

# 公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2021/0712 (修訂版)
學校名稱：	路德會梁鉅鏐小學 Leung Kui Kau Lutheran Primary School
計劃名稱：	「資」彩「悅」讀樂滿 Fun Fun and Tech Reading
受惠目標：	小學
預計直接受惠人數：	學生:900 人 (小一至小六) 教師:62 人 家長:900 人 其他(請註明): /

## 1. 計劃需要

### 1.1 計劃目標

- 重新裝修圖書館，以配合新時代的需要，運用電子化閱讀的互動性，推展「跨課程閱讀」。透過計劃引進合適之電子資源及平台，增加圖書館藏書及種類，擴闊閱讀的素材，提升學生閱讀興趣，培養學生養成良好閱讀習慣。

### 1.2 校本創新元素

- 為配合新時代的需要，學校有需要更新圖書館設計與裝備，並添購移動裝置，善用資訊科技作閱讀和資訊分享。
- 善用資訊科技營造更好的閱讀氛圍，連繫不同學科學習，以提升學生的閱讀廣度及深度。
- 透過使用創新科技的閱讀方式，利用虛擬實境或擴增實境作閱讀推廣，開啟閱讀新體驗。

### 1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

#### 項目：學校現況

- 本校創校至今已超過 30 年，圖書館色調低沉並且缺乏層次感，很難吸引學生前往使用。本校期望能透過此次優質教育基金之申請，獲足夠撥款以重新裝修圖書館，讓室內設計及設備都能配合校本發展及學生的需要。
- 本校希望透過此計劃營造有利閱讀的環境及氛圍，讓學生從「學會閱讀」到「從閱讀中學習」中各閱讀能力發展的不同階段提供支援，以回應「學會學習 2.0」所訂下的目標。圖書館內藏書及閱讀空間和設施不足，需要重新設計，增加館內基本設備和空間運用。
- 本校希望圖書館能成為全校資源和自學中心，需要具備多元化的資訊設備及豐富館藏，以供學生、教師等不同持份者使用。
- 電子書是發展趨勢，本校期望添置平板電腦長期置於圖書館，配合圖書課閱讀電子素材，讓更多學生能享受電子閱讀。
- 本校每年為全校圖書進行全面檢視，包括圖書館及課室圖書。圖書館藏書數目及種類不多；圖書館及課室圖書中，部份已出現破爛、發黃或帶有污漬的情況，令學生不願借閱這些圖書。課室圖書更存放註銷圖書，最新的已是 2010 年的圖書。學生不願意閱讀殘舊的圖書，繼而減少閱讀興趣，故增加和更換藏書是有迫切需要的。
- 計劃中的其中一個閱讀模式，能透過電子圖書讓人同時閱讀，可確保同級學生按學習或課題需要，在同一時間內閱讀相關的書本。同時，有聲有畫的圖書運用了不同的感官輸入，有助提升學生的閱讀興趣。
- 本校一直以比較傳統的方式推廣閱讀，推廣閱讀津貼主要用作購買圖書來用作推廣廣泛閱讀，方便多班學生能在同一教學主題時段閱讀同一本書，故未有使用該項津貼替換圖書館殘破書籍，以推行本計畫內的各項閱讀活動。

- 沿用多年的圖書、書櫃及其他傢俱狀態殘舊，圖書館環境和各樣硬件對學生欠缺吸引力，難以營造閱讀氣氛。根據 APASO 問卷調查結果，本校學生在自我概念中的閱讀範疇中的得分低於全港常模平均數。學生對閱讀欠缺興趣，閱讀能力不佳，亦欠缺閱讀技巧。本校希望能藉着撥款令圖書館改建成為能促進學生學習的環境，讓學生在圖書館內進行的各樣相關活動，藉以提升學生閱讀興趣，促進學生自主學習。

## 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

- 根據基礎教育課程指引 — 聚焦.深化.持續(小一至小六)2014 中指出香港學生的閱讀表現提升了不少，這反映了基礎課程改革推動閱讀的路向是正確的。
- 承接小學學習宗旨，能讓學生養成廣泛閱讀的興趣和主動閱讀的習慣，並透過有效的策略，讓教師的教學過程中，讓學生把已知連結至新知，引導學生養成自發閱讀和思考的習慣，提升閱讀的質量。

### 2.2 學校的準備程度

#### 項目：條件及設施

- 規劃完備的閱讀時間，每星期為學生安排圖書課。同時，圖書科定期會聯同各科舉行跨科閱讀活動。
- 資訊科技方面，本校利用資訊科技綜合津貼，為伺服器升級以提高穩定性，為校內各課室及特別室增添配備完善的無線網絡設備。本年度校方更利用津貼鋪設及升級校園光纖及無線網絡工程，提供可靠穩定的網絡，加強電子教學成效。

#### 項目：經驗

- 校方不斷投放資源以回應教育政策的期望，有改善學習環境的經驗，如 STEM Lab 工程。
- 教師團隊願意作出新嘗試，持續不斷參與外間及校本的支援計劃，在團隊合作及推展新工作上有着實踐經驗。

#### 項目：能力

- 學生已習慣利用電子設備進行課前預習及課後延伸。疫情期間，學生更全面使用網上學習平台，這有利我們推展電子閱讀。
- 家長及學生已習慣使用學校專屬手機程式，以接收學校訊息及查閱學校資訊。

