

優質教育基金
公帑資助學校專項撥款計劃
乙部：計劃書
(修訂版)

<p>計劃名稱： 「創意新科技，閱讀新體驗」 創意新科技：善用創新科技營造更好的閱讀氛圍 閱讀新體驗：實踐與體驗「共享·喜閱新時代」 Innovation Technology, New Reading Experiences Innovation Technology: Good practice in Innovative Technology to create a better reading atmosphere New Reading Experiences: Fulfill and experiences the joy of reading by discover and share</p>	<p>計劃編號： 2018/0050</p>
--	-----------------------------------

學校名稱：聖公會李福慶中學

直接受惠對象

(a) 界別： 幼稚園 小學 中學 特殊學校 (請在適當的空格加上✓號)

(b) 受惠對象: (1) 學生: (450) (全校); (2) 教師: (45); (3) 家長: (/);
(4) 其他: (請註明)

計劃時期: 02/2019 至 01/2020

1. 計劃需要

1.1	計劃目標	<p>聖公會李福慶中學一直以來均十分重視閱讀，定期推展各種推動閱讀的活動，而隨著資訊科技的迅速發展，發展優質圖書館服務已成為新趨勢。</p> <p>本校希望透過計劃建立優質圖書館資源中心，善用創新科技，結合資訊網絡，啟動閱讀交流，進行閱讀共享，分享閱讀成果，提升閱讀風氣，營造豐富的閱讀環境，奠定終身學習的能力。計劃包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過計劃引進合適之電子資源及平台，運用電子化閱讀的互動性，推展「跨課程語文學習」及「跨課程閱讀」。 2. 透過計劃建構數碼化圖書館，鼓勵自主學習。 3. 透過計劃訓練圖書館服務生，推行資訊素養教育。 <p><u>1. 透過計劃引進合適之電子資源及平台，運用電子化閱讀的互動性，推展「跨課程語文學習」及「跨課程閱讀」。</u></p> <p>2017年更新的《中學教育課程指引》，建議學校將「從閱讀中學習」推展至「跨課程閱讀」及「跨課程語文學習」，故增加藏書量去迎合學生跨學科學習是必要的。本校現有中、英文藏書量約24000本，藏書發展空間已飽和，書籍存放空間嚴重不足。故將現行的圖書館系統升級，進一步推行電子化閱讀，除有助資源或空間的共同分享及利用外，更能舒緩藏書飽和及空間不足的問題。</p> <p>再者，語言是文化的重要內涵，而語文教育的主要可概分為「聽、說、讀、寫」，目的是培養學生的語文能力。而語文能力的培養，必須經過</p>
-----	------	--

		<p>大量的閱讀，經過反覆思考、練習及應用後，才能達至一定的水平。因此，運用具互動性的電子化閱讀，例如有聲書、動畫、互動遊戲等，供學生邊讀邊聽，正正能有助提升其閱讀、聆聽及發音能力，實有助學生的語文學習及發展。</p> <p>此外，電子化閱讀涵蓋的科目及主題廣泛，只需要使用一個平台，便不受時間、地點的限制，並跳出傳統紙本的框架，加入互動及分享的元素，讓學生廣泛閱讀不同主題/課程的材料，拓寬學生的知識基礎，促進自主學習。</p> <p><u>2. 透過計劃建構數碼化圖書館，鼓勵自主學習。</u></p> <p>本校的圖書館系列已使用超過十多年，為迎合館務發展，逐步建構數碼化圖書館是需要的。除了進一步優化圖書館內的軟硬件，並設立圖書館無線射頻辨識系統。無線射頻辨識技術除有助提升圖書館日常運作效率，更重要是可透過有關技術訓練學生，讓學生能與時並進。學校是社會的縮影，圖書館如能引入與實際應用環境相符的設備，讓學生親自體驗及學習，相信對其獨立自主及終身學習將帶來莫大的幫助。</p> <p><u>3. 透過計劃培訓圖書館服務生，推行資訊素養教育。</u></p> <p>透過計劃，提供不同的工作坊，如「圖書館 RFID 應用」、「資訊素養知多少」等，以培訓圖書館服務生，讓學生掌握新時代的資訊技巧及推行資訊素養教育。除了能訓練他們的領導才能及責任感，讓他們能處理圖書館日常工作外，更能協助圖書館推動閱讀、提升資訊素養；營造具資訊素養的閱讀氛圍，發展學生的知識、技能及態度，從而感染同學有效及符合道德地使用資訊及喜愛閱讀，以達至終身學習的目的。</p>
1.2	創新元素	<p>本計劃具備校本創新元素</p> <p>本校自 <u>2016-17 學年</u>開始，已為東區及觀塘區共 10 間小學進行工作坊，讓小學生認識及體驗虛擬實境（VR）的應用。本校希望在校內進一步推廣閱讀，透過使用創新科技的閱讀方式，如利用虛擬實境（VR）或擴增實境（AR）作閱讀推廣，開啟閱讀新體驗。</p> <p>此外，本校於 2018-2019 學年，參與神學院圖書館舉辦的活動，將會請來大專講師到校向同學教授 VR 技術、360 度全景拍攝技巧、後期製作、航拍、圖書館知識等。整個活動以輕鬆、體驗的方式進行跨課程學習，設計及製作「我的圖書館 VR」，並將會連同其他中學圖書館進行大型成果展。</p> <p>透過計劃提供工作坊，促進學生運用資訊科技能力進行閱讀，進一步實踐資源為本的概念；讓學生透過虛擬實境（VR）或擴增實境（AR）技術，製作多元化的閱讀報告展示；並透過有關技術促進與各科組合作，甚或是館際合作，以支援學生「跨課程閱讀」，以拓展學生的知識基礎，連繫不同學科學習，善用資訊科技營造更好的閱讀氛圍。</p>
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<p>(1) 「跨科聯課」是本校在學術上的一大特色，透過使用多媒體資源，進一步開展電子閱讀計劃，把電子閱讀融入各科的教與學，讓學生學習相關知識與技能，培訓學生的資訊素養。</p> <p>(2) 配合本校的關注事項二：「培養學生的正向思維(情緒管理、成就感</p>

