子及預期學與教的效果

7.1 展覽館活動教學例子：以下展示本校展覽館的構思活動，這活動會定期邀請其他中/小學生參加，並且會作為本校的迎新月活動，及校內短片創作比賽的引入活動。

活動名稱：「活在北極」

活動目的：(1) 讓學生了解愛斯基摩人的文化，面對遷居的原因(全球暖化)。

(2)讓學生反思及實踐愛護地球及珍惜資源。

活動詳情：90 分鐘 / 120 分鐘教案

活動形式：引入電腦科技元素的互動劇場

極地展覽館的構思及活動流程

時間 (分鐘)	活動內容	IT 軟件	其他 工具
10	愛斯基摩人遷移 目的：投入情境/破冰/認識北極的環境 活動：所有人扮演愛斯基摩人，由帶頭人(導師)帶領愛斯基摩人感受天寒地凍/風雪/一年為食物而遷居兩次及其困難/認知大家是同一族群(有血緣關係)/認識北極的動物	1) 坐雪橇影片 30s 2) 暴風雪影片 45s 3) 北極動物影片 1min	劇服 乾冰 投影機 電腦 喇叭 隨身咪
5	分 4 組(4 個家庭核心成員) 為族群預備衣/食/住/行 目的：認識愛斯基摩人的衣食住行文化	教學平板電腦軟件	平板電腦
10/15	活動： 各組派有 QR 咭及任務紙 各組預備	用平板電腦軟件 以了解各組任務 及獲得衣/食/住/行的資料	平板電腦
10/20	各組口頭分享任務成果(衣/食/住/行的手繪圖)	用平板電腦軟件，讓大家知道各組的繪圖	平板電腦
7	捕鯨季介紹 播放鯨魚出沒片段 跳舞慶祝	4 鯨魚出沒片段 20s 用平板電腦軟件介紹捕鯨魚季	投影機 鯨魚公仔 麻繩
3	雪崩 討論雪崩原因 引入全球暖化	5 雪崩影片 45s	投影機
10	全球暖化 學習評估	1) 全球暖化影片 4mins 46s 2) 北極熊的影片 (Optional)	投影機 平板電腦
25/30	拍攝宣傳片(以六色為題) 派發任務咭 軟件教學	要找一些短片/圖片放入平板電腦	平板電腦
10/25	播放學生作品 總結		

7.2 活動的預期學與教效果展示圖：

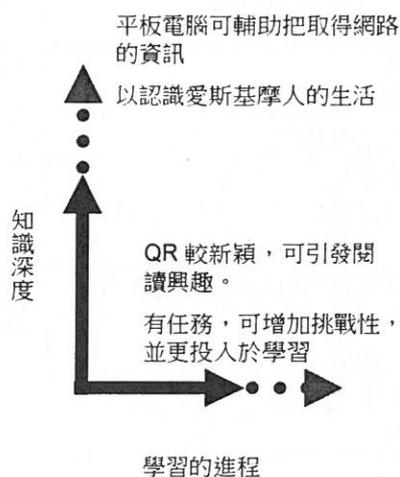
活在北極—學習進程的發展1

- 發起學習動機 (ICE-BREAKING)
- 每位參加者也是愛斯基摩人(披上道具衣)
- 主持人(村中的帶頭者)帶領下一起跳舞/感受北極的文化
- 播放背景片段，增加投入感
- 分配為四個家庭



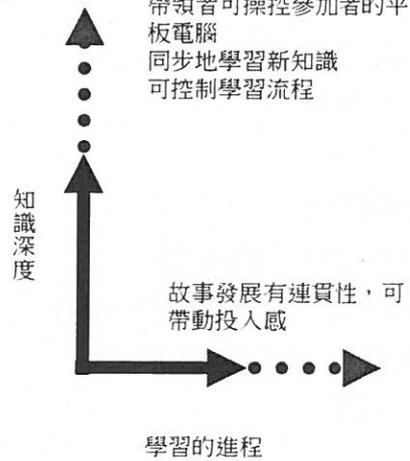
活在北極—學習進程的發展2

- 加入平板電腦，以豐富學生知識
- 增加學生認識愛斯基摩人的生活文化 (例如: 衣/食/住/行)
- 每家庭派發多個平板電腦，及QR碼
- 每家庭需要就QR碼完成任務



