

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2020/0218 (修訂版)
學校名稱：	天主教培聖中學 Pui Shing Catholic Secondary School
計劃名稱：	建造電子互動教室，激發自主學習熱情 Build Electronic Interactive Classrooms to Inspire Enthusiasm for Independent Learning
受惠目標：	中學
預計直接受惠人數：	學生:740 人(S1-S6) 教師:70 人 家長:0 人 其他(請註明): 0 人 ()

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

本計劃旨在發展課堂互動元素以照顧學生學習的多樣性，並鼓勵師生運用資訊科技，提升學與教效能。此項目計劃特別能回應本校具不同學習多樣性背景的學生的需要，希望能引發他們課堂學習的興趣，培育他們的專注力。計劃目標包括：

學生層面：在知識層面上，讓學生參與及熟習互動課堂，分享知識；讓不同學習能力學生能利用互動電子化教室增強協作能力；培養學生建立自主學習習慣的態度，提昇學習效能。

教師層面：透過參與試點教學不同科組的合作，創建協作學習氛圍；將相關利用電子教室推動互動及自主學習的經驗，分享予不同科組同工及其他學校，以提升教學效能。

1.2 校本創新元素

建立學習圈、課堂互動與自主學習

學習圈理論(Kolb 1984)指出，集體學習的優點是參與者能夠在較開放的環境中進行意見的交流，分享知識以獲得相互交流的機會，加強集體學習的效率。計劃中的「互動電子化教室」，正好能提供相互交流的平台，並促進生生互動、師生互動。同時，善用資訊科技進行終身學習已經成為趨勢(教育局，2015)，將「互動電子化教室」配合本校已建設的多元學習電子平台及系統(培聖教室應用程式)，學校便可以持續地利用相關平台作為推動學生自主學習的渠道，並且將相關的學習材料，長期儲存於學校內聯網上，與科組內、校內，以至教育界人士分享及交流，建立新型有效的學與教模式。讓學生達致教育局《第四個資訊科技教育策略》文件中所提到，讓「學生透過各種簡便易用的電子資源及網上服務，支援及引發他們的個人發展及學習興趣，讓他們成為具操守的資訊科技使用者和自主學習者」的目標。

同時，自主學習亦是計劃主要關注點。透過強化學生由課前到課中的連接，教師集中在「互動電子化教室」中，處理互動學習、協作活動、多元展示及點撥回饋等活動(鄭振剛，2011)。而教師將教學重心(即深化學習)放回課堂之中，則可以把握緊張的課堂時間，以確保教學效果(Sams & Bergmann，2013)。

1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

項目：提升學與教效能

本年重點關注事項之一，是持續學生自主學習，而配合之策略為善用電子學習來鞏固學生自主學習能力及增加課堂互動性，期望通過豐富及多元化的學習體驗，並以互動的學習模式，提升同學的研習興趣和信心，並拓展他們的知識領域和視野。我們相信透過改善現有課室設備，除可進一步提升學生之間和學生與老師間的互動外，亦讓老師能將課堂的教學內容紀錄下來，並透過學校自行研發的《培聖教室》發放，供學生在家進行延展學習，持之以恆學生便能有效建立學生自主學習的習慣，這正好配合學校的發展方向。在未來，學校的三年發展計劃(2019-2022)其中一項重點為「持續學生自主學習」，善用電子學習來鞏固學生自主學習能力及增加課堂互動性，期望可以改善學校課室硬件設施來建立「互動電子化教室」，並透過培訓活動，提升教師專業知識及技能，促進有效的學與教。

項目：照顧學習多樣性

承前段所述，本校收生來源廣泛，老師教學時須留意學生的學習多樣性並需加以照顧。同時，參考教師持分者問卷結果，可知我校學生在自主學習的表現存有較大的改善空間。同時，學校位處天水圍區，學生社經背景較弱，他們多來自資源較少的家庭，而在自學效能、學習技巧及學習上成功經歷上，亦需要學校的扶持和支援。因此，是次計劃，正是本校發展策略的重要部分。我們希望透過推展「課前預習、課堂教學、課後鞏固及達標檢測」的學習模式，去協助學生們建立正確的學習習慣和方法。同時，亦讓課程持續連貫，鼓勵學生掌握學習技巧、重拾自信和興趣。同時，計劃亦透過跨科組交流，有助教師專業發展及教師間協作文化的建立。

