

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2021/0439
學校名稱：	深信學校 Faith Lutheran School
計劃名稱：	數碼教室 The future studies (Interactive Whiteboard)
受惠目標：	小學
預計直接受惠人數：	學生:750 人(6) 教師:56 人 家長:750 人 其他(請註明): 50 人 (幼稚園)

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

電子互動教學已成未來教學新趨勢，本校期望能透過本計劃推動全校性的電子學習，以迎接瞬息萬變的新時代。

- 所有正校和二校課室更換互動電子白板。
- 打破傳統的單向教學模式，增加師生在教學過程中的互動。
- 建立互動式教學：透過電子白板所輔以的互動元素，增加學生課堂的參與度，提升他們的學習動機，增加教學效能。
- 培養學生成為自主學習者，培養自學能力。
- 建構多元學習模式，結合傳統與資訊科技教學，提升課堂趣味性。
- 打造數碼化校園，營造一個數碼化的學習環境。

1.2 校本創新元素

- 互動電子學習是一種多元的、靈活的學習模式，透過利用和發掘網上海量的教學資源，為學生創設不同的學習情境，擴闊學生的學習空間之餘，學生亦更有動機進行自主學習，相信這是現今必不可缺的教學元素。互動電子白板的設置，能讓老師在教學上有更大的彈性。
- 互動電子白板設有觸控顯示屏，使用觸控顯示屏教學，課堂的互動性便大大增加。教師可在觸控顯示屏上做示範，學生亦可以用手在觸控顯示屏上書寫計算，學生對教學內容的理解，活靈活現展示在師生眼前。
- 互動電子白板、禮堂電子屏幕與平板電腦的結合，更可以令沉悶的單向學習模式變成有趣、積極和富互動性的學習，老師運用不同的網上學習平台(例：Padlet)與學生進行教學討論，學生以平板電腦於學習平台上發表意見，互動電子白板便能即時展示並分享同學的學習成果，提升學生對課堂的投入感之餘，更能提高學習果效。
- 本校樂於推動電子教學，去年疫情期間至今亦積極運用不同的網上學習平台與學生進行教學互動，藉着本計劃的開展，於正校和二校課室更換互動電子白板，全面推行電子教學，迎接數碼化新時代。

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

深信學校已有 58 年歷史，是一所一校兩舍的特色學校，舊校舍有 12 個教室及數個特別室，而新校舍則有 24 個（由 2018/19 年度起作九年有時限擴班之用）。兩所學校 (正校及二校) 同時運作，來年全校共有 26 班。

本校以「活動多元、快樂校園」為願景，致力塑造學生個人品格、提升學術表現及發展他們的潛能，本計劃以建構多元的電子學習模式，以互動電子白板作切入點，打造互動教室，在校園全面推行互動電子學習，促進學生的自主學習能力，從而增加教學效能，另外，為配合電子學習發展新趨勢，提升老師的資訊教學素質，本校已為老師開展一系列的資訊科技培訓，以讓教師能逐步掌握如何靈活地使用資訊科技教學平台，為學生打造有趣和高效能的課堂。此外，在學生層面，學校亦為學生提供 STEM 教育編程課、Mbot 機械人課程及 Stem Lego Robot 培訓，以提升學生資訊科技的能力。

為打造本校成為一所數碼化校園，持續配合電子學習課程發展趨勢，現時學生在校或者在家，他們都可透過平板電腦運用不同的電子學習平台和 Apps 作互動學習，打破地域和時空限制，老師既可更清楚、多元化地和有趣地闡釋學習內容之餘，學生亦能認真和投入地學習，令學習果效大大提升，充分配合在疫情下上課的新常態。

有見及此，本校計劃於小一至小六課室，共 26 課室添置互動電子白板，而在兩個禮堂添置兩部電子大屏幕，讓老師可以安排學生一邊進行活動，一邊進行學習。老師透過利用互動電子白板及電子大屏幕的多媒體設備及功能，包括書寫繪圖、播放影片、展示及分享學習成果等等，加強師生的課堂互動，強化老師的回饋，並藉着配合學生使用個人平板電腦的優勢，在禮堂老師亦可利用大屏幕作跨班別的大型分享或匯報活動。令學習變得多元和有趣，教學效能定必提高。

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

計劃將與各科課程連繫，透過互動電子白板及電子大屏幕和學生平板電腦的配合使用，把學生塑造成自主學習者，以提升學生的自學能力。傳統的黑板教學，多以老師單向式講授，學生大多是被動地吸收知識，以致學生不會自主學習，在現今社會，此種教學模式已不合時宜。互動電子教學賦予學生「自主」，自發尋求知識的可能性，透過老師課前的引入，讓學生先為學習內容作準備，如課前資料搜集或網上尋求正確解說，讓學生能自發性地學習，提高學習的自主性。而互動電子白板能即時展示學生的自主學習成果，並作出適時回饋，而教師亦能運用互動電子白板的多媒體設備，為學生帶來更多生動有趣的學習內容。另外，老師在教授一些艱深的課題時，學生透過平面圖像未必能理解明白，老師大可使用 Apps 與學生進行學習互動，例如以「The Human Body」App 教授人體的不同系統，此嶄新的邊「教」邊「玩」學習模式，令學習由沉悶變為樂趣。提升學生的學習興趣之餘，亦大大增加學習效能，更為學生帶來傳統黑板教學不能享有的學習體驗。

本校會於小一至小六中、英、數及體育等科目引入互動電子教學，利用互動電子白板及屏幕配合平板電腦 (APP) 教學，把抽象概念具體呈現，加深同學對課題的理解。互動課堂鼓勵學生利

用自己的平板電腦回應老師問題，老師於互動電子白板及大型屏幕展示學生學習成果，此時，老師可即時作出回饋。老師儲存畫面及照片後，更能把學生作品及其他參考資料上載至雲端，讓學生自行觀看、學習及重溫，亦可利用禮堂的大型屏幕進行集體匯報，增強了自主學習的養成，提升學與教的效能。我們會透過 2.5 計劃活動的詳情內的互動課堂教案，舉隅說明及落實計劃。

