

丙部(計劃詳情)

計劃名稱：職涯體驗館 Career Experience Lab	計劃編號 (2017/0885) 修訂版
-------------------------------------	-------------------------

1. 背景

本校是慈雲山街坊福利會興辦的一所政府津貼特殊學校，為輕度智障兒童提供教育服務。並於一九九三年底遷校至沙田顯泰街二號新校舍繼續提供特殊教育服務。本校秉承會方的辦學宗旨，著重發揮個人潛能，促進身心正常發展，建立基本能力與謀生技能，俾能適應社會，自立生活，成為良好市民。

本校一直致力提升學與教的效能，過去三年更成功申請一個「優質教育基金」撥款資助計劃：透過平板電腦改善非口語表達學生的溝通能力(2014/0166)，此項計劃已經順利完成。「配合第四個資訊科技教育策略推行電子學習」是本校這三年度學校發展週期重點關注事項之一(2016/17-2018/19)，各科逐步使用不同形式之電子學習資源施教，隨著虛擬實境技術日漸普及，我們應該探討應用在職訓科學習的可能性。

2. 計劃的目的及目標

2a. 目的：本計劃旨在運用虛擬實境技術模擬真實的工作情境，為職訓科的學生提供工作技能訓練，同時協助教師有效地評估學生的工作表現及作回饋教學。

2b. 目標：i) 運用虛擬實境技術設計五個職業之模擬「工作情境」訓練系統的電子教材，提升職訓科課程的學與教效能。

ii) 為自閉症學生提供一個安全、互動的工作情境訓練，重複體驗工作上可能遇上的情況，以加強他們的工作技能、情緒控制和社交技巧。

iii) 透過「職涯評估紀錄 APP」應用程式，讓教師能通過資訊科技更有效地記錄學生進行模擬「工作情境」訓練時的學習表現，幫助學生學習，協助教師有效地回饋教學。

3. 校內對計劃的需求

3.1 推動生涯規劃教育

本校致力推展生涯規劃教育，除了舉辦校內講座和工作坊外，本校更透過與友校合辦之安排學生進行工作機構參觀、工作實習等多元活動，讓更多高中學生有機會實地認識不同職場實際的工作情況。「推展學生生涯規劃教育」是培育學生成長不可或缺之持久性工作，惟學校獲得機構分配的職場實際的工作機會多是一次性或短期的，並未能為每一位學生做到長期工作技能訓練，而「職涯體驗館」計劃正能填補這方面之不足，讓本校每一位高中學生均能在學校的職業訓練課堂中長期並有系統地進行不同的工作情境工作技能訓練，令每一位學生學習的果效得以積聚。

3.2 自閉症學生職業訓練的需要

在職場進行工作實習是學習工作技能最佳的環境，惟學校的環境並沒有足夠的空間將不同的職業工作場地一一設立，而且自閉症學生較容易有固執行為，他們會因外在環境改變而影響他們的情緒，真實工作的環境經常會有許多人或物的改變，更可能會出現突發事情。而本校的自閉症學生亦常有此情況，令他們難以外出進行工作實習。

因此本計劃設計了五個模擬「工作情境」訓練，包括洗衣房、餐廳、酒店房間、停車場和辦公室，用真實和互動感較強的虛擬實境技術把這些工作情境模擬出來。這些逼真的沉浸式學習，不單可以令自閉症學生的學習變得更專注，而且學生亦可以學習如何合宜地與人溝通、表達情感和與人交往，改善學生的社交技巧，並能漸漸適應外在環境轉變。教師更可根據訓練系統內「突發情況處理」訓練內容，教導學生合宜的行動和工作技巧，例如學生清潔房間時發現房客破壞房內物品或設施時，學生需即時告知主管，並陪同主管檢視破壞的地方；在停車場洗車的學生當看到車頭燈光便應該觀察車輛的經過路線及確認是否身處安全的地方；在餐廳上學生遇有顧客責罵未有食物，學生應該有禮貌地請求對方稍候片刻，並為顧客跟進。教師亦可以在學生處理不正確時，讓學生理解問題所在並教導學生應該如何處理，再安排學生使用模擬「工作情境」訓練系統重複體驗，並運用當中學到的工作技能。

3.3 職訓科校本評估的需要

職訓科並沒有既定和一致的評估方法去評核有特殊教育需要學生的學習成效。本校多年來儲存了不少職訓科學生學習總結成績數據，限於現時所用的校本成績系統，老師未能即時有效地運用這些學習表現數據，例如老師需使用相關數據時，需要再花時間自行搜尋相關總結成績紀錄，並再自行分析才能運用這些評估資料回饋教學。

若能藉本計劃開發「職涯評估紀錄 APP」應用程式有效地儲存學生的「工作訓練表現報告」。「工作訓練表現報告」包括學生在整個高中職訓科使用模擬「工作情境」訓練系統進行工作技能訓練時的表現數據，結合教師觀察學生使用「工作情境」訓練系統時的評語而製成的。應用程式將會在雲端運行，讓教師過後能隨時隨地查閱及清楚瞭解學生的學習情況，檢視教學，又能讓教師掌握學生學習上的困結並作出適切的跟進，促進教師的教學成效，幫助學生學習並減少老師分析學生成績數據的時間，並能讓老師有更多時間進行其他專業發展。

4. 計劃的創新

在香港中學高中課程，職訓科的評估相對於語文、英語、數學及通識教育的學科的評估較被忽視，本計劃要打破職訓科的評估被漠視的局面。

相對於其他學科以試卷題目為主評估模式，職訓科的評估需要堅實的工作技能評估及老師觀察方能達成具水平的評估模式。本計劃嘗試透過「職涯評估紀錄 APP」達成此目的，背後包含一種創新的精神。

5. 計劃的理論/理念

虛擬實境是運用電腦的模擬和運算，產生一個三度空間的虛擬世界，藉以提供使用者身歷其境的視聽覺感受，就如同處於真實世界。（周宣光，2000）。虛擬實境的內容包含影像、音訊、視訊、圖形及 3D 動畫外，這些物件與使用者本身的互動，則必須透過程式來控制，所獲得的畫面均是電腦即時運算所產生的。融入型虛擬實境（Immersion VR）又稱為沉浸式虛擬實境，是最能模擬真實效果的技術（賴秋梅、陳五洲，2002）。使用者可以配戴頭盔顯示器（HMD）代替電腦螢幕觀看立體場景，並使用 3D 滑鼠、感應式資料手套（Data Glove）、追蹤器（Tracker）、立體聲音裝置、感官輸出裝置等特殊的輸出、入設備，讓使用者完全融入虛擬環境中，感覺真實。這正是本計劃構想中使用的技術。

