

**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: <b>創新學習中心 Innovative Learning Center</b>	計劃編號: <b>2018/1100 (修訂版)</b>
--	---------------------------------

學校名稱: 仁濟醫院趙曾學韞小學

**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: 280人 P.1-P.6; (2) 教師: 30人; (3) 家長: \_\_\_\_\_;  
(4) 其他: 不適用

計劃時期: 12/2020 至 8/2021

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	「創新學習中心」旨在發展創新學習空間，利用 STEAM實驗室及創作學習中心意念，配合校本創新STEAM教育課程，引發學生對自主學習及STEAM相關科目的興趣，培育他們的創意、協作和解難能力，並透過舉辦教師發展活動，提升教師實踐STEAM教育的專業能力。
1.2	創新元素	「創新學習中心」成為校本創新學習的平台，學生能在「創新學習中心」進行實驗、製作3D立體模型及Maker創客學習，更能夠將STEAM的組件或工具借回家繼續學習。 本校自2016年開始舉辦抽離式STEM興趣小組，讓部分對STEM有興趣或表現較佳的學生參與。2017年開始推行STEM專題研習，讓學生對STEM主題進行更深入的學習。本校希望在校內進一步發展STEM教育及加入視覺藝術元素，成為STEAM教育，並把STEAM教育融入日常學與教，讓所有學生有機會學習相關的知識及技能，並透過成立「創新學習中心」，提供場地及設備，鼓勵學生「動手製作、科學探究、創作欣賞」，實踐所學，豐富他們的學習經歷。
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	學校的三年發展計劃(2020/2021年度-2022/2023年度)的其中一項重點為發揮學生創意，本校透過發展創新STEAM教育，為學生提供動手做及實踐所學的機會，並透過教師培訓活動，提升本校教學團隊推行STEAM教育的能力。

**2. 計劃可行性**

2.1	計劃的主要理念/依據	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： <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> 本計劃擬先檢視的常識科、數學科和電腦科的校本課程，加以調適、整合，加強各級「動手製作、科學探究、創作欣賞」的學習活動，並着重學生活用所學知識，解決生活難題，以豐富學生的學習經歷。本校會安排教師培訓活動，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。
2.2	申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經驗	學校自 2016年已開始舉辦抽離式STEM興趣小組，2017年已開始推行STEM專題研習，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

	驗/條件/設施	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教育融入課堂，並設立「創新學習中心」，為所有學生提供寶貴的學習機會。
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、課程主任、STEAM相關科目的科主任。 STEAM相關科目的教師將參與教師專業發展活動，設計、檢視及試教校本STEAM教育計劃，參與同儕觀課、跨科協作及檢討會議，並帶領學生舉辦分享活動，展示學生的學習成果。
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
12/2020-2/2021	● 招標及裝修「創新學習中心」及購買相關設備及物資
12/2020-1/2021	● 教師培訓工作坊(約12小時，內容包括STEAM教育的課程規劃、STEAM學習活動設計及評估，以及相關的技能訓練) ● 檢視現時 STEAM 相關科目學習內容及規劃校本 STEAM 教育計劃
12/2020 - 05/2021	● 參與計劃的教師設計教學活動及編寫教學計劃
12/2020 - 05/2021	● 教師檢視教學設計，並進行備課會議
03/2021 - 07/2021	● 各班在「創新學習中心」進行相關學習活動 ● 各班學生在 2021年3月至7月期間分班在「創新學習中心」進行延伸學習活動 ● 教師觀課及檢討計劃的進展和成效，並修訂有關教學設計
07/2021	● 學校統籌委員會及參與的教師共同檢討計劃成效，並加以修訂課程內容及教學設計，商討下學年如何進一步發展校本 STEAM 教育及相關學習活動。
07/2021-08/2021	● 在校內舉辦 STEAM 分享活動，以展示學生的學習成果 ● 舉辦分享會，邀請區內小學教師參加，分享計劃的成果及經驗

