公帑資助學校專項撥款計劃 (修訂版)

計劃編號：	2020/0478
學校名稱：	天主教領島學校 Ling To Catholic Primary School
計劃名稱：	領島 CEO 學習中心優化計劃 Development of CEO Learning Centre
受惠目標：	小學
預計直接受惠人數：	學生:480 人 教師:50 人 家長:480 人 其他(請註明): 500 人 (校友及社區團體)

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

本計劃旨在：

1. 發展能促進培育學生創意(Creativity)、解難能力及環保概念(Environmental friendly)的學習空間。
2. 善用有限空間，發展靈活多變的學習空間，讓同一個空間可以支援不同類型學習活動的發生。
3. 讓校本全方位及多元智能學習計劃有合適空間及設備進行，培養學生敢於嘗試及創新的素質，讓師生均能提升運用資訊科技學習、解難、創新、協作及溝通的 21 世紀具備的能力。
4. 老師於課後時間能運用 CEO 學習中心進行專業發展活動。
5. CEO 學習中心於假日成為社區學習中心，將校內的特色計畫推廣到社區。

1.2 校本創新元素

本計劃具備創新元素

(一)硬件方面：

本校屬於火柴盒式校舍，空間有限，因此缺乏讓學生進行 STEM 或多元智能發展活動的場地。是次計畫主要將電腦室及多用途室打造成靈活多變的學習空間：

• 優化原有電腦室，讓其成為有利培育學生運算思維及進行 STEM 活動的空 間。課室以「無線」作為設計核心，所有設備均透過無線網絡連結，因此桌椅(包括老師桌)能隨時組合，配合不同的學習活動需要。另外，電腦室儘量減少儲物空間，騰出空間讓學生進行協作活動。除此，我們亦在合適地方加裝投影屏幕(智能電視)，讓學生隨時可以展示成品並進行匯報。

• 優化原有多用途室，讓其成為學生進行校本全方位及多元智能學習課程。整個空間會以「無線」及「空間」作為設計核心，讓多用途室的空間能得以盡用。所有桌椅均能移動，隨時騰出空間(地面)進行例如四驅車比賽、機械人足球賽等活動。另外，我們亦會重新設計及安裝軌道式插座裝置，讓有需要時可以隨時使用插頭，方便進行需要電源的學習活動，包括「領島小廚神」及「領島 Fashion Design」。最後，我們會在學習室加上投影裝裝置(智能電視)及於中間加上可移動隔音屏，讓有需要時可以將活動室變為兩個獨立的房間。

• 所特別室均在同一樓層，能配合使用，打造成為領島 CEO 學習中心。

(二)課程及教學方面：

本校下年度會重新規劃課時，上午進行正規課程，下午會全用作多元智能學習及跨學科學習時段。

上午時段：

優化後的電腦室會繼續利用作資訊科技教育課的場地，高小學生會在電腦室進行的運算思維課程；初小學生則進行校本電腦課程，當中會涉及不同有關運算思維的「不插電」學習活動。
多用途活動室則會用作支援正規課程的不同拔尖補底和分組學習活動，讓不同學科均有空間於課程亦加入更多照顧個別差異和分組互動學習的元素。
下午時段：
學校正擬寫一套名為「AI 取代不到」的課程，主要概念配合常識科有關香港經濟發展的課題，讓學生親身感受何謂創意工業。課程主要以美食天堂、潮流先驅及玩具創造為主題，範圍涉及創意煮食、時裝設計及玩具設計課程。
學生會利用 CEO 學習中心的設備習得上述主題的基本技能，更重要的是課程中涉入設計思維，讓學生能夠超越 AI(人工智能)去創造出一味具創意及背後有故事的菜式、一件配合個人特質及有感情色彩的服裝或一件按照用家需要設計的玩具 /工具。
高小學生均會有機會使用 CEO 學習中心進行學習活動，每一級的課題均會有所不同，配合常識課內容及符合學生的程度及已有知識。除此，視覺藝術科亦會配合上述計畫，在常規課程中加入產品美學設計的元素。
整個計畫都以「從做中學習」的模式進行學習，課程亦會配合學校已發展「領島在線平台」，以混合模式進行學習，學生可以在平台觀看短片或線上課程學習知識、與老師或同學進行討論，回校則能充分運用 CEO 學習中心的設備進行製作及測試。
課後時段：
CEO 學習中心會用作 STEM 教育基地。學校參與了不同的 STEM 先導計劃，多角度展示設備和無線裝置更有利運算思維編程、機械人課程、STEM 相關課程活動進行，大大提升課堂的互動及學生的表達能力。