### 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：副校長

職責：監察督導

學校人員：課程主任

職責：統籌協調, 擬定計劃

學校人員：圖書館主任

職責：課程/活動規劃, 帶領參與活動, 教材整理

學校人員：科主任

職責：帶領參與活動

學校人員：科任教師  
職責：帶領/參與活動

## 2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 06/2023 至 12/2024

合共需時 1 年 7 月

## 2.5 計劃活動的詳情

### a. 推行計劃措施

#### 前期籌備

推行時期：

06/2023 - 07/2023

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"><li>購置設備、準備工程和課程</li></ul>	/

#### 活動 1：闖出新天地

推行時期：

09/2023 - 07/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
KS 1 & 2 小一至小六	<ul style="list-style-type: none"><li>利用圖書館可變動的活動空間、窗邊閱讀台階位置配合添置的平板電腦和電子白板使用，安排多元化且與閱讀有關的活動予學生，讓學生接觸多元化的閱讀材料，提升閱讀興趣。</li><li>在平日學生入館時，設立不同的專題展區配合平板電腦，使學生更快捷能找到所需的圖書，而且能把學生分流，加強效度。</li><li>利用 VR 和 AR 技術，體驗不同的情景，擴闊閱讀的素材。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>全學年</li></ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 圖書館主任、各科組長、NET、全體教師

預期成效：

- 全校學生：增加學生的閱讀層面，提升學生對閱讀的興趣。增進語文知識與能力，提升自主學習的能力。

## 活動 2：圖書課

推行時期：

09/2023 - 07/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
KS 1 & 2 小一至小六	<ul style="list-style-type: none"><li>設立圖書課，讓學生學會圖書分類法，並學習閱讀策略、搜尋及整理資料等技巧。學生亦會在圖書課中學習使用平板電腦進行閱讀或學習。</li><li>重點教授一年級至三年級學生基本圖書館技能及不同的閱讀策略，如圖書分類、搜尋圖書、預測及聯想等。</li><li>重點教授四年級至六年級學生運用圖書館資源的技能，提升自學和解難能力，如利用圖書館系統搜索資料、懂得運用及分析資料以輔助學習等。</li><li>在高年級課程中滲入圖書館資訊科技素養的內容，如知識產權、列明資料出處等。</li><li>各年級圖書課學習內容安排見附件 1 及 2。</li></ul>	● 全學年

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：

- 初小學生：學會使用圖書館資源，更快更易找到想要的圖書，喜歡到圖書館借書和參加活動。培養學生認識資訊素養，讓學生學習適當運用資訊科技、篩選合適的資料，學習怎樣使用圖書和網上資料來搜集資料。
- 高小學生：學生能使用圖書館的資源進行自學，能利用檢索技巧，掌握新時代的資訊技巧主動閱讀圖書、搜集資料。培養學生認識資訊素養，讓學生學習尊重知識產權、分辨網上資料的真偽，學習怎樣平衡地使用圖書和網上資料來搜集資料。

## 活動 3：圖書館遊蹤

推行時期：

08/2023 - 10/2023

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
KS 1 & 2 小一至小六	<ul style="list-style-type: none"><li>● 分為圖書館服務生和其他學生兩組。</li><li>● 圖書館服務生參加圖書館遊蹤作培訓，讓服務生掌握圖書館的服務及設施、館藏資料檢索技巧等，在圖書館開放時服務同學。</li><li>● 圖書館服務生人數約為 40 人，如出現報名人數過多情況，會按照學校一人一職編制安排選取學生成為圖書館服務生。</li><li>● 在圖書館內各處加入 AR 元素，讓學生利用平板電腦認識圖書館的服務和各樣設施的用處。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 服務生培訓兩節</li><li>● 其他學生每班 1 節</li><li>● 每節 25 分鐘</li></ul>

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：

- 服務生：圖書館服務生懂得如何操作及指導其他學生用平板電腦搜尋資料及電子書，發揮他們的領導才能，並協助其他學生使用圖書館的資源。
- 全校學生：吸引學生到圖書館進行閱讀，提升學生自主能力和閱讀技巧，並增進課外知識。

**活動 4：電子閱讀獎勵計劃**

推行時期：

09/2023 - 07/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
KS 1 & 2 小一至小六	<ul style="list-style-type: none"><li>● 推行圖書獎勵計劃，鼓勵學生在校內或家中使用電子圖書系統，家長可作指導協作的角色，進行親子閱讀。</li><li>● 以電子閱讀獎勵計劃網上平台記錄及整理學生借閱圖書表現，讓教師、家長及學生可在平台內查學生閱讀紀錄，更詳盡地了解學生的閱讀表現。</li><li>● 系統能配合電子圖書使用，讓學生可以在閱讀圖書後，撰寫書評、讚好和閱讀其他同學的書評，從而獲得積分。</li><li>● 教師能按照學生表現輸入積分，鼓勵學生多閱讀圖書、多撰寫書評和多製作多媒體閱讀報告。</li><li>● 圖書館主任亦會利用電子白板在圖書課內向學生展示其他學生的書評、多媒體閱讀報告和分享學生創作的電子書，營造樂於分享閱讀的氛圍。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 全學年</li><li>● 圖書館主任將定期抽查學生閱讀紀錄</li></ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 圖書館主任、班主任、全體教師

預期成效：

- 初小學生：培養在家閱讀的習慣，提升語文能力。
- 高小學生：讓同學懂得與書本為伴，培養終身閱讀的習慣，提升語文能力。
- 全校學生：鼓勵學生回家分享閱讀成果，並和家長於家中進行親子網上閱讀，培養學生主動閱讀的習慣，提升學生的閱讀興趣及閱書量，提升學生的各科知識和語文能力。

**活動 5：閱讀跨啦啦**

推行時期：

01/2024 - 07/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
-----------------------	----	----

