

**優質教育基金**  
**公帑資助學校專項撥款計劃**  
**乙部：計劃書**

計劃名稱：透過創客課程及創客空間推動STEAM創意科技教育	計劃編號： <b>2018/0270</b>
-------------------------------	---------------------------

學校名稱：保良局陸慶濤小學

**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： 737 P.1-P.6 ; (2) 教師： 15 ; (3) 家長： 不適用 ;  
(4) 其他：                     

計劃時期： 11/19 至 02/21

**1. 計劃需要**

1.1	計劃目標	<p>本計劃旨在發展校本 STEAM 教育，建構 STEAM 的活動空間及氛圍，從而：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引發學生學習 STEAM 相關科目的興趣，提升學生對學習科學、科技和數學的興趣及效能。</li> <li>2. 加強學生綜合應用各種 STEAM 學科的知識與技能的能力。</li> <li>3. 培養學生的創造力、協作和解決問題能力。</li> <li>4. 促進發展學生的創新思維和開拓與創新精神。</li> <li>5. 透過舉辦教師發展活動，提升教師實踐 STEAM 教育的專業能力。</li> </ol>
1.2	創新元素	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本校自2017年開始於P.4-P.6各級有策略地進行STEM課堂，把STEM教育融入日常學與教中。</li> <li>2. 本年度，本校希望在校內更進一步推廣STEM教育，並將視覺藝術元素加入STEM課程中，並成立「STEAM專責小組」，以發展校本STEAM課程。</li> <li>3. 本校期望透過成立「MMLC暨STEAM活動室」及「STEAM環保科技廊」，提供場地、設備及場境，讓全校的學生均可透過圖書閱讀、動手創作、同儕分享及觀摩等，全面接觸及進行STEAM活動，實踐所學。</li> <li>4. 舉辦不同的STEAM工作坊、興趣班及組織不同的學生出外活動及比賽，豐富他們的學習經歷。</li> <li>5. 搜羅不同的培訓工作坊，鼓勵老師積極參與。</li> <li>6. 組織全校的教師培訓，例如校內工作坊，全校老師的出外參觀等，希望透過培訓活動，提升教師推行STEAM教育的專業能力。</li> </ol>
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<p>本校的學校三年發展計劃(2017-2020)的其中一項重點為發展STEAM教育，為學生提供動手做及實踐所學的機會，並透過培訓活動，提升教師推行STEAM教育的專業能力。</p>

## 2. 計劃可行性

2.1	計劃的主要理念/依據	<p>本計劃的主要意念來自教育局《推動STEM教育—發揮創意潛能》報告(2016年12月)的建議，重點包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 更新科學、科技及數學教育學習領域課程</li> <li>- 增潤學生的學習活動</li> <li>- 加強學校和教師的專業發展</li> </ul> <p>本計劃先檢視了本校數學科和科學科的校本課程，加以調適、配合，在P.4-P.6各級安排了不同的STEAM活動，例如以電磁鐵、 、 、簡單機械為主題等學習活動，並着重學生活用所學知識，解決生活難題，創作智能寵物、智能家居裝置及桌上遊戲等，以豐富學生的學習經歷。本校亦安排教師培訓活動，提升教師在設計和執行STEAM學習活動的能力，以提升學與教效能。</p>
2.2	申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經驗/條件/設施	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學校自 2017 學年已開始推行 STEM 教育活動，具備有關課程設計及舉辦有關活動的經驗。</li> <li>2. 本校師生比例高，人力資源充裕，能以 3 位教師(數學、科學及視藝)的協作模式推行 STEAM 教育。</li> <li>3. 本校致力發展學生進行實驗的能力，以銜接一條龍中學的科學科課程，學生有大量機會進行科學實驗，並已掌握進行實驗的基本技能，對 STEAM 有一定認知。</li> <li>4. 本校在行政上盡量配合校本 STEAM 教育的推行，重新編配人手及 STEAM 活動時間表等。</li> <li>5. 本校已成立專責小組，定期舉行小組會議，共同規劃、推動及評估計劃的進行。</li> <li>6. 本校編排了固定時段，讓同級 STEAM 的負責老師進行共同備課。</li> <li>7. 本校於不同時段，透過教研時段、校務會議、學務會議等分享及匯報計劃的進展情況及成效。</li> <li>8. 編配教學助理幫助推行與 STEAM 課程相關的工作，例如處理文書工作、預備教學用的物料、拍攝及攝錄工作等。</li> </ol> <p>根據過往經驗，學生對動手做的學習活動甚感興趣，動手做的學習活動有助引起學生的學習及探索動機，提升他們的創意、協作和解難能力。為了進一步實踐 STEAM 教育，本校擬藉本計劃把 STEAM 教育融入高小課堂中，並設立「MMLC 暨 STEAM 活動室」及「STEAM 環保科技廊」，為所有學生提供寶貴的學習經歷。</p>
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	<p>成立專責小組，由校長領導，成員包括副校長、課程發展主任、STEAM的專責老師及STEAM相關科目的科主任，以設計、檢視、發展校本STEAM教育計劃。STEAM相關科目的教師將參與教師專業發展活動，及試教高小校本STEAM教育計劃，參與共同備課及檢討會議，並帶領學生進行相關的學習活動。策劃及舉辦專業發展課程，分享和推廣本校通過實踐所得，且具成效的STEAM教育經驗，組織同一辦學團體的教師學習社群。</p>
2.4	家長的參與程度	<p>在校內舉辦STEAM分享活動，如在「STEAM DAY」邀請家長到校了解課程及參觀學生的學習成果。</p>
2.5	計劃協作者的角色	<p>在校內舉辦STEAM分享活動，如在「STEAM DAY」邀請同一辦學團體屬下小學教師，到校參觀學生的學習成果及與專責小組交流經驗。</p>