(三) 專業發展方面：
CEO 學習中心亦為老師進行專業發展的場地。設備優良的 CEO 學習中心透過能夠隨時將意念展示的環境設計、不同桌椅的組合及不同的展示設備，有利老師進行高質素的會議、備課及示範教學活動，大大提升老師的專業成長及教學效能。

(四)家校合作方面
家長教師會亦可以運用 CEO 學習中心舉辦不同的活動，例如有關縫紉、無火煮食、玩具 DIY 的興趣班，吸引家長多回校參加活動，加強家長對學校的歸屬感。

(五) 回饋社區方面：
1. CEO 學習中心設備完善，能讓學校舉辦不同的社區教育活動，例如運算思維教學、STEM 和文化藝術學習活動等。
2. 學校可借用場地給不同教育及社區團體舉行不同類型的教育活動。
3. 學校可借用場地給不同社區團體進行不同的社區教育活動。

1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

項目：與本周期學校發展計劃/關注事項相關

1. 學校的三年發展計劃(2019-2022)的其中兩項重點為培育學生的解難創新能力及讓校園成為學生第三位老師。這兩個項目均與是次計畫相輔相成。是次計畫正就是學校未來發展的重要基石，為師生提供

一個有利進行創新及解難的學習環境。
2. 學校近年參與不同有關創意及解難的學習計劃。學生對這些學習活動十分有興趣，惟學校空間有限，未能有效將上述活動普及。
3. 本校為 80 年代火柴盒設計的校舍，空間嚴重不足，沒有足夠的特別室進行多元智能、科普、拔尖補底、分組學習等活動，大大窒礙學生的發展。
4. 電腦室及多用途室的設計不合現代教學的需要，過多的儲物櫃亦佔據學生寶貴的學習空間。

2. 計劃可行性

2.1 計劃的主要理念/依據

項目：參考學與教理論/策略

本計劃的主要意念來自教育局《學校電子學習試驗計劃研究報告摘要》 (2015 年 6 月)的研究結果、以人為本的學習設計及善用科技去活化校園。

理念：

1. 要有效提升及發展與時並進的學習活動，必定先要有合適的環境建設，讓師生得以發揮。
2. 學生應該有符合其發展需要的學習環境，促進其學習效能。
3. 科技能打破空間的限制。
4. 學生應發展人工智能 AI 不能取代的技能，以迎合時代的改變。

依據：

1. 學校在 2017-2018 起參與運算思維教育計劃，課程採用玩-想-做(to play-to thnk-to code)教學法，學生透過不同學習探究方式利用編程工具發展運算思雉，包括電腦平板編程、機械人編程及其他感應器、馬達及齒輪組件。本校自 2020-2021 起成為資源學校，需要更大空間，更先進的設備才能為社區提供優質的服務。
2. 學校於 2020-2021 起參加大學 STEM 先導計劃，學生利用編程和科學知識配以感應組件發展運算思維和創意解難，再通過工程設計模式製作、測試及改良的自己的製成品去完成指定的任務或解決問題。這都成為學生進行小組 STEM 活動以及預備 STEM 比賽的主要場所。由於場地狹小，未能進行全班教學。
3. 學校於 2019-2020 起參加 Starter 計劃，學生透過認識 17 個聯合國永續目標 SDG，以小組活動學習發展設計，構思並把設計製成模版，測試和改良產品。創意意念和創作都成為現今社會和著重人性化、高智能社區的動力和來源，改變人類生活。
4. 學校發展混合式的學習，包括上午的學科的學習，以及下午的聯課、多元性的全方位活動。而多元的學習需要多變多功能的組合和設備配置。礙於現時的格局空間為固定，對小組或部分需要較大空間進行的活動造成不便。
5. 透過善用資訊科技作為獲取及分享資訊的工具，學生有更多機會在課 室以外學習，享受隨時隨地可行及彈性的學習安排，並促進同儕間的小組互動。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗

準備程度：

1. 學校已將六樓禮堂樓層打造成培育學生多媒體創意藝術的樓層，具備為二樓打造成 CEO 學習中心樓層的經驗；

2. 學校本年度開始無紙化計畫及資源重整計畫，已將電腦室及多用途室儲存的雜物或文件妥善清理；
3. 學校初步已經諮詢教育局 MR 部門，整個計畫的構思均符合相關要求；
4. 學校已經開發了有機農圃和香草廊，支援領島小廚神計畫；
5. 學校亦得到香港工業總會支持，支援領島 CEO 學習中心計畫的推行，包括安排相關業界知名的人士為學生分享或安排工作坊，甚或贊助部分設備，例如電磁爐、衣車等。
6. 學校已發展「領島在線」平台，支援計畫的混合學習模式；
7. 學校已發展電子學習及 STEM 科普教育多年，老師具備足夠能力執行是次計畫的課程及教學；
8. 學校已發展出成熟、具特色的校本課程，包括全方位的多元活動；
9. 學校持續優化學校網絡基建(光纖到課室)及提升到 WiFi-6 規格，支援 CEO 學習中心的無線設計；
10. 校董會、教師團隊、學生和家長亦非常支持學校政策和發展路向；
11. 學校與不同傳媒機構關係良好，並具備豐富對外推廣計畫的經驗。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長 **職責：**擬定計劃, 監察督導
學校人員：副校長 **職責：**監察督導, 統籌/協調, 處理撥款
學校人員：課程主任 **職責：**擬定計劃, 統籌/協調, 課程/活動規劃, 帶領/參與活動
學校人員：科主任 **職責：**帶領/參與活動, 教材整理, 課程/活動規劃, 統籌/協調
學校人員：科任教師 **職責：**教材整理, 帶領/參與活動
學校人員：學校傳訊組 **職責：**整理資料，於網頁、社交媒體及聯絡教育傳媒定時發布資訊。
學校人員：全體老師 **職責：**共同參與及執行計畫內容；給予意見持續優化計畫。
學校人員：家長和家教會成員 **職責：**1. 家長以導師或協助者協助主持部分的全方位活動。 2. 家長教師會亦能利用上述設備舉辦家長教育活動及親子學習活動。

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 08/2022 至 07/2024
合共需時 2 年 0 月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

- 學與教策略 (整個計畫的的教學策略均以從做中學習 LBD 作原則，學生在老師設計不同的任務，以 to play, to think, to code 去完成任務。讓學生從遊戲中感受樂趣，引發他們了解創作程式的動機。老師然後引導學生思考如何組成程式，明白製作程式的流程，之後方開始著手編程。學生從親手解難及編程的過程中，學會老師預設的知識及技能目標。

- 如何使用所購買的設備達至計劃目的

就設備而言，計畫會購置流動學習裝置，配合學校已完成的無線網絡優化工程，讓學生可以在任何地方都可以進行學習活動。另外，我們建議選購的流動學習裝置的規格，除了支援一般編程或多媒體創作活動外，更能配合不同的硬件進行 STEM 活動，一機處理計畫內所有的學習活動。另外，於電腦室配置不同智能電視，配合無線投屏技術，則有利學生於不同角落也可以進行分享匯報，老師也可以利用來進行小組教學。

