

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2020/0362 (更新版)
學校名稱：	聖公會置富始南小學 Sheng Kung Hui Chi Fu Chi Nam Primary School
計劃名稱：	新紀元互動電子學習平台 New generation interactive e-learning platform
受惠目標：	小學
預計直接受惠人數：	學生:632 人(6) 教師:55 人 家長:300 人 其他(請註明): 0 人 ()

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

透過改善學校課室舊有的黑板及投影設備，讓各學習領域的教師藉著應用多功能的互動觸控螢幕，激發師生互動及創意靈感。互動觸控螢幕不僅可讓老師和多位學生同時書寫，分享知識，配合學習內容，滲入電子學習元素，有效運用多元化的學習策略，提高課堂的互動性，誘發學生的學習主動性及動機，還可提升學習成就感。與此同時，推行電子學習的培訓，提升教師實踐資訊科技於課堂的專業能力及成長。

1.2 校本創新元素

本校自 2017 年引入電子學習的教學策略及配套工具，提高學生的學習動機，並加強即時回饋，以提升學生的自學能力和自主學習精神。本校積極推動電子學習融入日常學與教，各學習領域下載教學軟件、網上資源和應用程式，豐富學生的學習經歷。

1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

項目：學校現況

學校的三年發展計劃(2018-2020)的其中一項關注項目是發展學生創意及解難能力，優化學習，裝備學生配合 21 世紀技能的提升，讓學生靈活運用不同學習領域的知識及技能進行解難編程活動，配合創新的意念，有效推動知識建構。因此學校持續推展電子學習及電子資源之運用，善用電子學習平台作評估與回饋，促進學生自我完善。

項目：學生的學習特性

教師表示電子學習工具有效提升互動學習，尤其是近年注入 STEM 的教學元素，教師可展示學生學習表現，進行即時的回饋，誘發思考及創意。

項目：學校現況

本校屬非標準校舍，除了 24 個課室外，缺乏收藏空間及調配課室用途的靈活性，加上創校至今達 40 年，課室的設備和配套未能配合教學策略的機動性。同時，學校位西邊方向，舊式投影光度未能集中，學生難於收看影像，長期光線影響清晰度，可能傷害學生眼睛健康。深信善用電子設備，有助解決校舍的空間限制問題。

項目：學校現況

投影幕及投影機的使用率及損耗性高，而投影幕置黑板前中，阻礙書寫，教師未能靈活及有效地使用教學工具作課堂討論。

2. 計劃可行性

2.1 計劃的主要理念/依據

項目：參考教育局課程文件/指引

- 1.1 教師若適當使用科技及設計教學法，便能在課堂上清晰表述，電子學習並發揮其最大的潛能，以支援學生取得正面的學習成果，包括資訊素養、自主學習、學習差異、明辨性的思考能力及同儕協作；
- 1.2 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。

項目：參考學與教理論/策略

自 2017 年推動電子教學，學生就學習觀感之範疇項目的認同總和與上兩年比較均有提升，對自己的學習觀感表現正面。因此，如能透過改善課室傳統的教學工具，如「黑板」和「投影機」功能，定能幫助教師有效推展電子教學。

項目：參考學與教理論/策略

本校學生對 STEM 的學習範圍追求濃烈，曾獲全港小學生運算思維比賽 2019 亞軍，但因學校資源不足，祇侷限小部份同學參與。因此，必須持續發展和應用科技，提升電子學習的普及性，從而發揮學生的潛能。

2.2 學校的準備程度

項目：教職員已接受的相關培訓/具備的相關資歷及經驗

- 1.1 自 2017 年至今本校其中一個關注項目著意透過電子教學提升學生的自主學習動機及創意解難能力，因此，本校陸續安排所有教師參與有關應用資訊科技作教學策略的培訓。
- 1.2 學校安排全體教師探訪其他學校，觀摩及交流電子教學心得。
- 1.3 課程主任恆常安排運用資訊科技教學工具工作坊，提升教師應用不同軟件作教學的能力。

項目：學校已添置的設施和器材

網絡鋪設完善，去年完成全校網絡重鋪及優化工程。已有一定數量的平板裝置供學生使用，適合推行電子學習，加強推廣學習多元化。

項目：學校已具備的相關經驗

2018 年度「家長也上課」的觀課安排，以介紹本校推行電子教學為重點，大部份參與的家長認同校方的發展。該年教師的持分者問卷結果，超過 90% 教師曾在課堂中使用電子教學，認同課堂變得互動及能增強學生的學習興趣。