## 2.6 推行時間表

推行時期(月份/年份)	計劃活動
11/2019 – 12/2019	建構「STEAM環保科技廊」及購買相關設備及物資
11/2019	專責小組成員，進行會議，商討於「STEAM環保科技廊」： 1. 進行各項活動的時間安排 2. 負責老師的人手安排 3. 挑選STEAM學生大使及訓練 4. 學生進行各項活動的記錄及評估方法
11/2019 -6/2020 9/2020-12/2021	- 檢視現行STEAM相關科目學習內容及規劃高小的校本STEAM教育計劃 -編寫教學計劃及設計教學活動 - 關注P.4-P.6各級課程的縱向發展，編寫整體的校本STEAM課程 - 參與計劃的教師: - 進行備課會議，檢視並修訂有關課程及教學計劃 - 檢討計劃的進展和成效，向專責小組成員提出課程意見及建議 - 學生活動: - P.4-P.6各班學生在課室參與STEAM的相關學習活動 -學生在「STEAM環保科技廊」進行與STEAM有關的活動 - P.4-P.6有興趣的學生參與自費的STEAM課後興趣班 - 學生參加各類與STEAM相關的比賽 - 學生由教師帶領參加各類與STEAM相關的參觀活動或工作坊
11/2019 – 7/2020	舉辦教師培訓活動，例如STEAM教育工作坊、出外參觀等
1/2020	舉辦STEAM DAY(攤位遊戲及工作坊)
3/2020	- 舉辦專業社群分享會/公開課，邀請同一辦學團體屬下小學教師，分享計劃的成果及經驗
5/2020	撰寫計劃進度報告及中期財政報告
6/2020,1/2021	進行學生問卷調查及舉行檢討會議
7/2020	在校內舉辦STEAM DAY分享活動，以展示學生的學習成果
11/2020	撰寫計劃進度報告及中期財政報告
2/2021	撰寫計劃總結報告及財政總結報告

## 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

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
1.課堂活動	舉隅一:(P.4) 閉合電路(串聯電路、並聯電路)與LED_立體場景設計 結合STEM相關科目及視藝的學習元素，為小四全級的學生安排以下學習活動： 閉合電路(串聯電路、並聯電路)與LED_立體場景設計	5節 每節約60分鐘	教授STEAM的相關老師	1. 學生能掌握閉合電路(串聯電路、並聯電路)的原理 2. 懂得 的簡單編程 3. 運用以下的藝術學習焦點，設計 LED_

