

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

<b>計劃名稱：</b> 設立STEAM多媒體室，優化校本STEAM課程	<b>計劃編號：2018/0809</b> (修訂版)
---	--------------------------------

學校名稱：\_\_粉嶺官立小學\_\_

**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：818人P1-6; (2) 教師：55人; (3) 家長：818人;

(4) 其他：(請註明)

計劃時期：09/2020至03/2022

**1. 計劃需要**

1.1	計劃目標	本計劃旨在通過優化校本STEAM課程，培養學生對STEAM相關科目的興趣，加強他們在科學、科技、工程和數學的能力；通過設立STEAM多媒體室，讓學生有更理想的空間進行不同的實驗，實踐設計循環，培養探究精神；設立STEAM多媒體室，為學生提供一個「創客空間」，讓他們能實踐「動手做」的STEAM精神，發揮創意，實現夢想。
1.2	創新元素	本計劃具備校本創新元素，配合校本電子教學的發展，通過安裝電子白板、電子學習平台等數碼設施，讓學生能進行互動學習，培養自主學習的精神；並於不同學科加入STEAM元素，進一步強化學生的綜合和應用知識與技能的能力。
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<p>學校三年發展計劃(2017-2020)關注事項一是「持續優化學與教，提升學生的自學能力及自信心」，通過設立STEAM多媒體室和優化校本STEAM課程，學生有更多機會進行小組活動，有助照顧個別差異，提升自信心；利用多媒體工具進行學習，有助提升學與教的質素；</p> <p>本校自2016/17學年起已推行電子教學，已累積一定的經驗，學校亦已鋪設無線網絡，相信通過設立STEAM多媒體室能進一步於校內推展電子教學。</p> <p>本校部分學生的社經背景較低，家長的教育水平不高，他們未必有機會接觸新科技工具，如3D打印、拼砌等，學校有必要添置和更新相關的設備，為這些學生提供更多認識和運用科技科學的機會。</p>

**2. 計劃可行性**

2.1	計劃的主要理念/依據	<p>根據教育局《推動STEM教育—發揮創意潛能》概覽(2015年11月)、《小學常識科課程指引》(2017)及《小學數學科課程指引》(2017)，STEM教育是小學課程中重要的一環，學校要為學生提供不同的學習經歷和活動，誘發學生關心日常生活的課題，並通過動手做的過程，培養他們的探究精神，提升他們綜合和應用知識的能力。</p> <p>本計劃會通過優化校本STEAM課程，於不同學科加入STEAM元素，提升學生對科學科技的興趣，訓練他們的解難能力。</p> <p>此外，通過設立STEAM多媒體室，讓學生在設備齊全的環境下進行實驗和測試，豐富他們的學習經歷。</p>
2.2	申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經	學校已開展STEM教育三年，老師對於推行STEM教育有一定的經驗；此外，全校教師曾接受有關STEM和編程的培訓，對STEM及編程有一定的知識基礎；另

	驗/條件/設施	外，學校於課外活動成立了「STEM遊戲」(普及)及「科學小先鋒」小組(拔尖)，並於小息時間設立「課間STEM遊戲」，學生對動手做的學習活動甚感興趣；學校參加了電子學習學校支援計劃(Wifi 900)，已鋪設無線網絡和購入平板電腦，並已推行電子教學三年。本校計劃設立STEAM多媒體室，於STEM課程中加入藝術(Arts)的元素，進一步把STEAM教育融入日常課堂中。 另外，學校已成立教師「STEM小組」和「編程教育小組」，負責設計和規劃校本STEM課程。
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	本校將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、課程主任及各STEAM相關科目的科主任。此計劃的委員將會定期進行集體備課，共同設計、優化和檢視STEAM課程。
2.4	家長的參與程度	本校計劃於新學年籌備一次「STEAM親子活動」，讓家長和學生一起透過「動手做」的活動，加強他們對STEAM的認識，並向他們簡介校本的STEAM課程，展示學生的學習成果。
2.5	計劃協作者的角色	不適用。