<p>KS 1 &amp; 2 小一至小六</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>藉著閱讀不同科目/主題的書籍，推展「跨課程閱讀」。各級的中文、英文、數學、常識及藝術範疇的課程，會加入閱讀元素，加強跨課程閱讀的發展。</li> <li>跨課程閱讀會安排結合於學科的課堂學習內，全體學生均會透過閱讀增潤學科學習。</li> <li>學生利用 VR 和 AR 技術，體驗不同的情景，進行跨科學習。</li> <li>訂定主題，組織學習內容及重點。各科組互相協調，為學生提供更多跨學科包含不同有趣主題和程度的閱讀資源，以閱讀支援各科進行跨科課程統整、專題研習、生命教育等校本課程。</li> <li>各年級學習課題和各年級閱讀策略教學安排見附件 3 至 5。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全學年</li> <li>共 150 節</li> <li>每節分 25 鐘</li> </ul>
-------------------------------	---	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 圖書館主任、科主任、全體教師

預期成效：

- 初小學生：提高閱讀興趣，發展共通能力，提高學生自主學習的動機，培養他們自主學習的能力。
- 高小學生：綜合各科知識，深化閱讀策略，提高閱讀興趣，發展共通能力，提高學生的學習興趣和主動進行探究的動機。
- 全校學生：透過虛擬實境技術，跨越空間體驗閱讀的樂趣，提升學生的參與度及學習效能。搜集課程統整、專題研習等跨課程閱讀資料，促進學生自主學習及培養閱讀習慣。

**活動 6：喜閱繪本**

推行時期：

10/2023 - 05/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
<p>KS 2 小四至小六</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>學生於課外活動時段透過繪本故事培養品德情意。</li> <li>教師利用電子白板和平板電腦與學生進行個人、小組、全班互動，如配對遊戲和故事人物猜猜畫畫等，加深學生對故事的認識。</li> <li>學生可利用電子白板和平板電腦進行延伸學習，如進行故事插圖創作等，讓學生發揮創意。</li> <li>以品德、生命教育為主題，透過繪本帶出主題，與學生討論、進行互動遊戲或角色扮演環節，讓學生透過繪本認識及學習與人分享及正面思維等正向人生價值；並拍下課堂花絮，於小息時在電子白板上播放。</li> <li>教授學生以 AR 技術應用作閱讀推廣，讓學生掌握如何運用技術製作多媒體閱讀報告，與他人分享及介紹作品。</li> <li>定立主題，善用繪本作兒童生命或品德教育，學習講故事技巧，包括肢體與性情運用。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>課外活動時段</li> <li>共 12 節</li> <li>每節 50 分鐘</li> </ul>

- 以不同遊戲促進學生閱讀興趣及正面思維和品德素養。

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 課外活動負責教師

預期成效：

- 高小學生：提供不同類型的繪本故事供學生閱讀，培養學生主動閱讀的習慣，讓學生透過故事培養品德情意。營造「喜閱」氛圍，藉以提升學生的閱讀興趣，開拓他們的視野，擴闊他們的想像力，透過品德故事增強學生的品德情意，如建立自我概念及生活態度等。提升學生的語文能力、觀察力及思考力，透過品德故事培養學生的品德情意，如增強對世界的關懷及培養同理心等。

### 活動 7：故事爸媽

推行時期：

10/2023 - 05/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
KS 1 小一至小三	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 動員外力於課外活動推動閱讀。</li> <li>• 圖書館主任、活動主任於每年 9 月招募家長義工擔任故事爸媽。</li> <li>• 在 9 月至 10 月期間，學校圖書館主任會安排義工參加家長工作坊，內容包括介紹故事爸媽的角色、講故事的技巧、引導學生思考的方法、怎樣選書及利用道具等。</li> <li>• 圖書館主任、活動主任會安排故事爸媽為學生講故事，又定期與他們分享和檢討。</li> <li>• 利用窗邊閱讀台階位置配合電子白板使用，拉近親子距離，設計互動閱讀活動。</li> <li>• 透過認識和閱讀不同的繪本，讓學生建立良好閱讀習慣。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 課外活動時段</li> <li>• 共 12 節</li> <li>• 每節 50 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 圖書館主任、活動主任、家教會及家長義工

預期成效：

- 初小學生：提升學生的理解力、推理能力及詞彙量，促進他們的智力發展，提升他們的閱讀興趣。
- 家長：深化家長對閱讀的認識及明白其重要性；讓家長學到講故事的技巧，從而協助提升子女的閱讀興趣；家長有機會參與學校活動，加強家長義工對學校的歸屬感。

### 活動 8：Popcorn Time

推行時期：

11/2023 - 06/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
KS 1 & 2 小一至小六	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 利用電子白板配合圖書館可變動的活動空間，營造電影院氣氛。</li> <li>● 通過電影播放，吸引學生使用圖書館，以增加閱讀電影相關書籍及閱讀的興趣。</li> <li>● 英文科任教師會在課堂上介紹相關英文圖書，並揀選影片作輔助，吸引學生閱讀圖書。</li> <li>● 英文科任教師會鼓勵學生就相關電影和書本寫下書評和影評。</li> <li>● 在電影播放置中段時，讓學生預測電影版將如何處理關鍵場景或人物。</li> <li>● 看完電影後讓學生在電子白板或網上協作白板不同圖表進行分析。例如：使用溫氏圖寫上發現電影和書本上的異同。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 每季一部</li> <li>● 共 18 節</li> <li>● 每節 20 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 圖書館主任、英文科主任、NET