		<p>及抗逆能力)」。希望透過多媒體資源帶給學生不同的體驗感受，提供適合的圖書資訊資源，例如有關：學業問題、同儕人際關係、愛情問題等的閱讀素材，使學生通過傳統書籍加入 VR 閱讀方式，而與有關素材內容互動之後，產生認同及領悟等心理，從而培養學生的正向思維。</p> <p>本計劃能提供額外資源強化本校的「跨科聯課」，並能支援校方未來三年的關注事項。透過數碼化圖書館、虛擬實境（VR）、擴增實境（AR）、電子閱讀等，深化電子學習及電子閱讀計劃，提高學習的效益，以協助學生培養自主學習的習慣及能力；並配合本校的關注事項二，透過閱讀，培養學生的正向思維。</p> <p>說明電子圖書館如何鼓勵學生自主學習</p> <p>根據教育局《中學教育課程指引》(2017) 分冊 3: 「有效的學與教：培養終身學習和自主學習者」一文提到，要達至自主學習，學生必須認識自己的信念、長處、能力、採用的策略，並且對自己的學習負責。</p> <p>我們希望透過發展電子圖書館，指導學生有方法去學、有能力去學、按自己需要去學及有動機去學，從而鼓勵學生自主學習。</p> <p>刻意地安排合適的自主學習環境及活動，讓學生有方法及能力去學</p> <p>身處資訊爆炸的年代，學校需建構一個鼓勵學生自主學習的環境，而電子圖書館便是一個良好的環境。教師透過電子圖書館，進一步教導學生善用資訊科技，提升電子學習質素，提升學生資訊素養。透過教師及圖書館的協作，採用不同主題的閱讀策略，指導學生善用電子閱讀媒體，增進學習成效。</p> <p>資訊科技的進步將學與教提升至另一層次，電子圖書館可提供方便獲取資訊的途徑，讓學習打破形式及環境限制。電子圖書館讓閱讀不再局限於紙本上，讓學習不再局限於課室中。教師透過電子圖書館，讓學生學習知識、掌握學習策略、培養反思能力以及激發主動學習的意願。圖書館透過不同方式的協作，安排閱讀活動(詳見閱讀活動內容)，讓學生涉獵不同領域的知識。</p> <p>讓學生按自己需要和特質去學</p> <p>為照顧本校學生的多樣性，每個學生都各具獨特性，他們的能力、喜好也各有不同。透過電子圖書館的多樣性，老師可為不同班別與不同程度的學生，選取合適閱讀之材料，協助學生訂立可行的閱讀目標，提供機會讓學生探索他們感興趣的課題，甚或老師亦可按教學進度，與圖書館協作，配合單元學習，推介全體學生閱讀同一本電子圖書，因材施教。</p> <p>給予學生機會展現他們的閱讀成果，讓學生有動機去學</p> <p>此外，學生閱讀書籍後，可透過電子圖書館的互動性，在平台上用文字或其他多媒體形式表達自己的閱讀心得，同時也令學生能夠多讀、多寫、多看、多發表。教師也可即時提供回饋，將學生閱讀心得展示，讓學生互相學習，以增進師生間的聯繫及提升教學效能。</p>
--	--	--

2. 計劃可行性

2.1	計劃的主要理念/依據	<p>本計劃的主要理念/依據來自教育局《閱讀推廣的最新發展》立法會 CB(4)1147/17-18(01)號文件的建議，重點包括：</p> <p>(1) 2017 年更新的《中學教育課程指引》建議學校將「從閱讀中學習」推展至「跨課程閱讀」，以拓寬學生的知識基礎，連繫不同學科的學習。</p> <p>(2) 隨着社會科技的發展，例如智能手機和平板電腦等的普及，學生閱讀方式和習慣，已有所轉變。</p>
-----	------------	---