本校定必積極落實和推動「互動電子白板提升學與教效能」計劃，通過與各科課程的配合，透過互動電子教學模式，促進學生成為自主學習者，提高學生的學習興趣和積極性，從而提升教學效能。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗

本校全校建立 Wifi 網絡，學校的主要學習場所覆蓋了無線網絡和連結校內檔案伺服器功能，加強了學校的網絡基礎設施。此外，本校亦備有七十多部平板電腦和兩部平板電腦充電同步車，可供多台平板電腦同時充電。

建立全校 Wifi 網絡後，本校逐步推行電子學習。在學生層面方面，本校於高年級 IT 課將會計劃引入 Coding 及 M-bot 機械人課程，亦設有 Stem Lego Robot 教育課程供學生參與。去年疫情期間，本校教師均使用 ZOOM 視像會議軟件進行遙距視像教學，並使用不同的教學平台設計課業，讓學生鞏固課堂所學，例如以 Google Classroom 交收功課，此外，老師於 Classkick 平台設計網上課業供學生學習，於 Kahoot 和 Plickers 平台設計互動學習遊戲供學生鞏固學習，優化教學。

在教師層面，本校於去年開始已開展一系列的電子學習活動和資訊科技培訓，並鼓勵教師無論在 ZOOM 遙距課堂，還是實體課堂也多加應用互動電子教學，當中包括：

- 各科按需要於課堂上加入電子學習元素，增加學生的學習興趣。
- 透過同儕互相觀摩及評課，優化教學。去年的觀課重點為電子學習，老師在觀課教節利用電子學習平台或教學軟件進行教學，而觀課老師則於觀課後一同評課，給予課堂回饋，從而優化教學。
- 透過禮堂的大型電子屏幕進行集體經驗分享、專題研習分享及教學，讓學生可以在同級的同學及其他人面前分享學習體驗，分享他們的學習經歷。
- 透過禮堂的大型電子屏幕進行體育電子學習及訓練，例如利用大型電子屏幕模擬實情踏單車，在疫情及天雨下也能上體育課。

本校希望藉着本計劃把互動電子黑板及大型電子屏幕融入各個學習領域中，建構多元學習模式，以促進學生的學習動機，提升學生學習積極性及創意，以達至提升教學效能的終極目標。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：主任及有關人員

職責：擬定計劃，監察督導，統籌/協調，課程/活動規劃，處理撥款，帶領/參與活動，教材整理，教師培訓

i.t 主任及資訊科技組的角色：

-協助進行教師培訓工作。

- 協助教師進行電子學習課。
- 採購、技術支援及提供專業的教學意見。

教師的角色：

- 進行共同備課，設計互動教材，進行電子學習課。
- 進行經驗分享，分享利用電子白板及電子屏幕進行電子學習的心得。

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 01/2023 至 5/2025

合共需時 29 個月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

活動 1：利用互動電子白板及屏幕進行教學提升學與教效能

推行時期：

09/2023 - 05/2025(活動本身的重點:教學提升學與教效能的必要性)

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"> • 數學科電子教學單元 • 1.(小六) 立體截面 及 2.(小三) 平行四邊形 	<p><u>數學科</u></p> <p>(小六) 立體截面 (附件一)</p> <p>- 學生分組，學生利用平板電腦，打開老師為學生準備的 Geogebra app，找出自己組別的立體圖形截面形狀。</p> <p>(小三) 平行四邊形 (附件二)</p> <p>- 教師以 Nearpod 作教學平台，Padlet 學生分享作引入。學生理解平行四邊形基本概念後，先用幾何條製作平行四邊形，然後透過同學利用電子白板以 Geogebra 製作平行四邊形的示範，讓學生以平板電腦上的 Geogebra app 學習繪畫平行四邊形。</p> <p><u>互動電子白板在數學科的應用和優點</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • 每級共四節，每節 30 分鐘

	<p>電子白板可支援匯入校本教材、應用程式和書商提供的教學軟件，如 App、PPT、Nearpod、Geogebra 等，能有效發揮教材的功用，老師只是一個協助的角色，提供合適的學習平台供學生學習，互動性增加，學生參與課堂學習的機會亦增加了，學生學習的主動性亦能提升。</p> <p>互動電子白板的特大顯示屏能更清晰地顯示教學內容，有助提高學生專注力及學習動機。</p> <p>全級分享會：</p> <ul style="list-style-type: none"> 完成課程後，在禮堂進行成果分享會，每班各派出同學匯報，老師利用禮堂的電子屏幕進行講解及錄影學生分享會，並提出即時回饋。 	
--	---	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由已受師訓、具數學專業知識的數學科教師教授(若 12 名教師，兩名教學助理及一名課程主任)

預期成效：

- 利用不同學習平台的協助，加快鞏固學生抽象的數學概念
- 電子白板的多媒體功能，讓抽象概念變得具體化，令學生較易明白
- 學生有較多機會利用電子白板展示所學，課堂的互動和趣味性增加，學生上課更投入，學習更有效率

活動 2：利用互動電子白板及屏幕進行教學提升學與教效能

推行時期：

09/2023 - 05/2025

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"> 中文科 (小五) 比喻法 (小二) 寫作四素句 	<p><u>中文科</u></p> <p>(小五) 比喻法 (附件三)</p> <p>- 學生在老師設計的 Nearpod 教程上學習，先</p>	<ul style="list-style-type: none"> 每級共三至四節，每節 30 分鐘

以 Matching Pairs 遊戲作引入，分辨明喻、暗喻及借喻句，並即時顯示答案及以 Nearpod slides 作為主要教學平台，利用電子白板的觸控功能，教師可在課堂上邀請學生直接於電子白板上寫作比喻句；然後學生更可在白板上分辨真假比喻句，最後派發Google classroom功課，進一步鞏固所學。