- 工程如何有利學習

就電腦室優化計畫，電腦室的空間配置更有利進行合作學習/解難活動。學生可以在電腦室內任何地方進行學習活動，不再受到固定桌椅或線材影響。活動室優化工程方面，將原有活動室空間盡用，讓學校多了一個大型場地進行學習活動去進行需要空間的活動，例如四驅車、機關王等。活動室內的桌椅也可以隨意組合及變型收藏，讓老師可以按照活動需要去靈活布置場地。另外，在天花加裝電力裝置亦讓活動室在任何位置也可以進行需要電力的學習活動。

活動 1：運算思維課程

推行時期：

09/2022 - 07/2024

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• KS1, KS2 電腦科	• 結合校本計劃，為小一至小三及小四至小六學生安排以下學習活動: 小一至小三: 不插電編程學習活動及初階故事編程學習活動(Scratch 3.0)、基本電腦操作、文書軟件及學習平台應用。 小四至小六: 進行運算思維課程，透過編程創作遊戲學習活動及結合 STEM 相關科目的學習元素，培養學生運算思維。另外，學校亦為學生安排學習組合智能家居及物聯網應用硬件和編程控制，再通過工程設計模式製作、測試及改良自己的製成品去完成指定的任務。 • 結合 STEM 相關科目的學習元素，為小六學生安排學習 3D 打印操作及應用	• 全年所有電腦科課堂，每班每週 1 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：

- 由學校已受培訓及具該方面知識和經驗的教師負責教授約 10 人；兩位 Master Trainer。
- 全校學生

預期成效：

- 學生在運算思維知識、技能和態度得以提升。
- 學生掌握程式編寫技巧，並能加以應用及注入自己創意完成自己設計的遊戲或手機應用程式，並能加以應用完成相關學習任務。

活動 2：STEM Elite

推行時期：

09/2022 - 07/2024

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數

<table>
<tr>
<td>

- KS1, KS2 STEM 學習範疇

</td>
<td>

- STEM、Starter 等小組利用電腦室進行小組研習和科創活動。計劃根據機械人課程和 STEM 課程。

STEM 課程

單元	配合學科	對應學習課題
可編程機械人	電腦、數學	「序列」概念 四邊形：正方形
我的自動巡邏車	電腦、常識	巡線感應器模組：條件 光線在不同顏色的反射度
遙控探險車	電腦、數學	事件概念 位置、速度
自動避障探險車	電腦、常識、數學	超聲波感應器：序列、重複、條件、條件式推理概念 位置
火星探險	電腦、常識、數學	光線強度、操作模式：人工智能、“if-then-else if” 條件、系統思維 (API) 位置
微型電腦開發板入門	電腦、常識、數學	(骰子、計步器和指南針)：序列、事件、條件、命名、運算子概念 隨機數、方向
智能燈	電腦、常識	LED 燈、光敏電阻器、電位器、指控轉軸 類比信號和數位信號 電路
無線通訊	電腦、常識、數學	藍牙、序列、事件、條件、命名、運算子概念 智能家居
自動道路監測	電腦、常識、數學	無線電、藍牙、物聯網 人工智能、自動道路監察系統 排序、因果推理、條件式推理、系統思維
連接物聯網	電腦、常識、數學	聲音感應器：條件、序列 智能家居
物聯網:溫室溫度監測系統	電腦、常識、數學	溫室溫度監測系統、物聯網、藍牙、排序、因果推理、條件式推理、系統思維 環保生活

- Starter 則進行大組學習、匯報分享以及小組討論、動手做(機械、編程、物聯網)活動。

- 透過認識 17 個聯合國永續目標 SDG 問題，要求學生分組思考討論，並應用在跨學科如常識、數學、電腦科學過的知

</td>
<td>

- 各組每週 1 節 (1 小時)
- 學校安排 2022-2024 年度時間表時，每星期有三天安排了動手做 LBD 活動，每節 1 小時，當中在每星期其中的一天進行以上活動。