				<p>立體場景設計:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 運用平面設計及立體造型原理，設計及製作立體的外星城市的模具</li> <li>● 再認識 Lasercut 的方法，及運用燈光設計效果，設計一個富有外星色彩的立體燈座</li> </ul> <p>4. 重覆測試，掌握設計循環的原理。</p>
舉隅二:(P.5) 愛心電子寵物-- 結合STEM相關科目及視藝的學習元素，為小五全級的學生安排以下學習活動： 愛心電子寵物	5節 每節約60分鐘	教授STEAM的相關老師	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能創作編程，令電子寵物根據指示移動、發聲及閃燈</li> <li>2. 運用以下的藝術學習焦點，設計及美化，令機械人被打扮成動物的樣子: <ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解不同寵物的特徵</li> <li>● 運用幾何圖形，簡化寵物特徵，並進行設計</li> <li>● 透過了解立體形狀的構成，為智能寵物製作外殼</li> <li>● 運用色彩配合設計，突顯智能寵物的性格</li> </ul> </li> <li>3. 重覆測試，掌握設計循環的原理。</li> </ol>	
舉隅三:(P.6) 創科遊戲-- 結合STEM相關科目及視藝的學習元素，為小六全級的學生安排以下學習活動： 創科救地球	2節 每節約60分鐘 及3個專題日	教授STEAM的相關老師	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生認識 板載的感應器。</li> <li>2. 能利用 編程，令 t 顯示分數及令蜂鳴器發聲。</li> <li>3. 學生能利用銅膠紙及卡紙製作計分器。</li> <li>4. 學生能用簡單機械原理製作桌上遊戲</li> </ol>	

				<p>5. 學生能以遊戲推廣環保訊息。</p> <p>6. 運用以下的藝術學習焦點，設計及裝飾作品：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 色彩及美工材料的認識</li> <li>● 運用不同的工具及技巧，例如美工刀，熱熔膠槍</li> <li>● 運用不同材質的用料，美化作品</li> <li>● 3D 主立體遊戲的創作</li> </ul> <p>7. 重覆測試，掌握設計循環的原理。</p>
2.課外活動	1. 積木砌砌樂 於「STEAM環保科技廊」設置積木砌砌樂專區，讓小一至小六的同學發揮創意，進行拼砌活動	每級每星期 30分鐘	教學助理	學生能發揮創意，進行拼砌積木活動
	2. STEAM閱讀樂 於「STEAM環保科技廊」設置STEAM閱讀樂專區，讓小一至小六的同學閱讀與STEAM有關的課外讀物，增長知識	每級每星期 30分鐘	教學助理	學生能自主學習，閱讀與STEAM有關的課外讀物，增長知識
	3. STEAM講場 於「STEAM環保科技廊」設置STEAM講場專區，讓小一至小六的同學分享有關STEAM的學習心得及成果。	每級每星期 30分鐘	教學助理	學生能分享有關STEAM的學習心得及成果。
	4. STEAM分享活動 這活動為P.4-P.6學生、家長、辦學團體小學老師及區內中小學老師而設，於學期末舉辦學生分享及攤位活動，回顧計劃活動的內容，以總結學生的學習經歷。 學生亦可於當天課堂參與STEAM工作坊活動。	1次 半日活動	STEAM相關科目 教師	展示學生學習成果，肯定學生的成就，並鼓勵他們進一步探索。
	5. STEAM興趣班 P.4-P.6有興趣的學生可參加自費的課外活動	一學期/ 全學年	外聘導師	學生能根據個人興趣學習更多與STEAM有關的知識與技能。
3.校外/校內活動	1.參加與STEAM有關的參觀活動	全學年 (不定期)	STEAM相關科目 教師	學生能豐富相關學習經驗，學習更多與STEAM有關的知識與技能。
	2. 參加與STEAM有關的工作坊	全學年 (不定期)	STEAM相關科目 教師	學生能豐富相關學習經驗，學習更多與STEAM有關的知識與技能。
	3.參加與STEAM有關的比賽	全學年	STEAM相關科目	學生能豐富相關學習經

		(不定期)	教師	驗，學習更多與 STEAM 有關的知識與技能。
--	--	-------	----	-------------------------

## b. 教師培訓

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	相關人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
1.校內培訓	1.公開觀摩課及研課活動 (於教研時段舉行)	1節(2.5小時)	本校與STEAM相關的教師	教師互相觀摩，分享教學心得
	2.同儕觀課 教授STEAM的教師開放課室，讓其他教授STEAM的教師觀課	全學年 (不定期)	本校與STEAM相關的教師	教師互相觀摩，分享教學心得
2.校外培訓	1.教師出外參觀活動	2小時	本校與STEAM相關的教師	教師能認識最新的科研發展
	2.安排教師參加校外的工作坊、講座及分享會	全學年 (不定期)	本校與STEAM相關的教師	教師能獲得與STEAM相關的最新资讯
	3.專業學習社群活動	1節(2.5小時)	本校及與本校同一辦學團體屬下小學與STEAM相關教師	教師互相交流，分享教學心得

## 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.	STEAM圖書	讓學生進行自主學習，營造閱讀、探究、分享的氛圍。
2.	積木	讓學生發揮創意。
3.	3D Printer	讓學生發揮創意，或自製工程組件。