計劃中五個模擬「工作情境」訓練系統的電子教材設計採用陳可兒博士(2006)所提出的 CRT（Context 情境、Role 角色、Task 任務）模式。我們透過由「情境」入手的導入工作訓練活動，有效地引起學生的學習動機；學生被處於特定的情境中，賦予某工作角色去探討主題或解決問題時，便會感到具挑戰性，因而更投入於工作訓練過程中。

自閉症學童難以適應不同的社交場合，以及作出適當反應。透過虛擬實境的工作訓練，讓自閉症學童從不同工作情境學習社交溝通和互動技巧，再將所學應用於外出之工作實習。

模擬「工作情境」訓練系統以不同工作情境關卡的訓練結果評估學生表現，配合教師通過計劃中開發之「職涯評估紀錄 APP」應用程式輸入學生訓練時評語，評語將由本校職訓科老師

負責設計，最後製作成一個完整的「工作訓練表現報告」，供教師可任何時候查閱學生的學習情況。教師可因應學生「工作訓練表現報告」顯示不足的地方，再加以補充，並持續進行訓練，學生掌握有關工作技巧後，可在「工作訓練表現報告」顯視出來，讓教師持續進行教與學的回饋。當本校教師安排學生參與真實環境的職業訓練活動如模擬面試時，學生亦可根據「工作訓練表現報告」向面試導師講述本身擁有之工作技能；當本校教師帶領學生參與真實環境的職業訓練活動如工作機構參觀時，教師亦可根據本校學生「工作訓練表現報告」之表現，與顧主或相關機構負責人講解本校學生之工作技能，促進彼此之間的專業交流。

本校期望恆常的職訓科真實環境訓練活動能與本計劃之模擬「工作情境」訓練系統之訓練活動互相配合。於真實環境進行的職業訓練活動，如行業參觀、不同職業的角色扮演、與行業從業員進行分享等，仍會盡量提供給學生，使本校職訓科的職業訓練課程日趨完善。

6. 計劃的可行性及計劃如何配合學校的發展

6.1 配合本校電子學習發展

本校一直致力改善本校的資訊科技設備，在過去數年投放了██████元作為改善校內資訊科技設備的基礎建設，購買並更換全校的課室、特別室及電腦室的投影機及電腦設備，讓學生在一個優良的環境下學習，提高學習的效能。

「配合第四個資訊科技教育策略推行電子學習」是本校這三年度學校發展週期重點關注事項之一(2016/17-2018/19)，不同科逐步使用不同形式之電子學習資源施教。本校資訊科技組與語文組已經成功利用虛擬實境技術配合語文教學內容進行「體驗式」寫作電子教學活動；亦成功在「██████」劇場開演前，先安排本校學生使用虛擬實境技術體驗一下敦煌文化，進一步從不同活動推展「體驗式」電子教學活動。職訓科的老師亦因此獲得啟發希望可以引入「體驗式」工作技能訓練電子教材，能更有效地提升職訓科的學與教效能，並開始與資訊科技組及有製作設計虛擬實境技系統及應用程式開發經驗的機構，一起探討使用虛擬實境技術製作，模擬工作情境供學生進行工作技能訓練的可行性，探討結果所得，使用擬實境技術製作模擬工作情境所需的資源和資金巨大。因此職訓科的科主任及資訊科技組主任一起向校政小組提出對發展本計劃的需求，希望申請「優質教育基金」撥款資助以便達成本計劃。最後獲得校政小組批准，由資訊科技組主任統籌向「優質教育基金」提出申請。故此，本校熱切期待得到優質教育基金的撥款，開展「職涯體驗館」計劃，進一步提升職訓科的學與教效能。

6.2 配合本校學生生涯規劃教育的發展

「生涯規劃」是一個持續和終身的過程，以達致人生不同階段的目標。在求學階段，生涯規劃教育在培養學生認識自我、個人規劃、設立目標和反思的能力，以及在認識銜接各升學就業途徑方面，扮演一個重要的角色。生涯規劃教育的目標不能單透過在學生需要作出升學/就業選擇時提供的輔導或諮詢服務而達致，有效的生涯規劃教育及升學就業輔導應與學校的課程聯繫，透過生涯規劃教育，讓學生獲得所需知識、技能及態度，以配合自己的興趣、能力、方向作出明智的升學/就業選擇，並將事業/學業抱負與全人發展及終身學習連結。」（教育局6/2014號通告）

「推展學生生涯規劃教育」是本校這三年(2016/17-2018/19)學校發展週期重點關注事項之一，本校已經委派副校長(學與教)、生涯規劃主任與及社工組同事組成團隊，統籌及分階段推行相關工作，協助同學了解本身的能力、培養正面的工作和學習態度。(██████校長，校長的話——重中之重：推展生涯規劃教育工作，2017年10月)本計劃之推展正能進一步配合以上關注事項的目標 - 「在高中班推展生涯規劃教育及升學就業輔導」，為高中職訓科的學生提供模擬「工作情境」訓練系統的電子教材，讓所有高中學生通過長期沉浸式的學習環境，裝備學生擁有相關職業的知識、技能及態度。故此，本校所有高中課程的老師均熱切期待獲得優質教育基金的撥款，開展「職涯體驗館」計劃。

7. 學校就推行計劃作好準備

7.1 場地的準備

本校的校政小組及校長已經認同本計劃，並同意以本校供學生休憩及家長等候的「多用途活動區」(Multi-purpose Area, 校內稱為「休閒天地」)為主場地，加作可供學生作職涯體驗訓練用途。為配合計劃進行，場地需進行簡單工程，當中無須任何建構性改動。另外，本校已經完成了WIFI900的無線網路基礎建設，本計劃將來改建為「職涯體驗館」的地點「休閒天地」現在亦已經有網絡接點，日後本校老師可以隨時透過平板電腦使用「職涯評估紀錄APP」應用程式。

7.2 資訊科技組技術支援及推行虛擬實境電子教學活動準備

本校資訊科技組亦已經於2018年5月增聘了一位資訊科技助理協助教師推行電子教學，並負責管理本校電子學習設備(如3D打印機、[REDACTED] 裁剪機、VR設備及平板電腦)，資訊科技組主任亦同意這一位資訊科技助理日後也將會協助老師使用及管理「職涯體驗館」的虛擬實境「工作情境」訓練系統所有資訊科技設備。

本學年資訊科技組已經成功安排核心老師兩次到訪不同的友校進行交流活動以汲取推行電子教學的經驗，本校資訊科技組與語文組本學年已經成功利用虛擬實境技術配合語文教學內容進行「體驗式」寫作電子教學活動，從而累積使用虛擬實境推行電子教學的經驗，有利於資訊科技組日後協助職訓科使用全新的虛擬實境「工作情境」訓練系統推行電子教學的活動。本校於18-19學年也會增聘一位電腦專科文憑教師協助本校推動電子學習的發展。