		<p>(3) 配合香港特區政府以「共享·喜閱新時代」為主題，推動全城閱讀風氣。</p> <p>(4) 因應電子學習日益普及，我們推行不同電子閱讀計劃。</p> <p>本計劃擬先將現行的圖書館系統升級，隨後建構數碼化圖書館，設立圖書館無線射頻辨識系統，以提升圖書館運作效率，從而騰出更多空間，處理其他館內外事務；並推行資訊素養教育，將現時「從閱讀中學習」進一步推展至「跨課程閱讀」。此外，進一步優化圖書館內的軟硬件，並利用虛擬實境（VR）或擴增實境（AR）作閱讀推廣，讓學生掌握如何運用技術製作多媒體閱讀報告；並結合資訊網絡，啟動閱讀交流，與他人分享作品，開啟不一樣的閱讀新體驗，進一步實踐及體驗「共享·喜閱新時代」。</p>
2.2	<p>申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經驗/條件/設施</p>	<p>推行計劃的準備程度及能力:</p> <p>本校有具認可的資訊科技老師，且「跨科聯課」早已在本校推行，例如：透過 VR 技術去演繹當中的科學及數學理論，並參與 虛擬考察（Virtual field trip）。</p> <p>此外，本校自 2016-17 學年開始，已為東區及觀塘區共 10 間小學進行工作坊，讓小學生認識及體驗虛擬實境（VR）的應用，學校已有相關的設備及技術能力支援。</p> <p>相關經驗及設施:</p> <p>是次計劃統籌教師以往有申請優質教育基金的經驗 QEF 2012/0024 - 善用數碼校園電視台發展學生多元智能。</p> <p>虛擬實境(VR)教研項目獲業界肯定 -</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 香港教師中心傳真第 92 期 Hong Kong Teachers Centre Bulletin Issue No.92 <u>STEM 教育 P.12 - 13</u> ● <u>2017 STEM 教案比賽 2017 優異獎</u> ● 2018 International Outstanding e-Learning Awards 國際傑出電子教學獎 2018 <u>Merit Awardee on e-Learning application in History P.84-87</u> ● 2018 資訊科技教育教學法系列：全球華人計算機教育應用大會 2018 TF060H-2 - STEM 教育与創客教育-STEM 與雲端工具學界的實踐 <p>我校一直把握時機，在不同的範疇上推動嶄新的教育科技，特別在 VR/AR 之使用，負責資訊科技老師在過往兩年在學界上屢獲邀分享校本的推展及使用心得:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2016 「學與教博覽 2016」 ● 1/4/2017 SCHOOL CONFERENCE HONG KONG 2017 ● 11/5/2017 Curriculum Management, Planning and Leadership in Teaching Information and Communication Technology Knowledge Context at Junior Secondary Level (New) Sharing Speaker: Experience sharing on using VR equipment in implementing STEM education <p>此外，本校於 2018-2019 學年，參與神學院圖書館舉辦的活動，將會請來大專講師到校向同學教授 VR 技術、360 度全景拍攝技巧、後期製作、航拍、圖書館知識等。整個活動以輕鬆、體驗的方式進行跨課程學習，設計及製作「我的圖書館 VR」，並將會連同其他中學圖書館進行大型成果展。</p> <p>因此，本校可參考過往的 VR 技術經驗，進一步在閱讀方面實踐，並建</p>

		構數碼化圖書館，將「從閱讀中學習」推展至「跨課程閱讀」。
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	計劃負責人將統籌整個計劃活動，學校閱讀組將檢視、商討發展，並帶領學生參與活動，展示學生的學習成果。 整個計劃亦由學校資訊科技統籌老師及資訊科技組支援協助計劃進行。
2.4	家長的參與程度(如適用)	建構數碼化圖書館，家長也可運用不同平台或媒介進行「親子共讀」。
2.5	計劃協作者的角色(如適用)	不適用

2.6 推行時間表

推行時期 (月份/年份)	計劃活動
02/2019 - 03/2019	<ul style="list-style-type: none"> ● 進行圖書館系統升級(進行服務報價、招標等) ● 進行圖書館無線射頻辨識系統工程(進行服務報價、招標等)及訂購有關器材及物資。 ● 進行計劃的相關服務及設備等採購。 ● 教師工作坊(活動 1)
04/2019 - 06/2019	<ul style="list-style-type: none"> ● 圖書館服務生培訓工作坊(活動 1-3) ● 閱讀周(活動 5) ● 作家講座(活動 6) ● Bookman cafe(活動 8) ● 鳥瞰世界(活動 11) ● 學生培訓工作坊(活動 9 及 10)
06/2019 - 07/2019	<ul style="list-style-type: none"> ● 創新科技書展(活動 7) ● 試後活動 - 圖書館資訊素養或數碼知識產權等相關全校講座(活動 4) ● 大型的學生成果展示(活動 12) ● 教師工作坊(活動 2)
9/2019 - 10/2019	<ul style="list-style-type: none"> ● 主題閱讀講座(活動 6) ● Bookman cafe(活動 8) ● 鳥瞰世界(活動 11)
11/2019 - 01/2020	<ul style="list-style-type: none"> ● 透過學校開放日舉辦學習成果分享活動，以展示學生的學習成果。(活動 12) ● 舉辦分享會，分享計劃成果及經驗。