(小二) 寫作四素句(附件四)

- 老師在互動白板上預先準備一些場景，在互動白板上呈現，讓學生能透過預設場景學習寫作四素句。學生先用口頭造句，然後邀請學生在互動電子白板造句，繼而透過概念圖協助學生整合四素句的次序，最後學生在 Pear deck 教程上自由寫作句子。

互動電子白板在中文科的應用

和優點

互動電子白板的多元媒體功能可配合平板電腦教學，學生的平板電腦畫面可連接至互動電子白板 (e.g. Nearpod)，讓教師能透過學習平台展示學生的學習成果 (例：造句和寫作)，教師既可即時對學生的表現作出回饋，亦

能讓老師了解學生的學習進度。

學生也能在電子白板上看到同學的句子，促進同儕之間互相學習。此外，互動電子白板的

	<p>觸屏及拖曳放大功能，可讓學生能直接在白板上繪圖寫字，教師亦可隨時隨地在白板畫面開關任何教學網頁或程式，令教學流程變得更暢順，亦增加了課堂的互動性及趣味性。另一方面，互動電子白板的「拖曳」及「放大」功能，方便教師和學生更清晰地看到白板上的教學內容，且教師亦能即時把學生在白板畫面上所畫 / 寫的內容有系統地整合，從而令學習更有果效。</p> <p>全級分享會： 完成課程後，在禮堂進行成果分享會，每班各派出同學匯報，老師利用禮堂的電子屏幕進行講解及錄影學生分享會，並提出即時回饋。</p>	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由已受師訓、具中文專業知識的教師教授(若 10 名教師，兩名教學助理及一名課程主任)

預期成效：

- 1) 透過互動課堂，啟發學生的創意思維
- 2) 透過互動電子白板所賦予的功能，提升學生對寫作的信心
- 3) 老師可即時作出回饋，加快了解學生的學習進度

活動 3：利用互動電子白板及屏幕進行教學提升學與教效能

推行時期：

09/2023 - 05/2025

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"> • 英文科電子教學單元 • English • (P.1) Design party clothes for Dinosaur Dickson(Learn the clothing Items) 	<p><u>English</u> (附件五)</p> <p>(P.1) Design party clothes for Dinosaur Dickson (Learn the clothing Items)</p> <p>- learn and read aloud the</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 lessons with 30 minutes per lesson

<ul style="list-style-type: none"> (P.4) Discover Hong Kong(Write travel itinerary) 	<p>clothing items through a Youtube video, students then write down the answers in the learning app.</p> <ul style="list-style-type: none"> - use DRAW app to design party clothes for Dickson - share students' designs on the interactive whiteboard (Padlet App) - students give simple presentations on their design. <p>(P.4) Discover Hong Kong (Write travel itinerary)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming students' mind by using Padlet and Mentimeter App <ol style="list-style-type: none"> 1) students input the names of famous scenic spots in HK 2) teacher launches a map of HK in Padlet, students needs to indicate the names and photos of their favourite scenic spots of HK before the writing lesson. 3) With the help of Padlet (with HK map), students use their iPad to show their favourite scenic spots and share their reasons by writing short sentences (writing ideas) in the Padlet box, submit to teacher after writing. 4) Teacher enlarges and shows their writing ideas 	
--	---	--

	<p>/ sentences on the interactive whiteboard</p> <p>5) Students give “like” or comments to the classmates.</p> <p>The advantages of using interactive whiteboard in English lesson</p> <p>The setting of interactive whiteboard provides a chance to the students to show their works. Further, students can use the whiteboard to demonstrate what they learn during the lesson. For instance, an online test can be given to the students, they can do it online during the lesson with their own device, then submit to the teacher at once, teacher can show out the results of the students and give comments to them after that. This makes the lesson funny and interactive.</p> <p>全級分享會：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 完成課程後，在禮堂進行成果分享會，每班各派出同學匯報，老師利用禮堂的電子屏幕進行講解及錄影學生分享會，並提出即時回饋。 	
--	---	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 由已受師訓、具英語專業知識的教師教授(若 8 名教師，兩名教學助理及一名課程主任)

預期成效：

- 1) 能吸引和提高學生學習英文的興趣
- 2) 課堂變得有趣味，能提高學生學習英文的主動性
- 3) 學生對學習英文的動機增加了，可有效提升學生的認字量及學習果效

活動 4：利用平板電腦及屏幕進行教學

推行時期：

09/2023 - 05/2025

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"> 小三及小四常識科--種植及植物生長(專題研習) 	<ul style="list-style-type: none"> 小三及小四常識科--種植及植物生長(專題研習) 常識科老師利用學校草坪進行種植專題研習課，老師先準備好不同植物的種子，泥土及種植瓶。 然後利用電子大屏幕教學，展示植物的成長過程，由種子的發芽開始到結果。 學生把植物成長的每個階段都記錄及拍攝下來，老師指引如何整理，研習成果先在班匯報，然後科任老師每班選兩組同學利用電子屏幕，作全級匯報。 學生可以即時透過 iPad 上載有關植物生長的照片及影片到禮堂的電子大屏幕，然後向全班同學講解他/她對這植物的生長過程觀察及探索發現，由於有畫面及聲音等幫助，對學生學習有很大幫助。另外，老師及同學還可以作即時回饋及討論，對同學作出肯定、讚賞或者提出意見，作即時的互動交流，正面增強學生學習信心。 透過電子白板，把整個課堂錄影，老師將本節互動電子白板的學習內容上載至雲端課室(google classroom)供學生隨時用作溫習及隨時在網上學習，可以培養他們自主學習的習慣。 透過專題研習，培養學生在網上通過搜尋平台(如 GOOGLE,YOUTUBE 等)自行搜集所需資訊及自學的能力。 全級分享會: 完成課程後，在禮堂進行成果分享會，每班各派出兩名同學匯報不同植物的生長記錄，老師利用禮堂的電子屏幕進行匯報及錄影學生分享會，並提出即時回饋及把影片上載到 GOOGLE CLASSROOM，讓學生可以隨時溫習，達到自主學習的目的。 	<ul style="list-style-type: none"> 每級共四至五節，每節 30 分鐘
---	--	--