項目：教室硬件設備限制

本校設置的電子白板為二零零九年購入，現時使用之電腦系統亦不再支援電子白板，由於課室投影機要配合電子白板使用，導致現時投影畫面過細。現時老師所使用電子白板主要功能只能集中於投影。而根據二零一九年教育局質素保證及校本支援分部就人文學習領域的重點視學報告頁十指出：「學生已熟習利用電子工具輔助學生，惟課室硬件設備未盡配合。教師除了檢視行政安排及技術支援外，尚可總結推行經驗，進一步探討如何通過電子學習工具提升學與教成效。」顯示現時課室硬件嚴重限制課堂內的學與教。

2. 計劃可行性

2.1 計劃的主要理念/依據

項目：善用電子化教室，推動學生自主學習

學者劉京勛(2014) 提出利用多元電子學習平台，可以培養學生綜合素質，是在教學用途中具有不可取代的獨特作用。「互動電子化教室」的硬件(計劃中的互動觸控屏幕)，除了可以提升學與教的效能及舉行不同類型的交流活動外，更可以讓學生進行更多元化的教學活動，令資源得以足份利用。計劃實踐後，可以提升學生的互動資訊科技素養，讓學生成為學習的主導者。因為人文學科學生應具有能力去定義、釐清(identify)、找到(locate)、組織(organize)、評鑑(evaluate)資訊，進而有效地利用資訊以協助解決個人的學習與研究需求。(林維紅，2000)

同時，展望未來，本校將繼續優化課堂互動質素，並開始於軟硬件及網絡基建方面，配合翻轉課堂及協作學習的開展。於教師發展方面，亦會安排相關工作坊讓老師了解更多翻轉課堂及協作學習的處理方法，裝備老師實踐範式轉移，培養學生的自主學習習慣。

項目：互動電子化教室的優勢

互動觸控顯示屏屏幕觸碰反應度較電子白板可靠，流暢和方便，又可以與課室電腦同步使用。這較以往只用課室電腦更為靈活，同學及老師們不用受電腦約束，較以往每次只可單一使用，更能

達到教室互動的效果。互動觸控顯示屏的特式包括多屏投影，師生們配備平板電腦及電子筆，即向進行高質素分組活動。加上所有教學內容都能同步顯示於流動裝置並進行互動。老師及學生可以有無限的互動空間，師生們只需配合不同的研發軟件，即可將最新的科技融合於課堂中。

此外，其特色功能包括錄影教學：屏幕上所有書寫的內容，都能馬上電子化並儲存匯出。只要老師能就電子教學作充份準備。老師便能將課堂的教學內容紀錄下來，透過電子平台或內聯網發放供學生在家溫習及自學，持之以恆，學生便能有效建立自主學習的習慣，這正好配合學校的發展方向。

2.2 學校的準備程度

項目：學校就推行計劃作好準備

就著上文曾提及的《學校電子學習試驗計劃研究報告摘要》，本校早於 15-16 年計劃展開電子教學的可行性，除透過與提供服務機構合作研寫校本手機應用程式內之培聖教室，並開始透過教師培訓及三年計劃的關注事項，向教師引入課前、課中、課後的教學模式，以加強「以學生為中心」的教學理念，學生可因應能力有不同層次的學習以加強學習效能。15-16 年第三次培訓「活用 IT、活化學習」，向老師初步介紹培聖教室理念。各科在為課題編製教室時，亦引入了以下理念。

- 「課前-課前預習」-在教室準備預習材料（如課文、課外文章、短片），要求學生預習作為課前準備，並以完成教室內的預習題以顯示學生的預習情況，課前教師亦可檢視學生表現較弱的學習重點，加強課堂內的教學。
- 「課中-課堂教學」-教師可利用教室內的投影片、筆記、不同層次工作紙/題目在課堂內就學生學習多樣性進行教學。
- 「課後-鞏固」-學生應完成教室內的「家課」，此外、學生亦可就教師在「延伸」存放的相關教材進行延展學習。

15-16 第五次教師培訓，本校以「展望 2016-2019 三年計劃」為題，當中學與教範疇的關注事項便是利用培聖教室進行電子教學，提出科主任須帶領科任老師撰寫三年工作計劃，有序地利用培聖教室提昇學與教效能。而在 2016-2019 三年觀課考績內，亦逐漸推展以培聖教室的預習結果引入課堂為重點元素，學校亦要求教師進行不同組合之同儕觀課，透過組織學習，提昇教師的教學效能。