項目：學校已具備的相關經驗

校本資訊科技課程設計配合電子教學發展，學生能有序地學習及掌握運用應用程式技巧。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長

職責：統籌/協調, 監察督導

學校人員：副校長

職責：擬定計劃, 處理撥款

學校人員：課程主任

職責：監察督導, 統籌/協調, 課程/活動規劃, 教材整理

學校人員：科主任

職責：課程/活動規劃, 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 01/2022 至 01/2023

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：在電腦課堂重溫/教導學生登入電子學習平台及存取教材

推行時期：

01/2022 - 01/2023

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">第一及第二學習階段，認識及掌握資訊科技	<ul style="list-style-type: none">教授登入電子學習平台及存取電子教材的技巧	<ul style="list-style-type: none">全校學生兩節，每節約三十五分鐘資訊科技課

參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：

- 資訊科技老師：13 人
- 教授登入電子學習平台及存取電子教材的技巧

預期成效：

- 學生能掌握登入電子學習平台及存取電子教材的技巧，配合課堂學習

活動 2：在各科課堂使用電子教材作互動學習，並在備課會議記錄中詳細闡述教學策略及檢討

推行時期：

01/2022 - 01/2023

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"> 第一及第二學習階段學生均可在各科課堂使用電子教材作互動學習 全校教師在備課會議紀錄詳細闡述教學策略及檢討 	<ul style="list-style-type: none"> 利用互動觸控螢幕及白板的新設施，配合校本課程的教學策略 	<ul style="list-style-type: none"> 一至六年級中、英、數、常、音、資訊科技全年兩個單元/四個課題) 中文、英文、數學、常識每科共約 20-30 節 音樂、視藝、資訊科技約共 10 節 每節 35 分鐘
中文	<p>中文科在讀文教學中可透過其多功能的互動觸控螢幕，實施聽、寫、讀、說四大範疇教學，提升學與教的效能：</p> <ul style="list-style-type: none"> -字形結構:可重組各文字部件 -重組句子:可將各詞組及標點再重組 -詞性分類:分辨及比較各種詞性 -作句:載入各種圖片，進行創作;透過螢幕進行分組討論及分享，學生可即時看到同學作品 -課文內容:載入和課文有關的圖片或影片，進行提問或互動遊戲 	
英文	<p>P.1 (1) A class zoo</p> <ul style="list-style-type: none"> -With the help of mind maps, brainstorm vocabulary for describing animals' appearance, abilities, habitat, etc. -Guide students to make sentence as a whole class: This is ... It is / has ... It lives ... It can ... -Ask students to do a show-and-tell activity with Draw and Tell. <p>P.1 (2) My school bag</p> <ul style="list-style-type: none"> -Provide students with a 3 x 3 grid on a bingo card, with the outline of one stationery item in each grid. -With the help of the writing tool in Nearpod, students write the quantity of items on the grids in number forms. -Teacher calls out the stationery items in different numbers and asks students to call out <i>Bingo!</i> when they have circled three stationery items in a row horizontally, vertically or diagonally. -Then give students a school bag template and ask them to draw things that they want to put into their school bag. -Students' work are shared onscreen and teacher invites a student to describe the school bag: <i>It is my school bag. There is (e.g.) a water bottle, a lunch box (and a glue). There are (e.g.) six sharpeners, three rubbers (and) five crayons.</i> -Other students have to guess which one is being described. They may ask questions like : 	

What colour is/are his/her _____?

P.2 (1) A map of the neighbourhood

-In pairs, students walk and talk to show the locations of different places on the map with the cartoon creation app :

S1: Is there...

S2: Yes, there is. / No, there isn't.

S1: Where is...

S2: It is in front of / behind / next to...

-Teacher gives feedback to students after watching the videos.

P.2 (2) Daily Routine

-Students make timetables for their busiest days.

-Get students to draw and write about their daily routine (time + activities):

e.g. I get up at seven in the morning.

_____ in the afternoon.

_____ in the evening.

_____ at night.

-Guide students to narrate their own cartoons with the storytelling app.

P.3 (1) Blog entries

-Have students go on the Internet to search for an interesting blog entry.

-Go over the features of a blog entry.

-Ask students to think of a funny/scary/enjoyable incident with their friend and write a blog entry about it.

-Students can give comments to one another's blog entries.

P.3 (2)

a. Shopping in a supermarket

-With Nearpod VR, show students different groups of food and drinks they can find at the supermarket and guide them to find out different sections, e.g. 'bakery' and 'frozen food'.