## 2.6 推行時間表

推行時期 (月份/年份)	計劃活動
09/2020 - 12/2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 招標及裝修「STEAM多媒體室」</li> <li>● 添置相關儀器及物資</li> <li>● 聘請一名代課老師(為期一年)及一名教學助理(為期兩年)</li> </ul>
03/2021-06/2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 參與計劃的教師設計教學活動及編寫教學計劃</li> </ul>
06/2021-08/2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師檢視教學設計，並進行備課會議</li> </ul>
07/2021-09/2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師培訓工作坊(約6小時，內容包括STEAM教育的課程規劃和編程教學)</li> <li>● 設計和規劃校本STEAM課程</li> </ul>
09/2021-03/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 各班按課題到「STEAM多媒體室」進行相關的學習活動</li> <li>● 教師檢討各學習活動的成效，並作出修訂</li> </ul>
12/2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 於「STEAM多媒體室」舉辦「數理日」攤位遊戲，提升學生的STEM興趣，並展示學生的學習成果。</li> </ul>
02/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 舉辦「STEAM親子活動」讓家長和學生一起透過「動手做」的活動，加強他們對STEAM的認識。</li> </ul>
03/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 負責此計劃的統籌老師共同檢視計劃的推行情況及成效，作出修訂及優化，並制定下學年的校本STEAM教育發展計劃。</li> </ul>