7.3 大學專家支援

本計劃之申請如獲接納，本校將會公開聘請「大學項目經理I及II」為本計劃提供諮詢及外評工作、並擔任本計劃教師培訓工作坊及分享會之講者。

7.4 虛擬實境「工作情境」訓練系統及「職涯評估紀錄APP」應用程式軟件設計的準備

本計劃的核心小組於計劃籌備期開始，已經與有製作設計虛擬實境系統及應用程式開發經驗的機構討論，就系統及應用程式的功能及不足之處不斷進行商討，改善系統及軟件設計，為本計劃之虛擬實境「工作情境」訓練系統及「職涯評估紀錄APP」應用程式開發作好準備。

7.5 專業團隊支援

本計劃邀請了本校的[REDACTED]姑娘參與擔任本計劃的顧問，因她同時具有言語治療師的專業資格，為模擬「工作情境」訓練系統加入特定的溝通元素，以協助學生在訓練中運用適當的語言提供專業的意見。本計劃亦邀請了本校的[REDACTED]姑娘參與擔任本計劃的顧問，因她同時具有職業治療師的專業資格，為模擬「工作情境」訓練系統分析不同的工作技能步驟，以協助學生在訓練中所需的工作技能提供專業意見。

7.6 申請人經驗

在過去十多年，本校曾與友校一起成功開發訓練同學視覺和聽覺感知小遊戲「小偵探動感學園」；並與十間友校一起獲得[REDACTED]」。過去三年本校已經成功申請一個「優質教育基金」撥款資助計劃：透過平板電腦改善非口語表達學生的溝通能力(2014/0166)，此項計劃已經順利完成。

基於以上的原因，本校有極大信心能完成本計劃所列出的所有項目。

8. 教師及校長參與計劃程度

人士	參與程度
校政小組 成員-校長及三位副校長	行政支援 提供資源 監察計劃進度
副校長(管理與組織)	監察計劃的設計及推行，對計劃提供指導及意見
計劃負責人: 資訊科技主任	統籌計劃核心小組及負責計劃對外聯繫 統籌與財政有關事宜: 包括工程招標、財政預算及財務管理等 統籌工程項目及跟進工程進度

	檢視計劃的進度，定期向副校長(管理與組織)匯報計劃的進度
計劃核心小組 成員-資訊科技主任、生涯規劃及職訓科主任	擬定計劃的發展方向及準備計劃申請文件 協助計劃負責人推行計劃的各項工作 策劃校內的教師培訓及校外教師分享會;策劃本校家長、沙田區小學及特殊學校的教師及學生到訪參觀本校「職涯體驗館」
計劃課程小組 成員-資訊科技主任、生涯規劃及職訓科主任、課程發展主任、職訓科科任教師	協助調適職訓科課程大綱及評估方法以助目標的達成 探討虛擬實境教學的新策略及提供可行方案 製定及編寫職訓科的教案配合虛擬實境教學的新策略 課程小組進行觀課及檢討
專業顧問團隊 成員-██████姑娘(ST)、██████姑娘(OT)	為本計劃的系統設計提供專業的意見
大學項目經理 I 及 II	為本計劃提供諮詢及外評工作、教師培訓工作坊及分享會講者
資訊科技組 成員-資訊科技主任、電腦科教師	提供技術層面的支援 監察及指導資訊科技助理於計劃的工作 協助在本校網頁上的活動宣傳及推廣
教師 成員-職訓科科任教師	實施虛擬實境教學新策略、運用新的評估方法 運用評估結果改善教學

9. 對象及預期受惠人數

9.1 本校學生約████人，本校家長約████人，本校教職員████人，共約████人。

9.2 本校於17-18年度學生人數約████人：中四班至中六甲班及延伸班職訓科共有學生████人，他們直接參與「職涯體驗館」計劃進行的工作訓練，能提升他們的工作技能而受惠。本計劃中的「職涯評估紀錄APP」能令職訓科學生工作表現數據得以充分運用，有助本校所有現在及未來的高中職訓科學生均同受惠。

9.3 本校全體教職員共████人：本校的教師透過參與本計劃的教師培訓工作坊，讓教師能掌握最新的電子教學資訊，配合本校電子教學的發展，提升教師運用資訊科技作教學及評估工具的能力。

9.4 本校學生家長約████人：本計劃會舉辦兩次家長「職涯體驗館」參觀活動，讓家長可以了解學生在校內使用虛擬實境技術進行學習活動的情況。

9.5 其他學校教師：本校會舉辦兩次教師教師虛擬實境教學及「職涯評估紀錄APP」應用分享會，邀請全港中小學學校的教師參與分享會，讓全港中小學教師可以藉分享會，交流虛擬實境作為教學及使用不同評估工具的心得。人數目前未能估算。

9.6 沙田區小學及特殊學校的教師及學生：本校會舉行三次「職涯體驗館」體驗活動，讓小學及特殊學校的師生參觀「職涯體驗館」，並體驗「工作情境」訓練系統進行工作訓練，讓師生可以嘗試接受工作訓練的經歷。人數目前未能估算。

10. 推行方案及時間表

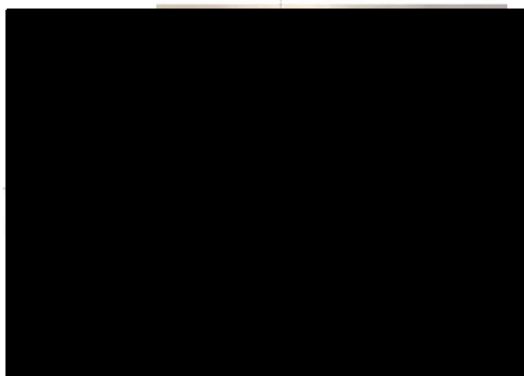
階段	日期	工作計劃內容
籌備期	審批前(計劃開始前)	1. 成立「職涯體驗館」核心小組 -小組擬定計劃的發展方向，在參考副校長意見後再作最後修定