## 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
課堂活動： STEAM主題學習	結合STEAM的學習元素與小學常識科課程的相關學習單元內容，為學生設計和安排以下探究式學習活動： <b>小一：社區中的STEAM</b> 配合小一常識科第四冊「生活探索」中的單元二「遊公園」，讓學生探索公園中不同指示牌的意思及意義，並延伸至設計適用於校內使用的新指示牌。最後選取學校一個地方，並為該地方設計一個合適的防水指示牌，最後完成品會放於該	30節 (每級5節，每節約35分鐘)	由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授	配合常識科有關的單元課程，學生能掌握相關的科學探究的原理，動手製作相關實驗產品，並能加以應用，完成相關學習任務。

	<p>地方展示。          課堂中將透過老師講解、影片欣賞或實地考察，讓學生理解公園中不同指示牌的意思及意義，接着透過小組一同探索校內需要防水指示牌的地方，並於「創新學習中心」動手製作及測試防水能力。</p> <p><b>小二：玩具製作</b>          配合小二常識科第二冊「快樂的生活」中的單元三「齊來玩玩具」，讓學生探索不同時代玩具的種類，並延伸至思考如何利用廢物或一些常用的物料設計及自製玩具。最後從自製玩具中培養出學生愛惜玩具及環保生活習慣。</p> <p>課堂中將透過老師講解、網上不同時代的玩具資料蒐集及展示或到辦學團體附屬中學參觀，讓學生探索不同時代玩具的種類，接着分小組於「創新學習中心」設計一件小玩意及測試其功能性及可行性，並且在當中加入環保的元素。最後透過學生小組製作玩具的經歷及老師的總結下，學習愛惜玩具的重要性，以及希望從中培養學生環保生活的習慣。</p> <p><b>小三：冷熱的應用</b>          配合小三常識科第四冊「香港天和地」中的單元三「冷和熱」，讓學生認識常用的物料、物料用途及在冷熱溫度下的特性。之後探索物料在不同冷熱溫度下的特性及變化，並延伸至思考不同物料的熱傳遞的特性。最後選取合適的物料製作保溫瓶。</p> <p>課堂中將透過老師講解、訪問及展示網上資料/實地考察，讓學生認識不同的保溫瓶的設計及其保溫原理。並於「創新學習中心」進行小組討論及小組合作中，思考能取代之物料。之後，學生選取合適的保溫物料製作出保溫瓶。最後於「創新學習中心」進行自製保溫瓶功能性的測試，讓學生們了解物料的應用與熱傳遞的關係。</p> <p><b>小四：空氣的認識</b>          配合小四常識科第二冊「大地寶庫」中的單元二「奇妙的空氣」，讓學生認識香港空氣污染的問題，帶出空氣污染對人們的影響及對抗空氣污染的方法。學生透過探索空氣的特性 - 流動與空氣淨化機的結構及原理之關係，並延伸至思考如</p>			
--	---	--	--	--

何設計及自製一部小型空氣淨化機。當中學生能學習到空氣潔淨對人們的重要性，並養成健康的生活態度。

課堂中將透過老師講解、圖書閱讀/網上資料搜集等，讓學生對空氣污染、小型空氣淨化機的結構及原理有基礎認識，並且於小組中一同討論及動手製作一部小型空氣淨化機，最後於「創新學習中心」進行小型實驗，測試其功能性及成效。

#### **小五：科學與我(一)**

配合小五常識科第二冊「光、聲、電的世界」中的單元一及二「光與聲音的探究」及「電的探究」，讓學生探索光、聲、電不同規律和現象，並延伸至思考科學與科技的發展在日常生活的應用及影響。最後選取這三個科學原理設計一個攤位活動，提供給不同的同學參與，以及在過程中講解光/聲/電予他們認識及學習。

課堂中將透過老師講解、影片欣賞、實驗，讓學生先認識及探索光、聲、電不同規律和現象，並從中思考這些科學與科技的發展在日常生活的應用及影響。之後以小組形式在組內討論出一個科學性質的攤位活動供同學們學習該三個科學原理，最後在專題研習日中進行攤位活動。在小組討論及活動過程中，學生能從中學習到日常生活中應用科學與科技的關係及欣賞不同的科技產品。

