

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：2022/0487（更新版）
學校名稱：勵志會梁李秀娛紀念小學
The Endeavourers Leung Lee Sau Yu Memorial Primary School
計劃名稱：課室安裝電子互動顯示屏
Install Interactive whiteboard in classroom
受惠目標：小學
預計直接受惠人數：學生:360 人(一至三年級、六年級，共 4 級)
教師:60 人
家長:0 人
其他(請註明): 0 人 ()

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

隨著科技的發展，善用電子工具提昇教學成效已成為現代教育不可或缺的一部分。學校需要不斷更新及提升教學設備，以配合學生的需求，同時提升教學效能。安裝互動電子白板，能夠提供更多元化的學習方式，並增加師生之間的互動，有助於提高學生學習興趣及學習成效。

1.2 校本創新元素

本計劃的創新元素包括以下幾點：

1. 互動電子白板能夠提供多種教學方式，如簡報、影片、互動教學等，讓教學更生動有趣。
2. 互動電子白板能夠增加師生之間的互動，教師可以即時回應學生的問題，提高教學效果。
3. 教師可以透過互動電子白板，將教學資源共享給學生，提高學生自主學習的能力。
4. 互動電子白板能夠提供更全面的學習資訊，幫助學生更好地掌握知識。

1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

項目：學生的學習特性

本計劃將配合學生的需要，提供更好的學習環境。學生可以透過互動電子白板，學習更多元化的知識，增加學習興趣及學習動力。同時，教師可以根據學生的需求，提供更多元化的教學方式，讓學生更好地掌握知識。此外，互動電子白板能夠提供更多的學習資訊，幫助學生更好地自主學習。整個計劃將從學生的需求出發，為學生提供更好的學習環境，促進學生的學習成效。

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

根據教育局 2015 年學校電子學習試驗計劃研究報告，電子學習對啟發學生學習動機、資訊素養、溝通能力等都有正面的效果，在自主學習等學生表現範疇亦有明顯進步。報告指出，「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。」

因此，本校期望進一步推動校本電子學習。透過互動電子白板，在課堂中吸引學生的注意力，為學生帶來傳統黑板無法做到的課堂學習體驗，增加高互動性及趣味性的課堂活動，從而提升學生的學習積極

性、興趣及創意。本校希望啟發學生及增強學生學習的主導性，讓高學習動機的學生能自行決定學習內容及如何學習，促進自主學習，以達致長遠的學習目標，同時提升教學效能。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗 學校已在部份特別室、一年級、二年級、四年級及五年級的班房安裝互動電子白板，任教這四個年級的教師（約 95%）曾經使用這個設備進行課堂。他們能在課堂上熟悉操作白板，及設計互動電子教材。
項目：學校已添置的設施和器材 學校已在全校課室鋪設無線網絡，並有約 100 部平板電腦供學生在上課時借用。同時使用平板電腦和互動電子白板可以提升教學的效果和互動性。這兩種工具的結合可以創造更多的教學機會和學習體驗，學生和教師可以通過觸摸屏幕或使用筆來進行互動操作。教師可以在白板上進行筆記、標記和註解，同時學生可以通過平板電腦參與互動活動，例如回答問題、解題、投票等。這樣的互動教學方式能夠激發學生的參與度和主動性，讓他們更積極地參與到課堂中來。教師可以使用平板電腦上的評估工具，例如測驗和問卷調查，收集學生的回饋和答案。這些數據可以即時在白板上顯示，教師可以快速評估學生的學習狀況並做出適當的調整。同時，學生也可以透過平板電腦收到教師的即時反饋，了解自己的學習進展和需要改進的方面。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長 職責： 監察督導, 統籌協調
學校人員：副校長 職責： 統籌協調
學校人員：課程主任 職責： 課程/活動規劃, 統籌協調
學校人員：科主任 職責： 教材整理, 課程/活動規劃
學校人員：科任教師 職責： 教材整理

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 07/2024 至 12/2025
合共需時 1 年 6 月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

活動 1：利用互動電子白板進行課堂教學		
推行時期： 09/2024 - 12/2025		
學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 中英數常普	• 在各科中應用互動電子白板的各種功能，進行多元化的學習活動，可以幫助學生在不同學科中進	• 全年

	行多元學習和探索。以下是一些更具體的例子，說明如何在不同學科中應用互動電子白板及平板電腦進行多元學習活動： • 在語文科目中，使用互動電子白板可以幫助學生進行更有效的閱讀和寫作活動。教師可以利用手指觸控功能，在課文內容上標示教學重點和關鍵詞，幫助學生更好地理解 and 掌握課文內容。同時，學生可以使用平板電腦進行寫作活動，例如使用腦圖、六何法等方法來組織和擴充寫作內容。教師可以即時選取學生的作品，利用互動電子白板的觸控功能進行即時批改回饋，讓學生重新寫作，改善和鞏固學習成效。 • 在數學科目中，教師可以利用互動電子白板的功能來幫助學生更好地理解抽象的數學概念，例如圖形理解等。透過觸控螢幕，教師可以展示平面和立體圖形的不同角度，讓學生更好地理解 and 掌握數學概念。同時，教師可以使用不同的電子工具，例如圓規和量角器等，來幫助學生進行數學計算和繪圖。 • 在常識科目中，教師可以利用翻轉課室教學法和互動電子白板來幫助學生更好地理解 and 應用所學的知識。通過展示學生的學習成果，教師可以進行評鑑和回饋，提高學生對自主學習的認知。同時，學生也可以養成互評習慣，學習評鑑和欣賞其他同學的學習成果，提高正面的學習態度和成效。	
小三中文科課堂活動例子	• 老師在互動白板上顯示「濫竽充數」課文 • 配合網上平台，發問關於課文內容的問題，學生利用平板電腦作答。 • 老師在互動白板上即時顯示學生的作答情況 • 老師利用互動白板的上網功能及互動功能進行互動遊戲，該學生認識其他的成語。	• 每周 6 節，每節 40 分鐘
小三英文科寫作活動例子	• 老師在互動白板上顯示作文的題目 • 利用互動白板的標註功能，在圖畫上解釋提供的詞語。 • 利用腦圖軟件，學生在互動白板上，為寫作內容進行腦震盪。 • 老師在互動白板上整理腦圖，學生利用腦圖進行寫作。	• 每周 6 節，每節 40 分鐘