		<p>-把修定後的「工作情境」訓練系統的電子教材內容大綱、五個模擬「工作情境」位置分配圖及「職涯評估紀錄 APP」系統設計圖</p> <p>，與有製作設計虛擬實境技系統及應用程式開發經驗的機構討論，並收集意見</p> <p>-準備計劃申請文件(撰寫計劃書)</p>
開展期	2019年6月至2019年9月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 核心小組召開會議討論工程、收費和時間，並進行「職涯體驗館」招標工作，最後選出中標的公司 2. 成立計劃課程小組及與「大學項目經理 I」、校內專業顧問團隊召開會議 <p>-負責調適職訓科的課程大綱及評估方法</p> <p>-探討虛擬實境教學的新策略及提供可行方案</p> <p>-製定及編寫職訓科的教案配合虛擬實境教學的新策略</p>
工程期一及試教活動	2019年10月至2019年12月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「職涯體驗館」的工程建設 2. 進行「工作情境」訓練系統的電子教材開發及製作(階段一)(酒店房務)、安裝及測試(2019年10月至2019年11月) 3. 進行「工作情境」訓練系統的電子教材開發及製作(階段二)(餐飲)、安裝及測試(2019年12月) 4. 進行「職涯評估紀錄 APP」應用程式開發、安裝及測試 5. 核心小組策劃及進行全校教職員「職涯評估紀錄 APP」應用程式使用及職涯體驗館「工作情境」訓練系統的電子教材使用培訓工作坊 6. 安排中五班科任教師進行試教(2019年12月) 7. 課程小組及「大學項目經理 I」進行中五班觀課及檢討(2019年12月)
工程期二及試教活動	2020年1月至2020年10月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 安排中五班科任教師進行試教(2020年1月) 2. 課程小組及「大學項目經理 I」進行中五班觀課及檢討(2020年1月) 3. 進行「工作情境」訓練系統的電子教材開發及製作(階段三)(洗衣工場)、安裝及測試(2020年2月至2020年3月) 4. 安排中四班科任教師進行試教(2020年4月至2020年6月) 5. 課程小組及「大學項目經理 I」進行中四班觀課及檢討(2020年4月至2020年6月) 6. 進行「工作情境」訓練系統的電子教材開發及製作(階段四)(清潔實務)、安裝及測試(2020年4月至2020年5月) 7. 進行「工作情境」訓練系統的電子教材開發及製作(階段五)(汽車美容)、安裝及測試(2020年6月至2020年7月) 8. 安排中五班至延伸班科任教師進行試教(2020年2月至2020年6月) 9. 課程小組及「大學項目經理 I」進行中五班至延伸班觀課及檢討(2020年2月至2020年6月) 10. 進行「職涯評估紀錄 APP」測試及系統修繕 11. 進行「工作情境」訓練系統測試及修繕 12. 資訊科技組提供技術層面的支援、監察及指導資訊科技助理於計劃的工作

		<p>13. 核心小組策劃及進行全校教職員「職涯評估紀錄 APP」應用程式使用及職涯體驗館「工作情境」訓練系統的電子教材使用培訓工作坊(二)</p> <p>14. 核心小組及「大學項目經理 II」策劃及進行如何利用評估來改善學與教效能的培訓工作坊</p> <p>15. 核心小組規劃來年運作</p> <p>16. 安排中四班至延伸班科任教師進行試教(2020年9月至2020年10月)</p> <p>17. 課程小組及「大學項目經理 I」進行中四班至延伸班觀課及檢討(2020年9月至2020年10月)</p>
成果展示期	2020年3月至2020年11月	<p>1. 舉辦教師虛擬實境教學及「職涯評估紀錄 APP」應用分享會</p> <p>2. 邀請本校家長參觀「職涯體驗館」教學活動</p> <p>3. 邀請沙田區小學及特殊學校校師生到訪本校的「職涯體驗館」進行工作體驗活動</p> <p>4. 資訊科技組在本校網頁上的計劃活動的宣傳及推廣</p>
總結期	2020年10月至2020年11月	<p>1. 課程小組與「大學項目經理 I」、校內專業顧問團隊召開會議進行本計劃的各項檢討</p> <p>2. 核心小組規劃來年運作</p>

11. 擬建設「職涯體驗館」的場地位置及五個模擬「工作情境」位置分配圖 「職涯體驗館」的五個模擬「工作情境」訓練系統的電子教材內容大綱

11a. 「職涯體驗館」的場地位置



本校計劃改建現時在地下的一個多用途活動空間「休閒天地」改建為「職涯體驗館」。

11b. 五個模擬「工作情境」位置分配圖



11c 「職涯體驗館」的五個模擬「工作情境」訓練系統的電子教材內容大綱、系統警告及結

束提示

第一部分「工作情境」---汽車美容

(i) 開場：I. Vr 使用指引、II. 介紹汽車美容助理的工作職責。

1.1 情境一：接待客人(選取所需服務)

1.2 情境二：選取工具

- 毛巾分類(如：藍色用來清潔玻璃和倒後鏡，啡色毛巾則用作清潔車廂內籠…)
- 工具(刷子/洗車液/水桶…)

1.3 情境三：清潔汽車(外)

- 抹鏡/抹車身/過水
- 打蠟
- 抹窗
- 突發情況處理

1.4 情境四：清潔汽車(內)

- 吸塵/地氈清潔/吐盤清潔

1.5 情境五：收費

- 查詢選擇信用卡/現金/八達通付款

1.6 情境六：小費處理

1.7 情境七：突發情況處理

第二部分「工作情境」---清潔實務

(i) 開場：I. Vr 使用指引、II. 介紹基本清潔工作

2.1 情境一：掃地(基本清潔/梳化底/移開櫃子處理)

2.2 情境二：拖地(選取工具/加清潔劑比例/拖地/過水)

2.3 情境三：清潔窗子(選取工具/加清潔劑比例/用乾毛巾或報紙清潔技巧)

2.4 情境四：突發情況處理

第三部分「工作情境」---餐飲

(i) 開場：I. Vr 使用指引、II. 老闆分配工作及介紹酒店餐飲部服務員的工作職責。

3.1 情境一：帶位及給予餐單

3.2 情境二：為客人推介菜單

3.3 情境三：下單(五至六個不同餐飲隨意配搭考查學生記憶及準確性)

3.4 情境四：送餐(同時數個客戶)

3.5 情境五：客人要求轉桌的處理

3.6 情境六：客人要求取水/ 餐具等

3.7 情境七：收費查詢選擇收信用卡/現金/八達通付款

3.8 情境八：收拾餐桌(碗筷收拾位置/毛巾分顏色使用)、抹枱清潔、擺設餐具

3.9 情境九：清潔餐廳

3.10 情境十：餐廳訂位安排

3.11 情境十一：突發情況處理

第四部分「工作情境」---酒店房務

(i) 開場：I. Vr 使用指引、II. 老闆分配工作及介紹酒店房務部服務員的工作職責。

4.1 情境一：進房前準備(留意請勿打擾、確認房間無人)

4.2 情境二：整理床舖及更換床單

4.3 情境三：收拾及更換毛巾(大毛巾、臉巾)

