

**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： 互動式電子學習環境	計劃編號： 2018/0858
--------------------	--------------------

學校名稱：嗇色園主辦可風中學

**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: (769人) (中一至中六); (2) 教師: (57人); (3) 家長: 不適用 ;  
(4) 其他: 不適用

計劃時期: 8月份/2020年 至 5月份/2021年

此範本只作參考之用，申請學校可刪去不適用的項目。基金已把有關「公帑資助學校專項撥款計劃」的申請指引上載於基金網站。

**1. 計劃需要**

1.1	計劃目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 為師生提供一個有便於他們利用電子教材及器具以增加學習效能的環境。</li> <li>● 增進師生於課堂的互動學習模式，以提升學生的學習興趣。</li> <li>● 利用有關設備提供的協作學習功能，方便學生進行自評及互評活動，並記錄課堂的學習內容以便在課後進行溫習和延伸學習。</li> <li>● 配合日後「自攜裝置」計劃，增加課堂的互動性及趣味性。</li> <li>● 促進教師應用電子學習策略以提升教學效能。</li> </ul>
1.2	創新元素	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 互動觸控屏（電子白板）比傳統黑板提供更多有利於學與教的功能，老師能藉此善用互聯網及其他電子學習資源為學生提供內容豐富且有趣的課堂，提升學生的學習興趣。</li> <li>● 現時的投影系統質素欠佳，屏幕細小且影像欠細緻，令老師及學生的電子學習效能大打折扣。互動觸控屏不但提供大屏幕，影像顯示質素更遠比投影機佳，讓學生能獲得更好的學習環境。</li> <li>● 雖然投影系統能投影課室電腦影像，唯桌上電腦不利於老師進行即時的修改和附加文字或圖片。互動觸控屏方便老師及學生編輯屏幕上所顯示的影像，增加教學彈性，並能配合網上互動學習平台，讓師生進行不同類型的學習活動，增加學生參與課堂的積極性，並方便老師給予學生即時回饋。</li> <li>● 配合學校提供的平板電腦及日後的「自攜裝置」計劃，老師及學生能利用互動觸控屏進行更多的互動，老師並能將學生裝置的畫面顯示到觸控屏上，以分享學生們的學習成果。</li> <li>● 互動觸控屏能將顯示過的學習的過程儲存並上載到學習平台，作為學生的筆記和自主學習的資源。</li> </ul>
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<p>本校積極推動電子學習，於2016至2019年度的三年發展計劃中，「推動及發展電子學習」為其中一個主要關注事項，目的為培養一個良好的學習氣氛，提升學生的學習動機，讓學生成為有自信的學習者，並建立學習群組讓學生分享其學習成果。</p> <p>計劃的內容與本校的發展目標不謀而合，以互動觸控屏取代舊有的黑板及投影機正好為校園建立一個更佳的互動電子學習環境，提升老師利用電子學習策略帶來的好處以增強教學效能，並鼓勵學生主動參與課堂活動，培養出更積極的</p>

	學習氣氛，配合學校現有的網上互動學習平台及日後的「自攜裝置」計劃，讓學生的學習不限於課室，而是不受地域限制、更自主的學習。
--	---------------------------------------------------------------

