

**優質教育基金**  
**(適用於不超過200,000 元的撥款申請)**  
**乙部 --- 計劃書**

計劃名稱 <b>越學越科學-創新科技新體驗</b> To explore and have fun in science and technology	計劃編號 <b>2017/0230 (修訂版)</b>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------

**基本資料**

學校／機構／個人名稱

**受惠對象**

- (a) 界別: 幼稚園 小學 中學 特殊教育
- (b) 學生: 約250人 (人數)\* 及 P. 1 – P. 6 (級別／年齡)
- (c) 老師: 全校老師 25人 (人數)\*
- (d) 家長: 約300人 (人數)\*

**計劃書**

**(I) 計劃需要**

- (a) 請簡要說明計劃的目標，並詳述建議計劃如何影響學校發展。
- 1). 建立校本教學資源，讓學生運用套件進行實驗及探究活動：與常識科的科學單元配合，強化學生對科學及科技教育範疇中，應用知識與技能的掌握，培養創造力、協作和解決問題能力。同時，加強對科學及科技範疇的學習效能。
  - 2). 應用虛擬實境(VR)系統、工具及器材，配合學校發展目標，透過進入情境或仔細觀察，讓學生與遠方及難以到達的環境中的事物進行互動，提高學習樂趣和探究能力，讓學生在科學、科技及數學範疇中，建立穩固的知識基礎。另外，亦加入對中國環境的認識，加強國民教育。
  - 3). 加強教師專業發展，科任老師與專業機構人員協作，建立學習型群體平台，為每級設計一個學習單元(包括訂定教學及活動指引、學生用的活動冊)，讓教師及學生在推行活動能夠運用最有效的資源，提升學與教的成效。

- (b) (i) 請表明學校的需要及優先發展項目。
- 提升學與教，以促進學生在科目／學習範圍／共通能力發展上的知識
- 促進學生的社交和情感發展
- 促進學校管理／領導，以及老師的專業發展／健康
- 其他(請列明): 增加實驗和探究用的資源和器材，以配合教學需要

- (ii) 請提供相關的背景資料以論證(b)(i)中所提及的需要。
- 學校發展計劃: (1)15-18三年學校發展計劃重點的關注事項一是「加強學生學習效能」，培養學生積極學習態度和擴闊學生學習視野。(2)16-17年度學校關注事項之一是「發掘學生對STEM的興趣」(3) 16及17兩個年度推動全年學習主題：我要做個 STEM 達人(I am the STEM Maker)。已建立STEM探究的氛圍，現時需要加強學生對探究能力的掌握。
- 調查結果：16-17年度本校舉行「樂在其中STEM周」活動，根據活動後問卷調查，有89%的學生及家長覺得「STEM周」活動有趣，91%認為活動能夠增加對STEM的認識，以及91%期待下次有關「STEM」的活動。故此，本校希望藉著加強有關科學科課題的資源，使學生在STEM探究技能上，能夠得以加強和發揮。
- 文獻研究綜述：余勝泉 胡翔（北京師範大學 教育技術學院）在《STEM 教育理念與跨學科整合模式》一文中指出：(1)STEM 教育強調分享、創造，強調讓學生體驗和獲得分享中的快樂感與創造中的成就感。(2)STEM 提供了學生動手做的學習體驗，學生應用所學的數學和科學知識應對現實世界的問題，創造、設計、建構、發現、合作並解決問題。(3)STEM 教育強調讓學生獲得將知識進行情境化應用的能力。綜合以上引文內容，學生需要在情境及體驗中進行科學探究學習，故此，在探究課程需要有完善的設計。
- 學生表現評估：根據16年度科學科周年報告，87%的P. 1至P. 4的學生同意對科學科感到興趣，80%同意科學科提升了他們科學探究的技能。另外，學生在有關 STEM 的課堂和活動中表現投入。學生具積極主動的學習態度，但需要配合更多的科學資源、工具及練習，讓學生主動發掘問題，並進行測試及反思等。
- 相關經驗：(1)自2014年開始已設立科學科，老師在提升學生對科學及科技教育範疇知識與技能的應用，已累積一定的經驗。(2)本校參與wifi900計劃，學生已有兩年多使用平板電腦進行學習的經驗，來年需增添科技器材及工具，以進行實驗及操作活動，持續提升學生對科學的學習興趣和探究能力。
- 其他(請列明)：(1) STEM發展小組成員，曾參與香港中文大學的優質學校改進計劃QSIP的「自主學習：科學及科技探訪」學習社群。(2)設立兩個特別室作為科學探究的課堂及活動之用。此外，本校已成功申請資源建立環保生態魚池、有機耕種農圃及太陽能系統，相信在增加資源和器材後，便能夠隨即開展多元化的實驗及探究活動，以配合教學需要。(3)會邀請已具相關經驗的中學或專業發展資源學校作為顧問，在計劃推行上尋求更多的指導與支援。
- (c) 請詳述如何以創新的意念或實踐方法來提升、調適、配合及/或補足學校現行的做法，以促進學校發展，滿足其獨特需要。
- 1). 引入虛擬實境(VR)系統、工具及器材，配合學校發展目標，讓學生進入虛擬情境進行仔細觀察。讓學生能在平日難以接觸的環境中進行互動，從而增加學習的樂趣。
  - a). **身歷其境的學習體驗**: 平日課堂時間緊逼，使用 VR 可令地點及時間等限制因素減少，令無法安排的實地學習活動變得可能，是現時的平板電腦及投影器材未能做到的效果。