參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：

- 由已受師訓、具專業知識的常科教師教授(若 8 名教師，兩名教學助理)

預期成效：

- 1) 能吸引和提高學生學習常識的興趣
- 2) 課堂變得有趣味，能提高學生學習常識的主動性

b. 教師培訓 (如適用)

活動 1：工作坊

推行時期：

08/2023 - 08/2024

內容：

- 教師專業發展時段一：
網上電子學習平台介紹及操作培訓工作坊
在專業發展時段內，為各科組教師提供教師培訓活動，內容包括：
 1. 網上學習平台操作介面及介紹
 2. 教師在工作坊中學習怎樣操作及把所學習的學習平台功能融入日常教學中
(e.g Padlet、Plickers、Mentimeter、Flipgrid ...)
- 教師專業發展時段二：
互動電子白板及屏幕使用培訓工作坊
在專業發展時段內，為各科組教師提供教師培訓活動，內容包括：
 1. 互動電子白板及屏幕的功能和操作介面介紹
 2. 互動電子白板及屏幕的運用技巧
 3. 連結互動電子白板與其他電子學習工具及裝置

節數：

- 教師專業發展時段一：共 1 節(所需時間約 2.5 小時)
- 教師專業發展時段二：共 1 節(所需時間約 3 小時)

校內/受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者

預期成效：

- 1. 從實戰學習中，教師對個別學習平台有了初步的及了解
教師明白電子學習的理念與效能並能將電子學習融入課堂。
- 2. 教師明白互動電子白板及屏幕的功能與操作技巧，並學會怎樣與各網絡學習平台連結的方法。
教師能使用互動電子白板的媒體功能，並應用於教學設計上。

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
講者(員工講座)	聘請電子教學培訓人員	800	5.5	小時	4,400	聘請電子教學培訓人員
服務開支預算總額：					4,400	

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
基本電腦套裝連顯示屏	desktop 及 17 吋或以上顯示屏	7,000	14	套	98,000	在課室內配合電子白板使用，增加學生及老師的互動性。
電子白板	75 吋或以上的電子白板需具備觸控、書寫及同步交互等功能	23,000	26	塊	598,000	互動電子白板及電子大屏幕的特大顯示屏能更清晰地顯示教學內容，有助提高學生專注力及學習動機，增加學生及老師的互動性。
2 塊不同大小的電子屏幕	電子大屏幕，需要有多媒體信息處理等功能。兩塊屏幕的大小分別是： 1. 大約 200cm x 500cm 2. 大約 150cm x 500cm	266,700	2	塊	533,400	互動電子白板及電子大屏幕的特大顯示屏能更清晰地顯示教學內容，有助提高學生專注力及學習動機，增加學生及老師的互動性。
搪瓷黑板組合	黑板組合，能移動	11,000	26	套	286,000	方便老師交互使用黑板及電子白板，增加教學效能。
功課欄	黑板組合，能移動	1,500	26	塊	39,000	補充上述兩項設備的不足，方便學生記錄當日的功課。
視頻線及插線	視頻線及插線	1,000	14	套	14,000	優化互動電子白板的影音教學果效。
咪箱	插咪用的咪箱	2,200	14	部	30,800	優化互動電子白板的影音教學果效。
設備開支預算總額：					1,599,200	

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
安裝工程	安裝工程價錢已包括在設備開支內	0	
工程開支預算總額：		0	

e. 一般開支

項目	預算開支	理據
雜項(請註明)搬運物資費用	50,092	學校沒有升降機 所搬運物資要收更貴價錢
一般開支預算總額：		50,092

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	49,608	
應急費用預算總額：		49,608

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：		1,718,300

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 本校將會透過觀課或課堂錄影，整合老師各級各科的優秀教案和配合學生平板電腦使用的電子教學設計
項目：教材套 本校將會透過觀課或課堂錄影，整合老師各級各科的優秀教案和配合學生平板電腦使用的電子教學設計

3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察 成功準則： <ul style="list-style-type: none"> • 課堂觀察及日常面談 (計劃前 vs 計劃後) • 教師在課堂上觀察學生對互動電子課堂的參與度和投入程度去評估計劃成效，例如，學生的課堂反應，回應教師問題的情況 (學生是否專心上課，有沒有因應老師的問題作出相關的回應等。) 另外，教師可透過日常面談，了解學生是否喜歡教師使用電子白板教學。
--

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

- 教師問卷：(計劃後)
- 教師可透過個人日常觀察 (學生課堂的參與度及投入感) 去評估學生的學習興趣有否提高。另外，校方所設計的教師問卷當會重點評估教學成效，例如教師與學生的互動有否增加、教師對學生的即時回饋會否較之前容易，教師在課堂上使用電子白板後，學生對學習內容的掌握 (尤其抽象性內容) 會否提升，學生對課程內容的掌握可在校內評估中反映出來，透過分析使用電子白板前與後的成績比較，可看出互動電子教學的成效。
- 另一方面，教師問卷亦應加入有關教師專業能力提升方面的問題，例如教師對電子白板教學的掌握程度，以及對電子白板教學輔以平板電腦教學的興趣，可反映出教師的專業能力、使用電子教學的信心和對電子教學的觀感，此外，校方有效掌握相關資訊後會認真檢視，有需要時會為教師提供額外培訓及協助。

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

- 學生問卷調查 (計劃後)
- 透過向學生發放「使用互動電子白板」問卷，蒐集數據，藉此分析學生對使用互動電子白板的意見：例如學生對使用互動電子白板的感覺、最喜愛的功能、能否透過使用互動電子白板學習而提升學習動機等問題，學生亦可為此等互動電子教學打分，而分析互動電子白板的價值。
- 學生的作品
- 透過學生的電子習作和網上學習平台的表現，觀察學生能否提升自主學習的態度和自信心；另外，電子白板展示不同學生的作品，學生對同學作品的互相觀察和評價，起了互相觀摩的效果，其實令能力較高的學生協助了能力稍遜的學生，學生透過分享而啟發思維，從而提升教學效能。