## 2. 計劃可行性

2.1	<p>計劃的主要理念/依據</p> <p>電子白板於 1991 年誕生，並開始用於企業界，因電子白板具有高度互動性功能，最早由英國在 1997 年大量廣泛使用，並於 2003－2005 年間分次撥款五千萬英鎊用於支援中小學採購電子白板，並於 2004 年建立國家電子白板網絡，提供所有地方教育機構使用，使其能參與及推動互動式電子白板，令各間學校獲取設備所帶來的最好使用效益 (British Educational Communications and Technology Agency [BECTA], 2004)。在英國率先使用後，美國、歐盟、加拿大、澳洲等國也陸續跟進。</p> <p>台灣自 1996 學年度起教育部與國科會擴大推動「資訊融入教學 I C T 計畫」，補助 15 個縣市國中小正式引進互動式電子白板。2009 年在教育部擴大「建置中小學優質化均等數位教育環境計畫」，迅速普及於各中小學教學現場。</p> <p>隨著電子化的知識經濟時代來臨，有鑑於僅用傳統黑板或白板的講述教學方式已開始不能滿足現代教育的多元需求，澳門大部份學校開始參與資助計劃，其中有不少學校添置互動式電子白板，嘗試改善傳統教學方法及環境(澳門教育暨青年局, 2013)。</p> <p>師生互動的學習平台：這也是傾向於學生為中心，知識傳授及技能掌握的學習模式。學生處於主導角色，在學習過程中，師生或學生間的互動學習的機會較大。在此層次中，教師會運用電子白板的系統自行開發或援用電子白板資源庫上的教材設計課堂教學。透過電子白板的輔助，加速學生對有關主題進行積極探討及掌握學習的流程和節奏。在此層次中，教師所發揮的電子白板的效能是簡便快捷，以及互動多變化的特點(香港教育城，2007 專題--互動電子白板於中文教學上的應用)。</p> <p>校方意識到本校學生的家庭背景、宗教信仰、接受英文和中文教育的程度和智力水平都存在不少差異。本校科任老師需要提供足夠的學習時間和學習空間予學生。適時和適量的回饋對學生也十分重要。能迅速地了解學生的學習進度和收集到學生學習成效，這些數據改變科任老師的教學策略和步伐。推行電子學習確實可以解決傳統教學方式的限制。</p> <p>科任老師利用網上資源和書商提供的電子教材，設計適合他們所任教班別的課程計劃。學生利用科任老師預先設計的電子教材在課前預習，預習時間和地點由學生自行決定。當進行電子學習課的時候，科任老師可以透過電子設備和應用程式，展示有聲有畫的視覺效果、即時收集學生的成績和即時分析學習成效，從而調整教學計劃。老師利用學習管理平台儲存學生的學業數據、評估學生的學習進度，讓全校老師都能分享數碼教材和資源，方便學生在課堂內和外進行自主學習。學生進行電子學習課的時候，他們可以在網上收集資訊、利用電子設備和應用程式進行活動，這些活動可以替代傳統的紙筆書寫，老師未能即時看到所有學生的答案，如果學生使用平板電腦，老師和學生可以看到所有學生的答案，如果問題是選擇題，應用程式可以即時分析和儲存答案；這些活動可以替代傳統師生的問與答或全班的討論，學生不須顧慮答案是否完美</p>
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>或有沒有創意，學生願意在平板電腦發表意見或積極回答問題；學生可以更有效地整合數據和建構知識。這些活動，學生能夠很有效地搜尋和處理資料，老師也能即時收集和儲存學生的答案，讓老師及學生得到即時回饋，推動以估評促進學習，方便日後的成績分析。</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>本校多年前已為發展電子學習作準備，現有的電子設備、策略及培訓如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 全校有3個電腦室，合共提供超過90部電腦以供使用</li> <li>● 所有課室均配備連接互聯網的桌上電腦、投影機及實物投影機</li> <li>● 2017/18年度完成WiFi900工程，全校均配備無線上網</li> <li>● 提供超過120部平板電腦（ ）予師生進行電子學習活動</li> <li>● 成立電子學習小組以支援師生使用電子學習策略</li> <li>● 每年舉辦教師發展工作坊讓老師學習電子學習策略，並分享有關經驗</li> <li>● 提供每位師生網上互動學習平台（ ）戶口，並推廣使用</li> <li>● 提供每位師生雲端儲存戶口（ ），並推廣使用</li> <li>● 所有科學實驗室均配置Apple TV系統以進行電子學習</li> <li>● 各科每年將電子學習納入全年計劃中，並進行中期及年終檢討以評估成效</li> <li>● 提供微軟大量授權予全校師生，以讓他們於各裝置使用微軟辦公室軟件</li> </ul> <p>本校提供的軟件、硬件和網上學習平台讓師生於使用上富彈性，旨在不受某特定軟硬件的限制，而是著眼於學與教活動的策略和內容以提升學習效能。每年的教師發展工作坊便是朝著這方向進行，當中各科的老師分享他們於課堂使用電子學習的經驗，或介紹他們認為反應良好的策略和平台（例如 等）以供其他老師參考。2016/17年度我們曾為本校的資訊科技教育進行了問卷調查，對象為全校的老師，當中幾乎所有老師均有使用資訊科技於教與學，超過六成均認同有關的技巧對學生學習有正面的影響，詳細的結果如下（回覆人數：55人）：</p> <p>1. 你有使用資訊科技協助你的教與學嗎？</p> <table border="1" data-bbox="536 1395 767 1473"> <tr> <td>有</td> <td>沒有</td> </tr> <tr> <td>100%</td> <td>0%</td> </tr> </table> <p>2. 請選擇你於教與學上曾使用過的資訊科技（可選多項）</p> <table border="1" data-bbox="536 1552 1433 1668"> <thead> <tr> <th>eClass 電郵</th> <th>eClass 電子課室</th> <th>classroom</th> <th>Form</th> <th>Drive</th> <th>Drive</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>80%</td> <td>45.5%</td> <td>10.9%</td> <td>20%</td> <td>43.6%</td> <td>21.8%</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="536 1709 1409 1787"> <thead> <tr> <th></th> <th>社交平台</th> <th>平板電腦</th> <th>手機</th> <th>Apps</th> <th>其他</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>27.3%</td> <td>23.6%</td> <td>49.1%</td> <td>47.3%</td> <td>21.8%</td> <td>3.6%</td> </tr> </tbody> </table> <p>3. 請選擇你使用資訊科技在教與學的範疇</p> <table border="1" data-bbox="536 1865 1217 1944"> <thead> <tr> <th>網上評估</th> <th>資源共享</th> <th>收集功課</th> <th>課堂互動</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>36.4%</td> <td>74.5%</td> <td>63.6%</td> <td>61.8%</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="536 1984 1276 2063"> <thead> <tr> <th>增加趣味</th> <th>收集回饋</th> <th>展示概念</th> <th>學生資料搜集</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>76.4%</td> <td>40%</td> <td>47.3%</td> <td>1.8%</td> </tr> </tbody> </table> <p>4. 你認為你使用資訊科技對學生帶來的影響</p>	有	沒有	100%	0%	eClass 電郵	eClass 電子課室	classroom	Form	Drive	Drive	80%	45.5%	10.9%	20%	43.6%	21.8%		社交平台	平板電腦	手機	Apps	其他	27.3%	23.6%	49.1%	47.3%	21.8%	3.6%	網上評估	資源共享	收集功課	課堂互動	36.4%	74.5%	63.6%	61.8%	增加趣味	收集回饋	展示概念	學生資料搜集	76.4%	40%	47.3%	1.8%
有	沒有																																													
100%	0%																																													
eClass 電郵	eClass 電子課室	classroom	Form	Drive	Drive																																									
80%	45.5%	10.9%	20%	43.6%	21.8%																																									
	社交平台	平板電腦	手機	Apps	其他																																									
27.3%	23.6%	49.1%	47.3%	21.8%	3.6%																																									
網上評估	資源共享	收集功課	課堂互動																																											
36.4%	74.5%	63.6%	61.8%																																											
增加趣味	收集回饋	展示概念	學生資料搜集																																											
76.4%	40%	47.3%	1.8%																																											