預期成效：

- 初小學生：透過電影感受圖書的故事魅力，藉此增加學生借閱電影相關書籍。
- 高小學生：營造輕鬆悠閒的閱讀氣氛，配合多媒體的技術展示，加強他們的互動分享。
- 全校學生：學生借閱電影相關書籍的人數增加，促進學生之間的交流，亦能提升他們對閱讀的興趣。

### 活動 9：好書獻給你

推行時期：

11/2023 - 07/2024

學習階段及學習範疇/ 學科/學習元素	內容	節數
KS 1 & 2 小一至小六	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生閱讀書本後進行推介，於電子屏幕上播放。</li> <li>● 以擴增實境 AR 技術應用作閱讀推廣，讓學生掌握如何運用技術製作多媒體閱讀報告，與他人分享及介紹作品。</li> <li>● 學生使用平板電腦觀看其他同學的多媒體閱讀報告。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 試後活動周的小息時段</li> <li>● 共 12 節</li> <li>● 每節 20 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 圖書館主任、各科任教師

預期成效：

- 初小學生：讓學生透過分享閱讀，享受閱讀，提升閱讀興趣。
- 高小學生：學生透過製作多媒體閱讀報告，加強閱讀能力。
- 全校學生：為學生提供展示平台，推廣閱讀分享文化，從而促進學生之間的閱讀交流。透過觀看電子屏幕內的好書推介和用平板電腦閱讀同學的多媒體閱讀報告，提升學生的閱讀興趣。



## 計劃檢討

推行時期：

08/2024 - 12/2024

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"><li>校方就計劃進行檢討，編寫財政和計劃報告，提交計劃報告及財政報告</li></ul>	/

## b. 教師培訓

### 活動 1：電子閱讀工作坊

推行時期：

08/2023

內容：

- 簡介電子獎勵計劃和電子書平台的操作
- 借閱電子書的過程
- 查閱個人及學生們的電子書閱讀紀錄

節數：

- 1 節
- (1 小時)

校內受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者，資歷及經驗要求-- 學士或以上學歷，在發展校本閱讀方面有 5 年以上經驗

預期成效：

- 讓教師能認識電子平台的操作及查閱學生的電子書閱讀紀錄。
- 提升教師的專業知識和技能，為學生營造群體學習的氣氛，加強學與教的成效。

### 活動 2：繪本圖書工作坊

推行時期：

06/2023

內容：

- 引導學生閱讀繪本圖書
- 教授教師如何設計校本繪本閱讀課及運用提問技巧的教學手法進行課堂分享

節數：

- 1 節
- (1 小時)

校內受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者，資歷及經驗要求-- 學士或以上學歷，在發展校本閱讀方面有 5 年以上經驗

預期成效：

- 讓教師能掌握閱讀繪本圖書的技巧及引導學生進行讀後反思的處理手法。

- 教師掌握設計校本繪本閱讀活動及運用提問技巧的教學手法。
- 提升教師的專業知識和技能，為學生營造群體學習的氣氛，加強學與教的成效。

### 活動 3：VR & AR 圖書工作坊

推行時期：

07/2023

內容：

- 了解擴增實境和虛擬實境的學習機會、特點、優點和限制
- 設計和整合課堂的擴增實境和虛擬實境活動，以提升學生的參與度及學習效能
- 體驗使用擴增實境和虛擬實境技術進行閱讀推介

節數：

- 1 節
- (1.5 小時)

校內受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者，資歷及經驗要求-- 學士或以上學歷，在發展 VR 閱讀方面有 3 年以上經驗

預期成效：

- 讓教師能掌握以遊戲閱讀方式讓學生走進不同主題的書籍中，推展跨課程閱讀。
- 提升教師的專業知識和技能，為學生營造群體學習的氣氛，加強學與教的成效。
- 教師策劃及推行 AR 閱讀教學活動的技巧有所提升。

### c. 家長培訓

#### 活動 1：家長電子閱讀工作坊

推行時期：

09/2023

內容：

- 家長認識圖書館資源
- 簡介電子書平台的操作
- 借閱電子書的過程
- 查閱學生們的電子書閱讀紀錄

節數：

- 1 節
- (1 小時)

校內受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者，資歷及經驗要求-- 學士或以上學歷，具相關工作經驗人士

預期成效：

- 讓家長懂得善用圖書，能認識電子平台的操作及查閱學生的電子書閱讀紀錄。
- 提升家長對運用電子書平台作為閱讀工具的認識，教授及示範怎樣使用工具來幫助子女進行延伸學習，協助提升他們的閱讀興趣。

## 活動 2：親子共讀工作坊

推行時期：

06/2023

內容：

- 家長認識親子閱讀的意義和方法
- 家長學會引導學生閱讀繪本圖書

節數：

- 1 節
- (1 小時)

校內受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者，資歷及經驗要求-- 學士或以上學歷，在發展校本閱讀方面有 5 年以上經驗

預期成效：

- 讓家長能掌握同讀繪本圖書的技巧及引導子女進行讀後反思。
- 讓家長推動孩子閱讀，幫助學生建立良好閱讀習慣，提升自主學習能力及閱讀興趣。

## 活動 3：故事爸媽工作坊

推行時期：

07/2023

內容：

- 家長接受閱讀培訓講故事的技巧
- 引導學生思考的方法
- 怎樣選書及利用道具等

節數：

- 1 節
- (1.5 小時)

校內受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者，資歷及經驗要求-- 學士或以上學歷，在發展校本閱讀方面有 5 年以上經驗