## 2.7 計劃活動的詳情

### a. 學生活動

活動名稱	內容	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員	預期學習成果
活動1 小五專題研習： STEM小發明	<p>小五學生需從日常生活中發掘一個感興趣的課題，設計一件能便利生活的發明品。通過運用工具或儀器「動手做」、進行測試、訪問、反覆改良，最後要美化發明品，結合STEAM元素。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● S：常識科課程中涉及的科學概念，例如閉合電路、光的反射等</li> <li>● T：運用科技器材進行實驗，例如測光儀、分貝儀等</li> <li>● E：利用不同物料及工具製作發明品</li> </ul>	8節 每節35分鐘	由學校具備該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能運用所學的知識，製作一件發明品，以解決日常生活中的問題，並通過校園電視台向全校同學作出匯報，藉此訓練他們的解難能力和協作能力。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A：加入視藝元素，美化發明品的外觀，設計合適的包裝及宣傳海報</li> <li>● M：應用數學的知識量度及測量，記錄及分析實驗中所得到的數據</li> </ul> <p>學生可利用STEAM多媒體室內的「意念牆」記下他們的創作意念，可組合的桌椅有助他們與同學進行交流互動。學生亦可在STEAM多媒體室內的「測試區」進行實驗和測試，發展他們的科學過程技能。</p>			
活動2 小六專題研習：編程設計	<p>小六學生需通過編寫電腦程式，利用製作一件智能產品來解決生活中所遇到的問題。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● S：常識科課程中涉及的科學概念，例如槓桿原理、反作用力等</li> <li>● T：運用資訊科技科所教授的編程技巧編寫電腦程式</li> <li>● E：運用工程設計循環及製作智能產品。</li> <li>● A：加入視藝元素，美化發明品的外觀，設計合適的包裝及宣傳海報</li> <li>● M：應用數學的知識量度及測量，記錄及分析實驗中所得到的數據</li> <li>●</li> </ul>	4節 每節35分鐘	由學校具備該方面知識和經驗的教師負責教授	學生掌握編寫電腦程式的方法，設計出一件智能產品，藉此提升他們的編程能力和邏輯思維。
活動3 虛擬實景（VR）遊踪	<p>結合中文及常識科的相關課題，利用VR的技術，讓學生更具體地認識各個方位，並以第一身感受古今中外的風景和建築，相關課題如下：</p> <p>小四常識科：世界文化之窗</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 常識科「世界文化之窗」的課題介紹了世界各地的名勝古蹟，但學生未必有機會親身前往該地參觀。透過VR的技術，正好把這些名勝古蹟更立體地呈現於學生眼前。學生分組利用VR的技術參觀不同國家的名勝後，會進行「我是小導遊」活動，向同學匯報觀察結果。</li> </ul> <p>小四中文科：步移法</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 老師預先設計一條路線，利用VR的技術製作虛擬行程，讓學生更具體地以第一身的角度掌握行程的路線及體會過程見聞，讓他們更生動地學會寫作步移法的技巧。</li> <li>● 學生完成活動後，需利用步移法進行寫作。</li> </ul> <p>小五常識科：太陽系探索</p>	6節 每節35分鐘	由學校具備該方面知識和經驗的教師負責教授	學生通過VR技術，更立體地認識到各個地方的景物；學生通過VR技術，觀看老師預先設計的路線，更生動地掌握步移法的寫作技巧；學生能通過VR技術，更立體地認識太陽系，並能動手製作出相關的模型。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 利用VR技術讓學生虛擬參觀太陽系的行星和衛星。</li> <li>● 學生在活動中融入STEM的元素，以科學及數學作基礎，把地球與月球的大小比例及距離計算出來，並動手製作成模型。</li> </ul>			
活動4 閃燈賀卡設計	<p>結合視藝科及常識科的相關課題，讓學生發揮創意，設計閃燈賀卡，相關課題如下：</p> <p>小五常識科：閉合電路 小五視藝科：賀卡設計元素</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● S：電的導體、閉合電路的概念</li> <li>● T：運用導電筆、電路鋁紙製作電路</li> <li>● E：運用適當的物料動手製作閃燈賀卡</li> <li>● A：評賞市面上的閃燈賀卡設計，學習設計賀卡的和要素（如顏色運用、閃燈的效果等），設計和創作賀卡</li> <li>● M：量度賀卡的面積，以符合老師指定的面積要求</li> </ul>	6節 每節35分鐘	由學校具備該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能利用不同的閉合電路組合安裝LED燈，結合視藝科的設計技巧，製作出獨一無二的賀卡。
活動5 立體圖形拼砌	<p>數學科有關立體圖形的課題，結合3D筆的使用，讓學生親手利用3D筆畫出指定的平面，再拼砌成一個立體，讓他們更掌握平面與立體的關係，以及不同立體圖形組成的元素。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 對象：20位小四在數學方面能力較佳的學生(由老師推薦)</li> <li>● 於課後接受培訓，利用3D筆畫出指定的平面，再平面拼砌成立體</li> <li>● 完成培訓後，他們會被安排於課堂上擔任小老師，向其他小四的學生講解平面與立體的關係，並讓這些小四學生動手拼砌由他們製作的立體模型組合。</li> </ul>	4節 每節35分鐘	由學校具備該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能接受相關的培訓，製作出立體模型組合，掌握平面圖形與立體圖形的關係。通過他們在班上分享學習成果，讓其他同學也能明白不同立體圖形組成的元素。
活動6 繪圖、3D設計及打印	<p>結合STEAM相關科目的學習元素，為小五至小六學生安排數碼繪圖、3D物件設計及打印活動。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● S：結合常識科的科學概念，例如物料的特性和承重量等</li> <li>● T：運用繪圖軟件、3D打印技術進行設計</li> <li>● E：動手製作及組裝設計品</li> <li>● A：創作設計物品，繪畫設計圖並打印出來</li> <li>● M：量度及計算設計品的面積及體積</li> </ul>	6節 每節35分鐘	由學校具備該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能掌握數碼繪圖、3D設計及打印的技術，並能完成相關學習任務。