2.7 計劃活動的詳情(請刪去下列(a)-(f)任何不適用的項目。)

a. 學生活動(如適用)

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
備註： 課題/主題會按校情、因應時代需要等因素而轉變，並按學生的學習內容，來制定不同主題的跨學科閱讀。				
活動 1	程度：初中	每節 2 小	由學校具該方面	讓圖書館服務生用

<p>圖書館服務生培訓工作坊</p>	<p>科目：圖書館 課題/主題：「圖書館設備知多少」 讓有關學生掌握圖書館的服務及設施、館藏資料檢索技巧等。</p> <p>跨學科閱讀及跨學科學習： 訓練學生與時並進，掌握資訊科技，實際學習及使用有關設施與技巧。並透過向同學推介不同學習領域和跨學科主題圖書和刊物，推廣跨學科閱讀及跨學科學習</p>	<p>時</p>	<p>知識及經驗的教師負責教授</p>	<p>已學會的知識及技巧，發揮他們的領導才能，協助及教導其他同學使用圖書館的資源。</p>
<p>活動 2 圖書館服務生培訓工作坊</p>	<p>程度：初中 科目：圖書館 課題/主題：「數碼化圖書館嶄新技術」 讓有關學生掌握如何使用圖書館目錄、電子書及自助借還書機等。</p> <p>跨學科閱讀及跨學科學習： 讓學生掌握資訊科技，學校是社會的縮影，圖書館教授學生使用與實際應用環境相符的設備，讓學生親自體驗及學習，相信對其獨立自主及終身學習將帶來莫大的幫助。學生可透過圖書館目錄搜尋各學科和跨學科相關主題的資源，閱覽不同主題分類的電子書促進跨學科閱讀及跨學科學習。</p>	<p>每節 2 小時</p>	<p>由學校具該方面知識及經驗的教師負責教授</p>	<p>讓圖書館服務生發揮他們的領導才能，協助及教導其他同學使用數碼化圖書館技術。</p>
<p>活動 3 圖書館服務生培訓工作坊</p>	<p>程度：初中 科目：IT 及通識 課題/主題：「資訊素養知多少」 (1) 知識產權的認識 (2) 如何正確使用互聯網 (3) 評估資訊及資訊提供者的權威及可靠性</p> <p>跨學科閱讀及跨學科學習： 讓學生了解資訊素養於全球及本港的重要性，鼓勵學生正確使用網上資訊，以跨學科的模式推行資訊素養，並引導學生如何運用和驗證來自不同資料來源的知識和資料，從而獲得全面的資訊素養能力和準確、可靠的學科/跨學科資訊。</p>	<p>每節 2 小時</p>	<p>由學校具該方面知識及經驗的教師負責教授</p>	<p>讓圖書館服務生掌握新時代的資訊技巧，協助其他同學成為具備資訊素養能力的人。</p>

<p>活動 4</p> <p>學生培訓工作坊</p>	<p>程度：初中 科目：IT 及通識 課題/ 主題：「資訊素養知多少」講座</p> <p>(1) 數碼知識產權的認識 (2) 如何正確使用互聯網 (3) 認識引述及引用參考資料的做法 (4) 評估資訊及資訊提供者的權威及可靠性</p> <p>跨學科閱讀及跨學科學習： 例如：通識科教授「進階搜尋及資料組織技巧」；IT 教授資訊素養課程等。這兩科為先導協作科目，藉由這兩科的帶領，把資訊素養融入於其任教科目的學與教中，從而達至跨學科學習及閱讀。</p>	<p>試後活動 講座： 1.5 小時</p>	<p>聘請或邀請專業導師或機構進行講座</p>	<p>讓學生掌握新時代的資訊技巧及推行資訊素養教育。</p>
<p>活動 5</p> <p>閱讀周</p>	<p>程度：初中及高中 科目：語文科 課題/ 主題： 透過閱讀周舉辦一連串閱讀活動，如全校閱讀日(電子閱讀日)、師生好書推介等。透過全校師生參與，營造「喜閱」氛圍，並配合及利用閱讀社交平台，進行書評及延伸閱讀，藉以提升學生的閱讀興趣，推動全校的閱讀氣氛。</p> <p>跨學科閱讀及跨學科學習： 透過跨課程閱讀的教學設計，首先由教師商討定下閱讀主題，例如以【「有衣食、有文化」從衣食看文化變遷】為例，便能與語文科、綜合人文、家政科合辦，綜合各科知識，深化閱讀策略，提高閱讀興趣，發展共通能力。</p>	<p>一連五日 (全校參與)</p>	<p>由學校具該方面知識及經驗的教師負責舉辦</p>	<p>期望透過活動讓同學懂得與書本為伴，培養終身閱讀的習慣，讓生命更豐盛。</p>
<p>活動 6</p> <p>作家講座 / 主題閱讀講座</p>	<p>程度：初中及高中 作家講座： 邀請作家(實體或電子書)親臨學校，與學生進行交流及分享，分享閱讀的樂趣。 科目：語文科及訓輔導組</p> <p>課題/ 主題： 主題閱讀講座：</p>	<p>講座： 1 小時</p>	<p>邀請作家到校作閱分享</p>	<p>透過作家的現身說法或主題閱讀的分享，啟發學生思維。</p>