預期成效：

- 讓家長義工能掌握講故事的技巧及引導學生思考的方法。
- 讓家長參與帶領校內閱讀活動，提升學生閱讀興趣。

## 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
<b>員工開支預算總額：</b>						<b>0</b>	

### 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	
教師工作坊	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動 1：電子閱讀工作坊 (1 小時)</li> <li>活動 2：繪本圖書工作坊 (1 小時)</li> <li>活動 3：VR &amp; AR 圖書工作坊 (1.5 小時)</li> </ul>	800	3.5	小時	2,800	<ul style="list-style-type: none"> <li>讓教師具備應有知識，掌握相關技巧，以提升學生的閱讀興趣。</li> </ul>	
家長工作坊	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動 1：家長電子閱讀工作坊 (1 小時)</li> <li>活動 2：親子共讀工作坊 (1 小時)</li> <li>活動 3：故事爸媽工作坊 (1.5 小時)</li> </ul>	800	3.5	小時	2,800	<ul style="list-style-type: none"> <li>讓家長具備應有知識，掌握相關技巧，以提升子女的閱讀興趣。</li> </ul>	
電子閱讀獎勵計劃 網上平台	<ul style="list-style-type: none"> <li>系統能提供學生積分紀錄報告、教師獎勵紀錄報告，以及派發獎品報告等，讓教師能了解學生的閱讀表現。</li> </ul>	38,500	1	個	38,500	<ul style="list-style-type: none"> <li>讓學生有系統地記錄自己的閱讀歷程，達到一定數量的學生可獲獎項嘉許，教師亦可透過管理系統了解學生的閱讀習慣及能力，培養學生自主學習能力。</li> </ul>	
<b>服務開支預算總額：</b>						<b>44,100</b>	

### 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
實體和電子圖書	<p>推動跨學科學習，則需購置各種新書籍，以配合學生學習的需要。包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>繪本圖書約 100 本</li> <li>電子書約 100 本</li> <li>具 AR 效果圖書約 50 本</li> <li>VR 閱讀材料約 50 套</li> </ul>	133	300	本	39,900	<ul style="list-style-type: none"> <li>配合跨課程閱讀的電子書，如品德、科學探究、中英文小說、STEM 等。</li> <li>增加圖書館館藏，培養學生自主學習能力。</li> <li>提供不同類型圖書，讓學生透過繪本閱讀，培養學生的品德情意。</li> <li>推動跨學科學習，則需購置各種新書籍，以配合學生學習的需要。</li> <li>提供不同類型的 VR 閱讀材料和 AR 效果圖書，讓學生透過虛擬影像，豐富學生的科學、科技及人文歷史的知識，令圖書內容可以「跳出框框」，增添學生閱讀樂趣。</li> </ul>
虛擬實境眼鏡	<ul style="list-style-type: none"> <li>眼鏡能讓學生配合 VR 閱讀材料參與相關課題活動。</li> </ul>	60	40	部	2,400	<ul style="list-style-type: none"> <li>學生透過虛擬實境眼鏡參與相關課題活動吸引及提升學生的閱讀興趣。</li> </ul>
平板電腦	<ul style="list-style-type: none"> <li>供學生在圖書課時閱讀電子書和查閱閱讀紀錄。</li> </ul>	3,400	35	部	119,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>協助學生在圖書館內瀏覽具 VR 和 AR 效果的圖書。</li> <li>利用電子書的互動性，吸引</li> </ul>

						<ul style="list-style-type: none"> <li>及提升學生的閱讀興趣。</li> <li>讓學生在圖書課堂時可以一人一機搜尋喜歡的圖書，進行閱讀。</li> </ul>
活動互動電子白板	<ul style="list-style-type: none"> <li>約 75 吋或以上</li> </ul>	30,000	1	部	30,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>利用電子白板的互動性，配合活動和遊戲，吸引及提升學生的閱讀興趣。</li> </ul>
圖書館的傢俱	<ul style="list-style-type: none"> <li>全館圖書櫃組</li> <li>圖書館主任工作站櫃檯(具備藏書、展示功能)</li> <li>閱讀區枱、椅</li> </ul>	50,000	1	套	50,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>營造良好的閱讀環境，吸引學生訪館閱讀，提升自主學習能力及閱讀興趣。</li> </ul>
<b>設備開支預算總額：</b>					<b>241,300</b>	

#### d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
圖書館工程 (1 job)	<ul style="list-style-type: none"> <li>清拆全場 (全室約 1000 平方呎)</li> </ul>	25,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>美化圖書館內設施及佈置，增加學生閱讀座位，改善圖書館內外的空間使用，營造閱讀氣氛。</li> <li>營造良好的閱讀環境，吸引學生訪館閱讀，提升自主學習能力及閱讀興趣。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>舖地 (全室約 1000 平方呎)</li> </ul>	51,000	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>天花裝飾及 LED 燈具 (全室約 1000 平方呎)</li> </ul>	41,000	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>重新設計圖書館出入口的門 (2 扇)</li> </ul>	16,000	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>全館電源線鋪設</li> </ul>	25,000	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>安裝噴畫捲簾 (4 卷)</li> </ul>	25,000	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>館內外安裝設計資訊裝飾牆 / 主題壁畫 (全室約 1000 平方呎)</li> </ul>	25,000	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>牆身油漆工程 (全室約 1000 平方呎)</li> </ul>	50,356	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>全室電裝置 (15 個)</li> </ul>	20,000	
<ul style="list-style-type: none"> <li>照明開關 (5 個)</li> </ul>	6,000		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>其他設施及佈置，包括： <ul style="list-style-type: none"> <li>-窗邊閱讀儲物台階</li> <li>-樹洞型閱讀座位</li> </ul> </li> </ul>	45,000 25,000	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
<b>工程開支預算總額：</b>		<b>354,356</b>	