</td>
</tr>
</table>

	識去合作設計及制作解決該問題的實際方案，過程中提供實踐機會，讓學生於課後完成 STEM 相關科目。教師擔任小組導師，負責跟進學生的研習進度，並給予意見。學生能活用所學知識和技能完成相關學習任務及發揮創意推廣共建正向校園主題，並發展他們的協作、邏輯思維、解難能力和創意。讓學生進行預測、觀察、量度、記錄、推論、設計等過程，掌握基本的科學探究技能。相關科目包括常識、數學、電腦科。 • 於學期完結前舉辦學生分享及攤位活動展示學生專題研習或設計與製作，邀請學生和家長參加，回顧此學年 STEM 活動的內容，總結學生的學習經驗，展示學生學習成果和持續推動 STEM 的學習氣氛。	

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 精英組別：STEM、Starter 小組教師約 8 人，學生約 30 人。(學生甄選準則：根據小三至小六學生的常識科(科學部分)成績和 STEM 活動觀察)
- 普及組別：Starter 教師 36 人，學生為全部小四至小六全級，約 300 人。

預期成效：

- 參與的學生在善用場地空間和設備器材的優勢得到最佳的發揮。
- 透過創意學習讓學生有效實踐 STEM 教育，提升創意、解題和運算思維能力。
- 學生能活用所學知識和技能完成相關學習任務及發揮創意推廣共建正向校園主題，並發展他們的協作、邏輯思維、解難能力和創意。
- 培養學生有邏輯地及合理地解決問題，也增加學生對有關科學內容的理解和應用科學的正面態度及探究精神
- 展示學生學習成果和持續推動 STEM 的學習氣氛。

活動 3：全方位多元學習活動

推行時期：

09/2022 - 07/2024

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• KS1, KS2 全方位學習	• 教師利用 CEO 學習中心進行下午時段的全方位多元學習活動，活動以發展學生具備人工智能 AI 不能取替技能為主，如環保無火廚藝、聲優說歷史等。 環保無火廚藝活動配合地下花園裏種植的植物，培養學生低碳足跡的	• 全年聯課，每週 6 節

	環保生活態度，減少選擇較長食物里程的食物。	

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 教師約 30 人 (本校老師接受相關訓練後教導學生)
- 全校學生

預期成效：

- 學生能發展出 21 世紀必備的生活技能。
- 學生能實踐低碳足跡的環保飲食方式。
- 培養學生環保生活的概念

活動 4：拔尖補底活動

推行時期：

09/2022 - 07/2024

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• KS1, KS2 中、英、數學科	• 透過中央規劃，中、英、數主科課堂可以利用 CEO 學習中心進行分組教學或拔尖補底活動 • 照顧個別差異的活動大致配合學科課程，概要如下： 中文科：針對能力稍遜和非華語學生的多媒體認字和發音訓練，CEO 寫作活動和繪本小組活動。 英文科：針對能力稍遜學生的多媒體認讀和小組說話培訓。 數學科：針對能力稍遜學生的運算提升、數學智多 SING 和多媒體應用解題	• 每週最少 12 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：

- 全校師生

預期成效：

- 能照顧到學生不同的學習需要，做到拔尖補底。

b. 教師培訓 (如適用)

活動 1：工作坊

推行時期：

09/2022 - 07/2024

內容：

- 為相關組別和科目的教師提供教師培訓活動，內容如下：
- 1. 軟硬件及有關設備的運用技巧
- 2. 機械人套件學習活動設計
- 3. 提升學生資訊素養學習活動設計
- 4. 校本科創課程的教學法和實踐
- 5. 全方位活動策劃及評估方法

節數：

- 3 節，每節 1 小 時
- 主要由資訊科技主任及外聘專業課程供應商安排導師負責工作坊

校內 / 受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者
- 人選需具備相關 MCSE 或電腦工程師工作經驗擔任導師(須具備任教老師不少於 2 年經驗)