	<p>連繫不同學科舉辦主題閱讀講座，透過活動推廣「跨課程閱讀」。例如：正向思維講座</p> <p>跨學科閱讀及跨學科學習： 以正向思維講座為例，邀請作家親自主講，引發學生的正面思考，鼓勵學生開放自己，了解情緒管理的重要(與訓輔導組合作)；並透過作家的分享，提升學生對閱讀及寫作的興趣(與語文科合作)，達致跨科組間的協作和學生的跨科學習。</p>			
活動 7 創新科技書展	<p>程度：初中及高中 科目：各個科目 將以不同科目/主題舉辦 透過書展鼓勵學生接觸書展，引入 VR 及 AR 書籍，推廣廣泛閱讀，藉著閱讀不同科目/主題的書籍，推展「跨課程閱讀」。</p> <p>跨學科閱讀及跨學科學習： (1) 藉著閱讀不同科目/主題的書籍，推展「跨課程閱讀」。 (2) 訂定共同主題，組織學習內容及重點。各科組互相協調分工，共同討論實行策略，為學生提供更多跨學科包含不同有趣主題和程度的閱讀資源。</p>	一連兩天 (禮堂大型展覽)	邀請專業書商/代理協辦書展	讓學生於書展期間透過 AR/VR 活動體驗虛擬實境閱讀，享受創新科技的閱讀樂趣。
活動 8 Bookman cafe	<p>程度：初中及高中 科目：各個科目 定期以不同主題舉行 Bookman cafe 例如：「認識社會名人」(與視藝、音樂及體育科、訓輔導組)</p> <p>圖書館免費提供飲料，透過 LED 互動電子白板，讓學生分享他們的閱讀心得，例如媒體閱讀報告、新書推介等，讓學生一邊閱讀，一邊品茶，享受輕鬆的閱讀時光。</p> <p>跨學科閱讀及學習： 以「認識社會名人」主題為例，涵蓋以下跨學科內容： 1. 閱讀藝術家、音樂家及運動員的故事，讓學生認識名人的成就及奮鬥過程。(視藝、音樂及體育科)</p>	十月至五月 (逢星期五放學時段舉行)	校內閱讀組教師	藉由 Bookman Cafe 營造輕鬆悠閒的閱讀氣氛，配合多媒體的技術展示，加強學生的互動分享，帶領學生體驗具創新科技的「讀書會」。

	<p>2. 鼓勵學生在實踐理想時要堅守不移、毋懼挫折，讓學生明白成功背後的付出與努力。</p> <p>3. 提升學生的抗逆力，讓他們明白人生總會遇到失望與挫折；協助他們建立積極、樂觀的思維及人生態度。(訓輔導組)</p>			
活動 9 學生培訓工作坊	<p>程度：初中及高中 科目：綜合人文(史、地)、視藝科 課題/主題： 以虛擬實境（VR）為主題，透過網上製作平台，利用自行拍攝或搜尋的 360 相片，加入導覽式的效果，如互動連結、音效或文字等，以介紹不同的風光景點，將抽象的內容或地點，具體地呈現在眼前，更能推動相關書籍內容。</p> <p>跨學科閱讀及學習： 與綜合人文科及視藝科合作，例如：香港地理、歷文香港發展、視藝建築風格等之延伸閱讀及相關網站資訊，讓學生能聚焦閱讀某類主題，深化學習。指導學生歸納資料，完成多媒體學習報告。</p>	約 6 小時 (每節 2 小時)	聘請專業導師或機構舉辦及進行工作坊	<p>能使用 360 全景拍攝、設計及製作虛擬實境（VR）的導賞內容，以展現閱讀世界的美。</p> <p>跨學科閱讀及學習： 與綜合人文科及視藝科合作，例如：香港地理、歷文香港發展、視藝建築風格等之延伸閱讀及相關網站資訊，讓學生能聚焦閱讀某類主題，深化學習。指導學生歸納資料，完成多媒體學習報告。</p>
活動 10 學生培訓工作坊	<p>程度：初中及高中 科目：語文科及通識 課題/主題： 以擴增實境（AR）技術應用作閱讀推廣，讓學生掌握如何運用技術製作多媒體閱讀報告，與他人分享及介紹作品。</p> <p>跨學科閱讀及學習： 中文、英文、通識科的考試均要求學生具有表達能力。透過運用語文和各學科知識及共通能力製作多媒體閱讀報告，能令學生多讀、多寫、多看、多發表，有效促進學生跨學科閱讀及學習。</p>	約 6 小時 (每節 2 小時)	聘請專業導師或機構舉辦及進行工作坊	製作個人專屬的擴增實境（AR）效果，以作為創新的閱讀成果分享。
活動 11 鳥瞰世界	<p>程度：初中 科目：綜合人文(史、地) 課題/主題： 學生使用頭戴式顯示器，並利用虛擬實境技術，俯瞰世界各地的名勝。</p>	每星期一次，在午膳/放學時段舉行，長約 20 分鐘	由學校具該方面知識及經驗的教師負責教授，資訊科技技術人員支援	學生能透過虛擬實境技術，瀏覽世界各地，增廣見聞。讓學生在圖書館內飛閱世界，跨越空間體驗閱讀的樂