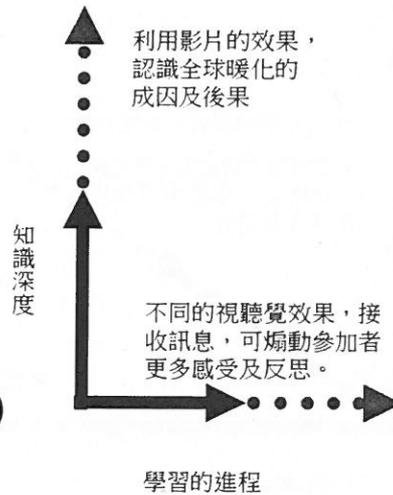
活在北極—學習進程的發展3

- 捕鯨季節後的盛大慶典
- 以戲劇/舞蹈一起慶祝
- 突然雪崩....



活在北極—學習進程的發展4

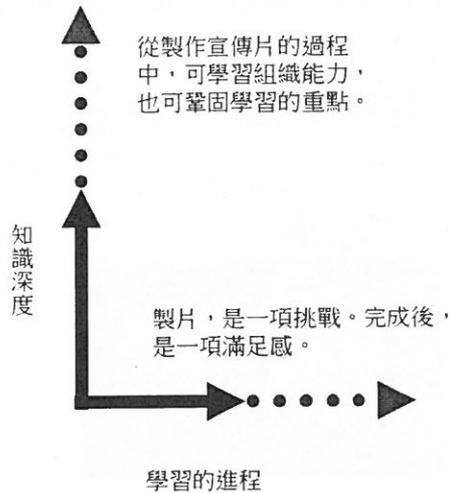
- 以電腦投影全球暖化後果的影片
- 與參觀者(愛斯基摩人)分享生活的改變



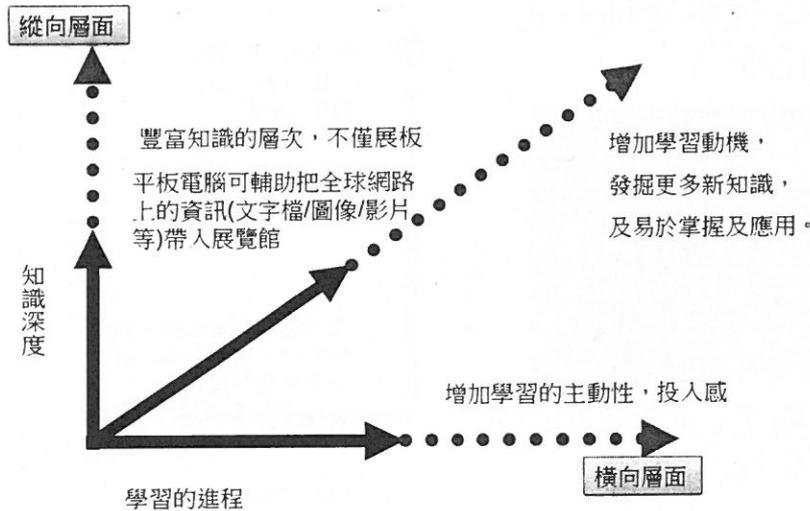
活在北極—學習進程的發展5

反思及應用

- 鼓勵製作愛護地球宣傳片，告知天下
- 拍攝內容：
 - 1) 衣/食/住/行的改變
 - 2) 展板中的六色(其中一色)
 - 3) 呼籲大家愛護地球，珍惜資源