4.4 情境四：更換拖鞋、清潔用品、牙刷、杯、廁紙

4.5 情境五：清理垃圾筒、吸塵

4.6 情境六：清洗浴缸、洗手盤、馬桶、玻璃鏡

4.7 情境七：檢查食物、水、咖啡、茶包等補給

4.8 情境八：打掃房間及傢俱

4.9 情境九：突發情況處理(客戶服務技巧)

第五部分「工作情境」—洗衣工場

(i) 開場：I. Vr 使用指引、II. 老闆分配工作及介紹洗衣工場助理的工作職責。

5.1 情境一：衣物分類(床單/毛巾/衣物)

5.2 情境二：乾洗或濕洗分類

5.3 情境三：濕洗程序

- 加清潔劑/柔順劑
- 開洗衣機程序

5.4 情境四：乾衣程序

5.5 情境五：燙衣程序

5.6 情境六：摺衣

5.7 情境七：收集分類

5.8 情境八：點算、統計布草項目數量、檢查及分發酒店布草

5.9 情境九：突發情況處理

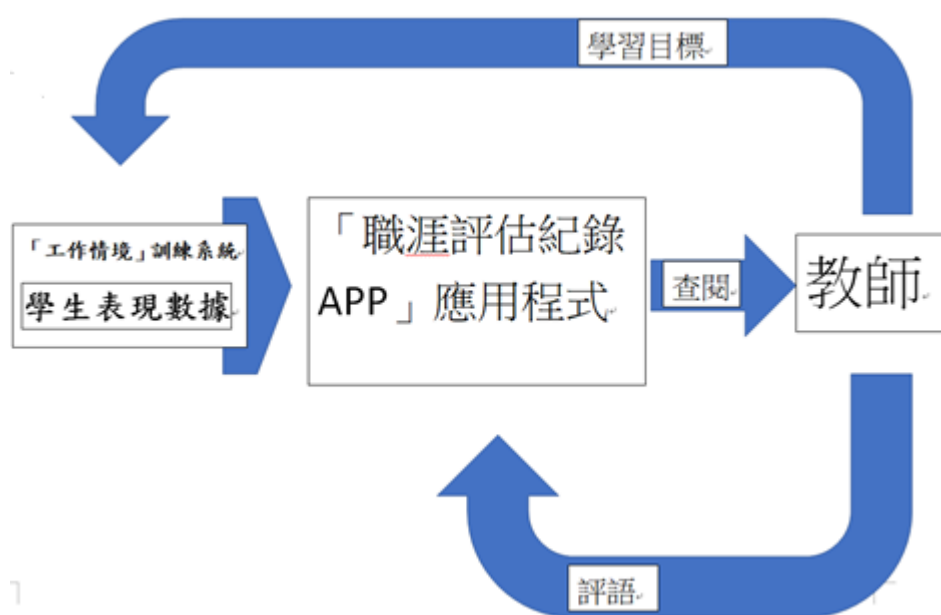
註 1:Vr 使用指引目的是提醒教師密切觀察學生使用虛擬設施的情況以確保不會對學生的生理及心理健康做成負面影響。

系統警告及結束提示

當學生連續使用「工作情境」訓練系統超過 10 分鐘系統會即時發出警告，並建議學生進行休息；當學生完成任何「工作情境」訓練系統的訓練，系統會顯示[虛擬訓練已經結束，請放下設備，並留意老師的課堂指示]以確保學生安全及幫助學生從虛擬世界中抽離。

12. 構想中「職涯評估紀錄 APP」應用程式

構想中的應用程式能讀取「工作情境」訓練系統內學生表現數據及讓教師輸入學生使用「工作情境」訓練系統時的評語，評語由本校職訓科老師負責設計，最後製作成一個完整的工作訓練表現報告，應用程式將會在雲端運行，教師可在任何時候查閱學生的學習情況。



「職涯評估紀錄 APP」應用程式的資料流向

透過應用程式的協助下，使教師不斷檢視學生學習的成果，明白評估是持續過程，促進學習的評估是強調教師在教學過程中的評估結合學生表現的數據，目的是使用應用程式收集學習顯證回饋教與學，從而提高學者的效能，為達到這點，本計劃預算請大學的項目經理為本校的教師進行工作坊，使全校的教師都可以正確理解如何利用評估來改善學與教的效能。

