

# 公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號： 2021/1297 (修訂版)  
學校名稱： 嘉諾撒小學 (新蒲崗)  
Canossa Primary School (San Po Kong)  
計劃名稱： 「未來教室」電子學習計劃  
Building Future Classrooms to promote innovation in teaching and learning  
受惠目標： 小學  
預計直接受惠人數： 學生:640 人(P3-6)  
教師:66 人  
家長:0 人  
其他(請註明): 0 人 ()

## 1. 計劃需要

### 1.1 計劃目標

本校於 2019 年成立電子學習小組，目前已於中、英、數、常及資訊科技科引入電子教學，亦利用政府撥款購買平板電腦供學生上課使用。為配合電子學習發展需要，學校會在各課室增購電子互動屏幕，方便老師進行電子互動教學，透過利用平板電腦與電子互動屏幕的即時紀錄程式，有利提升學生自主學習能力及教師教學效能。

### 1.2 校本創新元素

於 2021-2022 年度，本校於其中 2 個四年級課室進行「未來教室試行計劃」，安放兩台電子互動屏幕，供師生試用。此外，在公帑資助學校專項撥款計劃下第一次申請中，也在 STEM ROOM 購置了兩台電子互動屏幕，在課堂上學生的參與度提升外，教師亦對電子互動屏幕進行教學反應良好。

在傳統教學上，學習以教師為中心，學生多以紙筆模式作答；利用電子互動屏幕，師生可即時互動。課堂的互動性增強，學生可以主動到觸控顯示屏做示範或透過平板電腦於座位中作答。由於課堂習作即時展現，學生可進行同儕互評，給予回饋及欣賞學習成果。教師亦可因應學生的學習表現來調節教學進度。

按過往校本推行電子學習的經驗，本校計劃於三至六年級各課室更換電子互動屏幕，以配合本校電子學習發展的需要，全面實行全校電子教學。

### 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

學校本年計劃其中一項重點為「擴闊學習時空，推展電子學習，促進學生自學及讓教師利用多元評估，提升學生的學習成效。」學校一直將電子學習延展，從個別班級開始，到現在各大主科亦有推行電子學習，故學校全體老師均有進行電子學習課的經驗。學校於去年四年級其中兩班及電腦室作為試點，安裝新的互動式電子屏幕，老師在問卷中都認同電子互動屏幕對進行電子學習課幫助很大。

由於其餘課室的電子互動屏幕功能未能與時並進，如會出現觸控螢幕沒有回應、觸控點不準等問題，亦沒有提供實時協助的功能，而投影機亦經常出現不對焦和影像模糊的狀況，大大降低學生

的學習效能，故希望透過改善學校設備，也能讓學生在科技設備較佳的環境下進行互動電子學習課。

是次引入新的電子互動屏幕，能提高學生參與度，增加課堂互動性，提高學生的學習成效。為配合電子學習課程發展的需要，學校有足夠的平板電腦借給學生。老師利用電子互動屏幕的功能，即時展示學生在課堂上的學習成果，並讓學生就自己的成果作出匯報，最後運用實時協作功能作出回饋，因此互動式電子屏幕配合平板電腦，使教學效能得以大大提升。

此外，電子互動屏幕設有的資料分享功能，讓老師可以將上課的內容儲存成為影像，再即時上載至電子學習平台，讓學生作溫習之用，以照顧學生的學習多樣性。

## 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

本計劃的主要理念來自教育局 2015 年《學校電子學習試驗計劃研究》報告，當中主要研究結果普遍支持下列各點：

- 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；
- 根據老師、校長及家長的報告結果，學生在三年內有不少學習得益，他們的學習動機、資訊素養、溝通能力等 21 世紀技能均有所提升；
- 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；
- 電子學習能應用於所有學習科目。

另外，學校已在四年級其中兩班及電腦室作為試點，安裝新的電子互動屏幕。學校早前派發問卷予曾使用該電子設備的老師，超過 80%曾使用互動屏幕進行教學的老師認同使用電子互動屏幕對進行電子學習課有利於課堂學習，能提高學生的學習動機，以及加強課堂師生、學生與學生之間的互動性。