#### **小六：科學與我(二)**

配合小六常識科第六冊「科技天地」中的單元一「機械與生活」，讓學生探索與運動及能量，如動能、熱能等相關的規律和現象及創新物料的特性及其用途，並延伸至思考科學與科技的發展在日常生活的應用及影響。最後以這些科學原理為主題，為同學們設計一個攤位活動，提供給不同的同學參與，以及在過程中講解運動及能量之間的關係予他們認識及學習。

課堂中將透過老師講解、影片欣賞及實驗，讓學生先認識及探索與運動及能量，如動能、熱能等相關的規律和現象，並從中思考這些科學原理與科技的發展在日常生活的應用及影響。之後以小組形式在組內討論出一個科學性質的攤位活動

	<p>供同學們學習該三個科學原理，最後在專題研習日中進行攤位活動。在小組討論及活動過程中，學生能從中學到日常生活中應用科學與科技的關係、欣賞不同的科技產品及為此作出貢獻的人。</p> <p>小一至小六的STEAM課堂活動將會由各科任於課堂教授與其相關之課題及知識，並在最後結合各科的學習成果，於專題研習日展示學生成果。</p> <p>進行學習時，學生會利用不同的儀器、工具和材料(例如 3D打印機、電腦、溫度計、切割工具、手套等)，進行探究學習活動，以及運用巨型輕觸式顯示屏幕/輕觸式平板手提電腦進行互動學習。</p> <p>由於現時的電腦室的設備、裝置和環境也未能配合有關的發展，故此藉着是次基金申請，獲得足夠資源購置有關的設備和工具，並安排相關的工程項目。</p>			
<p>課堂活動： 3D 設計及模型製作</p>	<p>結合STEAM的學習元素與小學電腦科課程的相關學習單元內容，為五、六年級的學生安排以下學習活動：</p> <p><b>小五：3D物件設計及打印</b> 配合小五電腦科課程中的「繪圖及圖像處理」範疇，透過老師講解、學生互動討論等，學生於網上立體創作平台認識如何繪製虛擬立體，提升學生立體空間感，以及培養他們多觀察及理解身邊事物構造的能力。</p> <p>透過老師講解及動手製作，學生設計及打印自己設計的3D小物件，學生能從中了解設計及打印虛擬3D物件時的注意細則。</p> <p><b>小六：3D設計、模型製作</b> 回顧小五課程「繪圖及圖像處理」的範疇，透過老師講解、學生互動討論、動手設計等加強學生對3D設計及打印的知識，加深學生對設計及打印虛擬3D物件的注意細則的記憶。最後運用他們已有知識及日常的觀察，改良設計、製作及打印一個日常用品，如餐具等。</p> <p>內容包括3D打印原理、3D模型元件設計及打印。</p> <p>由於現時學校只有一部使用多年的3D打印機，機件開始出現老化，</p>	<p>12節 (每級6節， 每節約35 分鐘)</p>	<p>由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授</p>	<p>配合電腦科有關的單元課程，學生能掌握繪圖及3D打印技術，並能加以應用，完成相關學習任務。</p>