13. 擬舉辦活動詳情

13.1 擬舉辦兩次「職涯體驗館」家長參觀活動，邀請本校家長參觀「職涯體驗館」

活動名稱：樂在職涯爸媽齊體驗 活動地點：本校禮堂及「職涯體驗館」

活動目的：讓家長可以了解學生校內使用虛擬實境技術進行學習活動的情況；
提升家長對資訊科技教育的支持

活動內容：家長進行職訓科的觀課活動，了解學生進行工作訓練的情況

活動日期及時間：2020年3月20日（中學部家長）及3月27日（小學部家長）（每次1小時）每次分兩個時段進行，每個時段有半小時，家長分兩組進行觀課活動

參與人數：全校家長

活動負責人：計劃核心小組組員

13.2 擬舉辦兩次教師分享會，本校會參與教育局的宣傳及推廣活動邀請全港中小學學校的教師參與分享會

活動名稱：教師虛擬實境教學及「職涯評估紀錄APP」應用分享 活動地點：本校禮堂

活動目的：藉分享會讓教師交流使用虛擬實境進行教學活動及使用應用程式協助評估的心得

活動內容：本校職訓科教師分享使用虛擬實境「工作情境」訓練系統教學經驗及「職涯評估紀錄APP」應用的情況，並與參加教師進行經驗交流

「大學項目經理II」為出席的教師講解如何利用評估來改善學與教的效能（每次1小時）

活動日期：2020年5月9日及5月23日（每次2小時）

參與人數：全體參加教師

活動負責人：計劃核心小組組員及「大學項目經理II」

13.3 擬舉辦兩次「職涯體驗館」沙田區小學師生體驗活動，本校會發信邀請沙田區小學學校師生參與本體驗活動

活動名稱：「職涯體驗館」沙田區小學師生體驗活動 活動地點：本校禮堂及「職涯體驗館」

活動目的：讓沙田區小學師生能一同體驗使用「職涯體驗館」工作訓練系統進行工作訓練的過程；提升區內師生對生涯規劃教育的重視

活動內容：沙田區小學師生親身使用「工作情境」訓練系統，進行工作訓練的體驗活動

參與人數：全體參加的沙田區小學師生

活動負責人：計劃核心小組組員

活動日期：2020年6月5日及6月19日（每次2小時）

每次分兩個時段進行，每個時段有半小時，參加者分兩組進行體驗活動

13.4 擬舉辦一次「職涯體驗館」特殊學校師生體驗活動，本校會發信邀請特殊學校師生參與本體驗活動

活動名稱：「職涯體驗館」特殊學校師生體驗活動 活動地點：本校禮堂及「職涯體驗館」

活動目的：讓特殊學校師生能一同體驗使用「職涯體驗館」工作訓練系統進行工作訓練的過程；提升特殊學校師生對生涯規劃教育的重視

活動內容：特殊學校師生親身使用「工作情境」訓練系統，進行工作訓練的體驗活動

參與人數：全體參加的特殊學校師生

活動負責人：計劃核心小組組員

活動日期：2020年9月25日（每次2小時）

每次分兩個時段進行，每個時段有半小時，參加者分兩組進行體驗活動

13.5 擬舉辦三次「職涯體驗館」本校的教師培訓工作坊

活動名稱：「職涯體驗館」本校的教師培訓工作坊 活動地點：本校禮堂及「職涯體驗館」

活動目的：讓本校教師認識「職涯評估紀錄APP」的操作技巧及「工作情境」訓練系統電子教材（階段一、階段二）操作技巧

活動內容：「職涯評估紀錄APP」應用程式的使用教學及「工作情境」訓練系統電子教材（階段一、階段二）使用教學

參與人數：全體本校教職員

活動負責人：計劃核心小組組員

活動日期：2019年12月20日(每次2小時)

活動名稱：如何利用評估來改善學與教的效能教師培訓工作坊 活動地點：本校音樂室

活動目的：讓本校教師認識如何利用評估來改善學與教的效能

活動內容：「大學項目經理 II」為本校的教師講解如何利用評估來改善學與教的效能

參與人數：全體本校教職員

活動負責人：計劃核心小組及「大學項目經理 II」

活動日期：2020年4月3日(每次2小時)

活動名稱：「職涯體驗館」本校的教師培訓工作坊(二)活動地點：本校禮堂及「職涯體驗館」

活動目的：讓本校教師認識「職涯評估紀錄 APP」的操作技巧及「工作情境」訓練系統電子教材(階段三至階段五)操作技巧

活動內容：「職涯評估紀錄 APP」應用程式的使用教學及「工作情境」訓練系統電子教材(階段三至階段五)使用教學

參與人數：全體本校教職員

活動負責人：計劃核心小組組員

活動日期：2020年7月11日(每次2小時)

14. 本計劃的課程小組會協助調適本校職訓科大綱以配合本計劃的推行，以便教師使用「職涯體驗館」進行教學活動

14.1 才俊學校職訓科 2019-2021 課程大綱設計如下：

校本年級	中四	
校本學期	(上學期)	(下學期)
內容	主題：清潔實務 1. 認識工具及使用 2. 清潔用品 3. 日常清潔程序 4. 職業安全健康	主題：洗衣工場 1. 認識洗熨業 2. 衣物分類及標籤 3. 衣物護理 4. 衣物摺疊技巧 5. 濕洗流程 6. 熨衣技巧 7. 職業安全健康
校本年級	中五	
校本學期	(上學期)	(下學期)

內容	主題：酒店房務 1. 認識酒店行業 2. 酒店房務知識及實務技能 3. 酒店業會話 4. 客戶服務技巧 5. 職業安全健康	主題：餐飲 1. 認識飲食業 2. 待客技巧及態度 3. 餐桌擺設與服務程序 4. 餐具清潔及存放 5. 餐廳清潔實務 6. 飲食衛生與安全知識 7. 職業安全健康
校本年級	中六及延伸班	
校本學期	(上學期)	(下學期)
內容	主題：汽車美容 1. 汽車美容概論 2. 清潔劑與工具 3. 車身清洗技巧 4. 車廂清潔 5. 打蠟修護及保養 6. 職業安全健康	主題：酒店房務 1. 前置準備 2. 垃圾處理 3. 酒店房務清潔技能 4. 備品及擺置整理 5. 浴室清洗 6. 職業安全健康

14.2 職訓科教師於 2019 至 2021 年度課堂中使用「職涯體驗館」進行工作訓練詳情如下：

日期	具體計劃活動內容	對象	次數/時數/參與數目	負責人	預期學習成果
2019 年 12 月至 2020 年 1 月	中五班職訓科教師於「職涯體驗館」使用「酒店房務」工作情境訓練系統進行課堂教學活動，並使用「職涯評估紀錄 APP」紀錄學生工作表現	中五班全班學生	每班 5 次、每次 60 分鐘，共 1 班	中五班職訓科任教師、資訊科技助理	1. 學生認識酒店房務部服務員的工作職責 2. 學生認識酒店房務知識及運用實務技能(例如:收拾毛巾、更換物品、打掃房間等) 3. 學生認識酒店業會話技巧 4. 學生運用客戶服務技巧 5. 學生掌握突發情況的處理
2020 年 4 月至 2020 年 6 月	中四班職訓科科教師於「職涯體驗館」使用「洗衣工場」工作情境訓練系統進行課堂教學活動，並使用「職涯評估紀錄 APP」紀錄學生工作表現	中四班全班學生	每班 10 次、每次 60 分鐘，共 1 班	中四班職訓科的任教師、資訊科技助理	1. 學生認識洗衣工場助理的工作職責 2. 學生認識衣物分類及標籤 3. 學生認識衣物護理 4. 學生運用衣物摺疊技巧 5. 學生認識濕洗流程 6. 學生運用熨衣技巧 7. 學生掌握突發情況的處理
2020 年 2 月至	中五班職訓科科教師於「職涯體驗館」使用「餐飲」工作情境	中五班全班學生	每班 16 次、每次 60 分	中五班職訓科任教	1. 學生認識酒店餐飲部服務員的工作職責 2. 學生運用待客技巧及態度

