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： 「2020童創AI」	計劃編號: 2019/0562 (修訂)

學校名稱:元朗商會小學

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: 375（小四至小六）; (2) 教師: 18 ; (3) 家長: 不適用 ;
(4) 其他: 不適用

計劃時期: 12/2020 至 04/2022

1. 計劃需要

1.1	計劃目標	本計劃旨在發展校本高小STEM教育，引發學生學習STEM相關科目的興趣，培育他們的創意、協作和解難能力，並透過舉辦教師工作坊及共同備課活動，提升數理科教師實踐STEM教育的專業能力。 本計劃的主題是「童創AI」，因應人工智能(Artificial Intelligence)帶來的產業變革深刻影響未來的技能需求，是項計劃尤其在發展校本編程教育，讓學生在運算思維、數字技能及編程技能有積極的作用，提升學生整體科技素養。
1.2	創新元素	本計劃具備校本創新元素 本校自2014學年開始舉辦STEM抽離式學習小組與校隊，及課後興趣班活動，讓部分對STEM有興趣或表現較佳的學生參與。 由2018學年起，本校進一步在電腦科加入編程課程，讓所有小四至小六學生學習 。 由2019學年起，本校參與了 計劃，讓所有小四及小五學生均能學習使用 。 本校希望進一步讓每位高小的學生有更多機會學習編程及使用 的知識與技能，學習創新及應用於日常生活中；並透過優化校內兩個科技學習室，提供更理想的場地及設備，鼓勵學生動手做，嘗試及實踐所學，豐富他們的學習經歷。 備註： 於2020年6月結束，因此 的資源不會與是此計劃所申請的資源有所重疊。本計劃的推行正值作為 的延續及深化項目，使人工智能(Artificial Intelligence)在本校能發展成為長期的學習元素。
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	是項計劃乃配合學校的三年發展計劃（2016-2019）的其中兩項重點： ➢ 優化電子學習，提升學生使用資訊科技及自主學習的能力； ➢ 優化校本課程，激發學生的創造力及高階思維能力。 另外，在擬定下一週期（2020-2023）的學校發展計劃中，亦會將「為學生提供動手做及實踐所學的機會」及「提升教師推行STEM教育的能力」列為關注重點。故此，是項計劃正配合校本發展的需要。