	跨學科閱讀及學習： 與綜合人文科合作，例如讓學生先閱讀《風物志》、《人文地理》、《市區重建》等書籍及相關網站資訊，讓學生鳥瞰世界，獲得跨學科知識，從遊戲中學習。			趣。
活動 12 大型的 學生成 果展示	程度：初中及高中 科目：各個科目 課題/主題： 透過大型活動或學校開放日，讓公眾(社區及家長)可以到校參觀嶄新的電子圖書館，由圖書館學生服務生介紹及指導如何使用圖書館目錄、電子書及自助借還書機等。 圖書館亦會展示學生利用 VR/AR 推廣閱讀活動及分享已製作的多媒體閱讀報告。	校內試後 活動或學 校開放日	由學校圖書館及 閱讀組協辦及資 訊科技組支援	公眾(社區及家長) 可以感受閱讀的新 體驗，學生成果展 示，也讓學生更有 成功感及自信心。 跨學科閱讀及學 習： 這是一個多方協作 及跨學科的成果展 示，將學生跨學科 的閱讀成果展示， 讓學生互相學習， 同時也能增加學生 的成就感。

b. 教師培訓 (如適用)

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
活動 1 教師工 作坊	教授全體教師數碼化的電子圖書館的服務及新技術 推動電子圖書，讓教師可善用閱讀社交平台，鼓勵學生進行書評及延伸閱讀，藉以提升學生的閱讀興趣，推動全校的閱讀氣氛。	約 2 小時	由學校具該方面知識及經驗的教師負責舉辦	教師進一步了解圖書自動化的工作及其他實務資料。
活動 2 教師工 作坊	讓教師認識及了解虛擬實境 (VR) 或擴增實境 (AR) 技術的應用，以進行「跨課程閱讀」，連繫不同學科學習。	約 2 小時	由學校具該方面知識及經驗的教師負責舉辦/邀請專業講者進行分享	教師進一步了解嶄新的教學應用技術，以增強教與學的效能。

c. 設備 (包括建議添置的裝置及設施) (如適用)

	建議購買的設備詳情	該項設備如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率
1	圖書館無線射頻辨識系統: <ul style="list-style-type: none"> ● RFID 標籤 ● RFID 標籤閱讀器 ● 自助借書櫃台 ● 自助還書箱 ● 防盜裝置 ● 盤點掃描器 ● 書籍潔淨器 	設立圖書館無線射頻辨識系統，以提升圖書館運作效率，例如辦理借還手續、搜尋錯置的圖書、庫存盤點等，從而騰出更多空間，處理其他館內外事務及推動閱讀。 提升圖書館運作效率： <ul style="list-style-type: none"> ● 使用掃描器搜尋特定圖書位置 ● 庫存盤點比傳統方法快捷 ● 自助投書 ● 圖書投入還書箱時即時更新數據庫 ● 取出圖書後可即時再被借閱或上架 ● 偵測離館圖書是否已辦理借書手續 ● 未借圖書離館時會觸動警報裝置發出聲響 ● 搜尋特定圖書位置，進行庫存盤點 讓學生親自體驗及學習，對其獨立自主及終身學習將帶來莫大的幫助。 <ul style="list-style-type: none"> ● 取代傳統 barcode reader 逐本處理 ● 一次過能辦理借閱五本圖書 ● 即時更新圖書館館藏數據 ● 列印收據顯示還書日期
2	圖書館系統軟件	<ul style="list-style-type: none"> ● 將現時已使用十多年的圖書館系統，升級至的支援無線射頻辨識系統及加入閱讀社交平台 ● 透過電子化閱讀的互動性，有助推展「跨課程語文學習」及「跨課程閱讀」
3	桌面電腦 2 部 借還終端機電腦 1 部	新系統的終端機電腦，圖書館教師及職員使用，促進館務及推動閱讀活動的發展
4	LED 互動電子白板(內置電腦)	用以在圖書館進行有關培訓及交流活動
5	電子閱讀的硬件設備: 平板電腦 6 部 手提電腦 2 部	添置電子閱讀的軟硬件以促進館務及推動閱讀活動的發展: <ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生利用平板電腦作為電子圖書的閱讀媒體。 ● 讓學生透過平板電腦製作擴增實境 (AR) 多媒體閱讀報告等。 ● 讓學生在館內借用手提電腦進行學習活動。
6	智能手機 20 部	學生運用智能電話，配合學校現時已有的 VR Glasses 以進行 VR(虛擬實境)的活動體驗，通過虛擬實境 (VR) 作圖書推廣閱讀：介紹圖書館新增資源及學生製作的多媒體閱讀報告。