2020年 6月	訓練系統進行課堂教學活動，並使用「職涯評估紀錄APP」紀錄學生工作表現		鐘，共 1班	師、資訊科技助理	<ol style="list-style-type: none"> 3. 學生認識餐桌擺設與服務程序 4. 學生認識餐具清潔及存放技巧 5. 學生運用餐廳清潔實務技巧 6. 學生認識飲食衛生與安全知识 7. 學生掌握突發情況的處理
2020年 2月至 2020年 6月	中六班及延伸班職訓科教師於「職涯體驗館」使用「酒店房務」工作情境訓練系統進行課堂教學活動，並使用「職涯評估紀錄APP」紀錄學生工作表現	中六班及延伸班全班學生	每班16次、每次60分鐘，共2班	中六班及延伸班職訓科科任教師、資訊科技助理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生認識酒店房務部服務員的工作職責 2. 學生認識酒店房務知識及運用實務技能(例如:收拾毛巾、更換物品、打掃房間等) 3. 學生認識酒店業會話技巧 4. 學生運用客戶服務技巧 5. 學生掌握突發情況的處理
2020年 9月至 2020年 10月	中四班職訓科教師於「職涯體驗館」使用「清潔實務」工作情境訓練系統進行課堂教學活動，並使用「職涯評估紀錄APP」紀錄學生工作表現	中四班全班學生	每班6次、每次60分鐘，共1班	中四班職訓科科任教師、資訊科技助理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生認識清潔工具 2. 學生認識清潔用品 3. 學生運用清潔技巧 3. 學生認識日常清潔程序 4. 學生掌握突發情況的處理
2020年 9月至 2020年 10月	中五班職訓科教師於「職涯體驗館」使用「酒店房務」工作情境訓練系統進行課堂教學活動，並使用「職涯評估紀錄APP」紀錄學生工作表現	中五班全班學生	每班6次、每次60分鐘，共1班	中五班職訓科科任教師、資訊科技助理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生認識酒店房務部服務員的工作職責 2. 學生認識酒店房務知識及運用實務技能(例如:收拾毛巾、更換物品、打掃房間等) 3. 學生認識酒店業會話技巧 4. 學生運用客戶服務技巧 5. 學生掌握突發情況的處理
2020年 9月至 2020年 10月	中六班及延伸班職訓科教師於「職涯體驗館」使用「汽車美容」工作情境訓練系統進行課堂教學活動，並使用「職涯評估紀錄APP」紀錄學生工作表現	中六班及延伸班全班學生	每班6次、每次60分鐘，共2班	中六班及延伸班職訓科科任教師、資訊科技助理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生認識汽車美容助理的工作職責及接待客人技巧 2. 學生認識清潔劑與工具 3. 學生運用車身清洗技巧 4. 學生運用車廂清潔技巧 5. 學生運用打蠟修護及保養技巧 6. 學生運用收費處理技巧 7. 學生掌握突發情況的處理

14.3 職訓科教案

職訓科教案

任教教師：_____ 日期及地點：2020年3月5日「職涯體驗館」

節數：(60分鐘) 科目及組別：職訓科 (S4班)

課堂學習目標：學生認識酒店房務部服務員的工作職責

學生學習及運用酒店房務部服務員進房前準備之工作技巧

教學流程	課堂活動	預期學習成果	教學資源
引起動機	老師透過簡報向學生介紹今天會做甚麼工作訓練。(5分鐘)	學生明白本課堂的流程及工作訓練內容	簡報
發展	<p>活動一：(20分鐘)</p> <p>1. 學生觀看「職涯體驗館」工作情景訓練系統-酒店房務「開場」情境了解酒店房務部服務員的工作職責</p> <p>教師提問學生酒店服務員進房前有甚麼事情需要留意及準備?</p> <p>活動二：(20分鐘)</p> <p>1. 學生輪流使用「職涯體驗館」工作情景訓練系統-「4.1 情境一：進房前準備」情境進行進房前準備之工作技巧訓練</p> <p>2. 教師一邊指導學生工作時，一邊使用「職涯評估紀錄 APP」紀錄學生的表現評語。</p>	<p>學生能說出/指出酒店房務部服務員的工作職責</p> <p>學生能運用酒店房務部服務員進房前準備之工作技巧</p>	「職涯體驗館」工作場情景訓練系統第四部分「工作情境」—酒店房務開場及 4.1 情境一：進房前準備
總結	<p>總結：(15分鐘)</p> <p>教師使用「職涯評估紀錄 APP」檢討學生的工作表現</p> <p>教師總結今天的工作訓練</p>		「職涯評估紀錄 APP」

15. 預期產品及成效

15.1 預期產品

- 完成「職涯體驗館」的建設
- 完成五個職業之模擬「工作情境」訓練系統的電子教材
- 完成「職涯評估紀錄 APP」
- 完成「職涯體驗館」為主導的職訓科教案

15.2 預期成效

- 提升職訓科的教與學效能，並增加學習的氣氛
- 提升自閉症學生的工作技能、情緒控制和社交技巧
- 提升校內教師運用資訊科技的能力，促進校長、教師和學生在校內應用資訊科技進行電子學習的文化，並提升家長對資訊科技教育的支持。

- 提升校內教師運用評估數據的能力
- 提升校內及區內、特殊學校的師生對生涯規劃教育的重視
- 促進校內跨專業團隊支援的文化

16 預算及資產運用計劃

項目	開支詳情		理據
	項目	金額	
服務 A 項	1. 製作 VR 教學內容:5 個職業之模擬「工作情境」訓練系統的電子教材，包括 40 個「工作情境」、5 個開場介紹及 1 個汽車模型	800,000	1. 「工作情境」訓練系統根據 5 個職業，製作相關的 40 個「工作情境」訓練系統的電子教材包括 5 個開場介紹[(\$20,000)X40]。這是本計劃核心 VR 電子教材內容。 2. 應用程式能讓教師輸入評語數據，結合「工作情境」訓練系統之[學生表現數據]，製作完整的[工作訓練表現報告]供教師查閱，所有數據將會雲端貯存，作教學回饋和分析之用，這是本計劃核心之評估紀錄應用程式
	2. 「職涯評估紀錄 APP」應用程式	200,000	
服務	3. 大學項目經理 I 提供諮詢及外評工作、大學項目經理 II 擔任教師培訓工作坊講者	52,800	3. 「大學項目經理 I」與計劃的課程小組定期舉行會議及進行觀課，在計劃的過程中提出專業意見及進行系統性的監察，監察計劃的進度及協助分析本計劃整體成效。[「大學項目經理 I」提供 40 小時服務 (\$1200x40 小時=\$48000)]; 「大學項目經理 II」擔任講者費用 [「大學項目經理 II」提供 4 小時服務 (\$1200x4 小時=\$4800)] 「大學項目經理 I 及 II」的資歷要求詳見附件 A
設備 B 項	VR 設備及相關電腦配件	68,000	VR 設備及相關電腦配件，包括 1 部電腦 (\$14,000)、VR Headset 支架配件保護套 (\$8,000)、70" monitor (\$35000)、movable stand(\$3000)及 [REDACTED]+Audio HeadSet (\$8,000) 以上設備及相關電腦配件是進行本計劃之虛擬實境課堂必須基本設備
工程	「職涯體驗館」改裝工程	268,800	進行本計劃場地的 3.63 米 x6.43 米改裝工程費用約(\$200,000)，已經包括清理舊有裝置、油漆;另外包括安裝 8 個電制費用(\$4,800);安裝 1 組 VR 支架費用(\$4,000)、安裝 3 個高身鐵櫃存放設備、教材之用(\$60,000)
一般 開支	核數	15,000	進行三次查核本計劃開支的費用

