公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：　2020/0688 [修訂版]
學校名稱：　中華基督教會基灣小學
The Church of Christ in China Kei Wan Primary School
計劃名稱：　建立數碼課室 – 運用電子白板進行互動電子學習
Digital Classroom Program
受惠目標：　小學
預計直接受惠人數：　學生:450 人(3-6)
教師:50 人
家長:0 人

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

此計劃冀透過設置互動電子白板打破傳統課室內單向學與教的模式，增加師生學習時的互動並達至以下的目標：
i. 教師於課堂上運用平板電腦及互動電子白板來提升學生的學習興趣及效能；
ii.教師將電子教材傳遞到學生的平板電腦內，讓學生經由網路進行同步或非同步的學習，甚至把學習成果即時性顯示出來作出跟進。
iii. 學生能運用流動設備、工具及應用程式於各科學習。
iV. 透過課堂活動，學生能夠提升協作力、溝通力、創造力及解決問題能力。

1.2 校本創新元素

利用互動電子白板可於教室內加入不少創新元素如下：
i.學生以往在工作紙上完成答案，現透過平板電腦及互動電子白板的協助讓他們轉移到網上作答；
ii.使用互動電子白板教學能增加課堂的互動性，學生可以主動到顯示屏上以手直接書寫答案，這有助老師了解學生的學習進度；同時，畫面可即時顯示學生在平板電腦上的內容，教師便可就他們的答案作出即時回饋；
iii.由於顯示屏表面有一層高亮度防眩光面板，教師不用把窗簾拉下學生亦能看清楚畫面的內容，大大改善了以往利用投影機出現畫質欠佳的情況。

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
學校的三年發展計劃的其中一項重點為發展校本電子學習，不單為學生提供電子學習平台進行網上學習，還透過教師的培訓活動來提升他們推行電子學習的能力。在教學設計方面，老師均滲入不同的應用程式來配合教學，以提高學生的學習效能。另一方面，本校亦採用了網上學習管理系統，老師可利用翻轉教室模式進行課前及課後的延伸學習。可是，本校十六個課室**(505, 601, 602, 603, 604, 605, 701, 702, 703, 704, 705, 801, 802, 803, 804, 805)**及七個特別室**(電腦室，圖書館，常識室，語言學習室，音樂室，視藝室和學生活動中心)**的硬件配套未能配合現時資訊科技的發展，而運用電子學習工具亦未能讓教師於課堂中進行回饋及提升師生及生生之間的互動。

2. 計劃可行性

2.1 計劃的主要理念/依據

項目：文獻/研究報告 電子學習是未來的大趨勢，教師在「新常態」下能夠增加資訊科技教學的機會，為未來的電子科技發展做好準備。根據香港大學在 2020 年 8 月發佈的第二期「數碼素養 360」研究報告中指出，儘管每間學校的電子科技設備有所不同，只有兩種設備與學生網上學習成果有比較大的關係：在課堂使用串流媒體方式讓學生透過手機或平板電腦將習作分享到大屏幕；以及教師、學生、家長和學校行政人員使用的學習管理系統（LMS）。而教育局《學校電子學習試驗計劃研究報告摘要》 (2015 年 6 月)的研究結果亦提到，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。因此，本校希望透過設置互動電子白板及設計教學來提升教學的互動性及改善回饋。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗 學校於 2015 年成功向優質教育基金申請撥款來興建「校園電視台」，藉此啟發學生潛能，故對於新的硬件配套如何有效提升學與教效能有一定的了解。此外，本校已成立了電子學習小組，有助統籌及監察整個計劃的工程及活動事宜。加上教師對於校本課程的設計及同儕觀課已有多年的經驗，有助將互動電子白板融入各科來進一步實踐電子學習。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長 **職責：**監察督導
學校人員：計劃統籌 **職責：**擬定計劃, 統籌/協調, 處理撥款
學校人員：課程主任 **職責：**課程/活動規劃, 帶領/參與活動
學校人員：科主任 **職責：**教材整理, 帶領/參與活動

