

# 公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2022/0566
學校名稱：	香港中文大學校友會聯會張煊昌中學 CUHK Federation of Alumni Associations Thomas Cheung Secondary School
計劃名稱：	透過優化舞台設施以培養學生多元能力 Developing students' diverse abilities through optimizing stage facilities
受惠目標：	中學
預計直接受惠人數：	學生:683 人(F.1 - 6) 教師:64 人 家長:50 人 其他(請註明): 120 人 (區內學生)

## 1. 計劃需要

### 1.1 計劃目標

計劃通過優化本校禮堂的視像廣播設備，提昇本校所有於禮堂舉辦的表演及活動的視覺效果，讓學生在高效的學習環境下進行學習、創作、表演和分享，發展多元智能及創造力。

### 1.2 校本創新元素

1. LED wall 電子顯示屏幕相對傳統的人手製作佈景或投映機有更大的創作自由度及最佳的顯示效果。
2. 本校在學校禮堂舉辦多元化的活動，讓學生創作與演出，例如：
  - 每星期安排四次早會分享時段，每位師生均有機會於學校禮堂舞台上向全校師生作主題分享或各種表演。
  - 每星期有一節全校性班主任課節，於禮堂進行話劇表演、音樂表演或講座。
  - 聖誕節聯歡會，全校師生於禮堂參與全校性歌唱比賽及天才比演比賽，每位學生都有機會參與表演，能運用禮堂的 LED wall 電子顯示屏幕豐富創作。
  - STEAM 學術週、萬聖節英語日、數學級際問答比賽、史地及基本法常識問答比賽，全校師生於禮堂參與全校性比賽，當中包含不少多媒體元素。
  - 學校開放日，全校師生皆會參與開放日活動，其中包括運用禮堂為區內家長及學生作出主題分享及不同形式的表演。
3. 本校亦經常舉辦各類型大型校際活動，本校學生參與統籌及製作過程，例如：
  - 小學校際 STEAM 精英挑戰賽，學生會統籌及帶領區內不同小學的學生在禮堂分組進行機甲大師等不同比賽。
  - AI FUN DAY，師生會邀請區內小學生於學校禮堂講授最新 AI 發展，利用禮堂設備展示 AI 編程的不同效果。

### 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

- 禮台加裝 LED wall 電子顯示屏幕，能豐富了練習、表演和主題分享時的佈景表達，能提昇本校各項表演活動的效能，讓不同背景的學生能按自己的能力，高效學習、創作、以及展示，從而建立自信，發揮潛能。此外亦能配合學校的關注事項(1.3)：發展『提升學生多元的發展』的目的。

- 透過優化禮堂的舞台設施，加強學生在舞台上表演的經驗。讓學生能向本校師生、家長、以及區內學校家長及學生展示才華，達至互相觀摩、互相欣賞，增強學生的自我效能感。

**項目：學校現況**

本校為一所校齡超過三十多年的學校，禮堂的設計未必能配合現代教學所需。禮堂的遮光度較差，儘管已使用較高質素(3500 流明)的投映機作播放影像之用，但由於禮堂並不是完全密封，顯示效果仍不理想，於禮堂較中後位置的學生看螢幕時較吃力，清晰度欠佳。

**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**

本校秉承香港中文大學辦學精神，以「博文約禮」為校訓，培養學生勤奮力學，敦品勵行；在德、智、體、群、美五育方面得到均衡發展，建立積極的人生觀，勇於克服困難。學生能籍著參與學校禮堂舉辦多元化的活動及大型的校際活動，讓學生五育全人發展，發揮全方位的潛能。

**2.2 學校的準備程度**

**項目：學校已具備的相關經驗**

1. 秉承校訓，本校不時為學生安排與時並進的其他學習經歷活動，透過活動培養學生的表達、溝通和協作能力，以及建立團隊精神，從而培養堅毅的態度和提升責任感。
2. 本校近年興建設備先進的創新科技中心，加上運作多年的校園電視台，STEAM 發展統籌老師會帶領學生運用當中的器材，進行多媒體影視製作，師生皆具備多年經驗，禮堂 LED wall 電子顯示屏幕正是一個優良的場地讓學生的作品及演出進行展示。