活動7 创客空間 (Maker Space)	由老師推薦20位具潛質的學生於星期五課外活動時段，於「STEAM多媒體室」進行「创客活動」，讓他們發揮創意，動手製作出他們感興趣的作品。	20節 每節70分鐘	由學校具備該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能在「创客活動」內實踐他們的夢想，把他們感興趣的物品親自製作出來，提升他們「動手做」的能力，培養他們的探究精神。
活動 STEAM DAY	於「STEAM多媒體室」舉辦「STEAM DAY」攤位遊戲，提升學生的STEAM興趣，並展示學生的學習成果。 ● 活動內容包括： ➢ 模型製作 ➢ 科學探究活動 ➢ VR體驗 ➢ 運用現代科技進行藝術創作	兩天	STEAM相關科目教師	通過多元化的活動，提升學生對STEAM的興趣，給予他們動手做的機會，並展示學生的學習成果，鼓勵他們進一步探索。
活動9 STEAM 親子活動	讓家長和學生一起透過講座及「動手做」的活動，加強他們對STEAM的認識。 ● 對象：全校家長(分時段進行) ● 活動形式： ➢ (一)家長講座：由課程主任及校內老師向學生講解STEAM的內容及校本STEAM課程安排 ➢ (二)舉行攤位遊戲，讓學生與家長通過不同的活動，例如動手製作模型、實驗活動等，讓他們體會STEAM活動的樂趣，對STEAM有更深入的认识。	1次半日活動	STEAM相關科目教師	提升家長和學生對STEAM的認識和興趣，讓家長了解STEAM的精神，在日常生活多培養學生的STEAM思維。

#### b. 教師培訓

活動名稱	內容	節數及每節所需時間	受聘人員	預期學習成果
教師培訓工作坊 (一)	STEAM教育的課程規劃 ● 邀請在STEAM教育方面的專家到校向全校教師講解相關的課程規劃技巧。 ● 邀請其他學校具經驗的老師與本校教師分享推行STEAM教育的經驗，並提供實際例子供教師參考	約3小時	工作坊負責人需具備大學學位、具備不少於三年從事STEAM課程規劃的經驗	教師對STEAM教育的課程規劃有更深入的认识和了解
教師培訓工作坊 (二)	有關編程與STEAM的培訓 ● 聘請具經驗的導師向本校老師進行編程的培訓(如 等) ● 邀請具經驗的老師分享編程與STEAM課程結合的實際經驗	約3小時	工作坊負責人需接受專業的編程訓練，並具備不少於一年有關編程培訓的經驗	教師能掌握有關編程的基礎知識，及融入課堂中的安排

c. 設備 (包括建議添置的裝置及設施)

	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	電子白板1塊	用以教學及進行課堂活動 ● 教師可利用電子白板的功能，發放多媒體教材給學生，亦可用展示學生的習作或討論結果，作出即時的回饋，增加課堂的互動性。
2	電腦主機1部	用以教學及進行課堂活動
3	室內擴音系統1套 ● 擴音器1部 ● 掛牆式揚聲器1套 ● 手提咪1支 ● 頻道接收器1部 ● 感應器1部	用以教學及進行課堂活動
4.	360虛擬實景(VR)器材 ● 360全景相機2部 ● 360虛擬專用眼鏡30部 ● 360虛擬軟件及安裝費用	用以進行上述2.7a活動三中提及的虛擬實景遊踪活動

d. 工程

	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	將本校的常規課室改建為「STEAM多媒體室」。	透過有關工程，有助把常規課室改建為「STEAM多媒體室」，方便教師帶領學生在此室內進行分組的STEAM活動，優化學與教。
2	(a)改燈位及電源掣位	
	(b)重鋪地板及新掃牆身	
	(c)鋪設積木牆及塗鴉牆	
	(d)添置傢俱（教師及學生桌椅、儲物櫃）	

(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

在不同的科目中加入 STEM 的元素，聯繫日常生活中的課題，讓學生能綜合和應用所學的知識來解決問題，並給予他們空間進行「動手做」的活動，讓他們能發揮創意、樂於探究和嘗試，提升他們的協作和解難能力，培養自學精神。

f. 其他活動

於「STEAM 多媒體室」舉辦「STEAM 日」攤位遊戲，提升學生對 STEAM 的興趣，並展示學生的學習成果；舉辦「STEAM 親子活動」，讓家長和學生一起透過「動手做」的活動，加強他們對 STEAM 的認識，促進親子關係，有助家校合作。