		非常負面	負面	一般	正面	非常正面										
		0%	0%	34.5%	60%	5.5%										
		<p>隨著一系列的培訓和經驗分享，對電子學習反應正面的老師有持續上升的趨勢，近年我們透過每年的中期及年終評估和檢討，反映出絕大部份的科目的老師均掌握了使用電子學習的技巧，並認同其能提升學與教的效能。</p> <p>除以上所提及，本校於2018/19年度為所有中一的課室安裝了互動觸控屏以取代投影機和黑板，以為全面推行有關計劃作試驗，2019年2月我們為該設備進行了全校老師的問卷調查，當中30位老師表示有用過該互動觸控屏，詳細的結果如下：</p>														
		<p>1. 你怎樣使用互動觸控屏？（可選多項）</p> <table border="1"> <tr> <td>用作書寫顯示屏</td> <td>66.7%</td> </tr> <tr> <td>配合課室桌上電腦使用</td> <td>76.7%</td> </tr> <tr> <td>配合平板電腦使用</td> <td>13.3%</td> </tr> <tr> <td>配合實物投影機使用</td> <td>66.7%</td> </tr> <tr> <td>其他</td> <td>3.3%</td> </tr> </table>					用作書寫顯示屏	66.7%	配合課室桌上電腦使用	76.7%	配合平板電腦使用	13.3%	配合實物投影機使用	66.7%	其他	3.3%
用作書寫顯示屏	66.7%															
配合課室桌上電腦使用	76.7%															
配合平板電腦使用	13.3%															
配合實物投影機使用	66.7%															
其他	3.3%															
		<p>2. 你認為互動觸控屏容易使用</p> <table border="1"> <tr> <th>極不同意</th> <th>不同意</th> <th>中立</th> <th>同意</th> <th>非常同意</th> </tr> <tr> <td>6.7%</td> <td>0%</td> <td>26.7%</td> <td>56.7%</td> <td>10%</td> </tr> </table>					極不同意	不同意	中立	同意	非常同意	6.7%	0%	26.7%	56.7%	10%
極不同意	不同意	中立	同意	非常同意												
6.7%	0%	26.7%	56.7%	10%												
		<p>3. 你認為互動觸控屏有助你的教學</p> <table border="1"> <tr> <th>極不同意</th> <th>不同意</th> <th>中立</th> <th>同意</th> <th>非常同意</th> </tr> <tr> <td>3.3%</td> <td>13.3%</td> <td>36.7%</td> <td>36.7%</td> <td>10%</td> </tr> </table>					極不同意	不同意	中立	同意	非常同意	3.3%	13.3%	36.7%	36.7%	10%
極不同意	不同意	中立	同意	非常同意												
3.3%	13.3%	36.7%	36.7%	10%												
		<p>4. 你認為互動觸控屏能增加學生的學習興趣</p> <table border="1"> <tr> <th>極不同意</th> <th>不同意</th> <th>中立</th> <th>同意</th> <th>非常同意</th> </tr> <tr> <td>0%</td> <td>16.7%</td> <td>43.3%</td> <td>36.7%</td> <td>3.3%</td> </tr> </table>					極不同意	不同意	中立	同意	非常同意	0%	16.7%	43.3%	36.7%	3.3%
極不同意	不同意	中立	同意	非常同意												
0%	16.7%	43.3%	36.7%	3.3%												
		<p>5. 你認為互動觸控屏能提高你的教學效能</p> <table border="1"> <tr> <th>極不同意</th> <th>不同意</th> <th>中立</th> <th>同意</th> <th>非常同意</th> </tr> <tr> <td>3.3%</td> <td>20%</td> <td>36.7%</td> <td>33.3%</td> <td>6.7%</td> </tr> </table> <p>調查顯示佔多數的老師認同使用互動觸控屏教學能增加學生的學習興趣並提高教學效能，而且由於互動觸控屏使用上具彈性，老師能更容易安排電子學習策略。</p> <p>我們另外亦調查老師對使用互動觸控屏策略的優化建議，發現當中大部份（78%）均期望於安裝互動觸控屏上加設流動黑板，原因是有些科目需要大量書寫，互動觸控屏的反應始終不及書寫黑板快，如果能同時於課室內使用互動觸控屏及黑板，便能集兩者的強項，使教學能更相得益彰。</p>					極不同意	不同意	中立	同意	非常同意	3.3%	20%	36.7%	33.3%	6.7%
極不同意	不同意	中立	同意	非常同意												
3.3%	20%	36.7%	33.3%	6.7%												
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	成立統籌委員會負責統籌及監察本計劃，成員包括校長、副校長、課程發展主任、資訊科技支援主任及電子教學發展小組成員。全體教師將參與教師專業發展活動，檢視、發展教育計劃，參與同儕備課及檢討會議。														
2.4	家長的參與程度(如適用)	不適用。														
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
8/2020—9/2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>招標、購買及安裝相關設備和軟件</li> <li>測試相關設備和軟件</li> <li>教師培訓分享——由有相關經驗的老師分享利用互動觸控屏作電子教學的心得</li> </ul>
9/2020—12/2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師和學生使用互動觸控屏上課</li> </ul>
1/2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>進行計劃第一次檢討及評估（利用 Form）收集使用互動觸控屏的影響，包括：學生課堂參與程度、學習氣氛和教學時間的效能，和比較學生成績是否有顯著進步。根據上學期的經驗，改善下學期的教學策略。）</li> </ul>
3/2021—5/2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>進行計劃第二次檢討及評估，根據學生的成績，以修正計劃延伸的方向和深度（在學期終，統整各級各科的成績數據，藉此分析計劃的成效。科任老師分享進行電子教學的實用技巧和遇到的困難，歸納各方面的意見，並制定本校未來學子學習的方向和策略。）</li> </ul>