預期成效：

- 教師對課程規劃、學習活動的設計和重點的認識得以提升，以及懂得運用軟硬件相關設備的技巧，在課堂有效使用，教學效能得以提升。

c. 其他措施與活動 (如適用)

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
導師(員工培訓)	為相關組別和科目的教師提供教師培訓活動，內容如下： 1. 軟硬件及有關設備的運用技巧 2. 機械人套件學習活動設計 3. 提升學生資訊素養學習活動設計 4. 校本科創課程的教學法和實踐 5. 全方位活動策劃及評估方法	780	3	小時	2,340	
				服務開支預算總額：		**2,340**

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
手提電腦(學生)	建議規格：i5, 14 吋以上, 128GB SSD 平板 (用作編程)	4,500	36	部	162,000	課堂使用 參考坊間價格標準 可供電腦室編程及整個領島 CEO 學習中心進行活動使用，當中會同時使用兩個教室進行活動，手提電腦需要多於一班的數量。
手提電腦(教師)	建議規格：i5, 14 吋以上, 128GB SSD 平板 (用作編程) (用作 3D 設計、數碼繪圖和編程 以支援所需程式順暢運行)	4,500	2	部	9,000	課堂使用 參考坊間價格標準
充電車	至少可以同時為 30 台充電的充電車, 有智能充電功能	15,000	2	台	30,000	配合無線課室設計，進行活動時能隨時提供電力和充電，且方便

						地推到活動地點使用，有利移動學習。
教師枱	具滑輪油壓升降的教師枱	7,500	2	張	15,000	配合無線課室設計，使教師能夠在整個 CEO 學習中心進行教學活動。
六邊形組合枱	可升降及摺起	3,000	12	張	36,000	由於課室空間不大，善用房間的空間之餘，亦可因應不同情況組合進行合作學習。
學生椅		301	60	張	18,060	配合不同課程或活動需要，足夠兩班學生數量的學生椅能夠供兩個教室同時使用。
				設備開支預算總額：		**270,060**

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
清拆工程	拆卸原來電腦室的地台、有線插位、梗枱和櫃	60,000	需要先拆卸改為可移動式的桌椅組合。
地台工程	—原有地面執底面貼防滑不脫色膠地墊 —地台總面積約 120 平方米(每房間約 60 平方米)	100,000	房間已有超過 30 年歷史，建議整間 CEO 學習中心重新翻身牆漆及重鋪地面。
油漆/清掃牆身	—牆身執灰 (總面積約 150 平方米) —天花(總面積約 120 平方米)執油油全啞白色乳膠漆 —四度門 (總面積約 8 平方米)及框噴手掃漆	100,000	—牆身執灰 —天花執油油全啞白色乳膠漆 —四度門及框噴手掃漆
電力工程	—重新規劃燈位及電位 —新造軌道式插座 —插座電位(10 個)	70,000	重新規劃燈位及電源掣位，以便騰出足夠空間進行學習活動。價格已參考過往本校進行相關工程的報價資料。
傢俱訂造/安裝	—可移動實木比賽賽枱連儲物空間 1 張(寬 2.4 米闊 1.2 米高 0.8 米)	20,000	有系統地收集各種可循環使用的物料回收重用，

	—新造牆物儲物櫃 2 套 (寬 4 米深 0.4 米高 3 米) —貼牆長枱連櫃 2 套 (寬 3 米深 0.4 米高 1 米) 備註：傢俱提供 203 及 204 室使用，每房間可供 30 位學生使用。	30,000 20,000	並作為學生製作發明品的原材料。善用房間的空間展示學生的發明品。參考過往本校進行相關工程的報價資料。
加建工程	房間隔音間隔層板 (分隔 203A 及 203B 室) —可摺趟式間隔、隔音、防火板(寬 5 米高 3 米)減噪 STC Rating 45 或更佳	70,000	房間隔音間隔層板按人數需要分開，可讓兩個活動同時進行。
工程開支預算總額 :		**470,000**	