電腦科技在展覽館教學中的角色



7.3 生物科、科學科、地理科及通識教育科的活動教案：
課節時間：60 分鐘

生物科電子學習教案

題目：生物多樣性			
時間 (分鐘)	活動內容	IT 軟件	其他 工具
10	小小科學家走訪北極 目的：投入情境/破冰/認識北極環境 活動：所有人扮演科學家，由隊長(導師)帶領小小科學家探訪北極現有之動物/認識北極熊/其數量減少之原因/認識氣候變化對北極動物的威脅	1. 北極動物影片 3min	探險家工作證 平板電腦 投影機 電腦 喇叭 隨身咪
25	分 4 組遊戲 (4 組研究小組) 說明食物鏈遊戲規則 目的： 1. 認識食物鏈及介紹生產者及消費者在當中的角色 2. 示範某種圖卡上生物的特徵 遊戲指示 (一)每種動物每次最多移動距離 1. 北極熊 5 步 2. 北極狐 4 步 3.海豹 3 步 4. 北極兔 2 步 5.魚類 1 步 6. 浮游生物 1 步 (二)要等老師吹一聲哨音才可移動，吹兩聲動作停止。 (三)捕抓獵物時只能輕觸對方即可，不可大力抓(打) (四)移動時不可超出規定界線(違者出局)。 (五)哨音兩聲後，被捕捉動物請自行出場，再進行下一回合。 (六)當捕抓到某一(或二)種生物滅絕後，即可暫停遊戲進行分享活動	QR CODE (分配學生為不同北極動物及提示學生如何模仿該動物)	食物鏈掛牌
10	定格 DRAMA： 邀請五至十位同學(不同動物)，扮演捕獵過程，導師叫學生停下來，邀請同學們把食物鏈箭咀 (平板電腦備有大箭咀圖) 正確指示出來，介紹食物鏈的結構	平板電腦軟件 平板電腦備有大箭咀圖	平板電腦
15	回饋/學習評估時間： 1.當北極食物鏈某種生物滅絕後，對整個食物鏈的影響是什麼? 2.若人類加入這個生態食物鏈，應該走	平板電腦軟件	平板電腦

	幾步，會發生什麼改變?		
5	雪崩 引入全球暖化	雪崩影片 45S	平板電腦
10	救救北極熊——設計保育海報/錄像 ——播放學生成品	平板電腦軟件 網站, 衛星追蹤北極熊	平板電腦

科學科電子學習教案

題目：節約能源			
時間 (分鐘)	活動內容	IT 軟件	其他 工具
10	綠色成員探訪北極 目的：投入情境/破冰/認識北極環境 活動：所有人扮演綠色成員，由隊長（導師）帶領探訪北極現有之動物/北極環境/認識能源短缺所帶來的危機/分享節能心得 愛斯基摩人族長(導師) (因為能源短缺感到擔憂) 來學習如何節能及保育家園，招呼綠色成員到家	1. 北極動物影片 3min 2. 雪崩影片 45S	樹葉工作證 平板電腦 投影機 電腦 喇叭 隨身咪
5	分 4 組遊戲（4 組研究小組） 衣食住行去解決能源危機 目的：向族長介紹如何節能	平板電腦軟件及 QR CODE	平板電腦
10	活動： 各組有 QR CARD 及任務 各組預備	用平板電腦軟件以了解各組任務及獲得衣/食/住/行的資料	平板電腦
20	各組口頭分享任務成果(衣食住行的手繪圖)	用平板電腦軟件，讓大家知道各組的繪圖	平板電腦
5	節能沙畫影片 目的：節能小總結	播放影片	平板電腦
5	討論： 背景：族員起哄，反對節能	族員起哄聲帶(預先錄好音) 1 分鐘之內	平板電腦
20	分兩組辯論 議題：節能是對環境有好處 族長給予任務： 預備跟族員辯論 族長結論，充滿勇氣，可說服族員支持節能	以 5 分鐘預備資料及以平板電腦記錄	平板電腦
15	族長交出電費單 活動討論： 比較各族員家庭的電費單，並討論為何各家庭的耗電量不同	平板電腦圖檔	平板電腦 電費單
5	一同與族長訂下節約約章	節約約章	

地理科電子學習教案

題目：氣候變化			
時間 (分鐘)	活動內容	軟件	其他 工具
10	破冰活動——星空下行走 目的：投入情境 各學員扮演愛斯基摩人，導師扮演族 長；認識北極所見的夜空		極光投影 機
15	族人生活定鏡 目的：認識愛斯基摩人生活 各學員扮演愛斯基摩人，並展現出他 們在海邊、冰屋內、雪地上、冰湖上 的日常生活。	網上搜集資料	平板電腦
10	播放學生作品	短片	投影機
5	雪崩、冰川溶化	短片	投影機
20	準備聯合國會議文件 目的：整合有關氣候變化的資訊 各學員分組（四人一組），模擬準備 文件給聯合國會議，並就以下名詞作 簡單介紹及提供數據和圖片：溫室效 應、全球水位上升、冰川面積減少、 洋流變化等	QR scanner 連結資料 平板電腦軟件整合構 念圖	平板電腦
30	參與聯合國會議 目的：給學生自主學習的機會 各學員分組匯報整理好的資料，其他 學員回饋和提問	平板電腦軟件記錄 錄下報告	平板電腦
10	族人人生交叉點 目的：讓學生自行檢討愛斯基摩人 該如何自處 各學員扮演愛斯基摩人，根據已羅列 的資訊，討論應否離開家園		
10	總結		平板電腦