- Ask students to prepare a shopping list for a class party, e.g. 'five bars of chocolate'.

b. Fast-food shop role play

-With the help of the fast food restaurant websites, ask students to give some examples of 'fast food'.

-Ask students to work in groups and write down other food and drinks they can find at a fast-food shop, e.g. 'a cup of Ovaltine' and 'a box of chicken nuggets'.

- Then role play ordering food and drinks in pairs:

S1: May I have ...?

S2: Here you are.

S1: How much is it / are they?

S2: It is / They are ____ dollars and ____ cents.

P.4 (1) We love reading

- Ask students to find a book from Epic and share it with their group members.

- As a group, they have to discuss the types of books each belongs to and give their opinions.

- Then vote for the most popular book and make a book trailer.

- The book trailers are posted on Padlet so that other groups can respond to their opinions.

P.4 (2) Healthy eating slogans

- Students share one another's diets with 'a lot of', 'a few' and 'a little'.

- Ask students to categorize healthy and unhealthy eating habits.

- Guide students to give advice using 'should' and 'shouldn't'.

- As an extended activity, ask students to go on the Internet and research more slogans about healthy eating.

- In groups, choose their favourite slogan and illustrate it with Canva.

P.5 (1)**a. A tourist in Hong Kong**

- Get students into pairs and take turns to act as a tourist or a guide.
- Demonstrate onscreen how to find out the travelling time from one place to another with a tablet. Show them they can choose 'Walking' or 'Transport'.
- List some places in Hong Kong. The tourist has to ask the guide:
How long does it take to go from ... to ...? And the guide has to find out the answer and reply by saying:
It takes about/only... (on foot/by MTR/...)

b. Travelling around the world

- As an extended task, students collaborate to plan an around-the-world trip together by marking map locations with placemarks on Google Earth.

P.5 (2) Write a biography

- Learn more about the features of a biography with a YouTube playlist.
- Get students into pairs. Tell them that they need to write a short biography about their partner.
- With the help of the timeline marker with Adobe Spark, students offer an overview of a person's life.
- Prompt students to add photos or pictures to the biography.
- Display the video biography online and have students vote for the most interesting biography.

P.6 (1) Natural Disasters

- Put students in groups and assign one of the natural disasters (a drought, an earthquake, a flood, a landslide, a tsunami, a typhoon, etc.) to each group.
- Have students research their designated natural disasters online and collaborate in Google Slides to write a short script about their natural disaster and act it out:
Title slide: (Natural disaster)
The slide for S1: What is it? *
The slide for S2: Why does it happen?
The slide for S3: Where does it happen?
The slide for S4: What are the problems brought?
*Add images to the slides.
- Students present their ideas to the whole class and rank the natural disasters from the most dangerous to the least dangerous.

P.6 (2) Junior Super Chef

- Students learn the vocabulary for different ways of food preparation, ways of cooking and kitchen utensils.
- In groups, students make a snack or a drink and post the photo captions on Padlet:
 1. (recipe words),,,
 2. ...
 3. ...
 4. ...
- Individually, students write a recount and make a video.
First, (recipe words),,,
Then ...
Next ...
After that ...
Finally ...

數學

數學科可透過互動觸控螢幕，配合電子課本及應用程式於以下策略上提升教學效能：

1. 以多感官輔助理解

- 把抽象的概念形象化，讓學生更易理解有關的概念，例如重疊透明背景的图片清楚展示如何比較角的大小，放大及清晰展示出使用直尺量度的方法等，讓學生能充分運用視覺感官進行學習