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： • 通過「動手」及「動腦」活動，以解決問題和創作發明品的教學法； • 提供機會讓學生通過適當設計的學習活動，學習和應用編程的技能； • 學生藉着學習 連接 ，實現通過編程語言控制實際物件運作，將抽象與物理世界聯繫起來； • 善用 3D 打印技術以加強學生在科學、科技和數學教育學習領域的學習； • 提供情境讓學生透過 STEM 相關課題和學習活動，培養開拓與創新精神。 本計劃檢視高小數學科、常識科和電腦科的校本課程，加以調適、配合，在小四至小六各級安排學生學習 、學習使用 、學習3D打印等學習活動，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。 本校亦會安排教師培訓活動，提升教師在設計和執行 STEM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/條件/設施	本校自2014學年開始舉辦STEM抽離式學習小組與校隊，及課後興趣班活動，讓部分對STEM有興趣或表現較佳的學生參與。 由2018學年起，本校進一步在電腦科加入編程課程，讓所有小四至小六學生學習 。 由2019學年起，本校參與了 計劃，讓所有小四及小五學生均能學習使用 。 本校部分老師已掌握 、3D打印等教學策略，部分學生亦已有初步相關的知識，對推行計劃有一定的基礎。
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	成立項目統籌委員會負責統籌及監察本計劃，成員包括校長、副校長、STEM相關科目的科主任。 STEM相關科目的教師將參與教師專業發展活動，檢視、發展及試教「2020童創AI」的課程，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	計劃活動
10/2020 — 11/2020 （前期工作）	➢ 招標裝修校內兩個科技學習室，及購買相關設備、物資； ➢ 參與計劃的教師設計教學活動及編寫教學計劃。 ➢ 教師進行備課會議，並檢視教學設計。
12/2020 — 1/2021	➢ 招聘代課老師 ➢ 舉辦教師培訓工作坊（約12小時，內容包括「2020童創AI」課程規劃、學習活動設計及評估，以及相關的技能訓練） ➢ 檢視現時電腦科、常識科及數學科有關STEM的學習內容，並規劃如何透過「2020童創AI」計劃將STEM的學習活動結合於上述三科的課程內。
2/2020 — 01/2022	➢ 小四至小六各班在電腦科、常識科及數學科進行相關的學習活動； ➢ 利用兩個科技學習室進行分組學習活動及延伸學習活動； ➢ 教師觀課、檢討計劃的進展，修訂有關教學設計。
02/2022 — 03/2022	➢ 計劃統籌委員會聯同課程發展組及參與的教師共同檢討計劃成效，並調適課程內容及教學活動，商討如何進一步發展校本STEM教育及相關學習活動。
03/2022 — 04/2022	➢ 在校內舉辦分享活動，以展示學生的學習成果； ➢ 舉辦分享會，邀請區內中、小學教師參與，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
1.課堂活動：	為小四至小六學生安排以下電腦科課堂活動，內容包括學習視覺化程序語言，及編寫程式： P.4： 基礎篇 ■ 讓學生明白電腦指令及程式的概念； ■ 以繪圖活動讓同學掌握何謂基礎的計算思維：序列及循環。 P.5： 進階篇 ■ 讓學生以「捉老鼠」程式學習編程中選擇、變量、隨機數及廣播及接收訊息的編程結構； ■ 透過「捉老鼠」編程，學生能重用編程結構，包括序列、循環、選擇及「廣播」及「接收」資訊的語句。 P.6： 深造篇 ■ 學習利用序列、流程控制語句及運算符號等控制不同角色之間的操作； ■ 利用變量編寫遊戲中的功能； ■ 為程式進行測試及除錯； ■ 編寫"智能回收箱"程式。	各級6節 每節約30分鐘	由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能掌握，編寫簡單的程式，並能加以應用，完成相關學習任務。 P.4基礎篇： ■學生能使用序列、重複等指令畫出各種形狀/圖案。 P.5進階篇： ■學生能透過觀察找到程式的規律及解決問題； ■學生能透過觀察和測試程式明白程式次序的重要性。 P.6深造篇： ■學生能控制可被回收的物件消失； ■學生能使用廣播控制不同角色之間出現的不同說話句子； ■使用變量在遊戲中製作加分的功能。
2.課堂活動：	為小四至小六學生安排以下電腦	各級6節	由學校具該方面知	學生能掌握操作

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
	科課堂活動，內容包括，實現通過編程語言控制實際物件運作，將抽象與物理世界聯繫起來： P.4： 基礎篇 ■ 學習如何啟動和連接電腦； ■ 認識 工作環境； ■ 學習設定及使用 的LED點陣顯示屏和內置按鈕。 P.5： 進階篇 ■ 學習如何運用"如果-那麼-否則"的邏輯結構； ■ 學習如何運用：隨機數字、變數控制、事件觸發等操作設定程式。 P.6： 深造篇 ■ 學習如何運用：FOR 迴圈、時間計算、四則運算； ■ 學習運用各種內置傳感器：光線感測、溫度感測、加速度、方向、磁力感測器、陀螺儀。	每節約30分鐘	識和經驗的教師負責教授	，通過編程語言控制實際物件運作，並能加以應用，完成相關學習任務。 P.4基礎篇： ■學生能以 的基本按鍵控制LED的顯示。 P.5進階篇： ■學生重溫在 中學到的編程概念並應用在 的操作環境。 P.6深造篇： ■學生能應用 的各種傳感器，製作各種簡單的智能裝置。
3.課堂活動：sensor 傳感器	為小四至小六學生安排以下常識科課堂活動，內容包括，通過傳感器的應用，使編程語言在日常生活中得到應用，改善人類的生活： P.4：引腳電子琴 ■ 配合四年級骨骼肌肉及神經系統的單元學習內容。 P.5：土壤濕度傳感器 ■ 配合五年級「光聲電世界」的單元學習內容。 P.6：動作傳感器 ■ 配合六年級「植物與環境」的單元學習內容。	各級4節每節約30分鐘	由學校具該方面知識和經驗的教師負責教授	學生能掌握操作 及傳感器的連接與運用，並能加以編寫程式及應用，完成相關學習任務。
4.課堂活動：	為小四至小六學生安排以下數學	各級6節	由學校具該方面知	學生能掌握繪圖及