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

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

本校樂於與教育界同工分享此計劃為學生帶來的成果，例如優秀的教師互動教學課堂分享 (優秀教案展示及教師個人分享、開放課堂等)，另外亦會在開放日展示教學成果，例如學生的網上作品展示等。

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 資產運用計劃

項目	設備價格	數量	預算開支	運用計劃
基本電腦套裝連顯示屏	7,000	14	98,000	計劃完成後，電腦套裝連顯示屏會留在課室內配合電子白板及其他教學設備使用，增加學生及老師的互動性。
電子白板	23,000	26	598,000	計劃完成後，互動電子白板會留在課室內配合其他教學設備使用，有助提高學生專注力及學習動機，增加學生及老師的互動性。
2 塊不同大小的電子屏幕	266,700	2	533,400	計劃完成後，2 塊電子屏幕會留在禮堂內配合其他教學設備使用，增加教學的互動性及效能。
搪瓷黑板組合	11,000	26	286,000	計劃完成後，搪瓷黑板組合會留在課室內配合電子白板及其他教學設備使用，增加老師教學的互動性及效能。
功課欄	1,500	26	39,000	計劃完成後，功課欄會留在課室內配合電子白板及其他教學設備使用，增加老師教學的互動性及效能。
視頻線及插線	1,000	14	14,000	計劃完成後，視頻線及插線會留在課室內配合電子白板及其他教學設備使用，增加老師教學的互動性及效能。
咪箱	22,000	14	30,800	計劃完成後，咪箱會留在課室內配合電子白板及其他教學設備使用，增加老師教學的互動性及效能。

5 遞交報告時間表

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			

01/01/2023 - 30/06/2023	31/07/2023	/	/
計劃進度報告		中期財政報告	
01/07/2023 - 31/12/2023	31/01/2024	01/01/2023 - 31/12/2023	31/01/2024
計劃進度報告			
01/01/2024 - 30/06/2024	31/07/2024	/	/
計劃進度報告		中期財政報告	
01/07/2024 - 31/12/2024	31/01/2025	01/01/2024 - 31/12/2024	31/01/2025
計劃總結報告		財政總結報告	
01/01/2023 - 31/05/2025	31/08/2025	01/01/2025 - 31/05/2025	31/08/2025

6 學校聲明

1. 本校明白優質教育基金的資助是一次性的，申請學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。
2. 本校確保所有貨品 (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。
3. 本校確保其他科目的教師會善用有關設備，以提升學與教效能，以及有關設備的使用率。
4. 本校確保教師掌握相關電子教學策略，以達到計劃的預期成果。
5. 本校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。申請人並須確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有。

年級：六年級

課題：立體的截面 (配合互動電子白板教學)

教學目標

1. 學生能夠認識柱體的水平截面和底面的關係
2. 學生能夠認識錐體的水平截面和底面的關係
3. 學生能夠認識柱體的垂直截面的形狀
4. 學生能夠認識錐體的垂直截面的形狀
5. 提升學生自主學習能力

教學流程：

時間	教學程序	教學內容 / 活動	教具
2'	情境引入	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師與同學重溫知何謂「截面」。 2. 老師展示一些實物柱體和錐體，提問學生。如果把這些立體切開，截面會是什麼形狀？ 	柱體和錐體模型
8'	活動一 水平截面	<ol style="list-style-type: none"> 3. 把同學分成 6 組，學生利用平板電腦打開 Geogebra 軟件，各自找出自己組立體圖形的截面形狀，然後完成電子課堂練習。完成後，學生用平板電腦把成果上載互動學習平台上，教師把學生的答案透過智能觸控電子屏幕展示出來，讓全班同學均可看到各組的討論結果。 4. 同學分組在電子白板上展示如何找到截面，及說出不同立體水平截面與底面形狀的關係。 	互動電子白板 iPad 電子課堂練習
2'	小總結一	<ol style="list-style-type: none"> 5. 柱體的水平截面和底面的形狀和大小都相同。 6. 錐體的水平截面和底面的形狀相同，大小不同。 	
8'	活動二 垂直截面	<ol style="list-style-type: none"> 7. 把同學分成 6 組，學生利用平板電腦打開 Geogebra 軟件，各自找出自己組立體圖形的截面形狀，然後完成電子課堂工作紙。 8. 同學分組在電子白板上展示如何找到截面，及說出不同立體的垂直截面的形狀並作出討論。 	互動電子白板 iPad 電子課堂練習
2'	小總結二	<ol style="list-style-type: none"> 9. 柱體的垂直截面都是長方形。 	

		10. 錐體的垂直截面都是三角形。	
6'	挑戰題	<p><u>提問</u></p> <p>11. 老師在電子白板上展示不同的立體圖形，讓同學 回答水平截面和垂直截面的形狀是什麼？ 著學生即時在電子白板上以觸控的方法拖拉正確的答案的出來，並作出討論。</p> <p>12. 老師在電子白板上展示不同的立體名稱，讓同學 回答水平截平和垂直截面的形狀是什麼。 著學生即時在電子白板上以觸控的方法拖拉正確的答案的出來，並作出討論。</p>	互動電子白板
2'	總結	<p>13. 老師總結不同立體圖形的截面形狀，為了提升 學生自主學習的能力及習慣，老師會將本節互動電子白板的學習內容上載至雲端課室(google classroom)供學生隨時用作溫習。</p>	透過電子白板，把整個課堂錄影

三年級 課題：平行四邊形

教學目標：(共兩教節)