	<p>-配合應用程式，多角度地展示出立體圖形，並以滑動的手勢讓學生更清晰地從不同角度觀察，以助空間感較弱的學生掌握概念</p> <p>-數範疇方面，學生能在互動觸控螢幕展示出「添加、合併、包含、均分」等的概念，以動作鞏固學生的概念，照顧不同學生的學習需要</p> <p>2. 提升解難能力</p> <p>-師生於討論期間，能以互動觸控螢幕，即時「繪圖」以助分析處境</p> <p>-教師也能引領學生分工合作，以及運用「試誤」、「觀察規律」及「窮盡可能性」等解難策略，讓不同程度的學生都能展示思考過程和記錄觀察結果，增強解難的參與度，提升信心</p> <p>3. 促進學習的評估</p> <p>-教師能配合平板電腦及出版社電子書中的課堂練習系統，即時評估學習成果，教師亦能配合 Padlet / 螢幕錄影工具，讓學生展示如量度結果、正方體展開圖等學習成果，即時進行回饋和引發討論，增加課堂互動，提高學生的參與度及成功感</p>
常識	<p>常識科可透過互動觸控螢幕，於下列教學模式中提升效能：</p> <p>-發展高階思維能力：可與學生共同製作思維圖，也可進行分析及歸類活動。而繪製時思維圖，空間沒有規限，可無限延伸，並可保留所寫資料，方便下堂重溫</p> <p>-進行分組討論：學生可於小組討論後，於互動觸控螢幕分享，方便老師進行回饋</p> <p>-進行科學探究活動：科學探究活動會連跨多天的課堂，互動觸控螢幕能儲存已完成的資料，方便老師及學生於下一教節使用</p> <p>-觀察各種事物：能透過放大縮小，以及多角度地展示圖片的功能，老師更容易講解，學生也能清晰地看到結構內部情況，例如：人體結構、太陽系、花的結構、動物特徵等</p> <p>-搜集資料：可於網上搜查資料，增加課堂的趣味性，例如：於世界文化之課題，師生可以搜尋到課本以外的世界遺產，擴闊學生眼界</p> <p>-評估學生成果：可利用 Padlet 讓學生即時分享自己的作品，老師可即時回饋，同學亦可互相欣賞</p>
音樂	<p>音樂科透過互動觸控螢幕，讓學生作品得以展示，從而進行演奏及回饋，提高學生學習動機及效能，增加課堂互動性。</p> <p>P.1(下)節奏創作：學生透過多功能的互動觸控螢幕創作及改變不同的節奏型，同步分享予其他同學欣賞，全班一同拍出不同節奏</p> <p>P.2(上)歌曲分句：展示樂譜，學生聆聽樂曲，在樂譜中加入分句線，從而認識樂句</p> <p>P.3(下)聲響創作：展示學生圖像譜，並分組用不同聲響或樂器演奏，互相欣賞</p> <p>P.4(下)模進句、模仿句創作：展示模進句、模仿句在樂譜中的動作，學生進行簡單樂句創作，互相欣賞及評價</p> <p>P.5(上)分析曲式：展示樂譜及聆聽樂曲，把樂譜進行剪裁及貼上，從而認識二段體、三段體、迴旋曲等</p> <p>P.6(上)分析簡單結構音樂：展示樂譜，在樂譜中調動音符的位置，從而認識 I、IV、V 和弦及其關係。</p>
視藝	<p>視藝科可透過互動觸控螢幕，推行互動及富創意的教學策略：</p> <p>1. 在認識課題及畫家階段，教師跟據下表提及的課題，在電子白板貼上不同畫家的特定作品，然後教師從而放大作品需討論的部份，例如「凡高的筆觸」，再跟學生討論和分析作品的特式</p> <p>2. 於課題的知識和技能輸入階段後，學生可先於平板電腦上以 Infinite Painter/ Procreate/Paper by53/ Adobe Photoshop Sketch 等 Apps 中試畫及練習有關的繪畫技巧。學生可分享自己的作品到課室中的電子白板，教師可於電子白板跟學生分析作品並作出訂正，讓其他同學知道如何改善。而教師於電子白板所畫下的東西和筆記更能存檔並發</p>

	<p>送予學生或上載於 Google Classroom 讓學生作參考</p> <p>3. 1-6 年級各有 2 個課題作先導形式試行，挑選之課題均以繪畫媒介為主。如教師覺得其他課題也適合利用電子白板於學與教的活動中亦可試行。</p>
資訊科技	<p>資訊科技科可透過互動觸控螢幕，於下列教學模式中提升效能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有效教學設計：互動觸控螢幕能方便教師教學，不必經常走到電腦旁，資訊科技科經常要讓學生使用電腦設備，而互動觸控螢幕在配合電腦設備(如 ipad 等)下，便可以增加更多互動。例如學生利用手提電腦創作手機程式時，教師能即時把學生作品顯示給全班同學欣賞，讓同學進行互評，教師亦能從中給予回饋，讓課堂更生動有趣 2. 促進學習的評估：在編程課時，學生可以在平板設計自己的作品，教師可以即時分享作品外，甚至可以讓學生用螢幕觸控來作答問題，幫助教師可以更快捷了解學生的情況 3. 學生主導學習：由於編程是需要學生自行設計及解決問題，教師融入在學生群體，給予他們即時支援，讓學生自主學習，而互動觸控螢幕的互動功能及書寫功能能讓學生在討論及演講時，多元化的的學習型態讓他們有更多發揮空間，更多方式匯報及表達，亦可學習分享與欣賞
<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"> • 一至六年級中、英、數、常、音、資訊科技科任:55 人(全校老師) <p><u>預期成效：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 學生積極參與，提升學習興趣及課堂互動 	