在 16-17 年度內全體教師在第二次教師培訓中學習培聖教室的設定，而在第四次教師培訓中，各科需就著過去數月內培聖教室的設定及使用進行檢討。隨著在 16-17 年度內，全校無線網絡及課室內 的配置，學校鼓勵教師在課堂中，利用平板電腦配合培聖教室的使用以增加教學時與學生的互動。

故此，在 17-18 年度的教師培訓中加入使用平板電腦的學習。18-19 年度的教師培訓日，各科需為 16-19 三年計劃進行檢討，其中亦有就將展開的三年計劃內，電子教學的發展方向「反轉課堂」作進一步的探討。

回望過去三年，本校的電子教學無論在硬件（無線網絡、投影機、
、教師和學生的平板電腦）和軟件（教師對電子教學的認識和在課堂中的使用習慣），在完善規劃下已有良好準備

上年度 19-20 初各科開始準備教學片段供學生進行初步學習，繼而提昇課堂內學習質素（可參閱各科的周年計劃及教材），但學期尾段，新冠疫情出現，雖然令學校的面授課堂一度暫停，但通過校方定出的計劃及老師們的共同努力，極力推行實時網上教學，積極推廣全校師生使用 教學平台 ，令到學生仍能「停課不停學」，現時本校所有師生們都已熟習利用 進行課堂。

直至本年度 20-21，開課至今，因要進一步支援本校的跨境生，學校和教師需要推行混合教學模式，一方面要進行面授課堂，另一方面又要利用 兼顧跨境生實時學習，老師授課的難度倍增。除要兼顧混合教學外，教室內的硬件未能完全配合，進行課堂互動時受著投影的限制，老師利用平板教學時如要分享畫面給跨境生則未能做到鏡像輸出，學生進行互動學習有所限制，影響學習效能。

項目：試點課室計劃

為測試本計劃中需安裝的互動觸控顯示屏，在課室教學中的效能清晰度及方便使用的程度，本校已於 19-20 年度高中及初中各建立一間試點課室。老師於試點課室使用後，大部分認為：「較以往電子白板更為方便」、「不用開啟投影機及 ，即可使用」、「顯示屏可以更快速與手機或平板電腦連接」、「屏幕觸碰反應度較電子白板可靠，很流暢、方便」。在畫面清晰度方面，亦較以往優勝，學生表示光度足夠。同學沒遇到以前電子白板年代的反光問題，現在他們看得清楚投影的內容。而在參考顯示屏的其他功能（例如，可同時與四部平板電腦或手機連接進行多屏投影、屏幕上多點畫寫及屏幕錄像及錄聲等.....），相信這些功能可協助實踐校本學與教方向，進一步提升不同能力學生在「課中」和「課後」的學習效能。

項目：網絡及 BYOD 的配合

配合教育局 WiFi900 的資訊科技教學發展，全面無線網絡工程已於 16-17 年度完成，更於 19-20 年度進行全面優化，學生可以在上課前、課堂上，以至於小息、午飯及放學時段使用 wifi，方便學習。《培聖教室》於 17-18 年度開始全面運作，老師已習慣使用《培聖教室》，師生早已建立利用電子學習的文化。隨著 BYOD 的推展，本校自 18-19 年度開始至今，已有約 50%的同學訂購平板電腦。在 19-20 年度學校 WiFi 進行全面優化工程，全校更換約 70 台無線存取點，工程順利完成，網速較以往大大提升，讓師生更方便學習。本校將繼續優化網絡基建，更計劃於 21-22 年度進行光纖網絡鋪設至課室工程。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長

職責：監察督導, 統籌/協調

學校人員：副校長

職責：擬定計劃, 監察督導, 統籌/協調, 課程/活動規劃, 處理撥款

學校人員：計劃統籌

職責：擬定計劃, 課程/活動規劃, 處理撥款

學校人員：科任教師

職責：課程/活動規劃, 帶領/參與活動, 教材整理

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 11/2021 至 10/2022

合共需時 1 年 0 月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

活動 1：主題：平行線上的角

推行時期：

11/2021 - 10/2022

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
<ul style="list-style-type: none">數學科	<ul style="list-style-type: none">主題：平行線上的角推行學與教策略 / 模式：<ul style="list-style-type: none">「課前」：<ul style="list-style-type: none">學生在課前已觀看教學短片（平行線上的同位角、錯角、同旁內角的分辨方法）並完成預習評估。「課中」：<ul style="list-style-type: none">與學生討論預習評估內的常犯錯誤。（屏幕錄影錄音功能）課堂討論需加線拆解的題型，學生各自用加線切割圖形以求圖中未知量。同步展示不同學生的計算方式，讓學生自行比較各種解題法的優劣，並由學生驗算結果的合理性。（多屏投影功能）「課後」：<ul style="list-style-type: none">網上重溫堂上討論片段，完成跟進練習。參與學生級別及數目：中一全級學生擬添置的裝置：互動電子屏幕組合設備、平板電腦搭配電子筆	<ul style="list-style-type: none">2 節每節 35 分鐘