完成本節後，學生能夠：

1. 透過利用幾何條製作平行四邊形，加深學生對平行四邊形特性的理解和掌握
2. 透過利用 Geogebra 學習繪畫平行四邊形，鞏固學生對平行四邊形的認識和繪畫方式
3. 提升自主學習能力

已有知識：

- 1) 學生已學習了垂直線和平行線的特性
- 2) 學生已初步認識平行四邊形的特性

時間	教學重點	教學內容	教學資源運用	學習策略
引起動機 5 分鐘	透過課前準備，讓學生對日常生活中運用平行四邊形的情况有所認識	<p>1) 學生搜集圖片 (或拍照)</p> <p>教師請學生在課前搜集他們從日常生活中見到的平行四邊形照片 (亦可自行拍照)，把照片放在 Padlet。</p> <p>2) 堂上分享</p> <p>教師打開 Padlet，在電子白板上以「放大縮小」形式顯示學生在家搜集的平</p>	<p>互動</p> <p>電子白板</p> <p>Padlet App</p>	自主學習

時間	教學重點	教學內容	教學資源運用	學習策略
		<p>行四邊形照片或圖片，並向個別學生作出簡單提問。</p> <p>3) 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 這張平行四邊形照片是在哪裏拍呢？（根據圖片作答） - 你認為這件樣子像平行四邊形的東西是什麼東西呢？（根據圖片作答） - 為什麼日常生活中這麼少用平行四邊形來製造的物件呢？ <p>（答：因為平行四邊形本身較難站穩，</p> <p>所以通常運用平行四邊形的物件位置都是在一些斜面 / 斜路上）</p>		
發展一 5 分鐘	學生透過利用幾何條製作平行四邊形，加深對平行四邊形特性的認識	<p>1) 教師展示一幅「樓梯扶手欄杆」的網上圖片，並以拖曳、放大形式在白板上展示，以清楚地呈現出扶手欄杆上的平行四邊形圖案。然後向學生提問：</p> <p>2) 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 為什麼樓梯的扶手欄杆運用平行四邊形的概念來設計呢？ 	<p>互動</p> <p>電子白板</p> <p>Nearpod 教學平台</p> <p>電子工作紙</p> <p>幾何條多包</p> <p>(課前準備)</p>	<p>合作學習</p> <p>拼砌活動</p> <p>Nearpod 教學</p>

時間	教學重點	教學內容	教學資源運用	學習策略
5 分鐘		<p>(答：因為要遷就樓梯的向上或向下的斜面)</p>		
5 分鐘		<p>3) 學生分組討論 + 完成工作紙</p> <p>(二人一組)</p> <p>老師把學生分為二人一組，並用 Nearpod 平台向每位同學派發電子工作紙，紙上有多個不同種類的四邊形，請學生分組討論，仔細觀察工作紙上的圖形後，然後各自利用自己的平板電腦把平行四邊形圈出來，並提交老師。</p> <p>(建議學生應從平行四邊形的特性入手，</p> <p>分辨哪些圖形是平行四邊形。)</p>		
15 分鐘		<p>3) 教師在互動電子白板上展示工作紙答案和提問</p> <p>- 老師在互動電子白板上把同學的電子工作紙展示出來，指着圖形提問學生：</p> <p>a. 為什麼你認為這個圖形是平行四邊形呢？</p> <p>(答：因為這個圖形的兩組對邊</p> <p>分別互相平行和兩組對邊的</p>		

時間	教學重點	教學內容	教學資源運用	學習策略
		<p>長度分別相等。)</p> <p>4) 學生利用幾何條製作平行四邊形</p> <p>學生二人一組，老師分派每組一袋幾何條，學生利用所分派的幾何條製作一個平行四邊形。</p> <p>(可製作多於一個製成品)</p> <p>5) 平行四邊形成品展示</p> <p>老師把部分製作用心 / 具特色的平行四邊形在實物投映機上展示，並作出鼓勵和讚賞。</p>		
發展二 10 分鐘	學生透過運用 iPad 學習怎樣正確地繪畫平行四邊形	<p>6) iPad 繪圖</p> <p>學生利用自己的平板電腦，溫習利用 Geogebra 程式繪畫平行線 (包括加長線段和改變線段方向)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 教師開啟 QR Code (垂直線和平行線) - 學生掃描 QR Code - 學生溫習用 Geogebra 畫平行線 	<p>IPad</p> <p>Geogebra App</p>	<p>電子學習</p> <p>IPad 繪圖</p>
18 分鐘		<p>7) 用 Geogebra 繪畫平行四邊形</p> <ul style="list-style-type: none"> - 教師派發方格紙給同學 - 教師開啟 QR Code (平行四邊形) - 教師邀請一位學生在互動電子白板 	<p>IPad</p> <p>Geogebra App</p> <p>方格紙 x 1</p>	<p>電子學習</p> <p>IPad 繪圖</p>

時間	教學重點	教學內容	教學 資源運用	學習策略
		<p>上開啟 Geogebra 程式，在電子白板上直接繪畫平行四邊形，從而向學生示範如何利用 Geogebra 繪畫平行四邊形。</p> <p>(在互動電子白板上，教師需協助學生使用放大、拖曳等功能幫助學生理解怎樣繪畫線段)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 學生掃描 QR code，利用 Geogebra 先製作一個平行四邊形，然後把其所製作的平行四邊形畫在方格紙上的第一題的方格框內。 - 學生共需在 Geogebra 製作兩個平行四邊形，並把圖形畫在首兩題的方格框內。 - 學生可把自己的圖形作品提交老師 <p>分享作品</p> <p>教師在互動電子白板使用放大功能展示個別學生在 Geogebra App</p>		<p>互動分享</p>

時間	教學重點	教學內容	教學資源運用	學習策略
		所繪畫的平行四邊形，並作出分享及評價。		
總結 5 分鐘	老師 / 學生總結	<p>1) 教師提問學生，讓學生總結繪製平行四邊形需要注意的地方：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 對邊距離不變 - 兩組對邊長度分別相等 <p>2) 教師在 Nearpod 教學平台上總結，而學生的平板電腦亦會同時顯示課堂的總結內容。</p>	Nearpod 教學平台	Nearpod 教學