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
3D打印	科課堂活動，內容包括，內容包括平面繪圖、不同的特別效果、3D打印原理、 3D模型元件設計及打印、模型裝配： P.4：3D打印基礎篇 ■ 於學習「密鋪平面」時，學生自行創作出不同可密鋪的平面後，更能將其設計的圖透過 軟件中的匯入功能，使之成為stl.檔案打印出來，這可讓學生更具體地感受「密鋪」的意思。 P.5：3D打印進階篇 ■ 在「體積」(正方體及長方體體積公式的應用)中引入3D打印設計部分，讓學生靈活運用相關公式：例如設計240立方厘米的展覽台、一個能剛好盛載1280粒1立方厘米的數粒的盒子等； ■ 當中學生需學習 中調校已有方塊的長濶高、把不同物件合拼、移動等技巧。從設計中可讓學生知道量度的重要，感受到需要數學中講求的精準，才可做出心目的作品。 P.6：3D打印深造篇 ■ 「立體圖形和截面」配以3D打印教學可算事半功倍。在 軟件中，師生能較靈活地「切」，從中觀察一個立體與一個切割平面相交時所得出的截面。所以學生在學習設計3D打印中的切割技巧時，亦可討論如何才能得出所想的截面。	每節約30分鐘	識和經驗的教師負責教授	3D打印技術，並能加以應用，完成相關學習任務。 P.4基礎篇： ■學生能從軟件中匯入平面、放大/縮小、複製等簡易功能，打印出自己設計的作品，增添成功感外，亦可實實在在地體驗密鋪的過程。 P.5進階篇： ■學生能將知識運用於生活中，按所想製作出大小合適的盒子。更重要的是從設計中學生能靈活地應用到所學的知識(正方體及長方體體積公式)。 P.6深造篇： ■學生能在有限的元件中進行切割，配以之前所學有關3D打印技巧，更能隨己意創造出更多的物品。
5.課後延伸活	小五及小六學生需分組完成一個	學生於課	STEM相關科目教師	學生能夠活用所學知

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
動：運用所學知識解決問題	延伸學習活動 (專題研習：模型火箭車製作) 活動以製作最快的火箭車為目標，透過小組協作活動，學生「動手做」模型火箭車，學習及應用相關數理知識，如動力學、摩擦力等，並利用 及3D打印技術完成裝置；學生在探索的過程中掌握知識及解難技巧，激發學習潛能。	後完成	擔任小組導師，負責跟進學生的研習進度，並給予意見	識和技能完成相關學習任務，並發展 他們的協作和解難能力。
6. STEM 分享活動	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驗，展示學生學習成果。	1次 半日活動	STEM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。

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	預期學習成果
教師培訓工作坊 (12小時)	為 STEM相關科目的教師提供教師培訓活動，內容如下： 1. STEM教育： 2. STEM教育： 3. STEM教育：3D設計及打印 4. STEM教育：傳感器及模型火箭車製作	4節，每節3小時	校本的資深教師；模型火箭車製作的專家	教師明白STEM教育的學習活動 的 設計和重點，以及運用STEM相關設備的技巧。