### 2.2 學校的準備程度

#### 項目：學校已具備的相關經驗

學校於 2019 年開始嘗試推行電子學習，由電子學習小組為起點，逐步擴展至中、英、數各學科。於 21/22 學年，中、英、數三科均有老師在課堂上運用不同的學習工具進行電子學習，22/23 學年及 23/24 年將會持續進行，故學校教師均具有進行電子學習課的經驗。

近年，本校積極與不同的專業團隊協作推動電子學習課堂，本校教師已具備相關的經驗和能力，包括：

- 香港大學-- SDLS MLN(2017 至 2019)
- 香港大學—賽馬會 STEM 自主學習計劃(2019 至 2021)
- 教育局--英文科校本支援計劃(2018 至現在)
- 香港中文大學—數學科「促進實踐社群以優化小班教學」支援計劃(2021-現在)

學校已於 21/22 學年舉辦了兩次電子教學工作坊，邀請了 ██████████ 到校進行教師培訓，當中主要介紹了電子工具(平板電腦)及坊間不同學習軟件的應用，如：Nearpod，Jamboard 等。學校亦計劃舉辦「未來教室工作坊」進行教師培訓，讓全體教師學習如何配合課程，在課堂中試用互動白板進行教學，靈活使用設備。

此外，學校已鋪設了無線網絡系統(Wifi900)，並已按年進行優化網絡系統工作，以提升教學效能。

學校現有 120 台平板電腦，足夠同時讓 4 班學生同步於課堂使用。

### 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：擬定計劃, 監察督導, 統籌協調, 帶領參與活動

學校人員：計劃統籌

職責：擬定計劃, 監察督導, 統籌協調, 處理撥款, 帶領參與活動

學校人員：課程主任

職責：統籌協調, 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：課程/活動規劃, 帶領參與活動, 教材整理

## 2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 03/2024 至 9/2025

合共需時 1 年 7 月

## 2.5 計劃活動的詳情

### a. 推行計劃措施

活動 1：以下是學校整體電子學習發展的概覽

推行時期：

05/2024 - 7/2025

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"><li>五大自主學習元素包括自訂目標、自我規劃、自我監察、自我評價、自我修訂。</li><li>在自主學習的教學設計下，老師在課前可以透過分析預習成果，在課堂時以電子互動屏幕展示學生的作品，進行高互動（生生／師生）的討論，老師可澄清預習的誤點，學生則透過互動自我發現問題，作出自我修訂。</li><li>課堂進行時，老師選取合適的軟件或互動平台，設計適切的互動課堂，如以電子互動屏幕展示或作互動遊戲、活動，以提升學生的學習興趣和信心。教師更可即時了解學生的學習情況，同時也可存備每節的素材。</li><li>學生可以輕易地將學習內容整理成電子筆記，以便在家溫習。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>小四至小六</li><li>各級單元內定期使用，每學年最少三個單元設計，每節最少 30 分鐘。</li><li>持續發展成為教學常態。</li><li>優先發展的學科為中、英、數科。</li></ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 相關科目負責老師

預期成效：

- 學生能透過高互動的課堂，在生生／師生的互動下，提升學習成效，及學習的信心。
- 學生可以提升自主學習能力，善用科技學習。
- 老師提升互動課堂的設計能力，在適切時刻作出回饋及照顧不同學習需要的學生，以提升教學的效能