通識科學科電子學習教案

題目：能源與科技——全球暖化的危機		課堂時間：110 分鐘	
時間	活動內容	軟件	其他工具
10	地球在變暖？ 目的：了解全球暖化 讓同學重溫全球暖化概念	線上資料 全球暖化及氣候變遷 簡述 - 環保觸覺	平板電腦 投影機
15	什麼是碳交易？ 目的：了解碳交易及其正反論點 讓同學重溫通識科多角度思考	短片	平板電腦 投影機
30	全球暖化，與我何干？ 目的：了解地球上各人對全球暖化的不同看法 各學員扮演不同持份者，並了解他們的想法及因由： 石油公司負責人 愛斯基摩人 香港人 漁民 中國山區小農夫 中央政府領導人 美國總統 香港機場管理局董事	短片 新聞	平板電腦
40	我說我故事 目的：給學生自主學習的機會 各學員以角色扮演手法，分組匯報整理好的資料，其他學員回饋和提問		平板電腦
15	總結		平板電腦

8. 推行方案及時間表

階段	工作計劃名稱及日期	工作計劃內容
籌備期	1. 籌備計劃策劃小組 (2014年8月至9月)	<p>初期工作：</p> <p>1. 工作小組由「極地展覽館」統籌小組(由生物科、地理科、通識科和科學科的老師組成)及資訊科技小組成員所組成；</p> <p>2. 策劃並協調各組計劃的最後時間表，以免各組製作及設計時間過長，及影響人手安排。</p> <p>中期工作：</p> <p>1. 安排負責展覽教師的電子教學培訓；</p> <p>2. 報價及購買平板電腦。</p> <p>後期工作：</p> <p>1. 招聘教學助理：</p> <p>(I) 製定生物科、地理科、通識科和科學科的環保教案及教材，並設計如何利用平板電腦及其應用程式以進行教學活動。</p> <p>(II) 協助開發電子教學資源，管理無線上網系統，網上教學及學生功課系統。</p> <p>(III) 協助老師在課堂中進行電子教學。</p> <p>(IV) 協助展覽館活動的文書及宣傳工作、整合展覽館的創意短片、協助設計教材及帶領展覽館的活動；</p> <p>(V) 安排整合展覽館的創意短片，及上載至互聯網的空間；</p> <p>教學助理資歷：具備大學程度，有能力設計及整理教案及教材。為配合展覽館的環保電子化劇場互動，同工要有扮演角色的能力，有環保意識，有平板電腦操作知識，懂基本電腦硬件運用。</p>
	2. 制定計劃推行方案 (2014年8月至9月)	<p>1. 按年度安排展覽館的活動時間表，制定一年的相關工作及校內和校外的活動主題；</p> <p>2. 統籌及監察組內工作進度。</p>
	3. 招攬學生成員 (2014年9月)	<p>1. 讓學生成員試驗展覽館的活動，並提出活動可改善的地方，有利活動精益求精；</p> <p>2. 學生成員可參與及協助展覽的活動，令教與學進程得以有效率。</p>
發展期	1. 舉行及宣傳展覽館的活動 (2014年9月至2015年8月31日)	<p>1. 按照既定的時間表推行展覽館的活動；</p> <p>2. 上載及整合互聯網的參與者製作的環保教育短片；</p> <p>3. 定期為展館作出宣傳；</p> <p>4. 舉辦校內環保短片製作比賽；</p> <p>5. 定期發出展覽館活動的邀請信至其他中/小學校</p>
	2. 活動檢討 (2014年9月至2015年3月)	定期進行展覽館活動及教案的檢討與修定。
	3. 校內教師培訓 (2014年6月至7月)	1. 「極地展覽館」統籌小組及資訊科技小組成員，向全體教師分享展覽館的電子科技教學心得；