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
1	130塊	用以學與教活動，供學生使用。
2	sensor 傳感器50套	用以學與教活動，供學生使用。
3	手提電腦15部	學生在學習 連接 ，需使用手提電腦。學校現有的手提電腦數目不足應付計劃所需，預計需添購15部手提電腦，供課堂學習使用。
4	3D打印機3部	用作學習3D打印的設備，相關的學與教活動。
5	電子白板一塊連安裝	用以學與教活動，該電子白板可助教師及學生產生更多的互動效益。
6	LED屏幕一塊連安裝	用以學與教活動，能更有效展示學生學習的成果，及進行分享會及交流活動。(預計每次活動可讓約100人參與。)
7	攝錄機一部	用以觀察及記錄學與教活動。

d. 工程 (如適用)

<table>
<tr><th></th><th>建議的工程項目詳情</th><th>該項工程如何有助達成計劃的目標</th></tr>
<tr><td rowspan="9">1</td><td colspan="2">將原有的常識室（209室）優化建設為更便利於進行科技實驗、學與教活動的科技學習室。
優化工程後，該室仍可作為常識室的用途，並更便於進行有關科技學習的場地。</td></tr>
<tr><td>a. 木器傢具：3組展示櫃及儲物櫃</td><td rowspan="8">透過有關工程，使209室成為學生科技學習活動中心，有助學生分組學習、進行科技實驗及展示學生作品的活動場所。</td></tr>
<tr><td>b. 木器傢具：工作枱及教師桌</td></tr>
<tr><td>c. 木器傢具：學生活動枱（6組）</td></tr>
<tr><td>d. 木器傢具：更換原有地柜門板</td></tr>
<tr><td>e. 木器傢具：插蘇線槽及窗框圍邊飾面木</td></tr>
<tr><td>f. 牆身油漆</td></tr>
<tr><td>g. 電器項目：新做14個插蘇位，以便學生進行實驗的學習活動；及新做4個電燈位，供應及安裝約14件LED燈管，加強照明及展示櫃裝置使用。</td></tr>
<tr><td>h. 水利工程：更改去水位，以安裝高身櫃。</td></tr>
<tr><td>i. 保護項目及雜項</td></tr>
<tr><td rowspan="8">2</td><td colspan="2">將原有的電腦室（102室）優化建設為另一間科技學習室，以致在同一上課時段，有兩班學生均可在合適的科技學習室進行有關STEM教育的學習。</td></tr>
<tr><td>a. 木器傢具：1組展示櫃及儲物櫃</td><td rowspan="7">透過有關工程，使102室成為另一間學生科技學習活動中心，有助學生進行科技學習活動，自主學習，滙報學習成果及展示學生作品的場地。</td></tr>
<tr><td>b. 木器傢具：教師工作枱</td></tr>
<tr><td>c. 木器傢具：活動電腦枱（7組）</td></tr>
<tr><td>d. 木器傢具：插蘇線槽及隔門圍邊飾面木</td></tr>
<tr><td>e. 牆身油漆</td></tr>
<tr><td>f. 電器項目：新做22個插蘇位，以便學生使用手提電腦進行學習活動；及新做15個電燈位，供應及安裝約70件LED燈管，加強照明及展示櫃裝置使用。</td></tr>
<tr><td>g. 保護項目及雜項</td></tr>
</table>

(公營中學、小學(包括直接資助學校)、特殊學校請參閱<u>學校行政手冊</u>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<u>幼稚園行政手冊</u>第1.2段(1)(g)。)

e. 校本課程的特色 (如適用)

發展高小校本 STEM 教育 ，整合 STEM 相關科目（數學、常識、電腦）的學習內容，配合各科的學習元素，規劃在小四至小六加入四個學習單元 (　　編程言語、　　微控制器的運用、3D 打印原理及操作、模型火箭車製作)，並為學生安排課後延伸學習活動，讓他們整合和應用所學知識以解決生活解題，從而鞏固所學，並發揮創意，提升學生的協作和解難能力。