參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：

- 科任老師

預期成效：

- 學生可同時觀察及比較同學間不同的表達方式，藉以啟發學生對不同運算方法的認識，引導學生對不同解難方法進行質疑和探究。

活動 2：二元一次方程的應用題

推行時期：

11/2021 - 10/2022

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
<ul style="list-style-type: none"> 數學科 	<ul style="list-style-type: none"> 主題：二元一次方程的應用題 推行學與教策略 / 模式： <ul style="list-style-type: none"> 「課前」： <ul style="list-style-type: none"> 學生在課前已觀看教學短片（應用題的基本解題步驟）並完成預習評估。 「課中」： <ul style="list-style-type: none"> 與學生討論預習評估內的常犯錯誤。（屏幕錄影錄音功能） 學生分組討論幾類常見題型，用屏幕同步展示同類題目的列式結果，分享解題過程的思路，老師加以點撥。從同學間的回饋中，學習及比較其他人不同的列式方法。（多屏投影功能、錄影錄音功能） 「課後」： <ul style="list-style-type: none"> 網上重溫堂上討論片段， 完成近似文憑試題型的練習。 參與學生級別及數目：中二全級學生 擬添置的裝置：互動電子屏幕組合設備、平板電腦搭配電子筆 	<ul style="list-style-type: none"> 2 節 每節 35 分鐘

參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：

- 科任老師

預期成效：

- 學生可同時觀察及比較同學間不同的表達方式，藉以啟發學生對不同運算方法的認識，引導學生對不同解難方法進行質疑和探究。

活動 3：歐洲文明的發展(中一) 歐洲國家的殖民擴張(中二)

推行時期：

11/2021 - 10/2022

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
<ul style="list-style-type: none">• 歷史科	<ul style="list-style-type: none">• 主題：• 歐洲文明的發展(中一)• 歐洲國家的殖民擴張(中二)• 推行學與教策略 / 模式：• 「課前」：• 學生課前先觀看歐洲文明的發展(希羅文明)(中一)/ 歐洲國家的殖民擴張(中二)相關的影片。• 學生需要回應相關的預習評估項目，及準備課堂分組匯報。• 「課中」：• 老師利用多屏投影功能，將各組答案一同展示，增加組間競爭性，提高學生參與感，並進一步核對答案。(多屏投影功能)• 學生在課堂上為課前所準備的內容，透過平板電腦進行匯報，並將相關的內容投影在互動電子屏幕上。(多屏投影功能)• 學生在匯報時，教師利用屏幕將相關內容錄影，並進行相關的點撥。(屏幕錄影錄音功能)• 「課後」：• 為助學生鞏固所學，教師向學生發放課堂錄影，同時在持續評估中，加入學生匯報內容，讓學生更專注課堂活動內容。• 參與學生級別及數目:中一全級學生、中二全級學生• 擬添置的裝置：互動電子屏幕組合設備、平板電腦搭配電子筆	<ul style="list-style-type: none">• 2 節• 每節 35 分鐘

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 科任老師

預期成效：

- 提升同學學習歷史科的興趣及能力

活動 4：中樞神經系統（腦部「大腦、小腦、延髓的結構和功能」）

推行時期：

11/2021 - 10/2022

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
<ul style="list-style-type: none">• 生物科	<ul style="list-style-type: none">• 主題：中樞神經系統（腦部「大腦、小腦、延髓的結構和功能」）• 推行學與教策略 / 模式：<ul style="list-style-type: none">• 「課前」：<ul style="list-style-type: none">• 學生在課前回答預習題目，老師檢視同學在預習題的常見錯誤並作概念上的解說。• 「課中」：<ul style="list-style-type: none">• 「學生分組討論」不同程度的題目（分組模式需視乎年度學生的能力）• 討論相同題目的組別，將答案同時在電子屏幕上展示，並輪流逐一解說。（多屏投影和屏幕錄影錄音功能）• 其他組別同學或老師向匯報組別作出提問。（屏幕錄影錄音功能）• 課堂完結前，老師作課堂總結。（屏幕錄影錄音功能）• 「課後」：<ul style="list-style-type: none">• 老師準備不同程度延展題，讓學生進行「課後」學習。• 參與學生級別及數目：中五學生• 擬添置的裝置：互動電子屏幕組合設備、平板電腦搭配電子筆	<ul style="list-style-type: none">• 4 節• 每節 35 分鐘