#### e. 一般開支

項目	預算開支	理據
雜項 (購買文具、教具等)	4,027	<ul style="list-style-type: none"> <li>用以進行學與教活動。</li> </ul>
<b>一般開支預算總額：</b>		<b>4,027</b>

#### 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	35,435	
計劃應急費用	8,682	
<b>應急費用預算總額：</b>		<b>44,117</b>

#### g. 審計費用

	預算開支	
審計費用	5,000	
<b>審計費用總額：</b>		<b>5,000</b>
<b>申請撥款總額：</b>		<b>692,900</b>

### 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

<b>項目：電子成品</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>電子書</li> <li>四格漫畫</li> <li>虛擬實境故事或遊戲</li> <li>多媒體閱讀報告</li> <li>閱讀分享片段</li> <li>電子圖書館手冊</li> <li>電子閱讀記錄</li> </ul>
<b>項目：對學校發展正面的影響</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>建立校內學生的資源中心，培養學生自主學習能力。</li> <li>透過增加圖書館藏書及種類，擴闊閱讀素材，提升學生閱讀興趣。</li> </ul>

- 提升學生閱讀興趣及品德情意，進一步推動學生從「閱讀中學習」的學習風氣，使學生具備良好的學習態度及建構蒐集資料的能力。

### 3.2 評鑑

評鑑方法：教師觀察

成功準則：

- 學生的借閱量有所提升
- 學生的借閱圖書類別更多元化
- 圖書館的訪館量增長

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

- 70%學生認同在閱讀中加入科技元素，有助提升閱讀興趣
- 70%學生喜歡新圖書館
- 70%學生認同新圖書館的環境能吸引學生入館閱讀，提升閱讀興趣
- 70%學生會跟家長分享閱讀成果

### 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。
- 善用相關設備及器材，在計劃完結後繼續舉辦學與教活動。
- 校方將會負責各樣設備和器材在計劃結束後的維修費用，並繼續使用相關設備和器材推廣閱讀。

### 3.4 推廣

項目：座談會/分享會

本校將於計劃完成後舉辦計劃分享會，向外界展示計劃成果。

項目：網頁

本校會將此計劃的內容上載於本校網頁，向外界展示計劃成果。

項目：校訊

本校會將此計劃的內容加入到校訊中，向外界展示計劃成果。

## 4. 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 01/06/2023 - 30/11/2023	31/12/2023	/	/
計劃進度報告 01/12/2023 - 31/05/2024	30/06/2024	中期財政報告 01/06/2023 - 31/05/2024	30/06/2024
計劃進度報告 01/06/2024 - 30/11/2024	31/12/2024	/	/
計劃總結報告 01/06/2023 - 31/12/2024	31/03/2025	財政總結報告 01/06/2024 - 31/12/2024	31/03/2025



## 5. 資產運用計劃

類別	項目/說明	數量	總值	建議的調配計劃
設備	平板電腦	35	\$119,000	計劃完結後，所有設備將繼續在學校使用，以延續計劃成效。
	活動互動電子白板	1	\$30,000	
	圖書館的傢俱 (全館圖書櫃組、圖書館主任工作站櫃檯、閱讀區枱、椅)	1	\$50,000	

### 學校聲明：

1. 本校在使用基金撥款購買閱讀資料、舉辦與推廣閱讀有關的校本活動或購買相關服務前，會先運用教育局發放的「推廣閱讀津貼」。倘前述津貼不敷應用，則本校才運用基金撥款支付獲批的預算開支項目。
3. 本校會確保安裝活動互動電子白板的地點恰當，不會超出其承載力的荷載。如有需要，本校會尋求認可人士的專業意見。本校亦會為相關裝置進行定期檢查、保養和維修，確保使用人士的安全。
4. 本校會確保學生在使用虛擬實境及擴增實境器材進行活動時的安全。
5. 本校選擇服務、工程供應商及採購貨品（包括設備）時，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。
6. 本校明白基金撥款屬一次過性質。本校會自行負責相關經常開支，如維修費用、日常營運開支等，以及其他可能引致的相關支出/後果。
7. 本校確認遵守優質教育基金知識產權政策，確保計劃成品不會侵犯任何一方的版權或其他知識產權，並確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有；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。

# 附件 1

## 圖書課學習內容 (暫定)

年級	圖書館服務	書本結構	圖書和資訊類別	閱讀素養和資訊	創新科技和閱讀
一年級	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識圖書館資源擺放</li> <li>認識圖書館的藏書種類</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>書名和封面</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>介紹館內不同類型的圖書 (中文書和英文書，小說和非小說)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>愛護及珍惜圖書</li> <li>認識基本使用規則和禮儀</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>介紹電子閱讀平台和獎勵計劃</li> <li>體驗 AR 閱讀</li> </ul>
二年級	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識學校圖書館借書和還書的程序</li> <li>認識圖書館的藏書種類</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>封底和書脊</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>介紹館內不同類型的圖書 (STEM 圖書)</li> <li>介紹公共圖書館資源</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>遵守圖書館規則</li> <li>認識一手資料和二手資料的種類和分別</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電子閱讀推介</li> <li>體驗 VR 閱讀</li> </ul>
三年級	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識公共圖書館借書和還書的程序</li> <li>認識圖書館的藏書種類</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>序 / 編者的話 / 前言</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>介紹公共圖書館資源</li> <li>介紹杜威分類法</li> <li>遊記</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>網上搜尋資料的方法</li> <li>判斷資訊的真偽</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電子閱讀推介</li> <li>多媒體閱讀報告製作</li> </ul>
四年級	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識書碼和排架</li> <li>認識圖書館的學習資源</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>版權頁</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>介紹索書號和著者碼</li> <li>報章</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識知識產權的概念</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>多媒體閱讀報告製作</li> <li>創作電子書</li> </ul>
五年級	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識圖書館的學習資源</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>索引</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>網上閱讀資源</li> <li>古詩</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>引用參考資料、資訊時效與真偽</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電子閱讀推介</li> <li>多媒體閱讀報告製作</li> <li>創作電子書</li> </ul>
六年級	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識圖書館的學習資源</li> <li>圖書館的上架方法</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>附錄</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>網上閱讀資源</li> <li>名人傳記和體育資訊</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>符合道德地及負責任地使用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>電子閱讀推介</li> <li>多媒體閱讀報告製作</li> <li>創作電子書</li> </ul>