## 活動 2：中文科舉隅

推行時期：

05/2024 - 7/2025

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"><li>• 三年級</li><li>• 寫作《捕獵能手——貓頭鷹》</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 學習目標：說明文寫作</li><li>• 課前預習</li><li>• 學生會以觀看影片的方式，認識並整理貓頭鷹的生活習性、身體結構的特點。學生們會分為不同的組別，各負責一項目。</li><li>• （老師在課前便可以透過學生的預習家課，掌握學生的學習情況，以便跟進）</li><li>• 課堂活動</li><li>• 以互動屏幕展示不同的作品，以互動方式作評賞；利用預習的家課，在互動屏幕上作拖放配對練習，再以指定句式寫作多三至四個身體特點的作用，使句子更有條理。</li><li>• 老師可以利用互動屏幕的投票互動遊戲，作全班性的評賞或共同修正句子。</li><li>• 課後延伸</li><li>• 學生自主學習，上網查找貓頭鷹資料，學會資料篩選，運用說明手法，目的希望突出主題：捕獵能手——貓頭鷹。並以錄音的方式完成家課，同學們可以利用互動屏幕作演示，加強演說的技巧，提升自信心。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 一節 30 分鐘</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 四年級</li><li>• 課題：成語</li></ul>	<p>學習目標：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 運用成語造句</li></ul> <p>預期成效：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 透過學習軟件以配對、組句、影片播放等形式讓學生明白教學內容。利用互動屏幕同步造句，張貼句式，共同評賞。學生可以透過互相評價，從而進行自我修訂。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 一節 30 分鐘</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 五年級</li> <li>• 課題：童書教學</li> </ul>	<p>學習目標：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 掌握人物特點；明白人物的心理變化。</li> </ul> <p>預期成效：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 運用「牆上的角色」閱讀策略，讓學生分組利用互動屏幕共同繪畫人物形象，並摘錄文本，學生能把人物形象具體化。完成後，互動屏幕能同時顯示各組作品進行對比，學生能互相評鑒並作自我修訂。</li> <li>• 互動屏幕能同時展示不同階段的「牆上的角色」人物形象，讓學生清楚人物形象的變化，從而分析其心理變化。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一節 30 分鐘</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 六年級</li> <li>• 課題：說明文分析</li> </ul>	<p>學習目標：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 透過小組活動，分析說明文說明方法。</li> </ul> <p>預期成效：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 以互動屏幕展示小組於平板電腦中分析說明方法的結果，然後組和組之間作即時互評和修正。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一節 30 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 中文科老師

預期成效：

- 學生能透過高互動的課堂，在生生／師生的互動下，提升學習成效，及學習的信心。
- 老師們提升互動課堂的設計能力，在適切時刻作出回饋及照顧不同學習風格的學習，以提升教學的效能

### 活動 3：英文科舉隅

推行時期：

05/2024 - 7/2025

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"><li>• P3</li><li>• Topic: Fun Activities</li></ul>	<p>Lesson objective:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• To identify and use the Yes/No question ‘Did you ...?’ to ask about one’s past activities.</li></ul> <p>Expected outcome:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Students make use of a device (e.g. tablet computers) to share what they did at the weekend with the class through the collaborative function on an online learning platform. Teachers can show students’ responses using the interactive board and ask the students to vote for the same activities they did anonymously. Thus, they make use of the target sentence to ask their peers about their past activities.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 一節 30 分鐘</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• P4</li><li>• Reading</li><li>• Writing</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kicking off - ‘Judging a book by its cover’</li><li>• Introduce the main character of the book – A sunflower seed. Invite Ss to guess whether he is a good seed or a bad seed. Encourage Ss to justify their answer by referring to the picture. (Online learning platform – Polling)</li><li>• Setting the context – Why would everyone call him a bad seed?</li><li>• Share-read the first few pages of the book. Invite Ss to predict (guess) why would everyone call him a bad seed. (Online learning platform - Collaborate Board – Students practise writing and sharing their predictions in sentences on the collaborate board)</li><li>• Clarifying the bad behaviour of the Bad Seed</li><li>• Ss find out about the Bad Seed’s behavior using matching cards. Clarify his actions afterwards by asking Ss to look for the missing words on the slide. (Online learning platform –Matching pairs/ Drag and drop)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 一節 30 分鐘</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Differentiation:</li> <li>• (Less able Ss) Drag and drop given words above the green boxes</li> <li>• (More able Ss) Recall prior knowledge and fill in the blanks</li> <li>• Predicting the plans of the Bad Seed</li> <li>• Brainstorm and explore ways for the seed to be better. (If time allows, Ss use the online learning platform (collaborate board) to write their ideas and to comment on one another's writing)</li> <li>• Differentiation:</li> <li>• (Less able Ss) Show scenarios and invite Ss to respond with the language focus 'is going to'</li> <li>• (More able Ss) Allow Ss to brainstorm different ways as an open-ended question and follow-up with a controlled practice using 'is going to' (Online learning platform – Open-ended question)</li> </ul> <p>Reflecting</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hand out Activity Sheet to Ss. Ss reflect on their bad behaviour and plan for better actions in the future. Ss share their work on the online learning platform (Collaboration board).</li> <li>• 從課堂的節錄中，老師運用互動學習平台進行一連串的活動，使學生高度參與課堂學習活動，同時亦透過電子互動屏幕，加強學生們的互動性，提升學習英語的興趣及效能。</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• P5</li> <li>• Topic: LE 5A Ch. 1</li> <li>• Good behavior</li> <li>• (Adverbs of manner)</li> </ul>	<p>Lesson objective:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students are able to use adverbs to describe people's manners.</li> </ul> <p>Expected outcome:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teachers could possibly make use of the E-board to engage students in the online learning platform activities such as 'Drag and Drop' and showing students 'Draw and Write' works on screen to enhance collaboration and group evaluation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一節 30 分鐘</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• P6</li> <li>• Topic: DTS Environment</li> </ul>	<p>Lesson objective:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一節 30 分鐘</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Students can identify human activities that affect the environment</li> <li>2) Students can identify and summarise ideas in a reading text</li> </ul> <p>Expected outcome:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Students share and present their ideas on the online learning platform which are clearly displayed on the interactive screen all at one time. Teachers can make use of the draw and write function of the screen to give feedback.</li> </ul> <p>Self-directed learning:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The more able students would be assigned some research tasks to find additional human activities that affect the environment and to share their thoughts and reflections on the online learning platform. Teachers may display students' work using the e-board during the next lesson.</li> </ul>	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 英文科老師