## 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
1.	建構四樓走廊公共空間為「STEAM環保科技廊」	透過有關工程，有助重新規劃4/F走廊的用途，發展成為「STEAM環保科技廊」，活化公共空間，提供更多的自主學習、創意及分享空間，幫助學生學習及展示學生的創意及作品。學生可拼砌積木，發揮創意；於STEAM閱讀角閱讀圖書，自主學習；於塗鴉牆分享學習心得等。
	(a) 重鋪地板及新鬆牆身	
	(b) 改燈位及電源掣位	
	(c) 鋪設互動玻璃牆	
	(d) 訂製STEAM環保科技廊金屬LOGO	
	(e) 訂製STEAM環保科技廊金屬展示板	
	(f) 訂製積木專櫃及積木牆	
	(g) 訂製STEAM圖書櫃及閱讀椅	
	(h) 訂製STEAM學生作品展覽櫃	
	(i) 訂製STEAM環保科技廊LED投射燈	

(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)

<p>多元化學習經歷：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>本校計劃於時間表中設立一「多元化學習經歷-STEAM」時段，讓P.4 -P.6各級的學生均有一特定的時間以進行STEAM活動，讓學生有更充裕的時間學習及綜合應相關的知識及技能(P.4-P.6的視覺藝術科的學習時數並沒有因而被縮減)。</li> <li>本校期望透過成立「MMLC暨STEAM活動室」及「STEAM環保科技廊」，提供場地、設備及場</li> </ol>
--

境，讓全校的學生均可透過圖書閱讀、動手創作、同儕分享及觀摩等，全面接觸及進行STEAM活動，實踐所學。

3. 本年度期望能舉辦不同的STEAM工作坊、興趣班及組織不同的學生出外活動及比賽，豐富他們的學習經歷。

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)

不適用

## 2.8 財政預算

申請撥款總額: HK\$ 491,000

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. 服務	安排校外機構協助舉辦STEAM分享活動及組織學生工作坊 1. 舉辦一次半天的攤位遊戲及學生動手做工作坊(上學期試後活動): a. 6個攤位(3小時)(@\$5000) b. 3級(每級1小時)共12班工作坊(共360名學生)(導師費) 合作機構:(需視乎當時報價結果)	\$35,793	透過參加攤位遊戲及工作坊，提升學生對STEAM的認識、學習興趣，及擴闊視野。例如 a.透過製作叮噠空氣炮，認識氣壓原理 b.利用槓桿原理製作羅馬炮架 c.組裝摩打電路，製作吸塵機  所聘請人員的資歷及經驗要求: 需要有舉辦STEM活動的經驗
b.設備	1. STEAM圖書 (與STEAM有關的圖書、兒童月刊及雜誌約共110本)	\$10,000	讓學生進行自主學習，營造閱讀、探究、分享的氛圍。
	2. 積木6箱	\$2,000	讓學生發揮創意。
	3. 3D printer 一部	\$20,000	讓學生發揮創意，或自製工程組件。
c. 工程	1. 重鋪走廊地面(150平方米)	\$100,000	透過有關工程，有助重新規劃4/F走廊的用途，發展成為「STEAM環保科技廊」，活化公共空間，提供更多的自主學習、創意及分享空間，幫助學生學習及展示學生的創意及作品。學生可拼砌積木，發揮創意；於STEAM閱讀角閱讀圖書，自主學習；於塗鴉牆(互動玻璃牆)張貼個人研究報告，分享學習心得;同學各抒己見，互相交流等。
	2. 重鬆走廊牆身	\$100,000	
	3. 改燈位5個及電源掣位5個	\$10,000	
	4. 鋪設互動玻璃牆 (1500mm×2000mm×6)	\$15,000	
	5. 訂製STEAM環保科技廊金屬展示板(2米×1.5米)一塊	\$5,000	
	6. 安裝積木專櫃一個(2米×2米)	\$20,000	
	7. 安裝積木牆(2米×2米)	\$10,000	
	8. 訂製防潮STEAM圖書櫃(1米×1.5米)一個	\$20,000	
	9. 訂製防潮STEAM閱讀椅10張	\$10,000	
	10. 訂製STEAM學生作品展覽櫃(3米×2米)2個	\$40,000	
	11. 訂製STEAM環保科技廊LED投射燈3盞	\$30,000	
d. 一般開支	審計費用	\$5,000	包括影印、學生活動材料
	學生活動工作坊: 3級(每級1小時)共12班工作坊(共360名學生)(@\$54)	\$19,440	

e. 應急費用	工程應急費用	\$36,000	(c × 10%)
	應急費用	\$2,767	[(a + b + d) × 3%]
申請撥款總額 (HK\$):		\$491,000	