## 附件 2

### 教學大綱舉隅 1

#### 1. 教學目標：

- 提升學生應用資訊科技的能力及其電子素養。
- 提升學生創造力。
- 學生能利用 [REDACTED] 創作電子書。

#### 2. 對象：小五

#### 3. 教節：3 教節（每節 25 分鐘）

#### 4. 已有知識：學生已閱讀不少電子圖書，對電子圖書形式有概念。

#### 5. 地點：圖書館

#### 6. 教學流程：

	教學步驟	時間 (分鐘)	教學資源 / 教具
第 1 節	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 介紹活動，請學生創作一本和環保有關的圖書。 進入 [REDACTED] 頁面展示圖書。</li><li>2. 觀看 [REDACTED] 介紹短片。</li><li>3. 概括介紹 [REDACTED] 功能。</li><li>4. 指導學生進入 [REDACTED] 頁面註冊。</li><li>5. 家課：構思圖書大綱，並尋找資料。</li></ol>	8 5 7 5	<ul style="list-style-type: none"><li>● [REDACTED] 網頁</li><li>● 平板電腦</li><li>● 電子白板</li><li>● [REDACTED] 帳戶資料</li></ul>
第 2 節	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 以提問形式重溫 [REDACTED] 的基本功能。</li><li>2. 學生進入 [REDACTED] 網頁，試用。</li><li>3. 展示以環保為題的圖書。</li><li>4. 指導學生以 [REDACTED] 創作以環保為題的電子書。</li><li>5. 家課：創作圖書。</li></ol>	5 8 5 7	<ul style="list-style-type: none"><li>● 以環保為題的圖書</li><li>● [REDACTED] 網頁</li><li>● 平板電腦</li><li>● 電子白板</li><li>● [REDACTED] 帳戶資料</li></ul>
第 3 節	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 學生輪流展示作品，並作分享。</li><li>2. 請其他學生給評語。</li><li>3. 家課：欣賞其他同學作品。</li></ol>	15 10	<ul style="list-style-type: none"><li>● [REDACTED] 網頁</li><li>● 平板電腦</li><li>● 電子白板</li><li>● 學生作品</li></ul>

## 教學大綱舉隅 2

### 1. 教學目標：

- 學生能掌握名人傳記的特點如生平事跡、性格、貢獻等。
- 鼓勵讓學生閱讀更多名人傳記。
- 學生能利用 ██████████ 製作漫畫和分享心得。

### 2. 對象：小六

### 3. 教節：3 教節（每節 25 分鐘）

### 4. 已有知識：在中文課已學習名人傳記的特點。

### 5. 地點：圖書館

### 6. 教學流程：

	教學步驟	時間 (分鐘)	教學資源 / 教具
第 1 節	1. 展示愛迪生和鄭和的書籍。 2. 進行聊書活動，介紹愛迪生和鄭和的生平。 3. 提問重點，讓學生深入認識愛迪生和鄭和。 4. 家課：閱讀愛迪生和鄭和以外的一本名人傳記	5 15 5	● 愛迪生和鄭和的書籍和電子書
第 2 節	1. 讓學生在協作白板上利用溫氏圖比較愛迪生和鄭和的異同。 2. 介紹活動，請學生創作四格漫畫。 3. 介紹 ██████████ 的功能，並教導學生如何使用。 4. 家課：創作四格漫畫	10 5 10	● 平板電腦 ● 電子白板 ● 協作白板
第 3 節	1. 學生輪流展示作品，並作分享。 2. 請其他學生給評語。 3. 家課：欣賞其他同學作品	15 10	● 平板電腦 ● 電子白板 ● 學生作品

### 附件 3

#### 各年級閱讀策略教學 (暫定)

策略運用	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
1. 推測	*	*	*	*	*	*
2. 連結	*	*	*	*	*	*
3. 比較			*	*	*	*
4. 澄清		*	*	*	*	*
5. 提問	*	*	*	*	*	*
6. 摘要				*	*	*
7. 找主旨			*	*	*	*
8. 做筆記			*	*	*	*
9. 視覺化	*	*	*	*	*	*
10. 互動閱讀	認識文本	理解文本	深入探討 文本意義	深入探討 文本意義	思考文本 與讀者的關係	思考文本 與讀者的關係