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 **01/2023-01/2024**
合共需時 1 年 1 月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

活動 1：中文科利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
小三： • 記述中秋節的應節活動。運用電子軟件製作腦圖，讓學生作課前準備。透過互動電子白板把抽象化的概念形象化，幫助學習能力稍遜的學生，以照顧學生的學習差異。 小四： • 學生運用感官描寫，把景物寫得具體、生動。運用電子軟件製作腦圖，運用多感官描寫來描述你所看到的大自然風景。 小五： • 運用創意，從多角度思考，寫出想像的事物。 • 運用鏡照功能，把學生的作品(紀念品的圖像)投射到互動電子白板上，以便教師能有策略地展示不同水平的學生作品並給予即時的回饋，幫助學生提升學習能力。 小六： • 運用電子軟件製作腦圖，讓學生作課前準備。	(三年級的學生) 1.中秋節 (四年級的學生) 1.遊記 (五年級的學生) 1.一份具有香港特色的紀念品 (六年級的學生) 1.《一件令我反省的事》	小三： • 上學期 2 節 • (每節 40 分鐘) • 下學期 2 節 • (每節 40 分鐘) 小四： • 上學期 2 節 • (每節 40 分鐘) 小五至小六： • 下學期 2 節 • (每節 40 分鐘)

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：中文科正副科主任及中文科老師

預期成效：

- 提升學習興趣：學生能夠於互動電子白板展示答案或成果，並進行分享，加強課堂的互動性。
- 促進教師回饋：教師能靈活地運用互動電子白板進行互動教學，就學生學習進度及成效給予即時解說及修正。

- 促進生生互評：學生把完成的習作上傳到互動電子白板或網上平台，並提供可評估準則讓學生互評。
- 應用程式的運用：學生懂得運用電子軟件製作腦圖。
- 共通能力的發展：學生能夠於課堂期間提升其協作能力、溝通能力及創造力。

活動 2：英文科利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
小三： • Students are going to distinguish between healthy and unhealthy food. They will share their opinions by using e-resources. • Students' ideas or opinions will be mirrored on the Smart TV. • Teachers would be able to give instant feedbacks to students. • Students are going to write about their best friend by using appropriate phrasal verbs. • Students will play a matching game by using e-resources. • Students will make a presentation using e-resources. 小四： • Students are going to revise the action words and adjectives. • Students will play a matching game by using e-resources. • For consolidation, teachers will check their understanding by using e-resources. • Students are going to use appropriate time phrases to show habits. • Students will play a matching game by using e-resources. • For consolidation, teachers will check their understanding by using e-resources. 小五： • Students are going to search some useful information on the Internet with advanced search function and then summarize a short passage using e-resources. • Students will watch a video and finish a quiz about connective 'so' and 'because'. • Students will find one connective which is also used to connect ideas to express reason	三年級 Chapter 6: Time to eat! Chapter 6 Good friends! (四年級) Chapter 3: Smart Shopping Chapter 6 Good Habits 五年級 Chapter 7 People We Admire Chapter 2 Ways to get around!	• 上學期 2 節 • (每節 40 分鐘) • 下學期 2 節 • (每節 40 分鐘)

or result and share their findings on e-platform. 小六： • Students watch seven videos on e-platform to get some ideas about different types of natural disasters. • Teachers will check their understanding by using e-platform. • Students will publish their findings about natural disasters on e-platform. • Students will use 'for example', 'such as' and 'like' to introduce examples. • Students will share their sentences on e-platform.	(六年級) Chapter 5 World Problems Chapter 2 Eye on the world	

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：英文科正副科主任及英文科老師

預期成效：

- The relationship between teacher and students can be closer.
- Immediate feedback can be given by both teacher and students.
- Lessons can be more interesting and interactive.
- Students present their work on whiteboard and other online platforms.
- Peer can give feedback on the e-platforms.
- Their work and comments can be stored on online platforms.
- Students can use various Apps.
- Students can develop collaboration skills, communication skills and creativity through the learning activities.