參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：

- 科任老師

預期成效：

- 不同能力同學均能理解課程基本內容、較高能力同學可進一步應用及作答高階題目

活動 5：AR 魔方互動體驗

推行時期：

11/2021 - 10/2022

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
<ul style="list-style-type: none"> • 資訊及通訊科技科 	<ul style="list-style-type: none"> • 主題：AR 魔方互動體驗 • 推行學與教策略 / 模式： • 「課前」： • 學生課前先觀看教學關於 VR、AR、MR 的差異與應用的影片。 • 學生需要摘錄筆記並討論相同題目，老師啟用多屏投影功能，將各組答案一同展示，並作概念上的解說。（屏幕錄影錄音功能） • 「課中」： • 學生於課堂內作概念上的解說親手製作的 VR 及 AR 成品，學生可製作虛擬現實遊戲／演練，並自行設定故事、場景、角色和互動遊戲的模式，從而增加學習趣味，投入創意。（屏幕錄影錄音功能） • 例子(VR 遊戲製作)： • 避障礙物遊戲製作 • 「課後」： • 為助學生了解這些新興科技的無窮潛力及魅力，明白如何去思考要如何運用 AR/VR/MR 的應用， • 學生將分組討論在不同領域的應用，例如：醫療、軍警消訓練、技術維修服務、學校教育、藝術和才藝、健身/運動等。(老師啟用多屏投影功能，將各組討論結果一同展示，並作概念上的解說。) • 參與學生級別及數目:中三全級學生 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 節，每節 35 分鐘

	<ul style="list-style-type: none"> 擬添置的裝置：互動電子屏幕組合設備、平板電腦搭配電子筆、AR 魔方 	
<p><u>參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：</u></p>		
<ul style="list-style-type: none"> 科任老師 		
<p><u>預期成效：</u></p>		
<ul style="list-style-type: none"> 提升同學學習資訊科技科的興趣及能力 		

b. 教師培訓 (如適用)

<p>活動 1：工作坊</p>
<p><u>推行時期：</u></p>
<p>11/2021 - 10/2022</p>
<p><u>內容：</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> 為互動電子學習相關科目的教師提供教師培訓活動，內容如下： 1. 互動電子學習的課程規劃 2. 互動電子學習教材製作 3. 軟硬件及有關設備的運用技巧 4. 老師互相實習及分享教材製作及運用軟硬件的心得
<p><u>節數：</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> 2 節每節 3 小時
<p><u>校內/受聘培訓人員：</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> 外聘培訓導師/講者
<p><u>預期成效：</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> 教師明白互動電子學習課程規劃、學習活動的設計和重點，以及運用軟硬件相關設備的技巧

c. 其他措施與活動 (如適用)

<ul style="list-style-type: none"> 參與試點教學科組在初中及高中利用電子化教室進行教學 參與試點教學科組進行同儕觀課，鼓勵彼此交流運用互動顯示屏的教學心得。 邀請試點教學科組老師向全體老師分享，讓其他科組老師參考及汲取經驗，使其他老師能掌握其課堂教學法。

2.6 財政預算

a. 員工開支

職位名稱	全職百分比	入職要求	每月薪金	強積金	聘任期 (按月計)	預算開支	理據
員工開支預算總額：						0	

b. 服務開支

項目	服務詳情	單項價格	數量/時數	單位	預算開支	理據	
		0	0		0		
服務開支預算總額：						0	

c. 設備開支

項目	設備規格	單項價格	數量	單位	預算開支	理據
75 吋互動 觸控顯示屏	擬採購的 75 吋互動電子白板，需具備觸控、書寫、批注、繪畫、同步交互等功能，融合高清顯示、多媒體信息處理和網絡傳輸等多項技術。	22,000	28	部	616,000	<ul style="list-style-type: none"> • 老師利用多屏投影功能，將各組答案一同展示，增加組間競爭性，提高學生參與感，並進一步核對答案。 (多屏投影功能) • 學生在課堂上為課前所準備的內容，透過平板電腦進行匯報，並將相關的內容投影在互動電子屏幕上。(多屏投影功能)
86 吋互動 觸控顯示屏	擬採購的 75 吋互動電子白板，需具備觸控、書寫、批注、繪畫、同步交互等功能，融合高清顯示、多媒體信息處理和網絡傳輸等多項技術。	26,000	13	部	338,000	<ul style="list-style-type: none"> • 老師利用多屏投影功能，將各組答案一同展示，增加組間競爭性，提高學生參與感，並進一步核對答案。 (多屏投影功能) • 學生在課堂上為課前所準備的內容，透過平板電腦進行匯報，並將相關的內容投影在互動電子