預期成效：

- 學生能透過高互動的課堂，在生生／師生的互動下，提升學習成效，及學習的信心。
- 老師們提升互動課堂的設計能力，在適切時刻作出回饋及照顧不同學習需要的學生，以提升教學的效能。

#### 活動 4：數學科舉隅

推行時期：

05/2024 - 7/2025

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"> <li>三年級</li> <li>課題：三角形(二)</li> </ul>	<p>學習目標：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生能分辨等邊三角形、不等邊三角形和等腰三角形。</li> </ul> <p>預期成效：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>老師邀請同學以互動屏幕的拖拉功能，將不同的三角形進行分類，拖拉三角形到正確的位置，提高課堂的趣味性。同時，學生透過螢幕鏡射功能，可以輕易地分享個人作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一節 30 分鐘</li> </ul>

	品，並作自主學習中的自我評價，再進而進行同儕觀摩。	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 四年級</li> <li>• 課題：周界的認識</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 課前預習</li> <li>• 觀看影片，認識周界的概念後，學生拍攝一張物件的相片，並繪畫物件或圖案的周界，上載到電子學習平台，請同學評價。</li> <li>• 課堂教學</li> <li>• 二人一組利用平板電腦分辨閉合平面圖形（例子和非例子），並繪畫圖形周界；再透過量度活動去找出圖形的周界及進行比較（包括直線和曲線的圖形）。各活動後，全班學生們上傳圖片／相片到電子互動屏幕上，師生們便可以即時作出回饋及修正，提升學習效能，老師掌握各學習的學習情況，以作跟進。</li> <li>• 課後延伸</li> <li>• 着學生設計比較周界的題目，拍攝題目並上載到電子學習平台，由同學回答問題及作出評價。以鞏固學習知識。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一節 30 分鐘</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 五年級</li> <li>• 課題：多邊形面積</li> </ul>	<p>學習目標:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能判斷使用填補法/分割法計算多邊形面積</li> </ul> <p>預期成效:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 老師利用電子互動屏幕的功能，即時展示學生在課堂上計算多邊形面積的方法，運用實時協作功能作出回饋，互動式電子屏幕配合平板電腦，學生利用螢幕鏡射功能，共同分享學習成果，提升自學能力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一節 30 分鐘</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 六年級</li> <li>• 課題：圓周的計算</li> </ul>	<p>學習目標：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能判斷大小圓不同弧的長度，然後進行計算周界</li> </ul> <p>預期成效：</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一節 30 分鐘</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>老師利用電子互動屏幕的功能，即時讓學生移動圓的不同弧度方法，展示學生在課堂上計算圓周的過程，運用實時協作功能作出回饋，互動式電子屏幕配合平板電腦，增加學生的投入度，並提高學生展示成果的機會。</li> </ul>	
--	---	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 數學科老師