- b). 展示複雜及抽象學習概念：一些複雜的繪圖及算術可透過虛擬實境顯示，令同學更容易明白並理解；抽象項目如人體結構、地理及生態環境亦可更立體地展示眼前，是其他IT工具未能做到的。
- c). 激發學生的創作：互動學習能激發同學對新技術及題目的學習興趣與研究。
- 2). 與常識科的科學單元互相配合，建立校本科學教學資源，讓學生運用實驗套件及器材，配合本校新的環保生態魚池、有機耕種農圃及太陽能系統，進行科學實驗及探究活動，提高學生對科學知識的掌握和興趣。
- 3). 根據常識科中不同年級的學習範疇，如：人與環境、科學探究等，由淺入深體驗探究和實驗的樂趣，逐步提升及激發學生的創意思維，加強對知識的探求，增進邏輯思維、組織能力、解難能力及專注力等。同時，亦讓教師從中接受相關的培訓。
- 4). 因為教師對(VR)器材及程式應用於教學，缺乏有關的專業知識及教學範例，故此，需要邀請專業機構(具支援學校進行虛擬實境VR教學及培訓經驗最少三年)的人員(資歷需要大專或以上，有VR教材製作經驗)與科任老師協作，提升專業能力，讓教師掌握有關的知識，提升教學、技能及技巧，項目如下：
- a). 支援校內器材裝設及虛擬實境(VR)程式的使用。
  - b). 教授拍攝、錄影及製作虛擬實境影片，提供教學輔導專業意見，如影片與教學活動如何配合、購買器材需知，各款攝影機的優點與缺點。
  - c). 支援教師利用VR系統以創新教學方法推展校本設計課程，並提供改善意見。教師工作坊的內容會包括：(1)VR器材的運用、(2)VR教材資源及應用、(3)VR的教學法及教學策略、(4)VR的不同教學範例等內容，以提升教師在學與教效能。  
(教師工作坊的內容會包括運用虛擬實景科技於學與教之教學法/教學策略，以提升學與教效能。)
- 5). 讓本校學生與區內幼稚園及社區機構分享此計劃的成果，使區內的幼稚園學生或社區機構成員，都能透過虛擬實境VR系統及科學實驗套件，親身體驗進行探究和實驗的樂趣。
- 6). 在進行戶外學習及境外交流活動時，學生運用360度攝錄機進行拍攝，日後把紀錄的場境及活動情況，於學校課堂播放，把經驗和經歷與他人分享交流
- 7). 舉辦開放課堂活動，邀請其他學校(屬校及區內小學)及公眾到校進行觀課，一方面分享校本經驗，另外亦可交流經驗，以改進課堂
- 8). 本校未能使用其他財政資源，因為IT及STEM的資源已經用在其他用途或受使用上的限制，所以需要申請QEF以發展創新教學。

## (II) 計劃可行性

- (a) 請描述計劃的設計，包括：

(i) 方式／設計／活動 (申請人宜提供計劃／活動的安排，或提供教學的內容。)