# 附件 4

## 各年級閱讀主題 (暫定)

年級	跨學科統整	生命教育主題	跨課程專題研習	全球化議題
一年級	<b>五感學習</b> 中--烏鴉喝水 英--In a farm 數--量度 常--奇妙的聲音 音--合奏 視--百變的我	不再做 BB	活力沙田	社會共融
二年級	<b>良好小公民</b> 中--文具的家 英--Daily routine 數--簡單象形圖 常--快樂好鄰居 音--節奏 視--愛護社區的行為	獨一無二的我	溯流追源	零飢餓
三年級	<b>我們的香港</b> 中--遊濕地公園 英--Festivals in HK 數--香港一日遊 常--自然和文化遺產 音--懷舊兒歌 視--理想新市鎮	我愛 LKK	橋籐之起	性別平等
四年級	<b>健康生活</b> 中--環保三俠、熄燈一小時 英--Stay Fit 數--棒形圖 常--精明飲食 音--幸福家庭 視--健康晚餐	感謝親恩	水之源	工作安全與尊嚴
五年級	<b>古今中外</b> 中--遊北京 英--Colourful customs 數--立體圖形 常--走進新中國 音--粵劇入門 視--青花碟子	我與成功有約	綠色校園	環境保育與發展
六年級	<b>正向人生</b> 中--項鍊 英--Going Green 數--折扣 常--燃亮人生 音--珍惜這片天 視--禪繞畫	做一件讓世界變得 更美的事情	低碳生活	和平、正義

## 附件 5

### 教學大綱舉隅 1

1. 對象：小三
2. 教節：3 教節（每節 25 分鐘）
3. 地點：圖書館
4. 已有知識：認識本地社區的特色。
5. 教學目標：
  - 學生能連繫虛擬實境和生活觀察。
  - 學生能認識本區的歷史文化、增加對所居住社區的反思。
6. 跨科協作：配合中文科寫作教學，以多角度進行景物描寫。
7. 教學流程：

	教學步驟	時間 (分鐘)	教學資源 / 教具
第 1 節	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 介紹虛擬實景 (Virtual Reality, 即 VR) 技術。</li><li>2. 利用 VR 裝置，讓學生觀看一些虛擬實景的影片或相片。</li><li>3. 介紹活動，以沙田為主題，把學生分為不同小組再分發子題，進行資料搜習。(新與舊的商業活動 / 從河畔到山上 / 中文大學 / 烏溪沙 / 城門河和隧道 / 沙田古蹟王屋村古屋)</li><li>4. 家課：資料搜集</li></ol>	7 10 8	<ul style="list-style-type: none"><li>● 電子白板</li><li>● VR 裝置</li><li>● 平板電腦</li><li>● [REDACTED]</li></ul>
第 2 節	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 利用電子白板展示學生資料搜習成果。</li><li>2. 不同組別進行進行匯報。</li><li>3. 介紹活動，學生以 VR 方式進行觀察。</li><li>4. 小組內交流觀察所得及體會。(人物肖像 (衣著、年齡、階層、表情) / 人物活動 (動作、神態) / 建築 / 環境)</li><li>5. 家課：記錄 VR 觀察發現</li></ol>	5 5 10 5	<ul style="list-style-type: none"><li>● 電子白板</li><li>● VR 裝置</li><li>● VR 材料</li><li>● 平板電腦</li><li>● [REDACTED]</li></ul>
第 3 節	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 利用電子白板展示學生觀察發現。</li><li>2. 不同組別進行進行匯報。</li><li>3. 總結所學，重申學生應就觀察所得，延伸思考個人與社區的關係。</li></ol>	8 10 7	<ul style="list-style-type: none"><li>● 電子白板</li></ul>

## 教學大綱舉隅 2

1. 對象：小五
2. 教節：3 教節（每節 25 分鐘）
3. 地點：圖書館
4. 已有知識：初步認識物質文化遺產和非物質文化遺產。
5. 教學目標：
  - 學生認識世界各國文化遺產。
  - 學生認識虛擬實景的知識及其應用範疇。
  - 學生可以利用 ██████████ 學習製作簡單虛擬實景(VR)經驗。
6. 跨科協作：配合電腦科虛擬實景編程教學。
7. 教學流程：

	教學步驟	時間(分鐘)	教學資源 / 教具
第 1 節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在電子白板上展示文化遺產受破壞的相關資料。</li> <li>2. 運用「六頂思考帽」，請學生講出從紅帽子(情緒上的感覺)角度，說出感受及原因。</li> <li>3. 介紹一些正在消失的世界文化遺產。</li> <li>4. 小組討論，利用「全面因素」思維技巧在協作白板在上完成思維圖，分析文化遺產被破壞原因及解決方案。</li> <li>5. 家課：整理思維圖</li> </ol>	5 5 5 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 電子白板</li> <li>● 平板電腦</li> <li>● 協作白板</li> <li>● 參考資料</li> </ul>
第 2 節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用電子白板展示學生的思維圖。</li> <li>2. 學生體驗 VR 遊故宮，並分享感受。</li> <li>3. 帶出文化遺產結合 VR / AR 可以是保育和發展的出路，技術可以實現多樣化(音頻、視頻、遊戲、沉浸式體驗等)。</li> <li>4. 介紹活動，學生以小組形式創作不同世界各國文化遺產的虛擬實境故事或遊戲。</li> <li>5. 家課：創作虛擬實境故事或遊戲(配合電腦科虛擬實景編程教學)</li> </ol>	4 8 5 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 電子白板</li> <li>● VR 裝置</li> <li>● 平板電腦</li> <li>● 協作白板</li> <li>● 遊故宮 VR</li> <li>● ██████████</li> </ul>
第 3 節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹活動，學生以交換小組形式，輪流擔當試玩員和介紹員。</li> <li>2. 第一輪試玩和介紹。</li> <li>3. 交流回饋。</li> <li>4. 第二輪試玩和介紹。</li> <li>5. 交流回饋。</li> <li>6. 家課：按同學意見修改作品</li> </ol>	3 8 3 8 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 電子白板</li> <li>● VR 裝置</li> <li>● 平板電腦</li> <li>● 學生作品</li> </ul>