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)

不適用。

2.8 財政預算

申請撥款總額: HK$ 1,151,000

開支類別*	開支細項的詳情		理據
	開支細項	金額 (HK$)	
a. 員工開支	1. 代課老師（月薪12個月，包括強積金，以替代計劃負責人及2位核心老師部分課節）（$28,778x12x1.05）	362,603	入職要求為持有大學學位、持有或正修讀教育文憑。負責工作包括： • 替代參與計劃的教師的部分課節； • 協助編寫及整理學與教資源； • 協助執行各項教學及延伸學習活動。
b. 服務	1. 教師培訓費用	8,000	舉辦教師發展活動，有助教師設計及推展校本STEM教育課程。
c. 設備	1. 130塊	15,000	用以學與教活動，供學生使用。
	2. sensor 傳感器50套	15,000	用以學與教活動，供學生使用。
	3. 手提電腦15部	75,000	用以學與教活動，供學生每兩人一機使用。
	4. 3D打印機3部	50,000	用以學與教活動。
	5. 電子白板一塊連安裝	35,000	用以學與教活動，產生更多的互動效果。
	6. LED屏幕一塊連安裝	95,000	用以學與教活動，能更有效展示學生學習的成果，及進行分享會及交流活動。
	7. 攝錄機一部	4,000	用以觀察及記錄學與教活動。
d. 工程	科技學習室209室工程項目（以下第1-9項）		成為學生科技學習活動中心，有助學生分組學習及展示學生作品。
	1. 木器傢具：展示櫃及儲物櫃	89,500	重做一列5.7米高身櫃、一列 3.8米高身櫃、一組2.3米高身櫃，用作存放和展示作品用途。
	2. 木器傢具：工作枱及教師桌	16,800	給教師教學用及預備課堂材料用的工作枱及書枱。
	3. 木器傢具：學生活動枱	28,360	用作學生分組活動及實驗用的扇形枱（6組）。
	4. 木器傢具：更換地柜門板	8,900	更換原有地柜的門板。
	5. 木器傢具：插蘇線槽及窗框圍邊飾面木	34,440	鋪設膠板飾面木圍插蘇線槽及窗框。
	6. 牆身油漆	15,000	配合裝修工程，部分牆身重新油漆。
	7. 電器項目	19,720	新做14個插蘇位，以便學生進行實驗的學習活動。 新做4個電燈位，供應及安裝約14件LED燈管，加強照明及展示櫃裝置使用。
	8. 水利工程	4,000	更改去水位，以便安裝高身櫃。
	9. 保護項目及雜項	10,500	工程期間全場舖膠保護地板、清潔及廢料回收費。
	科技學習室102室工程項目（以下第10-16項）		成為學生科技學習活動中心，有助學生自主學習，滙報學習成果及展示學生作品。
	10. 木器傢具：展示櫃及儲物櫃	34,000	重做一列4米高身櫃，用作存放和展示作品用途。
	11. 木器傢具：教師工作枱	4,800	給教師教學用的工作枱。

	12. 木器傢具：活動電腦枱	55,200	7張供學習用途的活動電腦枱。
	13. 木器傢具：插蘇線槽及隔門圍邊飾面木	18,600	鋪設插蘇線槽及隔門裝飾。
	14. 牆身油漆	9,000	配合裝修工程，部分牆身重新油漆。
	15. 電器項目	63,530	新做22個插蘇位，以便學生使用手提電腦進行學習活動。 新做15個電燈位，供應及安裝約70件LED燈管，加強照明及展示櫃裝置使用。
	16. 保護項目及雜項	7,500	工程期間全場舖膠保護地板、清潔及廢料回收費。
e. 一般開支	1. 雜項	5,052	雜費及包括舉辦分享會的開支等。
	2. 審計費用	15,000	
f. 應急費用	工程應急費用	41,985	(d x 10%)
	應急費用	9,510	
	申請撥款總額 (HK$):	**1,151,000**	