校本課程特點是透過學生動手做、動腦想，以及在難以到達的環境中的事物進行互動，提昇課堂學習的樂趣。教師的角色是協助者，提供探究的指引及意見，讓學生在互動中學習。運用編訂的教學及活動冊，應用資訊科技工具及器材的支援，再配合科學實驗套件及器材進行探究活動，提高學生對科學知識的掌握和興趣。

配合校本探究能力發展架構：初小(觀察/量度/記錄)、中小(假設、分析數據、作出結論)、高小(設計實驗、找出變項、公平測試)，訂定有關主題暫訂如下：

年級	單元主題	活動/目標	活動	
			實驗	VR
小一	身體及感官構造和功用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識眼、耳、舌頭、鼻子及皮膚的構造和功用 認識如何保護各個器官               <ul style="list-style-type: none"> <li>a) 透過虛擬實境，進行人體探索之旅，以深入觀察各個器官組織的結構、功能，以及運作情況</li> <li>b) VR 提供的模擬場境，讓學生體驗日常生活上的習慣對各個器官的影響，進一步選出保護各個器官的正確方法</li> </ul> </li> <li>● 體會「五感」對日常生活的重要性 透過 VR，體驗弱視、色盲等人士的感受及體會對日常生活所引起的不便，以及可能會產生的危險情況</li> </ul>		✓
小二	水的形態及特性	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 水的三個基本形態及特性</li> <li>● 雨的形成過程 透過 VR 讓學生體驗水的循環過程，由液態轉化為氣態，飛越雲層並下到海中，加深對水有不同形態的理解</li> <li>● 認識中國的熱帶地區如西藏、雲南的降雨量 透過 VR 使學生在課室中也能親歷其境，探索中國的熱帶地區，並了解當地的降雨量及其環境</li> <li>● 製作測量雨量的儀器 目標：讓學生進行探究及解難活動，促進學生從實際操作中學習，加強對測量雨量的認識               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由學生組裝「測量雨量儀器」的實驗課件，並了解各部份的功用</li> <li>2. 分組於校園中的不同地方(如：平台、籃球場、花圃)放置儀器，並說明選擇該地方的原因</li> <li>3. 於下雨後，紀錄不同地方收集的雨量進行比較</li> <li>4. 探究不同地方得出雨量有差異的原因</li> <li>5. 找出校園中量度雨量最適合的地方及其條件</li> <li>6. 延伸活動：想想測量雨量對生活的重要</li> </ol> </li> </ul>	✓	✓
小三	熱的世界	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 通過實驗，認識溫度單位「攝氏」，使用溫度計量度物體的溫度，明白物體的冷熱程度與溫度的關係</li> <li>● 了解不同物料的傳熱速度及傳熱和隔熱物料的原理</li> <li>● 認識中國或其他國家的火山 透過 VR，學生在課室能置身其中親身體驗中國或其他國家的活火山(如：黑龍江五大連池火山)，並探索火山的形成</li> </ul>	✓	✓
小四	水和空氣	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設計和製作能潛行在水中的船</li> <li>● 認識水壓的實驗「水壓與水深」，了解水壓與水深的關係</li> <li>● 認識不同水深的海洋環境 在日常生活中，學生很少接觸深海世界，透過 VR 能使學生在課室觀察水底世界。配合模擬場景，讓學生探究不同水深的環境下動植物和潛水工具的分別</li> </ul>	✓	✓