## 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
活動1	教師在課堂內使用互動觸控屏作教學活動	中一至中三所有科目、中四至中六部份選修科目，所有節數，每節45分鐘	科任老師	學生學會教師所授的教學內容
活動2	教師和學生使用平板電腦及互動觸控屏作教學活動 <ul style="list-style-type: none"> <li>學生利用平板電腦回答老師的問題，並即時傳送到互動觸控屏上，以便一起討論</li> <li>學生利用平板電腦進行分組討論，實時將組員意見記錄在同一文件上，並將集合的意見投射到互動觸控屏以作展視</li> </ul>	中一所有科目、其它級別部份科目，不限時間	科任老師	學生學會教師所授的教學內容
活動3	學生在課後利用網上學習平台完成老師安排的作業及課後活動 <ul style="list-style-type: none"> <li>學生利用平板電腦完成作業，老師利用互動觸控屏展視成果並作出回饋及討論</li> </ul>	中一至中三所有科目、中四至中六部份選修科目，不限時間	科任老師	學生能完成相關的作業及課後活動
活動4	學生在課堂後重溫互動觸控屏所記錄的電子教材 <ul style="list-style-type: none"> <li>將互動觸控屏上所寫的儲存並上載到雲端儲存裝置，以便學生在課後重溫</li> </ul>	不限節數 不限時間	科任老師	學生能重溫在課堂內所學的電子教材和鞏固已有知識