預期成效：

- 學生能透過高互動的課堂，在生生／師生的互動下，提升學習成效，及學習的信心。
- 老師們提升互動課堂的設計能力，在適切時刻作出回饋及照顧不同學習需要的學生，以提升教學的效能

#### b. 教師培訓 (如適用)

**活動 1：電子互動屏幕操作工作坊**

推行時期：

03/2024 - 5/2024

內容：

- 學習使用電子互動屏幕

節數：

- 2 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者
- 十年以上教學經驗電子學習人材
- 具相關經驗證書

預期成效：

- 教師學懂使用電子互動屏幕

**活動 2：工作坊**

推行時期：

02/2024 – 06/2024

內容：

- 設計使用電子互動屏幕的課堂活動、電子學習課程設計

節數：

- 3 小時

校內受聘 培訓人員：

- 十年以上教學經驗電子學習人材
- 具推動電子學習的碩士學位

預期成效：

- 全體 66 位教師掌握設計高互動性學習活動的教材，並落實設計不同的教材

**活動 3：成果分享會**

推行時期：

02/2024 - 09/2025

內容：

- 教師總結及分享使用電子互動屏幕的課堂成效及示例
- 在開放日開放課堂，展示學與教成果

節數：

- 3 小時

校內受聘 培訓人員：

- 由校內人員負責

預期成效：

- 學期中段及學期完結前設分享會，並於科務會議及全校會議內分享總結心得及跨學習活動成果。

**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
<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	
導師 (員工培訓)	教師培訓 「電子互動屏幕」	930	2	小時	1,860	教師學懂使用電子互動屏幕  教師掌握設計高互動性學習活動的教材,並落實設計不同的教材	
	教師培訓 電子學習相關工作坊	930	3	小時	2,790		
<b>服務開支預算總額：</b>						<b>4,650</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
基本電腦套裝連顯示屏	86"或以上電子互動屏幕(內置電腦系統) 22 台 -22 台安裝至常規課室	29,000	22	套	638,000	在三至六年級班房安裝電子互動屏幕，方便老師將已準備的電子資源即時展示，並可在白板上做題目示範，大大省卻了抄寫黑板時間，透過分享和協作功能加強課室師生及生生互動，提升教學效能。  學校課室每個面積約為 660 尺，且為四合院設計，課室採光極佳，學生需要觀看 86"屏幕，方能清楚可見內容。

						使用率:每年最少 36 節
推拉寫字板 系統	推拉寫字板系統 22 套	\$7500	22	套	165,000	因應掛牆工程需 要，舊有推拉寫字 板系統將不合適電 子學習課堂，需要 新寫字板系統配合 電子互動屏幕尺 寸。
<b>設備開支預算總額：</b>						<b>803,000</b>

#### d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
改建及安裝工程	安裝部份： <ul style="list-style-type: none"> <li>- 拆除舊有寫字板、電子白板、懸吊電視機及壁佈板</li> <li>- 修補牆身及油漆</li> <li>- 掛牆安裝觸控顯示屏及推拉寫字板系統</li> <li>- 安裝軟件</li> <li>- 完成測試</li> </ul>	\$1500X22 =\$33000	透過有關工程、有助重新規劃教室的用途，發展成為互動教學室，並有助學生分組學習、課題探究，展示功課作品等。
電工及線材接駁	線材接駁部份： <ul style="list-style-type: none"> <li>- 電源；Hdmi；Touch USB 等線材接駁</li> </ul> 安裝電源及網絡線、改電源掣位 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 所有線材整理於線槽內，並固定於牆身</li> <li>- 會按需要使用 HDMI/VGA Switch/Splitter</li> </ul> 其他部份： <ul style="list-style-type: none"> <li>- 安全接地終端接駁（由註冊電工安裝）</li> <li>- 廢物棄置</li> </ul>	\$1300X22 =\$28600	營造學習安全環境，線材能應付學生學習需要
<b>工程開支預算總額：</b>			<b>61,600</b>