活動 3：數學科利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
小三： • 教師讓學生透過互動電子白板的繪圖工具讓學生繪畫出平行線。另外，亦可透過平板電腦及互動電子白板的「鏡射功能」，教師能有策略地展示不同學習水平的學生作品及按學生的學習難點給予即時的回饋。 • 透過思維題目，探究各種三角形的特性，並把不同的三角形分類，學生分組運用平板電腦進行討論，再將答案透過鏡射功能與同學分享。透過平板電腦及互動電子白板的「鏡射功能」，教師能有策略地展示不同學習水平的學生作品並給予即時的回饋。 小四：	1. 平行線(小三) 2. 三角形(一)(小三)	上學期 2 節 (每節 40 分鐘) 下學期 2 節 (每節 40 分鐘)

• 透過思維題目，探究各種四邊形的特性，學生分組運用平板電腦進行討論，再將答案透過鏡射功能與同學分享。透過平板電腦及互動電子白板的「鏡射功能」，教師能有策略地展示不同學習水平的學生作品並給予即時的回饋，幫助學生提升學習能力。 • 通過具挑戰性的題目，教師讓學生透過互動電子白板的繪圖工具讓學生根據題目要求分割各種的平面圖形。透過平板電腦及互動電子白板的「鏡射功能」，學生可將答案透過鏡射功能與同學分享。	1. 四邊形(二)(小四) 2. 圖形分割(小四)	
小五： • 通過具挑戰性和思考性題目，強化學生判別三角形高和底的能力。教師讓學生透過互動電子白板的繪圖工具讓學生找出三角形的底和高及面積。教師利用電子軟件向學生發出問題，讓學生即時回答相關問題。 • 認識和應用長方體和正方體體積的公式。教師透過互動電子白板展示教學內容，讓不同學習能力的學生，分組以文書軟件電子軟件記下重點及透過互動電子白板的繪圖工具進行匯報。	1. 三角形面積(小五) 2. 長方體和正方體的體積(小五)	
小六： • 透過思維題目，強化學生利用排水法計算不規則立體體積的能力。運用互動電子白板的網絡功能，讓學生觀看網上影片，教師亦可運用電子軟件向學生發出問題，讓學生即時回答，以評估學生的表現。 • 通過思維題目，強化學生解答有關速率的應用題的能力。教師運用即時評估軟件發放與速率相關的問題，即時評估學生在課堂的表現，並對能力略遜的學生進行指導。	1. 排水法(二)(小六) 2. 速率(小六)	

<u>參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：</u>數學科正副科主任及數學科老師

<u>預期成效：</u>

- 提升學習興趣：學生能夠於互動電子白板展示答案或成果，並進行分享，加強課堂的互動性。
- 促進教師回饋：教師能靈活地運用互動電子白板進行互動教學，就學生學習進度及成效給予即時解說及修正。
- 促進生生互評：學生把完成的習作上傳到互動電子白板或網上平台，並提供可評估準則讓學生互評。
- 應用程式的運用：學生懂得運用電子軟件記錄重點。
- 共通能力的發展：學生能夠於課堂期間提升其協作能力、溝通能力及解決問題能力。