7	虛擬實境（VR）互動體驗套件及電腦	在圖書館配備一套高效能的虛擬實境（VR）互動體驗套件，當中配有兩個控制器，讓學生可以利用手臂移動進行互動，以增強虛擬實境沉浸感的體驗。
8	購置各種新書籍及電子書	推動跨學科學習，則需購置各種新書籍，以配合學生學習的需要。
9	添置 AR 或 VR（虛擬實境及擴增實境）書籍	令圖書內容可以「跳出框框」，增添學生閱讀樂趣

d. 工程 (如適用)

	建議的工程項目詳情	該項工程如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率

(公營中學、小學(包括直接資助學校)、特殊學校請參閱學校行政手冊第 8.6 段及其他相關的段落。已參加新幼稚園教育計劃的幼稚園，請參閱幼稚園行政手冊第 1.2 段(1)(g)。

e. 校本課程的特色 (如適用)

--

f. 其他活動 (如適用，並闡述這些活動如何有助達成計劃的目標)

學校透過開放日或舉辦大型分享會講座，向週邊社區、其他學校圖書館同工或聖公會學校同工分享是次推行「創新科技閱讀新體驗」當中圖書館電子化及如何利用 VR 及 AR 科技以推廣學生閱讀體驗的成果。

2.8 財政預算

申請撥款總額: HK\$ HK\$456,000

開支類別*	開支細項的詳情		理據 (請提供每項開支細項的理據, 包括所聘請人員的資歷及經驗要求)
	開支細項	金額 (HK\$)	
a. 員工開支	不適用		
b. 服務	現有圖書加裝無線射頻辨識標籤部署及電子化數據工作, 新系統運作及使用培訓	HK\$50,000	整理升級、資料過渡, 書籍標籤、使用培訓、協助整理文件及資源等工作
	VR/AR 培訓導師 (共 6 次, 每次 2 小時) (\$1,000/小時 x 2 小時 x 6 次)	HK\$12,000	舉辦 VR/AR 學生活動工作坊, 讓學生能夠製作多媒體閱讀成果, 並進行分享
c. 設備	圖書館無線射頻辨識系統	HK\$200,000	提升圖書館運作效率, 從而騰出更多空間, 處理其他館內外事務及推動閱讀。
	圖書館系統軟件	HK\$40,000	閱讀社交平台, 以透過電子化閱讀的互動性, 有助推展「跨課程語文學習」及「跨課程閱讀」
	桌面電腦 3 部	HK\$15,000	教師用以發展及使用及發展計劃活動
	LED 互動電子白板(內置電腦) 1 部	HK\$50,000	教師用以展示教材及進行工作坊活動
	平板電腦 6 部	HK\$20,000	用以支援學生體驗電子書閱讀
	手提電腦 2 部	HK\$10,000	用以舉辦有關學生活動
	智能手機 20 部	HK\$24,000	用以舉辦有關學生活動
	虛擬實境 (VR) 互動體驗套件及手提電腦 1 套	HK\$25,000	用以舉辦嶄新的閱讀體驗學生活動
	購置各種新書籍及電子書	/	運用其他撥款資助開支
	添置 AR 或 VR (虛擬實境及擴增實境) 書籍	/	運用其他撥款資助開支
d. 工程	不適用		
e. 一般開支	雜項	HK\$5,000	印刷及學生活動材料等
	審計費用	HK\$5,000	
f. 應急費用	不適用		
申請撥款總額 (HK\$):		HK\$456,000	

*

- (i) 在訂定預算時，申請人應參閱基金的價格標準。員工的招聘和貨品及服務的採購必須以公開、公平及具競爭性的方式進行。申請人可刪除不適用的開支類別。
- (ii) 如計劃涉及學校改善工程，可預留一筆不超過總工程費百分之十的應急費用。
- (iii) 為期超過一年的計劃，可預留應急費用，但一般不應超過扣除員工開支及總工程費(包括工程的應急費用)後的總預算額的百分之三。