*

(i) 在訂定預算時，申請人應參閱基金的<u>價格標準</u>。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. <u>計劃的預期成果</u>

3.1	成品 / 成果	☑學與教資源 ☑ 教材套 ☐ 電子成品*(請列明)* _____ ☑ 其他：<u>學生作品（火箭車、3D打印等）</u>
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推行STEM教育，培育學生成為AI時代的創新及發展者。

3.3 評鑑

透過課堂觀察、問卷及學生在 STEM 相關科目的成績表現，評估以下各項的成效 :
1. 推行「2020 童創 AI」計劃 的成效（表現指標 : 75%教師及學生同意該計劃有助學校推展 STEM 教育）;
2. 提升學生的學習興趣（表現指標 : 75%教師及學生同意該計劃能有助引起學生學習 STEM 的興趣）;
3. 提升學生的創意、協作及解難能力（表現指標 : 75%教師及學生同意該計劃能有助提升學生的相關能力）;
4. 提升教師專業能力（表現指標 : 75%教師認為該計劃有助提升他們推行 STEM 教育的信心）。

****

如申請撥款總額<u>超過 $200,000</u>，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，項目計劃統籌委員會聯同課程發展組及參與的教師舉行檢討會，並計劃如何進一步推展校本 STEM 教育 ，以及設計不同主題的學與教活動。
- 本校將會負責支付有關兩個科技學習室（209 室及 102 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。

3.5 推廣

- 本校打算在計劃完結前，舉辦一次計劃分享會，邀請區內的中、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 STEM 活動的心得。
- 成品將上載學校網頁供公眾人士參考。

4. 校方聲明

本校於推行計劃時：

4.1 會確保各學習動切合學生的程度和需要；

4.2 會加強教師的專業培訓和承擔角色，讓他們掌握各活動的設計和教學法，以確保計劃完結後的延續性；

4.3 會確保學生必須在已接受相關訓練的老師/導師指導下方可使用3D打印機等工具，並須遵守相關的安全指引；

4.4 會確保所有貨品(包括設備)及服務的採購是以公開、公平及具競爭性的方式進行，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；

4.5 會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、發布或向公眾提供成品作商業用途；

4.6 會遵照所有更改房間用途的相關規定及程序，並於計劃開始前獲得有關部門及所屬區域教育服務處的批准方可實行計劃；及

4.7 會承擔由相關校舍改善/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，並明白特別室的用途若經更改，相關的資助亦可能受到影響。

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	攝錄機 1 部	1	$ 4, 000	計劃完成後供學校使用
電腦硬件	手提電腦 15 部 $5, 000 x15 = $75,000	15	$ 75, 000	計劃完成後供學校使用
	3D打印機	3	$ 50, 000	計劃完成後供學校使用
辦公室器材	電子白板1 塊連安裝	1	$ 35, 000	計劃完成後供學校使用
	LED屏幕1 塊連安裝	1	$ 95, 000	計劃完成後供學校使用
辦公室家具	209室展示櫃及儲物櫃共3組	3	$ 89, 000	計劃完成後供學校使用
	209室工作枱及教師桌	7	$ 16, 800	計劃完成後供學校使用
	209室學生活動枱6組	6	$ 28, 360	計劃完成後供學校使用
	102室展示櫃及儲物櫃1組	1	$ 34, 000	計劃完成後供學校使用
	102室教師工作枱	1	$ 4, 800	計劃完成後供學校使用
	102室活動電腦枱	7	$ 55, 200	計劃完成後供學校使用

6. <u>遞交報告時間表</u>

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
計劃進度報告 01/06/2021 - 30/11/2021	31/12/2021	中期財政報告 01/06/2021 - 30/11/2021	31/12/2021
計劃總結報告 01/12/2020 - 30/04/2022	31/07/2022	財政總結報告 01/12/2021 - 30/04/2022	31/07/2022