五年級 課題：比喻法

教學目標

1. 學生認識比喻法的特點。
2. 學生能分辨比喻句。
3. 學生能運用比喻法造句。

次序	課堂安排 (時間)	教學內容	教學資源 運用	學習策略
一	引入 (熱身活動) (3 分鐘)	<p>1. 配對遊戲 (Matching Pairs)</p> <p>- 教師在互動電子白板上 (Nearpod 程式) 展示六張物件的圖片，學生利用平板電腦，在教師所設計的 Nearpod slide 進行圖片配對遊戲，把擁有相似特點的兩件物件圖片配對起來。</p> <p>(相似特點 → 顏色、形狀、外貌 ...)</p> <p>- 教師在互動電子白板上展示學生的配對成果，並對學生作出簡單提問。</p>	<p>Nearpod slide Nearpod App (student) 互動 電子白板</p>	自主學習

		著學生即時在電子白板上以觸控的方法及利用拖拉的功能找出正確的答案和作出配對，並作出討論。		
二	發展 (33 分鐘)	<p><u>教學流程</u></p> <p>- 教師在互動電子白板上「放大」個別學生的圖片配對結果(共三組)，並逐一提問。</p> <p>1) 教師提問：</p> <p>- 你認為你所配對這兩件物件有什麼相似之處呢？</p> <p>(例：顏色、形狀、外貌...)</p> <p>- 教師帶出兩種具有相似特點的東西，可用<u>比喻法</u>來描寫其特徵。</p> <p>2) Nearpod 講解教學</p> <p>- 教師以 Nearpod slide 講解比喻句的結構，並展示以下內容：</p> <p>本體 + <u>像 / 好像 / 仿似</u> + 喻體</p> <p>本體 → <u>主要被比喻 / 被描述</u> 的物件</p> <p>喻體 → 另一件用作<u>比喻 / 形容本體</u>的物件</p> <p>(** <u>喻體的形狀或顏色或動態等特點</u> 須與本體相似)</p> <p>例：</p>	<p>互動電子白板</p> <p>Nearpod slide</p> <p>電子造句</p> <p>工作紙 x 2</p>	Nearpod 教學

彎彎的月亮 (本體) 像 一隻香蕉 (喻體)。

- 解說比喻法的好處

→ 令句子更生動有趣

3) 互動小練習一

教師在互動電子白板上展示兩組圖案和物件名稱 (共兩組)，邀請兩位學生直接在互動電子白板上寫出比喻句，並要求學生講解兩件物件的相似點。

互動小練習二

教師在互動電子白板上展示三組比喻句 (附圖片)，然後邀請另外三位學生選出正確的比喻句，學生在互動電子白板上以畫✓或×表示句子對錯，亦須解釋他的想法，老師可以對學生作即時回饋，讓學生反思。

4) 派發電子工作紙

- 教師以 Nearpod 作教學平台，向學生派發電子工作紙，學生利用自己的平板電腦在 Nearpod 教室上運用比喻法，看圖續寫句子，完成後即時提交老師。

觸屏活動

		- 教師在互動電子白板上展示學生的句子，請同學用程式互相評分，教師並適時給予回饋。		
三	總結 (2分鐘)	(1) 重溫及總結課堂所學。 (比喻句)	互動 電子白板 Nearpod 教學平台	Nearpod 教學
四	鞏固/ 延伸 (2分鐘)	(1) 教師著學生回家後利用平板電腦完成比喻法造句練習。 (Quizizz 圖片簡答題) (2) 教師把互動電子白板上的內容上載到 Google Classroom 供學生重溫。	Quizizz App	自主學習 鞏固練習

二年級 課題：寫作四素句

所需教節：共兩教節

教學目標

1. 學生能分辨四素句的主要元素。(時、人、地、事)
2. 學生能創作四素句。
3. 學生能正確寫作四素句。

次序	課堂安排 (時間)	教學內容	教學資源 運用	學習策略
一	引入 (熱身活動) (8分鐘)	<p><u>課前準備</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 教師課前設計一個 Quizizz 遊戲。 (遊戲內容及目標：讓學生重溫「時、人、地、事」句子四元素) - 教師和學生在上課開始時一起「玩」Quizizz 遊戲，以喚醒學生對句子四元素的記憶。 - 遊戲過程中，教師會使用放大功能把學生的成績顯示在互動電子白板上，讓學生得知哪位同學領先和勝出遊戲。 	<p>互動</p> <p>電子白板</p> <p>Quizizz</p> <p>教學平台 (teacher)</p> <p>Quizizz App (student)</p>	自主學習

		<p><u>猜一猜</u></p> <p>- 教師邀請學生在教室前做一些動作，讓學生猜猜他 / 他們在做什麼。 (例：跑步、游泳、跳遠 ...)，並嘗試說出來。</p> <p>- 教師把學生所說的人動句直接在互動電子白板上寫出來。 (<u>小晴</u> 在 <u>跳舞</u>。 / <u>小明</u> 在 <u>跑步</u>。)</p> <p>→ 帶出人動句的寫法 (人物 + 事情) 例：<u>何小明</u> (人物) 在 <u>游泳</u>。(事情)</p>		
二	發展一 (22 分鐘)	<p>1) Pear deck 句式教學</p> <p>教師以 Pear deck 作教學平台，利用 google slide 帶出「人動句」的寫法，而學生的平板電腦亦會同時顯示課堂的總結內容。</p> <p>2) 看圖寫句子</p> <p>Pear deck 內容加插了幾組人物活動，學生看過圖畫後，要在老師設計的 Pear deck 課堂的「Draw」功能撰寫句子。</p> <p>- 老師在互動電子白板以「拖曳放大」形式展示同學句子，給予合適</p>	<p>Pear deck 教學平台 (teacher)</p> <p>Pear deck App (student)</p> <p>互動電子白板 造句小練習</p>	<p>合作學習 Pear deck 教學</p>