計劃的預期成果

3.1	成品 / 成果	<input type="checkbox"/> 學與教資源 <input type="checkbox"/> 教材套 <input checked="" type="checkbox"/> 電子成品*(請列明) <u>學校專用網站以展示學生成品</u> <input type="checkbox"/> 其他 (請列明) _____ *如申請人計劃將電子成品上載於香港教育城，可致電 2624 1000 與香港教育城聯絡。
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響	<ul style="list-style-type: none"> ● 有效推動電子圖書的閱讀習慣，以加強新一代的閱讀體驗。 ● 加強學校閱讀氣氛，學生更願意透過多媒體形式去分享個人的閱讀成果，並進一步交流書評心得，並持續在閱讀中學習。 ● 加強學生在現今世代資訊素養的認識及培養。

3.3 評鑑

請建議具體的評鑑方法及成功準則。

(例子：課堂觀察、問卷調查、重點小組訪問、前測 / 後測)

評鑑參數及方法：

項目	成功準則	評估方法
一連串閱讀推廣活動，如閱讀講座、閱讀成果分享等。	-80%參與學生的認同 -80%學生樂於參加活動	-網上問卷調查 -觀察學生投入度
	借閱率上升	檢視借閱記錄
	70% 參與者認同透過閱讀鼓勵自己進一步主動學習更多相關知識及資訊。	-網上問卷調查
	70% 參與者認同透過不同媒體展示下 進一步吸引他們閱讀相關書籍。	-網上問卷調查
	-70%學生能達全年閱讀基本要求	- 檢視學生的閱讀手冊 - 統計及分析多元發展獎勵計劃
培育專業的圖書館服務生	80%參與培訓的圖書館服務生能掌握使用數碼化圖書館技術	-訪談 -問卷調查 -是否成功操作數碼化圖書館設備
培育學生具備資訊素養能力的人	80%工作坊參與者的認同 80%講座參與者的認同	網上問卷調查
培育學生善用資訊科技，展示多媒體的閱讀風景。	80%參與 VR 培訓的學生樂於創作並製成「我的 VR 圖書館」作品	-訪談 -是否成功製成「我的 VR 圖書館」作品
培育學生善用資訊科技，製作創新的閱讀成果分享。	80%參與學生的認同並製成多媒體閱讀報告。	-訪談 -是否成功製成多媒體閱讀報告

與各科協作推展「跨課程閱讀」	80%教師的認同	綜合老師、學生各方面的意見，並檢視組內會議紀錄，評估成效
----------------	----------	------------------------------

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		財務管理	
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
計劃總結報告： 1/2/2019-31/1/2020	30/4/2020	財政總結報告 1/2/2019-31/1/2020	30/4/2020

如申請撥款總額超過 \$200,000，請完成第 3.4 及 3.5 部份。

3.4 計劃的可持續發展

- 於計劃完結後會持續推行及優化，並會善用相關設備及器材推動學校閱讀；
- 營造具資訊素養的閱讀氛圍，發展學生的知識、技能及態度，以達至終身學習的目的。

3.5 推廣

請擬備計劃向學界推廣計劃值得分享的成果。

(例子：座談會、學習圈)

學校透過開放日或舉辦大型分享會講座，向週邊社區、其他學校圖書館同工或聖公會學校同工分享是次推行「創新科技閱讀新體驗」當中圖書館電子化(Library 3.0)及如何利用 VR 及 AR 科技以推廣學生閱讀體驗的成果。

3.6 其他

為何不透過發放予學校的一筆過撥款/經常性津貼達至推行有關計劃：

有關一筆過撥款/經常性津貼已使用在不同的閱讀推廣活動及項目上，現把本年度有關使用經費預算撮錄如下：

	閱讀推廣活動及項目：	使用經費\$：
1	購買班會圖書角書籍	\$7600
2	購買紙本書籍、非書資料及試題專輯	\$20900
3	購買網上試題學習平台	\$6000
4	購買各科主題書籍及應試參考書 (共 22 科，書籍為學生使用)	\$19100
5	作家講座車馬費 (全年最少 2 次)	\$2800
6	書展活動：學生購書計劃 (全年 2 次書展，每班 200 元)	\$7600
7	訂購多份報章雜誌	\$6000
8	購買展示書架及佈置	\$3000
9	訂造書架儲放書籍及雜物	\$20000
10	購買班會雜誌架(共 19 班)	\$1500

11	印製閱讀手冊	\$800
12	購買「悅讀之星」書券	\$2000
13	其他閱讀活動經費	\$5000
14	其他閱讀活動獎品	\$2700
15	圖書館文儀用品，如包書膠、Barcode label、碳粉、文具等	\$5000
	總金額：	<u>\$110000</u>

單單使用學校的一筆過撥款/經常性津貼的年度相關預算已用盡，在學校經費緊絀下，不足以應付發展電子圖書館。因此，希望透過公帑資助學校專項撥款計劃，發展優質圖書館服務，讓學生從學會到會學，培養學生自主學習的能力和習慣。