## 2.8財政預算

申請撥款總額:HK\$1,076,100

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\$)	
員工開支 HK\$689,535	1.教學助理(月薪24個月，包括強積金) (HK\$13,000 x 24 x 1.05)	HK\$327,600	入職要求為中六程度，需修讀電腦或相關科目，如有協助學校推行STEAM活動的經驗為佳。負責以下的工作： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 協助此計劃內活動的安排（如製作教材和教具、準備課堂物資、協助活動進行）</li> <li>● 協助處理相關的文書工作</li> <li>● 為活動進行拍攝及攝錄</li> </ul>
	2.代課老師（代課教師），12個月，包括強積金）以替代計劃負責人及部分參與老師的部分課節 (HK\$28,725x 12 x 1.05)	HK\$361,935	入職要求為持有大學學位、教育文憑或同等學歷。負責以下的工作： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 替代參與計劃的教師的部分課節</li> </ul>
服務 HK\$6,000	教師培訓活動導師 1. STEAM教育的課程規劃 約3小時	HK\$3,000	通過舉辦教師培訓工作坊，讓教師掌握規劃及設計STEAM課程的技巧和方法，有助他們推展校本STEAM課程
	2. 有關編程與STEAM的培訓 約3小時	HK\$3,000	通過舉辦教師培訓工作坊，讓教師對編程有更深入的認識，增加他們對教授編程課題的信心，提升教學質素
設備 HK\$130,700	電子白板1塊	HK\$40,000	用以教學及進行課堂活動
	電腦主機1部	HK\$5,700	用以教學及進行課堂活動
	室內擴音系統1套 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 擴音器1部</li> <li>● 掛牆式揚聲器1套</li> <li>● 手提咪1支</li> <li>● 頻道接收器1部</li> <li>● 感應器1部</li> </ul>	HK\$5,000	用以教學及進行課堂活動
	360虛擬實景(VR)器材 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 360全景相機2部</li> <li>● 360虛擬專用眼鏡15部</li> <li>● 360虛擬軟件及安裝費用</li> </ul>	HK\$80,000	用以教學及進行課堂活動
工程 HK\$200,000	改燈位及電源掣位	HK\$10,000	重新規劃燈位及電源掣位，以方便騰出足夠空間進行學習活動
	重鋪地板及新掃牆身	HK\$50,000	由於課室部分牆身油漆已剝落，地板亦有損毀，故要需整間課室重新油漆牆身及重鋪地面
	鋪設積木牆及塗鴉牆	HK\$40,000	鋪設積木牆，鼓勵學生發揮創意，利用積木拼砌不同的圖案；鋪設塗鴉牆，方便學生繪畫設計草圖及記下討論重點等
	添置傢俱（教師及學生桌椅、儲物櫃）	HK\$100,000	添置可搬重的組合式桌椅，方便學生進行小組活動；添置儲物櫃，用以存放教具及儀器，並用以儲存及展示學生的作品
一般開支 HK\$25,014	1.雜項	HK\$10,014	用以購買學生生活活動材料
	2.審計費用	HK\$15,000	

應急費用 HK\$24,851	工程應急費用	HK\$20,000	
	應急費用	HK\$4,851	
申請撥款總額 (HK\$):		<b>HK\$1,076,100</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 checked="" 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) _____ <ul style="list-style-type: none"> <li>● 此計劃的核心小組成員的部分課節會由代課老師負責，以騰出空間讓老師設計教學活動及編寫教學計劃，預期能於中、數、常識、視藝及電腦科各設計出一至兩個單元及教材，各科的學與教資源會存於學校內聯網，豐富校本的教學資源庫，成為可持續發展的課程。</li> <li>● VR眼鏡、相機及電子白板可持續應用，有助持續發展校本的電子教學。</li> <li>● 學生作品 (STEM 小發明成品、小六專題研習：編程設計製成品、閃燈賀卡、3D 打印作品、數學科立體圖形模型)</li> </ul>
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響	通過優化校本STEAM課程、設立STEAM多媒體室及進行教師培訓，有助學校推行STEAM教育，提升學與教的效能，為學生提供更多發揮創意的空間，並提升他們運用不同工具的能力。