## 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	使用互動觸控屏的技巧	一節 一小時	服務供應商 免費提供培訓	老師學會使用互動觸控屏的技巧
活動2	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 使用互動觸控屏進行電子學習的分享</li> <li>➢ 電子學習和資訊科技工具的教學法分享</li> </ul>	一節 兩小時	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 於2018/19年度曾使用互動觸控屏的老師</li> <li>➢ 經常使用電子學習的老師</li> </ul>	從使用者經驗中學習並運用於自己的課堂內

## 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	互動觸控屏 (不小於75") 19部 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 中二至中三班房8部</li> <li>➢ 電腦室 (226室、402室) 2部</li> <li>➢ 多媒體語文學習室 (MMLC) 1部</li> <li>➢ 物理實驗室1部</li> <li>➢ 化學實驗室1部</li> <li>➢ 生物實驗室1部</li> <li>➢ 綜合科學實驗室 (503室、523室) 2部</li> <li>➢ 視覺藝術室1部</li> <li>➢ 科技與生活室1部</li> <li>➢ 地理室1部</li> </ul>	用以進行有關學與教活動 <b>理據：</b> 計劃集中中一至中三及部份選修科，而中一班房已安裝互動觸控屏，因此只需於中二、中三班房及特別室安裝
2	流動互動觸控屏 (86") 2部	用以進行有關學與教活動 <b>理據：</b> 供使用有蓋操場上課的科目 (例如體育科) 及教學活動使用，由於地方較大，因此需要屏幕較大且具流動性的裝置