小五	電	●探索導電體和絕緣體的特性及其在日常生活中的應用	✓															
		●雷電的形成 透過 VR 能使學生觀察打雷是靜電釋放的反應，檢視打雷閃電是由雷雲內部電荷流動，產生光熱使空氣迅速膨脹所產生的聲音		✓														
小六	機械	●認識滾輪、斜面、槓桿和齒輪的機械原理 ●力與物體運動的關係，如：物體的方向、速度、形狀等	✓															
		●認識太陽系中不同星體的特點及相互關係； ●了解日常生活中有趣的天文現象，如日蝕等 a). 常識及科學科：運用 VR 系統如同親歷其境般感受宇宙的奧祕，以有趣及具體的感觀體驗代替平日課堂老師演說，讓學生更有效地學習抽象的天文知識 b). 數學科：紀錄八大行星體積、表面溫度等不同項目的數據，製作圖像，進行資料的比較及報告 c). 電腦科：教導學生應用 VR 檢視器及程式的正確方法，以利學習		✓														
		<u>跨學科協作</u> (A)常識及科學科：讓學生運用 VR 觀察太陽系 (B)數學科：紀錄八大行星體積、表面溫度等數據，製作圖像，進行資料的比較及報告 (C)電腦科：教導學生應用(VR)檢視器及程式配合學習 <b>●「追蹤太陽系」課堂教案(40分鐘)</b>																
		<table border="1"> <tr> <td>已有知識：</td><td>已認識宇宙中的星體主要包括恆星、行星和衛星</td></tr> <tr> <td>學習成果：</td><td>(1)認識太陽系中不同行星的名稱； (2)認識太陽系中不同行星特徵及相互關係</td></tr> <tr> <td>引起動機：</td><td>應用擴增實境(AR)展示八大行星(5分鐘)</td></tr> <tr> <td>教學活動：</td><td>1). 學生用(VR)可立體地展示龐大太陽系的星體運動，找出太陽系的太陽和各行星的名稱，是其他 IT 工具未能做到的(10分鐘) 2). 學生分為 8 組進行研習，各組分別用(VR)負責觀察不同行星，與環境進行互動學習激發學生探究，分組搜集及紀錄太陽系八大行星的特徵(體積、形狀、表面溫度、海洋和陸地的分佈等)(10分鐘) 3). 各組學生活代表匯報討論結果，教師核對和糾正(5分鐘)</td></tr> <tr> <td>課堂評估：</td><td>用電子平台讓學生完成「太陽系」選擇題(5分鐘)</td></tr> <tr> <td>總結：</td><td>運用提問指出太陽系主要由太陽、圍繞太陽運行的八大行星，以及圍繞各行星運行的衛星所組成。(5分鐘)</td></tr> <tr> <td>延伸活動：</td><td>解難活動：尋找最適合人類居住的行星，以及如要適合人類生活，需要改變/增加/減</td></tr> </table>	已有知識：	已認識宇宙中的星體主要包括恆星、行星和衛星	學習成果：	(1)認識太陽系中不同行星的名稱； (2)認識太陽系中不同行星特徵及相互關係	引起動機：	應用擴增實境(AR)展示八大行星(5分鐘)	教學活動：	1). 學生用(VR)可立體地展示龐大太陽系的星體運動，找出太陽系的太陽和各行星的名稱，是其他 IT 工具未能做到的(10分鐘) 2). 學生分為 8 組進行研習，各組分別用(VR)負責觀察不同行星，與環境進行互動學習激發學生探究，分組搜集及紀錄太陽系八大行星的特徵(體積、形狀、表面溫度、海洋和陸地的分佈等)(10分鐘) 3). 各組學生活代表匯報討論結果，教師核對和糾正(5分鐘)	課堂評估：	用電子平台讓學生完成「太陽系」選擇題(5分鐘)	總結：	運用提問指出太陽系主要由太陽、圍繞太陽運行的八大行星，以及圍繞各行星運行的衛星所組成。(5分鐘)	延伸活動：	解難活動：尋找最適合人類居住的行星，以及如要適合人類生活，需要改變/增加/減		
已有知識：	已認識宇宙中的星體主要包括恆星、行星和衛星																	
學習成果：	(1)認識太陽系中不同行星的名稱； (2)認識太陽系中不同行星特徵及相互關係																	
引起動機：	應用擴增實境(AR)展示八大行星(5分鐘)																	
教學活動：	1). 學生用(VR)可立體地展示龐大太陽系的星體運動，找出太陽系的太陽和各行星的名稱，是其他 IT 工具未能做到的(10分鐘) 2). 學生分為 8 組進行研習，各組分別用(VR)負責觀察不同行星，與環境進行互動學習激發學生探究，分組搜集及紀錄太陽系八大行星的特徵(體積、形狀、表面溫度、海洋和陸地的分佈等)(10分鐘) 3). 各組學生活代表匯報討論結果，教師核對和糾正(5分鐘)																	
課堂評估：	用電子平台讓學生完成「太陽系」選擇題(5分鐘)																	
總結：	運用提問指出太陽系主要由太陽、圍繞太陽運行的八大行星，以及圍繞各行星運行的衛星所組成。(5分鐘)																	
延伸活動：	解難活動：尋找最適合人類居住的行星，以及如要適合人類生活，需要改變/增加/減																	