回饋及讚賞。

3) 在句中加插「地點」

老師在 Pear deck 中加了以下句子，請學生利用「是非」功能在平板電腦以 T 或 F 分辨句子的對錯，並加以解釋。

a) 游泳池小明在游泳。()

b) 小明在游泳游泳池。()

c) 小明在游泳池游泳。()

小練習一

教師在 Pear deck 中放了一幅圖畫，並配上「人」、「地」和「事」的詞語，請學生嘗試利用「Draggable」功能把詞語連結成一句子，完成後提交老師。

- 老師分享同學句子，並作合適回饋。如學生有寫作錯誤，教師立刻修正及澄清。

小總結

→ 「地點」應放在「人物」和「事情」中間。

4) 在句中加插「時間」

教師提問及學習活動

- 教師在 Pear deck slide 顯示以下句子：

→ 小明在游泳池游泳。

發展二
(25 分鐘)

a) 究竟小明何時游泳呢？

- 教師邀請數位同學到互動電子白板前，句子下方位置自由地寫下自己喜歡的時間詞語。

(例：今天、星期日、昨天 ...)

b) 你們認為這些時間詞語應放在句子中哪一個位置呢？

- 教師邀請一位學生以「手指畫箭頭」形式把白板上其中一個時間詞語畫向「人物」前面，即「句子最前部分」，以顯示「時間」詞語擺放位置。
- 提醒學生在時間詞語後，要加上「，」作分隔。

例：星期日，小明在游泳池游泳。(完整的四素句)

5) 練習時間

- 教師在互動電子白板上展示一幅圖畫及「四素」詞語，邀請學生在互動電子白板上寫作四素句。教師作出適當回饋並予以讚賞。

		<p>- 教師續以 Pear deck slide 作小練習，在 slide 中加入兩幅圖畫及「時」、「人」、「地」和「事」的詞語，讓學生利用「draw」功能，在平板電腦上寫作完整句子，完成後即時提交老師。</p> <p>- 教師展示學生寫作的句子，如寫作正確，同學拍手鼓勵，教師亦口頭讚賞。</p>		
三	總結 (2 分鐘)	(1) 重溫今堂所學。	Pear deck 教學平台	Pear deck 教學
四	鞏固/ 延伸 (3 分鐘)	<p>(1) 教師請學生回家後，用平板電腦完成 Quizizz 造句練習。</p> <p>(2) 將 Pear deck 課堂內容上載到 Google Classroom，供學生重溫。</p>	Quizizz App	

The ELCHK Faith Lutheran School

English Language Lesson Plan (For reference) (附件五)

Class level : P.1

Duration: 30 minutes

Module : Using my five senses

Unit 4 My party clothes

Lesson Objectives:

- By the end of the lesson, students will be able to tell the clothing items.

hat, socks, shirt, T-shirt, trousers, dress, shorts, shoes, skirt

Time	Stages	Activities / Procedures	Key Statements / Asking Questions	Teaching Tools / Materials
3 mins	Before Lesson (Self-Learning at home)	Students read the word cards in the Quizlet App (tailor-made by teacher), so as to have a preview on the meanings and pronunciations of the vocabularies about clothing.	/	Quizlet App
5 mins	Motivation	- Listen to the YouTube Song. "Clothing Song For Kids"	Today, we are going help dinosaur Dickson to choose clothes for party.	Interactive whiteboard YouTube
1 min	Lead-in	- Teacher Shows Dinosaur Dickson on	Dinosaur Dickson wants to choose	Interactive whiteboard

		<p>Interactive whiteboard</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher ask question → What can he wear ? (kids' responses) 	<p>clothes for the party.</p> <p>Q : What can he wear ?</p>	
6 mins	Introduction of clothing items	<ul style="list-style-type: none"> - Introduce the clothing items on interactive whiteboard by using the Kahoot slide Platform. - Students read aloud 	<p><i>hat, socks, shirt, T-shirt, trousers, dress, shorts, shoes, skirt</i></p>	Kahoot Platform
5 mins	Development Activity 1 : Guess the clothing items	<p>“Guessing” game</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher shows the pictures of clothing items on the whiteboard one by one. - Teacher asks students to guess the clothing items shown on Kahoot slide. - Then invites students to write the answers on Interactive whiteboard. 	<p>Q : What clothing item is it ?</p>	<p>Interactive whiteboard</p> <p>Kahoot Platform</p>
10 mins	Development Activity 2 :	<p>1) Drawing Time :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students to draw clothes on Dinosaur 	<p>Boys and girls, It's the time to show your beautiful</p>	<p>Interactive whiteboard</p> <p>Doodle Buddy</p>

	<p>Big Big Challenge -</p> <p>Presentation</p> <p>What can Dinosaur Dickson wear for the party ?</p>	<p>Dickson's body by using the Doodle Buddy Paint Draw App, save the picture after drawing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks the students to put and share their pictures in the Padlet - Teacher opens the Padlet and shows students' works on interactive whiteboard - Teacher enlarges the pictures and shares with the students, invites some students to describe the clothing of Dinosaur Dickson verbally <p>2) Students' Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classmates may give emojis or simple comments for the beautiful pictures or presenter 	<p>pictures ! Let's share together !</p>	<p>Paint Draw App</p> <p>Padlet App</p>
--	--	--	--	---

3 mins	Conclusion and consolidation	<ul style="list-style-type: none"> - Teacher shows students a picture of what Dinosaur Dickson wears for the party - Asks students what Dinosaur Dickson wears for the party - Clothing Vocabularies Review - The lesson materials will be posted on the Google Classroom - Students finishes the online Kahoot game at home (Consolidation) 	<ul style="list-style-type: none"> - What does Dinosaur Dickson wear for the party finally ? 	<p>Kahoot Platform</p> <p>Kahoot game</p>
--------	------------------------------	---	---	---