e. 一般開支

項目	預算開支	理據
一般開支預算總額 :	**0**	

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	47,000
計劃應急費用	5,000
應急費用預算總額 :	**52,000**

g. 審計費用

	預算開支
審計費用	5,000
審計費用總額 :	**5,000**
申請撥款總額 :	**799,400**

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：教材套 校本運算思維教育、全方位課程教案及學習套件
項目：電子成品 校本運算思維教育、全方位課程教案及學習套件 (電子套件及光碟)
項目：學生作品 校本運算思維教育、全方位課程學生學習成果展示
項目：整體學習氣氛提昇 在新的學習環境和小組學習格局下學習更積極和投入
項目：促進不同科組教師的協作 教師善用房間進行備課和研習，提升教學效能。

3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察

成功準則：

- 透過觀察/問卷/小組訪問/學生在互動電子學習相關科目的成績表現，評估以下各項的成效:
  1. 推行校本運算思維教育及全方位學習計劃的成效 (表現指標: 80%教師及學生同意該計劃有助學校推展運算思維教育及全方位學習，學生的創意、解難能力和環保意識都提升)
  2. 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相關科目的興趣)
  3. 提升學生的專注力、協作及主動性(表現指標: 80%教師及學生同意該計劃能有助培養學生敢於嘗試及創新的素質，讓師生均能提升運用資訊科技學習、解難、創新、協作及溝通的 21 世紀具備的能力。)
  4. 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運算思維教育及全方位學習的信心)
  5. 校內的特色計畫推廣到社區(表現指標:根據 CEO 學習中心社區教育的使用情況和觀察，80%參與者認為 CEO 學習中心為優良的社區學習環境。
  6. 在 CEO 學習中心進行的互動電子學習相關科目(高年級資訊科技教育)的成績表現比較上年度有提升(小四、小五和小六的資訊科技教育科目平均分目標達 80 分或以上)。

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)

- 善用相關設備及器材，在計劃完結後繼續舉辦學與教活動
- 課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化
- 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，並計劃如何進一步優化計畫，設計出更多有關 AI 取代不到的多元智能學習課程。 - 本校將會負責支付有關互動電子學習硬件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。 -本校會持續尋找贊助及支援，持續發展及優化計畫內容及設備。

3.4 推廣 (只適用於申請撥款總額超過 20 萬元的申請。)

項目：座談會/分享會 - 本校打算在計劃完結前，舉辦三次計劃分享會，邀請區內的中、小、幼教師參加，展示學生的學習成果， 並由參與教師分享計劃內容及推行互動電子學習的心得。 - 成品將上載學校網頁及香港教育城供教師參考。

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

備註：
是次計劃不會更改房間用途，並不會影響學生學習，原有課室用途不變。

本校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。

本校明白基金支助的項目屬於一次過性質，本校將會自行負責因推行計劃而導致的經常性開支，包括維修保養費用、日常營運開支等，以及相關活動在計劃完結後的運作及開支安排。

資產運用計劃

類別	**項目／說明**	**數量**	**總值**	**建議的調配計劃*(註)***
電腦硬件	學生手提電腦 教師手提電腦	36 2	162,000 9,000	會繼續上述配合學與教活動，延續計劃成效。
辦公室器材	充電車	2	30000	
辦公室家具	教師枱 六邊形組合枱 學生椅	2 12 60	15,000 36,000 18,060	

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)。

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 01/08/2022 - 31/01/2023	28/02/2023	/	/
計劃進度報告 01/02/2023 - 31/07/2023	31/08/2023	中期財政報告 01/08/2022 - 31/07/2023	31/08/2023
計劃進度報告 01/08/2023 - 31/01/2024	29/02/2024	/	/
計劃總結報告 01/08/2022 - 31/07/2024	31/10/2024	財政總結報告 01/08/2023 - 31/07/2024	31/10/2024