#### 3.3 評鑑

請建議具體的評鑑方法及成功準則。

<ul style="list-style-type: none"> <li>● 課堂觀察：教師觀察學生在課堂上的表現，包括他們對課堂活動的參與度、應用 STEAM 知識的能力、運用資訊科技的能力等</li> <li>● 問卷調查： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 推行校本 STEAM 教育計劃的成效 (表現指標：70%教師同意此計劃能有助學校推展 STEAM 教育)</li> <li>2. 提升學生的學習興趣 (表現指標：70%教師和學生認同此計劃能提升學生學習 STEAM 相關科目的興趣。)</li> <li>3. 培養學生的 STEAM 能力 (表現指標：70%教師同意此計劃有助提升學生應用 STEAM 知識的能力)</li> <li>4. 提升學生的創意、協作及解難能力(表現指標：70%教師同意此計劃有助提升學生的 STEAM 相關能力)</li> <li>5. 提升教師對 STEAM 的信心(表現指標：70%教師認為此計劃有助提升他們推行 STEAM 教育的信心。)</li> </ol> </li> </ul>
---

#### 3.4 計劃的可持續發展

<p>校方會於計劃完結時進行檢討會議，收集各參與計劃老師的意見，繼續優化和完善校本 STEAM 課程。此外，校方會繼續安排老師進修與 STEAM 教育相關的課程，期望能把更多新元素加入校本課程中。校方亦會繼續完善 STEAM 多媒體室的設施和工具，並會支付有關 STEM 活動室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設備及器材舉辦學與教活動，為學生提供更多「動手做」的機會，以豐富學生的學習經歷。</p>
---



### 3.5 推廣

請擬備計劃向學界推廣計劃值得分享的成果。

本校會通過官立學校新教師入職分享會及官小聯校發展日，向新入職官校的老師及官校同工分享推行 STEAM 教育的經驗。

### 4. 聲明

- 本校會確保所有貨品(包括設備)及服務的採購是以公開、公平及具競爭性方式進行,並須採取措施以避免採購過程出現任何實際或被視為有利益衝突的情況。
- 本校確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有，並嚴禁服務供應商複製、改編、分發、發布或向公眾供成品作商業用途。
- 本校確認計劃內改建房間並沒有結構性改動，並會遵照所有更改房間用途的相關規定及程序實行本計劃。
- 本校會承擔由相校舍改善/改建工程引致的開支/後果，包括但不限於相關的撥款及維修工程，並明白特別室用途若經更改，相關的資助亦可能受到影響。
- 本校會採取足夠的安全措施，以確保學生安全。

### 5. 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	室內擴音系統 擴音器 掛牆式揚聲器 手提咪 頻道接收器 感應器	1 1 1 1 1 1	\$5,000	在計劃結束後，這些視聽器材會放於學校內繼續使用，學校會承擔有關的維修費用。
電腦硬件	電腦主機	1	\$5,700	在計劃結束後，這部電腦主機會放於學校內繼續使用，學校會承擔有關的維修費用。
辦公室家具	教師及學生桌椅、儲物櫃	約 6-8 組	\$100,000	在計劃結束後，這些桌椅和儲物櫃會放於學校內繼續使用，學校會承擔有關的維修費用。
其他	電子白板	1	\$40,000	在計劃結束後，這些視聽器材會放於學校內繼續使用，學校會承擔有關的維修費用。
	360 全景相機 360 虛擬專用眼鏡	2 15	\$80,000	在計劃結束後，這些 360 虛擬實景器材會放於學校內繼續使用，學校會承擔有關的維修費用。

## 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 (須透過「網上計劃管理系統」提交)		財政管理 (須連同證明文件的硬複本， 以郵寄方式或親自提交)	
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 01/09/2020 - 28/02/2021	31/03/2021	中期財政報告 01/09/2020 - 28/02/2021	31/03/2021
計劃進度報告 01/03/2021 - 31/08/2021	30/09/2021	中期財政報告 01/03/2021 - 31/08/2021	30/09/2021
計劃進度報告 01/09/2021 - 28/02/2022	31/03/2022	中期財政報告 01/09/2021 - 28/02/2022	31/03/2022
計劃總結報告 01/09/2020 - 31/03/2022	30/06/2022	財政總結報告 01/03/2022 - 31/03/2022	30/06/2022