	未能配合本計劃的發展，須購置新的3D打印機。			
小息活動： Maker創客學習	於小息時段開放「創新學習中心」進行Maker創客學習，並開設動手創客班及創新發明班，讓全校學生分級參與。  <b>動手創客班及創新發明班：</b> 該兩班學生將會由學校具該方面知識和經驗的老師帶領，於課外活動時間中共同討論發明之項目，構想及設計一個發明。在過程中，學生將運用不同的創意思維技巧，如 ████████ 等，構想及設計發明。而在設計當中，學生則有機會使用「創新學習中心」製作實物，及運用與STEAM相關的組件或工具，如編程電路板、電池盒、3D打印機等，以協助小組完成發明項目。  根據個別學習活動的需要和通過老師的安全性檢視，學生可申請借用相關STEAM的組件或工具(例如編程電路板、電池盒、LED燈泡等)回家繼續學習。	26節 每節約25分鐘 (每週兩節，午膳小息時段)	由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能掌握相關組件和工具的使用，並能動手製作，啟發創作動機。
拔尖小組： STEAM優資組	開設拔尖小組「STEAM優資組」，栽培對科學與科技有潛質的同學。學校會根據學生的潛質、學習經驗和動機，選拔學生加入「STEAM優資組」(目標對象約12人)。根據個別學習活動的需要和通過老師的安全性檢視，學生可申請借用相關STEAM的組件或工具回家繼續學習。	10節 每節約70分鐘	由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授	STEAM資優課程讓學生涉獵更多有關機械原理、編程設計和生活解難的範疇上。透過校本STEAM資優課程和所需的環境、設備和用具，培訓學員更有效地掌握相關的科學與科技知識和技能，並能發揮創意，以解決生活上的難題。
全方位學習： 啟夢者計劃	開放創新學習中心資源予全方位學習「啟夢者計劃」小組的學員使用(小四全級參與)，協助他們成就所訂下的夢想。	10節 每節約70分鐘	由學校具該方面知識和經驗的教師負責指導	學生在老師指導下，能根據計劃小組所定的目標和進度，借用創新學習中心內適切的資源，運用科學與科技技能解決難題，成就夢想。

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	STEAM教師工作坊 STEAM教育的課程規劃(基礎3D打印、基礎編程)、STEAM學習活動設計及評估，以及相關的技能訓練，認識「創新學習中心」器材的使用。 對象為本校相關科組的負責老師(約12位)。	4節 每節約3小時	邀請相關的專家/講者或由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授  專家/講者/教師資歷： 1) 就讀與STEAM相關學位的導師	教師對STEAM教育有更深入了解，能夠使用「創新學習中心」器材於課內或課後教授學生，讓學生掌握基礎編程或運用3D器材打印自己的學習

			2) 有1年教學經驗	成果(基礎程式/3D模型)。
活動2	啟夢者計劃教師工作坊，主要內容包括基礎3D打印、基礎編程及器材使用。對象為本校帶領啟夢者計劃的老師(8位)。	1節 每節約2小時	邀請相關專家或由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授  專家/講者/教師資歷： 1) 就讀與STEAM相關學位的導師 2) 有1年教學經驗	教師能夠於啟夢者計劃的課堂中有方向地引導學生分析日常生活遇到的問題，思考問題的癥結所在，協助學生發揮創意，共同發展組內的項目，並且如小組需要運用3D打印/基礎編程執行項目內容，教師能教授學生如何製作3D模型及編寫基礎程式使項目完成。

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.	80吋輕觸式顯示屏幕	用以舉辦學與教活動(各級科組)，包括讓學生演示學習成果和匯報、教師展示教學課件和互動教材等，以提高流暢度和學與教的效能。
2.	3D打印機 4部	用以舉辦STEAM學與教活動，進行3D模型創作，配合相關課程，完成學習任務。以一班30人計算，分4組，每組約7至8人使用一部打印機。
3.	輕觸式平板手提電腦 30台	用以舉辦STEAM學與教活動(主要包括STEAM資優班、3D模型設計、啟夢者計劃等)，以一人一機形式讓學生進行學習、評估、成果展示等。
4.	編程電路板套件 30份	用以舉辦STEAM學與教活動(主要包括電腦課、STEAM資優班)，以一人一機形式讓學生進行學習。

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.	本校將電腦室改建為「創新學習中心」。	由於現時電腦室的設備已沿用多年，經已破舊，舊有設施和工具亦未能配合校本STEAM教育的發展，透過有關工程，將電腦室改建為「創新學習中心」，當中包括STEAM實驗室及創作學習中心等用途，藉以更有效地誘發和提升學生的創意和學習動機，讓本校的STEAM教育得到更具效能的持續性發展。
a.	清拆全場、電線管道、木門、燈具及舊有裝置	
b.	平整地台、鋪膠地板或地氈	
c.	構建天花及LED照明燈具	
d.	鋪設積木牆、闊八米	
e.	安裝不銹鋼框雙掩玻璃門 1道	
f.	室內、安裝設計學習展示牆、約1000平方呎	
g.	室外、安裝學習資訊牆、約80直尺	
h.	全室配件電裝置 13A電源插座20個	
i.	重鋪網絡線20條	
j.	安裝LED燈條、100米	
k.	照明開關10個	
l.	購置傢俱	