**項目：教職員已接受的相關培訓/具備的相關資歷及經驗**

1. 本校老師對籌辦課外活動，具備豐富經驗及領導能力，經常帶領學生籌辦大型活動。
2. 本校在電腦科及視覺藝術科加入媒體製作、視覺設計等的教學元素，當中配合學生的藝術發展和個人表演訓練需要，讓學生創作視藝化的作品，或自創具個人化的動感電子效果，這些都可運用 LED 顯示屏演示出來。
3. 本校的話劇組於 2023 年於元朗大劇院作公開表演，會使用劇院的後投式電子佈景器材。本校的老師及 IT 助理對電子佈景的製作有經驗和熟悉。

**項目：學校已添置的設施和器材**

1. LED wall 電子顯示屏幕將會安裝於禮台後牆，禮台可密封，亦有空氣調節系統，可保護台上的電子設備。

**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, 統籌/協調, 課程/活動規劃, 處理撥款

學校人員：課程主任

職責：課程/活動規劃, 監察督導

學校人員：計劃統籌

職責：統籌/協調, 處理撥款, 擬定計劃, 監察督導

學校人員：科任教師

職責：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 10/2024 至 04/2026

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：校內定期集會活動及學科活動，例如早會、班主任節、劇社培訓、體育科、物理科、中國歷史科等**

推行時期：

04/2025 - 04/2026

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>校內定期集會活動，例如早會、班主任節、劇社訓練、各學科活動，如體育科、物理科、中國歷史科等。</li> <li>早會：</li> <li>每星期的一、二、四、五有早會分享時段，每位師生均有機會於學校禮堂舞台上向全校師生作主題分享或各種表演。</li> <li>班主任課節：</li> <li>每星期二有一節全校性班主任課，於禮堂進行不同類型的表演及講座。</li> <li>劇社培訓：</li> <li>全年不少於四次培訓培養所需的技巧。</li> <li>體育科：</li> <li>全年不少於四次教學活動讓學生運用 LED wall 電子顯示屏幕沉浸在運動世界，並參與不同的互動運動。</li> <li>物理科：</li> <li>全年不少於四次教學活動讓學生運用 LED wall 電子顯示屏幕作延展，在 LED wall 電子顯示屏幕上就能見到不同天文觀測的星座圖片、影片</li> </ul>	<p>早會：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>受惠對象：全體師生（包括：負責早會的師生和作為觀眾的師生）</li> <li>推行策略：利用早會介紹不同科組的資訊或讓師生進行國旗下的分享。師生運用 LED wall 電子顯示屏幕，配以短片或簡報等，把訊息傳遞給全校師生。除了能提高觀賞的師生的投入感，亦可發揮舞台上學生的創意和協作精神。此外，這樣安排有助發展學生的語言溝通能力。</li> </ul> <p>班主任節：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>受惠對象：全體師生</li> <li>推行策略：利用新舞台的音響及佈景設備，大大提升不同類型表演及講座的成效，提升演出的質素，令參與師生更加投入，有助訊息的傳遞。</li> </ul> <p>劇社培訓：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>目標受惠對象：一及六年級各級同學。</li> <li>人數：視乎每年參與學生數目，不少於 8 位學生。</li> <li>相關學習元素：</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>校內定期集會活動及學科活動：</li> <li>早會：全年舉辦不少於 15 次，每次 20 分鐘。</li> <li>班主任節：全年不少於 8 次，每次不少於 40 分鐘。</li> <li>劇社培訓：每年進行不少於 4 次，每次不少於 60 分鐘。</li> <li>學科運用(體育科、物理科、中國歷史科)：各科每年進行不少於 4 次，每次不少於 40 分鐘。</li> </ul>