應急費用	計劃應急費	42,138	計劃應急費：[計劃總額 (\$1,404,600) x 3%]= \$42,138
合共		1,446,800	

*以上服務 A 項及設備 B 項，計劃完成後將繼續供職訓科課堂教學中試用

*本校有 20 套手機可供老師下載「職涯評估紀錄 APP」應用程式於課堂教學中試用

17 評鑑參數及方法

「大學項目經理 I」與計劃的課程小組定期舉行會議及進行觀課，在計劃的過程中提出專業意見及進行系統性的監察，監察計劃的進度及協助分析本計劃整體成效。

評鑑項目	成效衡量	成功準則
1. 計劃整體成效	1a. 「職涯體驗館」人次統計表 1b. 應用程式內學生學習表現數據 1c. 教師分享會出席教師問卷 1d. 家長體驗活動家長問卷 1e. 沙田區小學及特殊學校師生工作訓練體驗活動學生及教師問卷	1a. 使用人次統計表半年達 200 人次(包括校內和校外的) 1b. 90%職訓科教師成功從應用程式查閱學生的學習表現數據 1c. 70%教師同意能從分享會認識虛擬實境作為教學及使用評估工具的心得 1d. 70%家長同意能從活動中了解學生進行工作訓練的情況 1e. 70%師生同意能從活動中了解虛擬實境工作訓練的經歷
2. 自閉症學生的工作技能、情緒控制和社交技巧	2a. 教師及學生問卷調查分析 2b. 應用程式內學生學習表現數據 2c. 觀課評鑑表	2a. 70%教師認同自閉症學生在使用工作情境訓練系統的電子教材後，學生的工作技能、情緒控制和社交技巧有所提升;有 60%自閉症學生同意在使用工作情境訓練系統的電子教材後在工作技能、情緒控制和社交技巧有所提升 2b. 根據應用程式內自閉症學生之學習表現數據顯示，有 60%自閉症學生在使用電子教材後，在工作技能、情緒控制和社交技巧有所提升 2c. 70%觀課的教師同意自閉症學生在使用工作情境訓練系統的電子教材後，學生的工作技能、情緒控制和社交技巧有所提升
3. 學與教效能	3a. 教師及學生問卷調查分析 3b. 觀課評鑑表	3a. 70%教師認同學生在使用工作情境訓練系統的電子教材後，學生的工作技能有所提升; 70%學生同意在使用工作情境訓練系統的電子教材後，學生的工作技能有所提升 3b. 80%觀課的教師同意學生在使用工作情境訓練系統的電子教材後，學生的工作技能有所提升

4. 透過應用程式協助教師有效地回饋教學	4a. 教師問卷調查分析 4b. 應用程式內學生學習表現數據	4a. 70%教師認同透過應用程式能協助教師有效地回饋教學 4b. 90%職訓科教師成功從應用程式查閱學生的學習表現數據
----------------------	-----------------------------------	---

18 計劃成效延續

18.1 計劃如何為本校增值

本計劃如能成功，能促進本校教師的資訊科技應用的能力和運用數據評估的能力，提升教師專業的水平。節省教師分析學生職訓科學習表現的時間，為職訓科建立所有學生工作訓練時的學習表現數據，這些數據能有效地促進學生的學習及量度學生的表現。

18.2 計劃如何令教育界整體增值

計劃的核心小組舉辦兩次教師分享會把應用虛擬實境的教學經驗、及如何應用「職涯評估紀錄 APP」促進學生的學習的策略推介到其他中、小學及特殊學校。本校將來亦計劃繼續開放「職涯體驗館」向其他中、小學及特殊學校推廣本計劃有效的教學策略，甚至協助其他學校在校內推行及使用「職涯評估紀錄 APP」。

18.3 「職涯體驗館」的系統優化

計劃核心小組如檢討後發現「職涯體驗館」工作情境訓練的系統或「職涯評估紀錄 APP」有可以優化的地方，學校的校政小組同意將會動用資源支持優化相關系統所需要的金額。

19 推廣及宣傳方法

推廣及宣傳方法	對象	宣傳時期
本校會把本計劃活動及學生進行教學活動的相片上載本校學校網站，以推廣及宣傳計劃的成效	瀏覽校網的人士	2020年1月至2020年11月
本校會發邀請信邀請沙田區小學及特殊學校，以宣傳本計劃的沙田區小學及特殊學校師生體驗活動	沙田區小學及特殊學校	2020年5月及2020年8月
在學校派發通告，通知家長有關本計劃的家長參觀活動	才俊學校家長	2020年3月
本校會參與教育局的宣傳及推廣活動，以宣傳本計劃的教師分享會	全港教師	2020年5月

20 遞交報告時間表

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
計劃進度報告 1/6/2019 - 31/11/2019	31/12/2019	中期財務報告 1/6/2019 - 31/11/2019	31/12/2019
計劃進度報告 1/12/2019 - 31/5/2020	31/6/2020	中期財務報告 1/12/2019 - 31/5/2020	31/6/2020
計劃總結報告 1/6/2019 - 31/11/2020	28/2/2021	財務總結報告 1/6/2020 - 31/11/2020	28/2/2021

21 資產運用計劃

項目／說明	總值(HK\$)	建議的調配計劃 (例：供學繼續使用)	理據 (例：維持計劃成效)
VR 設備及相關電腦配件： VR 設備及相關電腦配件，包括 1 部電腦(\$14,000)、VR Headset 支架配件保護套(\$8,000)、70" monitor (\$35000)、movable stand(\$3000)及 [REDACTED]+Audio HeadSet (\$8,000)	68,000	供學繼續使用	維持計劃成效

參考文獻

- 楊政穎 (2013)：雲端科技與教育應用淺談。
http://tmue.edu.tw/~cyang/class/Intro_CS_M/Intro_Cloud.pdf
- 「職業教育與青少年發展」研究 2017 年 8 月
- 情境導向之網路 3D/VR 學習輔助系統之開發研究 國立體育學院 中華民國九十五年六月

附件 A-「大學項目經理 I 及 II」的資歷

「大學項目經理 I」的資歷要求：

The post of Project Manager I 「大學項目經理 I」

Applicants should have a recognized degree; preferably with specialization in special education or equivalent, with at least 7 years or more of post-qualification experience, also with a minimum of 5 years teaching/training experience in special education or related fields are preferred. A higher degree is preferred.

「大學項目經理 II」的資歷要求：

The post of Project Manager II 「大學項目經理 II」

Applicants have a MEd degree with specialization in special education or equivalent, with at least 12 years or more of post-qualification experience, preferably experience in providing special teacher training / professional development services in pre-schools, schools and NGOs, also demonstrated familiar with the professional special education training needs for teachers in local network may be considered for the post of Project Manager II.