(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)

本校 STEAM 教育以「動手製作、科學探究、創作欣賞」為基礎原則，提供適切的課程、平台和工具，讓學生實踐所學，豐富他們的學習經歷。

在 STEAM 專題研習課程上，本校以常識學習概念作為專題研習主軸，加入其他科目的相關學習元素(例如數學、視藝)，由老師設計多樣化的校本學習活動，讓學生透過多元化、有趣味及親身體驗進行學習。高小學生更會化身成為科學家，舉辦「趙小科學展」，運用電、光、聲音、能量及簡單機械等科學知識，為一至四年級同學製作科學實驗攤位，讓低年級同學能夠以遊戲形式學習科學現象和原理。

為加強培養學生的運算思維能力，與全球教育發展接軌，本校計劃優化校本電腦科課程，加強有關的編程和 3D 打印學習的內容，持續發展，期望有系統地提升學生發現問題和解決問題的能力。

而在資優教育發展上，本校積極培訓具潛質的學生，讓他們在科研領域上持續提高學習動機和能力，並透過課程優化，期望提升學生未來面向世界的競爭力。

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)

--

2.8 財政預算

申請撥款總額: HK\$ 1,267,000

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			
b. 服務			
c. 設備	1. 80吋輕觸式顯示屏幕	65,000	用以舉辦學與教活動
	2. 3D打印機 4部	50,000	用以舉辦STEAM學與教活動
	3. 輕觸式平板電腦 30台	78,000	用以舉辦STEAM學與教活動
	4. 編程電路板套件 30份	30,000	用以舉辦STEAM學與教活動
d. 工程	1. 清拆全場、電線管道、木門、燈具及舊有裝置	30,000	重新規劃空間，以騰出空間進行改建
	2. 平整地台、鋪膠地板或地氈	150,000	平整地台，讓學生進行活動
	3. 構建天花及LED照明燈具	130,000	重新規劃照明系統，讓學生進行活動
	4. 安裝不銹鋼框雙掩玻璃門1道及加裝門禁系統	30,000	房間保安用途
	5. 安裝窗簾、噴畫捲簾、闊1600mm、16幅	40,000	重新規劃照明系統，讓學生進行活動
	6. 室內、安裝設計學習展示牆、約1000平方呎	48,000	讓學生進行學習及展示成果
	7. 室外、安裝學習資訊牆，約80直尺	75,000	顯示學習資訊
	8. 全室配件電裝置 13A電源插座20個	24,000	鋪設電源接駁手提電腦，讓學生進行活動
	9. 重鋪網絡線20條	28,000	重鋪網絡，讓學生進行活動
	10. 安裝LED燈條、50米	12,000	重新規劃照明系統，讓學生進行活動
	11. 照明開關10個	6,000	重新規劃照明系統，讓學生進行活動
	12. 購置傢俱	348,800	用作學生學習活動及儲存用途： 1) 編程電路板儲存木櫃27直尺 2) 活動工作桌