\*

- (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。

### 3. 計劃的預期成果

3.1	成品 / 成果	<input checked="" type="checkbox"/> 學與教資源 <input checked="" type="checkbox"/> 教材套 (p.4-p.6各級各2個) <input type="checkbox"/> 電子成品*(請列明) _____ <input checked="" type="checkbox"/> 其他 (請列明) 學生作品--例如:智能交通燈、智能寵物、智能桌上遊戲 *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	本計劃透過發展校本STEAM教育，建構STEAM活動空間及氛圍，從而： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引發學生學習 STEAM 相關科目的興趣，提升學生對學習科學、科技和數學的興趣及效能。</li> <li>2. 加強學生綜合應用各種 STEAM 學科的知識與技能的能力。</li> <li>3. 培養學生的創造力、協作和解決問題能力。</li> <li>4. 促進發展學生的創新思維和開拓與創新精神。</li> <li>5. 透過舉辦教師發展活動，提升教師實踐 STEAM 教育的專業能力。</li> </ol>

#### 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)

透過課堂及各活動的觀察/問卷調查/重點小組訪問，評估以下各項的成效：

1. 推行校本 STEAM 教育計劃的成效 (表現指標: 80%教師及學生同意本計劃有助學校推展 STEAM 教育)
2. 提升學生的學習興趣 (表現指標: 80%教師及學生同意本計劃有助引起學生學習 STEAM 的興趣)
3. 提升學生的創意、協作和解難能力 (表現指標: 80%教師及學生同意本計劃有助提升學生的相關能力)
4. 提升教師的專業能力 (表現指標: 80%教師認為本計劃有助提升教師推行 STEAM 教育的信心及專業能力)

\*\*\*\*\*

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

- 本校會於計劃完結時與學校「STEAM 專責小組」及參與教師舉行檢討會，持續完善及推行校本 STEAM 教育，並計劃如何進一步推展校本 STEAM 教育，設計不同主題的學與教活動，讓更多學生受益。
- 本校會負責支付有關「STEAM 環保科技廊」的維修及器材保養或添置的費用。在計劃完結後，本校將會繼續善用相關的設備及器材舉辦學與教活動，以豐富學生的學習經歷。

#### 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)

1. STEAM 分享活動  
本校將於每年7月初舉行分享會，由各班學生代表向其他級別的同學、家長介紹他們於STEAM活動中製作的成品。
2. 本校將舉辦STEAM活動公開課，邀請家長/同一辦學團體屬下小學教師一同觀課，會後舉行研課活動，分



享及交流心得。

3. 本校將舉辦座談會，邀請同一辦學團體屬下小學的同工到校分享各校舉行STEAM活動的經驗，分享計劃內容及推行STEAM活動的心得。

#### 4. 備註

- 校方會定期監察，確保所採購的設備和安裝的設施的安全使用。
- 本校在選擇服務供應商時，會遵照優質教育基金(人事管理及採購指引)進行報價或投標，確保採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行。
- 學校明白優質教育基金是一次性的，本校須承擔往後的支出，包括維修費用、日常運作費用及其他可能引致的支出/後果。
- 本計劃的有關工程並沒有涉及加建或改建學校設施。
- 本校須承擔有關房間改建帶來的所有經常性開支及後果，包括維修工程，營運成本等。

#### 5. 資產運用計劃

類別	項目／說明	數量	總值	建議的調配計劃(註)
書籍及視像光碟	STEAM圖書 (與STEAM有關的圖書、兒童月刊及雜誌)	約共110本	\$10,000	繼續於校內使用
其他	積木	6 箱	\$2,000	繼續於校內使用
	3D printer	一部	\$20,000	繼續於校內使用

註：供學校／團體／其他計劃使用(請提供在計劃結束後會接收被調配的資產的部門／中心的詳情，以及預計有關資產在活動中的使用情況)。

#### 6. 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 1/11/2019-30/4/2020	31/5/2020	中期財政報告 1/11/2019-30/4/2020	31/5/2020
計劃進度報告 1/5/2020-31/10/2020	30/11/2020	中期財政報告 1/5/2020-31/10/2020	30/11/2020
計劃總結報告 1/11/2019-28/2/2021	31/5/2021	財政總結報告 1/11/2020-28/2/2021	31/5/2021