活動 4：常識科利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
小三： • 學生能認識冷和熱的傳導，溫度的改變和物質的關係。 (透過平板電腦程式和網上資源學習有關冷和熱的傳導，溫度的改變和物質的關係的知識，及作模擬實驗演示。) • 學生能認識天氣的變化，季節更替景物及天氣的轉變。 (透過平板電腦程式和網上資源學習有關天氣的變化，季節更替景物及天氣的轉變，及作模擬季節更替演示。) • 學生能認識本港、 中國內地及世界各地的景點及其特色。 (透過平板電腦程式、網上資源學習有關本港、 中國內地及世界各地的景點及其特色，及作 VR 模擬實境演示，以補足學生未能出外旅遊的經驗。) 小四： • 學生能認識地球的外貌和內部構造；以及認識七大洲和四大洋。 (透過平板電腦程式、網上資源與互動遊戲認識地球的外貌和內部構造，以及認識七大洲和四大洋。) • 學生能學習過濾器的構造及原理。 (透過模擬實驗程式嘗試以不同的材料安裝過濾器，以學習的構造及原理。) • 學習不同的營養素對人體的作用。 (透過平板電腦程式及互動遊戲認識不同的營養素對人體的作用。) • 學生能認識香港四季的不同特點。 (透過平板電腦程式及互動遊戲認識香港四季的不同特點。) 小五： • 學生能學習光線傳播的方向。 (透過模擬實驗程式，模擬光的傳播，從而認識光是直線還是曲線傳播。) • 學習簡單編程，及學習光的反射會產生鏡像。 (透過模擬編程器程式，模擬簡單編程，從而認識光的反射會產生鏡像。)	(三年級學生) 1. 冷和熱 2. 變幻的天氣 3. 旅遊好去處 (四年級學生) 1. 地球是我家 2. 大地寶庫 3. 健康的身體 4. 環境與氣候 (五年級學生) 1. 光與聲音的探究 2. 電的探究 3. 愛惜身體 4. 錦繡山河 5. 宇宙窺探 (六年級學生) 1. 科技天地(機械) 2. 生物世界 3. 國際問題透視	上學期 2 節 (每節 40 分鐘) 下學期 4 節 (每節 40 分鐘)

• 學生能認識不同的導電體。 (透過模擬實驗程式，模擬利用不同物質進行導電實驗的過程，從而認識哪些物質是導電體。) • 學生能認識泌尿系統的構造及功用。 (透過泌尿系統互動程式，學習泌尿系統的構造及功用。) • 學生能認識中國的地理位置、版圖、地理特徵及鄰近的國家。 (透過電子地圖及互動活動了解中國的地貌、特徵及認識中國鄰近的國家。) • 學生能認識太陽系的組成和探索在地球上可觀察到的一些由地球和月球運動所引起的天文現象。 (透過網絡上相關片段及互動學習程式，了解太陽系的星體。) 小六： • 學生能學習槓桿原理。 (透過模擬實驗程式，模擬槓桿組件，從而認識槓桿原理的運用及效能。) 1. 學生能認識生物的多樣性。 (透過互動學習程式，認識動物的不同特點，從而學習動物的多樣性。) 2. 學生能認識生態平衡。 (透過互動學習程式，模擬參觀米埔自然保護區，從而學習生態平衡的重要性。) • 學生能認識世界人口結構、貧窮及饑餓問題等。 (透過平板電腦程式和網上資源學習有關世界人口結構、貧窮及饑餓問題等知識。)		

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：常識科正副科主任、常識科老師

預期成效：

- 提升學習興趣：教師透過互動電子白板的高清畫面，能夠播放細緻的影片，吸引學生學習。
- 促進教師回饋：教師能靈活地運用互動電子白板進行互動教學，就學生學習進度及成效給予即時解說及修正。
- 應用程式的運用：學生懂得運用電子地圖尋找所需的地點。
- 共通能力的發展：學生能夠於課堂期間提升其協作能力、溝通能力及解決問題能力。

活動 5：電腦科利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數

• 小三至小六學習網上學習平台的課室和自主學習的應用。	小三：網上學習平台文件 小四：網上學習平台簡報 小五：網上學習平台試算表 小六：雲端硬碟	4 節(每節 40 分鐘)

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：電腦科老師

預期成效：

- 學生能夠在互動電子白板上即時分享成果，有助老師進行回饋。
- 學生懂得運用學習網上學習平台的應用程式。
- 學生能夠於課堂期間提升其協作能力及溝通能力。

活動 6：圖書課利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
小三至小六 1) e 閱讀計劃網站、十本好讀網站：各科各類電子圖書閱讀、互動遊戲及分享活動。 2) 自然科學類及史地類 AR 擴增實境圖書互動閱讀。 3) 圖書分類搜尋策略進行互動問答課堂活動	小三至小六 網站分享 AR 圖書介紹 閱讀策略	2 節(每節 40 分鐘)