及 APP，教學內容將更清晰準確，以提升學生學習興趣。

- 中國歷史科：
- 全年不少於四次教學活動讓學生沉浸在不同的歷史建築，尤如身處歷史現場，提升學生學習興趣。

(1) 透過參與戲劇活動而培養出戲劇藝術所需的技巧(例如演技、發聲、戲劇性的知識等)；

(2) 個人的全面發展(例如表達能力、社交技巧、認識情緒、注意力集中等)。

- 推行策略：  
劇社將以禮台作為訓練基地，配合 LED wall 電子顯示屏幕製作佈景和舞台效果，作長期的訓練及排演，參加校外比賽及作公開表演。

學科運用(體育科、物理科、中國歷史科)：

- 受惠對象：修讀體育科、物理科、中國歷史科的同學。

- 推行策略：

體育科：

配合 LED wall 電子顯示屏幕播放教學用途及運動訓練的片段，例如體操訓練時，能運用 LED wall 電子顯示屏幕清晰展示動作的伸展，讓學生較易模仿片段中的對像。體育科也能運用 [ ]，藉 LED wall 電子顯示屏幕讓學生沈浸在運動世界，在 [ ] 中學生能互動參與不同的運動。

物理科：

配合高中物理選修科目之一「天文與航天科學」，於禮堂播放天文星像觀測的教學內容。教師及學生能用 LED wall 電子顯示屏幕作延展，用 [ ] 投影星像 APP [ ] 在 LED wall 電子顯示屏幕上，學生能即時用手機對著天空上不同的位置，在 LED wall 電子顯示屏幕上就能見到不同的星座，做到互動的效果。播放天文觀測的圖片、影片及 APP 將更清晰準確，以提升學生學習興趣

	<p>中國歷史科：</p> <p>配合中國歷史科的課程內容，如魏晉南北朝時期，利用 LED wall 電子顯示屏幕播放不同石窟的虛擬實景影片及圖片；或如明代都城的建築特色及其與明代國勢張弛的關係，可利用 LED wall 電子顯示屏幕播放《立體故宮》/北京城地圖認識故宮的不同組成部分及建築特色，學生能直接選取有興趣的部分，放大縮小或顯示他有興趣的歷史組成部份，讓學生成為學生的主導者，加強師生之間的互動。又如三星堆的文物，讓學生的學習更沉浸，尤如身處歷史現場。</p>	
--	---	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

早會：

- 全校各組別科目均有機會需要負責一次或以上的個人分享，及帶領學生進行早會分享。
- 由負責分享的老師及學生負責操作

班主任節：

- 全校老師負責操作 LED wall 電子顯示屏幕

劇社培訓：

- 由受訓練和擁有相關知識和經驗的戲劇導師教授，讓學生尋找運用於 LED wall 電子顯示屏幕的劇目相關素材並在訓練期間負責操作。
- 學科運用(體育科、物理科、中國歷史科)：
- 體育科、物理科、中國歷史科任教老師及修讀學生尋找學科相關知識內容，整合後讓學生利用 LED wall 電子顯示屏幕展示相關學科學習成果。

預期成效：

- 早會：
  - 有助培養學生的積極價值觀和態度。優良的舞台設備將提升演出質量，因此學校可以安排和提供更多不同的機會讓學生在舞台上表演。學生還可透過操作舞台設備，加強資訊科技系統的認識。
  - 通過創作、籌備、綵排及分享，能培養學生的創造力、溝通力及資訊素養。
- 班主任課節：
  - 經常安排不同型式的活動，當中包括話劇表演、音樂表演及講座等，優良的舞台設備將提升活動的質量及可能性。
  - LED wall 電子顯示屏幕提升了表演的可觀性，更能吸引觀眾欣賞，有助訊息的傳遞，有效推動公民教育。