						屏幕上。(多屏 投影功能)
平板電腦	擬採購的平板電腦連書寫筆，需具備觸控、書寫、批注、繪畫、同步交互等功能，融合高清顯示、多媒體信息處理和網絡傳輸等多項技術。	4,180	30	部	125,400	學生在課堂透過平板電腦進行匯報
設備開支預算總額：					1,079,400	

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
工程開支預算總額：		0	

e. 一般開支

項目	預算開支	理據
教材/教具	3,000	購買各教學活動中使用的教材如神經系統模型、VR 及 AR 裝置及軟件等
一般開支預算總額：		3,000

f. 應急費用

項目	預算開支 (下調至最近的整數)	
工程應急費用	0	
計劃應急費用	0	
應急費用預算總額：		0

g. 審計費用

	預算開支	
審計費用	15,000	
審計費用總額：		15,000
申請撥款總額：		1,097,400

3. 計劃的預期成果

3.1 成品 / 成果及對學校發展正面的影響

項目：教案

預期計劃完成後，將製作相關的學與教資源及教案；在學與教成果上，教師能進一步運用資訊科技於課堂進行教學活動，使課堂教學更有趣和更有效能。學生能專注課堂學習，更積極投入學習活動。

項目：提升學校教師團隊的課程設計及教學能力

1. 提升全體教師運用資訊科技於教學的能力。
2. 提升學與教的質素，並照顧學生的個別需要，啟發學生的潛能。
3. 課堂內師生互動及生生互動的提高能有效加強學生的學習動機，持續誘發他們的學習的興趣。

3.2 評鑑

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

- 70%或以上的教師認同透過互動電子屏幕，提昇學生在課堂的參與度、增強學生自主學習習慣

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

- 70%或以上的學生同意使用互動電子屏幕能有助引起學生學習相關科目的興趣，並提升其專注力、協作及主動性

3.3 計劃的可持續發展 (只適用於申請撥款總額超過 20 萬元的申請)

- 課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化
- 推廣至其他班級/年級/學科
- 善用相關設備及器材，在計劃完結後繼續舉辦學與教活動
- 透過不同的教師專業交流活動、培訓等網絡，安排分享環節，使計劃的成功經驗得以傳承

3.4 推廣 (只適用於申請撥款總額超過 20 萬元的申請。)

項目：網上分享

本校會把多元自主學習平台的資料、學生的培訓、各課程花絮等上載學校網頁，並定時發送相關最新動態，以推廣及宣傳計劃

學校在撰寫本計劃書時，有否參考優質教育基金(基金)網頁的公帑資助學校專項撥款計劃計劃書示例/已獲批撥款計劃

沒有

4.1 資產運用計劃

類別	項目／說明	數量	總值	建議的調配計劃 (註)
設備	75 吋互動觸控顯示屏	28	\$616,000	計劃完結後供學校繼續作教學用途
	86 吋互動觸控顯示屏	13	\$338,000	計劃完結後供學校繼續作教學用途
	平板電腦連書寫筆	30	\$125,400	計劃完結後供學校繼續作教學用途

4.2 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 01/11/2021 - 30/04/2022	31/05/2022	中期財政報告 01/11/2021 - 30/04/2022	31/05/2022
計劃總結報告 01/11/2021 - 31/10/2022	31/01/2023	財政總結報告 01/05/2022 - 31/10/2022	31/01/2023

備註：

- (1) 基金資助的項目屬一次過性質。學校會負責有關的經常開支，包括維修費用、日常營運開支等，以及因而產生的可能後果。
- (2) 學校選擇服務供應商時，須遵照優質教育基金〈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。
- (3) 學校須遵照相關規定及程序以進行工程，並於計劃開始前獲得有關部門(如適用)的批准方可實行計劃。學校會特別注意安裝顯示屏導致的負載問題。如有需要，學校會向認可人士尋求專業意見。同時，學校會定期檢查設備，並進行維修和保養。