## 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	安裝互動觸控屏工程 (連穿線及支架) (包括課室及特別室共19個房間)	為配合互動觸控屏的安裝需同時鋪設新線路及更換支架。
2	安裝可動覆蓋式黑板	為需要使用傳統黑板時覆蓋互動觸控屏，需要安裝路軌、支架及黑板

(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)

不適用
-----

## 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)

不適用
-----

## 2.8 財政預算

申請撥款總額: **HK\$ \$1,121,500**

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			
b. 服務			
c. 設備	互動觸控屏 (不小於75") 19部	HK\$760,000	用以進行有關學與教活動
	互動觸控屏 (86") 2部	HK\$132,000	用以進行有關學與教活動
d. 工程	安裝電子互動觸控屏19部	HK\$95,000	
	安裝可動覆蓋式黑板10個 ➢ 中二至中三班房8個 ➢ 科技與生活室1部 ➢ 地理室1部	HK\$100,000	
e. 一般開支	審計費用	HK15,000	
f. 應急費用	工程應急費用	HK\$19,500	(d x 10%)
	應急費用		
<b>申請撥款總額 (HK\$):</b>		<b>HK\$1,121,500</b>	

\*

- (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 type="checkbox"/> 學與教資源 <input type="checkbox"/> 教材套 <input type="checkbox"/> 電子成品*(請列明) _____ <input checked="" type="checkbox"/> 其他 (請列明) <u>互動式電子學習環境</u>  將本校打造成一個充份利用互動式電子學習的環境, 培養出善於利用互動式電子學習的師生。 *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	互動觸控屏讓老師及學生更受惠於電子學習的好處, 老師能設計出更多元化、更高互動性的高效能課堂, 亦讓課堂內容變得更生動有趣, 增加學生的學習動機。此外, 學生能有更多機會參與課堂的活動, 並展示自己的成果予同輩學習和分享。

### 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)

活動前和活動後的學校自評問卷調查: 透過問卷調查，評估學生的學習情況。評鑑形式將會在計劃開展之前先以問卷了解學生的學習情況，包括: 學生課堂參與程度、學習氣氛和教學時間的效能。在計劃完結時再作問卷調查比較數據，以評估計劃成效。

活動前和活動後的學科成績: 收集本校 2019/20 年度學生學科成績，比較參與計劃後的成績，以評估計劃成效。

與學生面談，了解學生的學習情況和評估有關的學習成效。

收集老師中期及年終的檢討報告，評估有關的教學成效。

\*\*\*\*\*

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

發展更多元化、富創意的電子學習策略：本校的教師及學生掌握互動電子學習的技巧，在現有的經驗上建構出不同種類的電子學習策略，以創建更多元化並富趣味性的課堂活動。

配合「自攜裝置」計劃以建立更具互動性的課堂活動：隨著本校將於中一級開展「自攜裝置」計劃，老師和學生能更充份利用互動觸控屏來進行學習活動，並推廣至其他班級。

### 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)

宣傳刊物: 向校友會、家教會、校董會簡介本計劃的發展成效。

經驗分享: 邀請本區和本辦學團體的其他中學觀課，促進教學交流。

## 4. 備註

4.1. 本學校會有效利用採購的物品，以加強學與教。

4.2. 本學須明白優質教育基金的資助是一次性的，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。

4.3. 本校選擇服務供應商時，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。



## 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)
視聽器材	互動觸控屏 (不小於 75")	19 部	HK\$760,000	繼續供學校作為學 與教用途
	互動觸控屏 (86")	2 部	HK\$132,000	
書籍及 視像光碟				
電腦硬件				
電腦軟件				
樂器				
辦公室器材				
辦公室家具	可動覆蓋式黑 板	10 個	HK\$100,000	
體育器材				
其他				

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. 報告遞交時間表

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 1/8/2020-31/1/2021	28/2/2021	中期財政報告 1/8/2020-31/1/2021	28/2/2021
計劃總結報告 1/8/2020-31/5/2021	31/8/2021	財政總結報告 1/2/2021-31/5/2021	31/8/2021