小六數學教學活動例子	- 學生學習使用量角器學習比較角的大小 - 老師可以利用互動白板的電子量角器，教導學生正確的量度方法。 - 老師可利用互動白板的分屏功能，讓多名學生在互動白板使用電子量角器，該老師知道學生是否掌握這技能。	每周 6 節，每節 40 分鐘
小六常識教學活動例子	- 學生學習槓桿的力點、支點和重點，從而懂得判斷槓桿的類別。 - 老師可以利用互動白板上網及互動功能，配合網上的模擬器，在搖搖板調整支點的位置，讓學生知道支點位置的變化如何影響槓桿的類別。	每周 4 節，每節 40 分鐘
英語室閱讀活動例子	- 由外籍老師帶領在互動白板上顯示及閱讀帶有動畫的電子圖書 - 在互動白板上進行與該書內容有關的互動遊戲 - 利用該室有特別顏色的枱檯進行異質分組 - 分組延伸閱讀不同程度的圖書，並進行角色扮演、討論等活動。	（一至三年級）每班每周最少 1 節，每節 40 分鐘，每周共 16 節

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 全校師生

預期成效：

- 學生透過電子學習工具可多參與、多互動，從而提升學習效能和學習興趣，亦能啟發自主學習的動機。

b. 教師培訓 (如適用)

活動 1：工作坊

推行時期：

08/2024 - 09/2024

內容：

- 向參與工作坊的教師介紹
 1. 互動電子白板的各功能
 2. 電子教學的基本概念
 3. 如何制訂有效的教學策略以推行電子教學

節數：

- 2 節，每節 1 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 由校外導師及校內人員負責

預期成效：

- 教師能制訂有效的教學策略利用平板電腦及互動電子白板以推行電子教學

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
互動電子白板	擬採購的 85 吋互動電子白板，需具備觸控、書寫、批注、繪畫、同步交互等功能，融合高清顯示、多媒體信息處理和網絡傳輸等多項技術。	30,000	10 (小三 4 個班房、小六 5 個班房、英語室)		300,000	
設備開支預算總額：						300,000

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
工程開支預算總額：		0	

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	0
計劃應急費用	0
應急費用預算總額：	0

g. 審計費用

	預算開支
審計費用	5,000
審計費用總額：	5,000
申請撥款總額：	305,000

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：推動學校電子教學的發展

各科目的教案及電子教材，包括：學與教資源(例如：投影片、工作紙)均存放於雲端伺服器及學校伺服器。教師能不斷累積及優化這些教材，一同推動學校電子教學及混合式學習的發展。

項目：提昇整體的學習氛圍

學生的參與課堂動機及師生的互動性提高。

學生分組協作能力的提昇。

課堂的趣味性增加。

學生對學習較抽象概念的課題有更具體清晰的認識。

3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察

成功準則：

透過教師對學生的課堂表現觀察，比較沒有使用互動電子白板前的課堂表現，80%或以上學生更積極參與課堂活動及更能保持高度專注。

在課堂活動中，80%或以上學生能熟練地使用互動電子白板的功能，包括書寫、繪圖、分享和註解等。

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

超過 70%同學認同互動電子白板能提升學習效能。

超過 70%老師認同互動電子白板能提升教與學效能。

超過 70%同學認同互動電子白板能有助鞏固該課堂的學習。

超過 70%老師認同互動電子白板有助課堂的流暢性及互動性。

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)

- 善用相關設備及器材，在計劃完結後繼續舉辦學與教活動
- 教師會累積及優化電子教材

3.4 推廣 (只適用於申請撥款總額超過 20 萬元的申請。)

項目：分享會

會將活學互動電子學與教的使用經驗與辦學團體及友校同工作出分享，促進教師之間的交流。

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

沒有

4. 校方聲明

1. 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。
2. 本校明白基金撥款屬一次過性質，並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。
3. 本校選擇工程供應商及／或採購貨品（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。
4. 本校安裝互動顯示屏時，會留意相關結構的荷重；而在安裝裝置後，會進行定期檢查、保養和維修，確保使用者安全。如有需要，本校會聘用符合相關技術要求的工程人員或認可人士進行有關事宜。
5. 本校在設計相關課程／學習活動時，除了使用計劃中購買的電子工具作虛擬學習外，也會考慮學生從實地考察和利用實物學習的需要，確保不會取代學生的現實體驗及動手探究式學習的機會。

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	互動電子顯示屏	10	300,000	有關設備將留校繼續使用。

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 01/07/2024 - 30/06/2025	31/07/2025	/	/
計劃總結報告 01/07/2024 - 31/12/2025	31/03/2026	財政總結報告 01/07/2024 - 31/12/2025	31/03/2026