		2. 並教授平板電腦及應用程式的教學運用方法。
展望期	1. 進行檢討及總結 (2014年3月至2015年8月31日)	1. 按展覽館活動時間表的進度，為已完成的活動進行檢討及總結； 2. 對整個計劃進行檢討，並計劃下學年的發展路向。

9. 預期產品及成效

9.1 產品

- 以極地展覽館為主導的校本環保教育教材。
- 參與者製作的環保短片。

9.2 成效

- 提升極地展覽館的教與學效能，並增加學習的氣氛。
- 提升極地展覽館的參與度，讓學生及區內的不同人士主動學習環保知識。
- 校內及區內再進一步推動環保教育。
- 提升學生和教師運用資訊科技的能力。
- 作校內不同學科導入電子科技教學的先驅。
- 以極地展覽館為主導的電子科技互動劇場，能融和本校的兩地學生。及培訓學生的社交能力。
- 培訓展覽館的學生成員的共通能力。

10. 預算及資產運用計劃

10.1 計劃預算

項目		詳情	單價(元)	數量	總額(元)
(1) 設備	A1	平板電腦	3,888	10	38,880
	A2	隨身咪	500	2	1,000
	A3	無線接入點裝置	5,000	1	5,000
	A4	音響器材	20,000	1	20,000
	A5	平板電腦充電車	20,000	1	20,000
	A6	戲服(布)	1,000	1	1,000
	A7	LASER	1,000	1	1,000
	A8	地氈	1,0000	1	10,000
合計：					96,880
			月薪	強積金	總額(年薪)
(2) 職員 薪酬	B1	工作人員 (2014年8月至2015年 8月，共13個月)	9500	475	129,675
合計：					129,675
(3) 一般開支	C1	核數費			5,000
合計：					5,000
總計：					231,555 (上調至 231,600)

10.2 資產運用計劃

類別	項目/說明	數量	總值(\$)	建議的調配計劃
視聽器材	音響器材	1	20,000	計劃完成後，所有資產將繼續留校使用，作推行電子教學用途。
	LASER	1	1,000	
電腦硬件	平板電腦	10	38,880	
其他	平板電腦充電車	1	20,000	
	無線接入點裝置	1	5,000	

11. 評鑑參數及方法

表現指標	成效衡量
在展覽館中應用電子科技的學習成效	參與者的問卷調查分析
展覽館的參與率	出席人次計算表
提升教師對電子科技教學的認識	教師問卷調查分析
學校的廢物回收的參與率	每班廢物回收的參與度
學生自備環保餐具的情況	初中生自備環保餐具的統計
學生對環保認識的程度	環保評估的評分

12. 計劃成效延續

12.1 計劃如何令教育界整體增值(經驗資訊科技/互動劇場的教學方法)

- 邀請計劃的籌辦小組會員出席分享會，向校內及其他學校(中/小學)老師介紹電子科技教學的應用心得。
- 為實踐電子教學訂定一個新方法，新思維和優化教與學質素。

12.2 計劃如何向大眾市民提倡環保教育

- 是次計劃能讓公眾人士、其他中/小學學生參加，可以藉著展覽館主題及電子工具，推動珍惜資源和愛護環境。
- 參與者的環保宣傳片會上載至五聯網，透過短片，以提升廣大市民的環保意識。

13. 推廣/宣傳方法

推廣/宣傳方法	對象	推廣/宣傳時間
學校網站	瀏覽學校網站的人士	1/9/2014-31/8/2015
邀請信	其他中/小學校	兩個月一次
社交網站	校內學生及學生在社交網站的社群	每次活動後(上載活動相片及參加者製作的短片)
學校外牆海報	區內公眾人士	1/9/2014-31/8/2015

14. 遞交報告時間表

計劃管理		財政管理	
報告類別及涵蓋時間	報告到期日	報告類別及涵蓋時間	報告到期日
計劃進度報告 1/8/2014-31/1/2015	28/2/2015	中期財政報告 1/8/2014-31/7/2015	31/8/2015
計劃進度報告 1/2/2015-31/7/2015	31/8/2015	財政總結報告 1/8/2014-31/8/2015	30/11/2015
計劃總結報告 1/8/2014-31/8/2015	30/11/2015		