#### e. 一般開支

項目	預算開支	理據
雜項(請註明)	1,030	包括印刷、學生活動材料
<b>一般開支預算總額：</b>		<b>1,030</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	6,160	
計劃應急費用	24,260	
<b>應急費用預算總額：</b>		<b>30,420</b>

g. 審計費用

	預算開支
審計費用	5,000
審計費用總額：	<b>5,000</b>
申請撥款總額：	<b>905,700</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

**項目：教材套**

中、英、數三科在小四至小六每學年最少三個單元的完備教材設計

**項目：提升學校教師團隊的課程設計及教學能力**

本計劃期望能為學生提供條件，充分運用智能電子教學工具 – 互動屏幕輔助教學，使師生運用電子學習工具提升教學效能，同時亦加強學生自學能力，及為學界作為電子學習發展的參考。

#### 3.2 評鑑

**評鑑方法：課堂/活動觀察**

**成功準則：**

- 透過檢視校本課程文件教學設計、課堂及活動觀察問卷訪問學生在學習方面的成績表現，評估以下各項的成效：
  1. 提升學生的學習興趣  
80% 教師及學生同意電子顯示屏計劃能提升他們的學習興趣
  2. 增加學生展示成果的機會  
80% 教師及學生同意電子顯示屏計劃能增加學生展示成果的機會
  3. 加強課堂的互動  
80%教師及學生同意電子顯示屏計劃能加強課堂的互動
  4. 提升學生的自學能力  
學生於課堂完成的活動成果能發揮他們的自學能力(如預習、歸納、運用資訊科技能力)
  5. 提升教師的專業能力  
80% 教師同意計劃有助提升他們推行電子學習及高階思維課堂的信心  
80% 教師同意計劃有助提升他們運用電子顯示屏的技巧  
80%教師同意計劃有助提升他們 設計電子互動課堂的能力  
80%教師同意計劃 加強課堂設計的靈活性及互動性。

#### 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)

- 課程內容於計劃完結後會持續推行及不斷優化
- 推廣至其他年級/學科
- 透過不同的教師專業交流活動、培訓等途徑，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**

1. 於計劃完結後，舉辦公開課並邀請區內及屬會學校參加，展示學生的學習成果，並於活動內分享教師心得。
2. 將以電子學習推行互動教學過程上載至學校網頁或刊物供參考之用。

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. 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 01/03/2024 - 28/02/2025	31/03/2025	中期財政報告 01/03/2024 - 28/02/2025	31/03/2025
計劃總結報告 01/03/2024 - 30/09/2025	31/12/2025	財政總結報告 01/03/2025 - 30/09/2025	31/12/2025

#### 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	86”或以上電子互動屏幕 (內置電腦系統)	22	638,000	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。
	推拉寫字板系統	22	165,000	

### 聲明

1. 本校必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. 本校在安裝有關設備時，需注意結構的負載力。如有需要，學校應尋求認可人士的意見。學校亦應為相關設備進行定期檢查、保養和維修，以保障使用者的安全。
3. 本校須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，包括維修開支、日常運作費用及其他可能引致的支出/後果等，以便日後繼續推行相關活動，令計劃目標得以延續。
4. 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，以及確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有，及可與其他學校分享；嚴禁任何人士複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品作商業用途。
5. 本校擬採購的服務如涉及由服務承辦商調派人員/導師到學校工作，應根據教育局不時發出的通告、指示及指引的規定辦理，包括但不限於教育局通函第 14/2023 號有關性罪行定罪紀錄查核機制的建議，作出適當的安排，以保障學生的福祉。

本校已知悉及將遵守上述要求。