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：圖書館主任

預期成效：

- 老師透過閱讀網站、電子圖書、互動學習程式及 AR 擴增實境圖書來增加學生課堂的興趣，讓他們從閱讀中學習各科知識及應用閱讀或搜尋策略，並將成果展示在白板上讓老師即時回饋。
- 學生懂得運用應用程式。
- 學生能夠於課堂期間提升其協作能力及溝通能力。

活動 7：視藝科利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
1. 介紹藝術知識時，教師可以使用互動電子白板操控電腦，開啟相關的學習材料，以配合講解。教師更可以運用互動白板互動軟體功能，設計符合師生或生生互動的教學活動，讓學生更容易認識和明白課堂的視覺元素和組織原理。 2. 進行藝術評鑑時，教師可以將作品更清晰展現在學生眼前，集中欣賞部分可以隨意放大、複製影像或加	1. 四年級課題： 1.1 我是小小秀拉 1.2 奇雨 2. 五年級課題 2.1 素描設計 2.2 蔬果面面趣	4 節 (每節 40 分鐘)

標示，白板的筆和螢光筆可讓師生直接在互動電子白板上書寫或繪畫。不同的評鑑重點可以不同的顏色強調，令學生容 易明白。除此之外，教師亦可將學生作品，透過電腦上傳至互動電子白板，讓學生互相欣賞，老師亦可即時作出回饋。 3. 在藝術創作方面，學生可依照課堂教學目標，利用互動電子白板的不同功能，進行多元化的探索活動，進行師生和生生互動，提高學生參與性從而激發創意。就個別課題 , 教師更可設計教學活動，讓學生把作品上傳到互動電子白板，學生運用視覺藝術詞彙介紹自己的作品，讓學生自評。教師提供可評估準則，讓學生互相評賞作品，進行互評。	3. 六年級課題 3.1 空間魔法棒 3.2 點線面與禪繞畫 3.3 有趣的京劇臉譜	

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：視藝科正副科主任及視藝科老師

預期成效：

- 提升學習興趣：學生能夠於互動電子白板展示答案或成果，並進行分享，加強課堂的互動性。
- 促進教師回饋：教師能靈活地運用互動電子白板進行互動教學，就學生學習進度及成效給予即時解說及修正。
- 促進生生互評：學生把完成的習作上傳到互動電子白板，並進行互評。
- 學生能夠於課堂期間提升其協作能力、溝通能力及創造力。

活動 8：音樂科利用電子白板進行教學

推行時期：**01/2023-01/2024**

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
1. 互動電子白板可聯繫平板電腦，教師可即時與學生分享音樂資訊，讓學生更清楚明白老師所展示的資料。教師可運用互動電子白板展示五線譜，讓學生用觸控畫筆在屏幕上畫音符及進行不同類型的創作活動。 2. 老師可利用互動電子白板進行音樂聆聽，並請學生即時於屏幕上繪畫圖像譜，進行分享及互動學習。 3. 老師可在互動電子白板上展示牧童笛吹奏的樂譜及相關的指法，加強教學效能，提升學生的學習興趣。 4. 學生在課堂上可透過音樂創作軟件在互動電子白板上創作音樂，並於課堂上作即時分享。	頻現句、五聲音階、節奏或／及旋律創作、聲響設計、聆聽活動、牧童笛教學(小三至小六)	4 節 (每節 40 分鐘)