		低的因素。有關討論可於下一課節進行。	
		<p><b>總結：</b></p> <p>運用VR讓學生透過身歷其境的學習體驗，認識太陽系的星體運動，以及展示有關太陽系八大行星的特徵，學生探究及紀錄星體特徵的資料，讓學生進行探究，促進學生學習。</p> <p>另外，透過進入情境或仔細觀察，讓學生能夠與太空中的星體進行互動，再加入具情境的解難問題，如：尋找最適合人類居住的行星，讓學生處於不同情況下去思考不同的方法，思考以及如要適合人類生活，需要改變/增加/減低的因素，幫助學生提升創意及解難能力。</p>	

(ii) 主要推行詳情

計劃時期: (02/2019) 至 (3/2020)

月份/年份	內容／活動／節目	受惠對象/參與者
2/2019	<p>(1)成立計劃執行小組 -</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 策劃各項工作安排及工作人手的分配</li> <li>● 邀請專業機構(具支援學校進行虛擬實境VR教學及培訓經驗最少三年)的人員(資歷需要大專或以上，有VR教材製作經驗)與科任老師協作</li> <li>● 專業機構支援科任老師搜尋、錄影及製作(VR)影片，提供在教學及技術上的專業輔助</li> <li>● 邀請具經驗中學或專業發展學校作顧問</li> </ul> <p>(2)成立課程策劃小組 -</p> <p>各級科任確定探究課程內容</p> <p>課程策劃小組成員包括：各級數學科、電腦科、常識科及科學科科任老師</p>	執行小組：校長、推動STEM的行政人員、常識科科主任及科學科科主任
2/2019 至 11/2019	<p>(1) 購置有關教材、教具</p> <p>(2) 安排教師專業發展</p>	執行小組
2/2019 至 12/2019	<p>(1) 參與專業發展活動</p> <p>(2) 編寫課堂活動(每級一個單元)的教材</p> <p>(3) 備課、教學及校內觀課，檢討教材及活動成效</p> <p>(4) 開放課堂活動，邀請其他學校(屬校及區內小學)及公眾到校進行觀課</p>	課程策劃小組
6/2019	邀請區內幼稚園及社區機構參與此計劃	執行小組
5/2019	在家長會介紹此計劃目的及計劃成效	執行小組
2/2020	<p>(1) 檢討計劃成效及總結</p> <p>(2) 製作教學資源小冊子，向區內學校分享有關資源</p> <p>(3) 展望發展路向</p>	執行小組
2-3/2020	<p>(1) 改善學習活動指引、工作紙、活動內容等</p> <p>(2) 整理教學資源成為教材套供日後教授</p> <p>(3) 進行檢討及總結</p>	課程策劃小組

(b) 請說明教師及校長在計劃中的參與程度及其角色。

(i) 參與的教師人數及投入程度(時間、類別等):

- 校長負責推動及監察整體活動的進行；校長、負責推動STEM的行政人員、常識科科主任及科學科科主任組成核心小組，負責執行計劃；
- 全校的常識科及科學科老師參與計劃，共同參與專業發展活動、協作編寫課堂活動教材、一起備課、討論及觀課，檢視計劃成效
- 核心小組，進行最少6次會議
- 教師及服務供應商之間的協作詳情：各級常識、科學、數學及電腦科老師與服務供應商商討在預備教學資源及課堂教學上技術支援的安排

(ii) 老師在計劃中的角色：

- 領袖                           協作者  
開發者                           服務受眾  
其他(請列明)： 學習者(參與專業發展活動)