			3)展示櫃 22直尺 4)玻璃牆 12 直尺 5)機械人戰鬥場地 6)2)可組合式三乘三尺活動平台 8)學生座椅
e. 一般開支	消耗性材料	10,000	用以進行學與教活動
	雜項	5,020	包括影印、學生活動材料等
	審計費用	15,000	
f. 應急費用	工程應急費用	92,180	(d x 10%)
<b>申請撥款總額 (HK\$):</b>		<b>1,267,000</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"/> <b>學與教資源</b> 教師將於計劃內設計及印製專題研習冊給各級學生，引導學生進行STEAM主題學習活動，並讓他們把小組的學習過程及內容記錄在專題研習冊中。 <input checked="" type="checkbox"/> <b>教材套</b> 教師將設計5、6年級各一個單元教學計劃及相關教學資源，例如教案、教具、簡報等。 課題包括電腦科3D打印課題的教案、教具(作為範例的3D打印模型)、簡報等。 <input checked="" type="checkbox"/> <b>其他：學生作品、3D 打印模型</b> 學生於課內外設計好的立體作品可以3D打印形式呈現，並展示在「創新學習中心」中。 <i>*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。</i>
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響	本計劃透過硬件設置、課程發展及教師專業培訓，有助學校有系統地規劃及發展STEAM教育，培育學生成為二十一世紀學習者。

#### 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)

透過課堂觀察及問卷，評估以下各項的成效：

1. 「創新學習中心」的成效(表現指標: 80%教師及學生同意「創新學習中心」計劃有助進行學習)
2. 推行校本 STEAM 教育計劃的成效(表現指標: 80%教師及學生同意該計劃有助學校推展 STEAM 教育)
3. 提升學生的學習興趣(表現指標: 80%教師及學生同意該計劃能有助引起學生學習 STEAM 相關科目的興趣)
4. 提升學生的創意、協作及解難能力(表現指標: 80%教師及學生同意該計劃能有助提升學生的相關能力)
5. 提升教師專業能力(表現指標: 80%教師認為該計劃有助提升他們推行 STEAM 教育的信心)

\*\*\*\*\*

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

1. 本校會於計劃完結時與學校統籌委員會及參與的教師舉行檢討會，現行計劃活動內容將會在日後持續進行，並進一步推展校本 STEAM 教育，以及設計不同主題的學與教活動。
2. 本校將會負責支付有關 STEAM 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，以豐富學生的學習經歷。
- 3.

### 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. 本校打算在計劃完結前，舉辦一次計劃分享會，邀請區內的小學教師參加，展示學生的學習成果，並由參與教師分享計劃內容及推行 STEAM 活動的心得。
2. 成品將上載學校網頁及香港教育城供教師參考。

### 3.6 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 01/12/2020-31/05/2021	30/06/2021	中期財政報告 01/12/2020-31/05/2021	30/06/2021
計劃總結報告 01/12/2020-31/08/2021	30/11/2022	財政總結報告 01/06/2022-31/08/2021	30/11/2021

### 3.7 資產運用計劃

類別	項目/說明	數量	總值(約值)	建議的調配計劃
設備	80吋輕觸式顯示屏幕	1 部	\$65,000	計劃完結後，所有設備將繼續在學校使用，以延續計劃成效。
	3D打印機	4 部	\$50,000	
	輕觸式平板電腦	30台	\$78,000	
	編程電路板套件	30份	\$30,000	

### 3.8 備註

1. 本校選擇貨品供應商時，將遵照優質教育基金「人事管理及採購指引」進行報價或投標，確保各項採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行，避免利益衝突。
2. 本校在存放及使用計劃下添購的各種設備時，將遵守教育局相關的安全守則，並採取適當的安全措施，確保學生及教職員的安全。
3. 本校明白優質教育基金的資助是一次性的，本校將承擔計劃完結後一切與活動相關的費用，例如 3D 打印機消耗品及各種材料的成本等。
4. 本校翻新電腦室時，會留意與校舍相關的條例及規則(如結構性改建、改動、加建，以及更改房間用途等)。本校將就有關改建或裝修工程通知區域教育服務處的批准，如有需要，會先尋求處方的，方才開展是項計劃。另外，本校進行觸控電子屏幕安裝時及安裝後將留意牆面的承載能力及其他相關的注意事項。本校將諮詢顧問或委托符合技術要求的工程人員以進行相關的安裝事宜。
5. 本校將確認遵守優質教育基金知識產權政策，確保計劃成品不會侵犯任何一方的版權或其他知識產權，並確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有；嚴禁服務供應商複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品作商業用途。