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>04/2022 - 05/2022</p> <p><u>內容：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 學習應用互動觸控螢幕 • 推行策略: 學習應用互動觸控螢幕 <p><u>節數：</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 節(2 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"> • 教師能明白互動電子螢幕的應用
--

<p>活動 2：工作坊</p> <p><u>推行時期：</u></p> <p>05/2022 - 06/2022</p>

內容：

- 電子學習設計思維
- 推行策略:
- 1. 互動電子學習的課程規劃
- 2. 軟硬件及有關設備的運用技巧

節數：

- 2 節(每節 2 小時)

校內/受聘培訓人員：

- 由校內人員負責

預期成效：

- 教師能有效應用新裝設的互動觸控螢幕，提高學生互動和學習興趣

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	
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
基本電腦套裝連顯示屏	觸控屏幕 30 部連內部電腦(26 課室及 4 多用途室) 開合式白板(26 課室及 4 多用途室)	28,000	30	套	840,000	70 吋以上螢幕才確保學生坐任何位置都可看清影像。 配合白板組合，可擴大書寫空間。 安裝大螢幕及白板安裝工程需同一公司包辦。
設備開支預算總額：					840,000	

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
安裝工程	安裝 30 部觸控屏幕及電源接線 安裝白板組合 30 套 拆卸舊有黑板及壁報板 清理廢料	300,000	觸控屏幕安裝至原本投影幕的位置，取代投影機。 開合白板需附上鎖功能，同時作防盜門，保護大螢幕
工程開支預算總額：		300,000	

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	30,000
計劃應急費用	15,000

應急費用預算總額：	45,000
-----------	---------------

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：	1,200,000

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

- 學與教資源套 84 個
- 學生學習成果
 - 學生課業
 - 視藝作品
 - 音樂創作作品
 - 英文短講影片
 - STEM 範疇的比賽作品
 - 提升學校教師團隊的課程設計及教學能力

項目：有助學生建立的正面價值觀

- 教師能因應班本需要，設計多樣化的教學策略，發掘電子教學資源，保持課堂的新鮮感及靈活性。
- 提升教師善用資訊科技於教學的專業能力及信心。
- 學生接觸資訊的效度及廣泛性提高、加強他們的自學能力，誘發他們的潛能。

3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察

成功準則：

- 1. 大部份學生投入課堂，師生及生生互動性強
- 2. 80%學生認同課堂的互動性高，積極學習
- 3. 大部份家長同意學生學習動機增強及學習環境比以往優化
- 4. 大部份學生認同電子學習資源能提升學習動機，誘發他們自學

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

- 1. 各科的優化校本課程，應用新的科技教育工具及應用程式，設計靈活及互動的學習活動
- 2. 80%教師認同計劃能提升運用電子教學的技巧及學與教的成效

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：座談會/分享會

- 推薦教師參與有關應用資訊科技的分享活動。
- 製作宣傳短片及單張，向校董會、家教會及校友會，簡介計劃的進展及成效。
- 於學校網頁上載及校訊刊登電子學習資訊及展示學生作品。
- 邀請本區小學或幼稚園教師觀課，促進教學交流。

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

有
 相關計劃書示例編號：
 已獲批撥款計劃編號：2017/1101

4. 學校聲明

1. 本校須確保所有貨品（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。
2. 本校明白優質教育基金的資助是一次性的，本校須承擔往後的支出，包括維修費用、日常運作費用及其他可能引致的支出/後果。
3. 本校須遵守優質教育基金知識產權政策，確保計劃成品不會侵犯其他知識產權。
4. 本校須確保擬發展的學與教材料切合學生的學習需要、程度、年齡和能力，並確保有關內容及資料正確、完整、客觀和持平。
5. 本校在安裝電子顯示屏時，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。
6. 本校須就裝置進行定期檢查、保養和維修，以保障使用者的安全。

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	觸控屏幕連內部電腦 開合式白板	30	840,000	計劃完成後，設備繼續留校使用

6. 遞交報告時開表

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 01/01/2022-30/06/2022	31/07/2022	中期財政報告 01/01/2022-30/06/2022	31/07/2022
計劃進度報告 01/07/2022-31/12/2022	31/01/2023	中期財政報告 01/07/2022-31/12/2022	31/01/2023
計劃進度報告 01/01/2022-31/01/2023	30/04/2023	中期財政報告 01/01/2023-31/01/2023	30/04/2023