(c) 請詳列計劃的預算和主要開支項目的理據。

申請撥款: 港幣 **180,200** 元

預算項目	開支詳情(包括各項目的細項開支)		理據
	項目	款額(\$)	
服務 (\$49,600)	專業支援費用(詳見Ic4) (支援教師利用VR系統以創新的教學方法進行校本設計的課程，並提供改善意見)	\$ 49,600	<ul style="list-style-type: none"><li>● 為支援每年級一個單元的課堂活動，提供共10小時的專業支援(\$800×10小時×6個年級)</li><li>● 虛擬實境教師工作坊 (\$800 × 2小時)</li><li>● 參與老師：各級常識、科學、數學及電腦科老師參與專業發展活動、一起備課、由教師編寫課堂活動教材，並與服務供應商商討技術支援，參與老師進行觀課及檢視計劃成效</li><li>● 服務供應商：為教師舉行的工作坊內容包括以下，以提升教學效能：<ol style="list-style-type: none"><li>1. VR器材及科學實驗套件的運用</li><li>2. VR教材及科學實驗套件資源及應用</li><li>3. VR及科學實驗套件的教學法及教學策略</li><li>4. VR及科學實驗套件的不同教學範例等內容</li></ol>另外，服務供應商亦參與課堂及備課會議，主要提供技術支援、進行觀課及檢視計劃成效。</li></ul>
設備 (\$42,000)	科學實驗套件(包括器材和材料)	\$ 42,000	科學實驗套件(\$1000 × 7組/班 × 6個單元)，P. 1-6年級的課題見第4-6頁列表

工程 (\$81,600)	虛擬實境(VR)設置工程(包括購置教與學器材和物料、整合電線工程等)	\$ 81,600	建立VR教學設備工程，以及進行VR課堂活動的基本配備：40部檢視器(\$600×40)、30部智能手機(\$1200×30)，8部360度攝錄機(\$2000×8)供學生分組用、1部VR專教學活動的專用電腦(\$5600×1)及有關配件
一般開支 (\$7,000)	教學資源小冊子 核數師費用	\$ 2,000 \$ 5,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作教學資源小冊子，向區內學校分享有關資源</li> <li>● 感謝兩間顧問學校的協助</li> </ul>
申請撥款總額 (\$):			\$180,200

### 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	VR 檢視器	40 部	\$24,000	交常識科及科學科持續每學年最少兩次在各年級的VR教學上，供學生使用，亦可供其他科目借用
	智能手機	30 部	\$36,000	
	360 度攝錄機	8 部	\$16,000	
電腦硬件	VR 專用電腦	1 部	\$5,600	
其他	科學實驗套件	6 個單元	\$ 42,000	交科學科在各年級的教學上使用

### (III) 計劃的預期成果

(i) 請說明評估計劃成效的方法。

觀察：

學生在課堂活動中的表現，檢視教學活動需要修訂的內容

85%教師認為學生在運用(VR/實驗套件)進行課堂活動時，能提升學習效能及學習興趣。

85%教師認為學生在運用(VR/ 實驗套件)進行課堂活動，學生對課題有較深入的探究；學生的創意、協作及解難能力得以提升。

重點小組訪問: \_\_\_\_\_

課堂活動後的問卷調查：

檢視學生對教學目標的掌握及學習的難點，以改善教學材料

75%學生認為運用(VR/ 實驗套件)學習，能夠更容易明白並理解學習內容；學生的學習效能及學習興趣得以提升。

75%學生認為運用(VR/ 實驗套件)學習，有興趣再深入探究有關學習內容；學生的創意、協作及解難能力得以提升。

學生表現在評估中的轉變：

比較本年度常識科的測考成績與上年度的差異

75%學生在常識科的測考成績比上年度有進步

其他(請列明)

- 本校會成立執行小組進行多個會議，透過有關數據作監察，並監督是項計劃的進度與成效
- 課堂活動資源套件(包括訂定教學及活動指引、學生用的活動冊)
- 問卷調查檢視教師的專業及協作情況
- 透過各級教師進行同儕備課、觀課記錄、問卷調查，檢視對計劃的意見
- 85%教師認為服務供應商提供的專業支援，能夠幫助推行創新教學法

(ii) 請列明計劃的產品或成果。

學與教資源

計劃成品的詳情：課堂活動資源套件(包括(1)P.1-6共6個單元的教學及活動指引共6份(課題見第4-6頁列表)、(2)學生課堂活動材料P.1-6共6個單元共6套)

教材套

DVD

其他(請列明) 教學資源小冊子(200份向區內學校分享有關資源)

本校確認所有計劃成品的版權屬優質教育基金擁有，並嚴禁服務供應商作任何複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品以作商業用途。

**遞交報告時間表：**

本校承諾準時按以下日期遞交合規格的報告

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 1/2/2019 - 31/1/2020	29/2/2020	中期財政報告 1/2/2019 - 31/1/2020	29/2/2020
計劃總結報告 1/2/2019 - 31/3/2020	30/6/2020	財政總結報告 1/2/2020 - 31/3/2019	30/6/2020