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：音樂科正副科主任及音樂科老師

預期成效：

- 提升學習興趣：學生能夠於互動電子白板展示答案或成果，並進行分享，加強課堂的互動性。

- 促進教師回饋：教師能靈活地運用互動電子白板進行互動教學，就學生學習進度及成效給予即時解說及修正。
- 促進生生互評：學生把完成的習作上傳到互動電子白板，並進行互評。
- 學生能夠於課堂期間提升其協作能力、溝通能力及創造力。

b. 教師培訓

活動 1：工作坊

推行時期：**01/2023-02/2023**

內容：

為運用互動電子白板相關科目的教師提供教師培訓活動，內容如下：

1. 互動電子白板的運用
2. 運用互動電子白板設計學習活動
3. 連結互動電子白板與其他電子學習工具及裝置

節數：

2 節，每節 2 小時，共 4 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 互動電子白板供應商及工程人員
- 資歷：電子工程人員，有五年或以上認識互動電子白板的應用

預期成效：

- 教師明白設計互動電子白板的學習活動和重點，以及運用互動電子白板相關設備的技巧。

活動 2：講座

推行時期：**01/2023-02/2023**

內容：

為電子學習的主題向教師提供講座，內容如下：

1. 電子學習的理念與效能
2. 認識電子學習的模式
3. 將電子學習融入課堂的實例

節數：

1 節，每節 2 小時，共 2 小時

校內/受聘 培訓人員：大學學者，在電子學習方面有兩年或以上的教學經驗

預期成效：

- 教師明白電子學習的理念與效能及認識電子學習的模式，並能將電子學習融入課堂。

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)	工作坊、講座	400	6	小時	2,400	
				服務開支預算總額 ：		**2,400**

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
互動電子白板連內置電腦及平行移動組合	不少於 75 吋	35,000	23		805,000	
				設備開支預算總額 :		**805,000**

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
安裝工程	安裝 23 部互動電子白板及電源接線 安裝平行移動組合 23 套 拆卸舊有設備、黑板及壁報板 油漆修補牆身及清理廢料	115,000 69,000 23,000 23,000	
	工程開支預算總額 ：		**230,000**

e. 一般開支

項目	預算開支	理據
影印、學生活動材料	1,000	
一般開支預算總額 :		**1,000**

f. 應急費用

項目	預算開支
工程應急費用	23,000
計劃應急費用	8,100
應急費用預算總額 ：	**31,100**

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 :	**1,084,500**

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：電子成品 多媒體教學光碟

3.2 評鑑

評鑑方法：問卷調查 **成功準則：** • 透過觀察/問卷/小組訪問/學生在施行「數碼課室」相關科目的成績表現，評估以下各項的成效： 1. 推行數碼課室計劃的成效 (表現指標：80%教師及學生同意該計劃有助學校推展電子學習) 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電子學習的信心)

3.3 計劃的可持續發展

課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化

3.4 推廣

項目：座談會/分享會 - 本校的開放日向家長或其他公眾展示電子學習成果； - 舉辦與內地姊妹學校教師專業交流，推廣本計劃的經驗。

3.5 資產運用表

類別		數量	單位	總值	建議的調配計劃
設備	互動電子白板連內置電腦及平行移動組合	23	部	$805,000	計劃完結後，設備會繼續在學校使用

3.6 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 01/01/2023 - 30/06/2023	31/07/2023	/	/
計劃進度報告 01/07/2023 - 31/12/2023	31/01/2024	中期財政報告 01/01/2023 - 31/12/2023	31/01/2024
計劃總結報告 01/01/2023 - 31/01/2024	30/04/2024	財政總結報告 01/01/2024 - 31/01/2024	30/04/2024

備註:

1. 本校選擇服務供應商及採購物品時，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。
2. 基金資助的項目屬一次過性質。本校應負責有關設備及器材的經常開支，包括維修費用，日常營運開支等，以及因而產生的可能後果。
3. 本校在安裝設備例如互動電子白板時，須注意相關結構的荷重。如有需要，本校應諮詢認可人士的意見，確保安裝工程妥善進行，並符合安全標準。本校亦須為有關設備進行定期檢查、保養和維修，確保安全。