- 以多媒體表演去學習和創作，通過對意念及作品的理解、演繹與表達，培養學生的品格、判斷存、創意、協作及溝通能力。

- 劇社培訓：
  - 學生能參與話劇的排演，提昇學生的多元興趣和能力。期望最終能參加校際比賽及作公開演出。
  - LED wall 電子顯示屏幕將由負責幕後的學生設計及操作，創造出不同的場景變化，增加幕前的表演學生和觀眾的投入感及演出氣氛。亦能令負責劇本創作的學生在創作劇本時更多元化地不受地域、背景或時空限制。
- 學科運用(體育科、物理科、中國歷史科)：
  - LED wall 電子顯示屏幕提供了無縫拼接的大螢幕可以確保即使在遠距離也能清晰地看到螢幕內容，無需關燈或遮光，高清晰度的顯示效果和生動的視覺內容有助於吸引學生的注意力及培養學生學習興趣。
  - LED wall 電子顯示屏幕能增強沉浸式學習體驗，各學科透過豐富的視覺效果，能夠更好地傳達教學內容，使學生更容易理解和記憶。

**活動 2：級際大型活動及全校性大型活動，例如聖誕節聯歡會、STEAM 學術週、萬聖節英語日、數學級際問答比賽、史地及基本法常識問答比賽等。**

推行時期：

04/2025 - 04/2026

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>● 每年學校皆會舉辦不同類型的級際大型活動及全校性大型活動。例如聖誕節聯歡會、STEAM 學術週、萬聖節英語日、數學級際問答比賽、史地及基本法常識問答比賽等。</li> <li>● 聖誕節聯歡會：全校學生比有機會在聖誕聯歡會中表現多元才能。</li> <li>● STEAM 學術週：全校師生於禮堂參與全校性的 STEAM 學術展示。</li> <li>● 萬聖節英語日：全校師生於禮堂參與全校性的萬聖節英語日，師生皆會投入萬聖節的裝扮，並全程運用英語溝通，營造英語的語境。</li> </ul>	<p>聖誕節聯歡會：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 受惠對象：全體師生</li> <li>● 歌唱比賽部分：學生自製電子佈景或影像效果，配合演出樂曲，讓學生利用多元媒體表達藝術。配合先進的舞台音響及佈景設備，可將歌曲內容或意境透過影像，伴隨學生的歌聲呈現觀眾眼前，突破純歌聲演繹的界限。</li> <li>● 天才表演部分：學生自製電子佈景或影像效果，配合演出，透過先進的舞台音響及佈景設備，可將戲劇故事更生動地演示出來，LED wall 電子顯示屏幕能設計多變的場景元素，建立不同的舞台背景，提升學生的表演信心。</li> </ul> <p>STEAM 學術週：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 受惠對象：全體師生</li> <li>● 推行策略：</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 級際大型活動及全校性大型活動全年舉辦不少於 4 次，</li> <li>● 每次時間不少於 60 分鐘。</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 數學級際問答比賽及史地及基本法常識問答比賽： 中五級於禮堂參與數學日的數學級際問答比賽。 中三級於禮堂參與史地及基本法常識問答比賽。</li> </ul>	<p>利用新舞台的音響及佈景設備讓學生展示參與不同比賽後的得獎作品及科研成就，LED wall 電子顯示屏幕能全方位展示相關資訊，能提升學生的成就感。</p> <p>萬聖節英語日：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 受惠對象：全體師生</li> <li>• 推行策略： 利用新舞台的音響及佈景設備讓萬聖節的節日氣氛更生動地演示出來，當中能讓學生設計多變的萬聖節場景，體會萬聖節的樂趣，提昇學生學習英語的動機。</li> </ul> <p>數學級際問答比賽及史地及基本法常識問答比賽：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 受惠對象：中五級學生及中三級學生</li> <li>• 推行策略： 利用新舞台的音響及佈景設備讓比賽的形式更多元化，提問可入更多創意元素。比賽設有台下觀眾問答環節，台上及台下的師生，均可透過大型電子屏幕一同投入於比賽之中。 問答比賽以學生作為司儀，有助發展學生的語言溝通能力，及自信心。訓練學生為問答比賽的問題操作員，使用 LED wall 電子顯示屏幕，展示比賽的題目及多媒體素材。</li> </ul>	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

聖誕節聯歡會：

- 全校老師、社導師及音樂老師會於比賽前的檢視子教授學生的演出，進行綵排，給予即時回饋，改善表演的技巧。
- 社導師亦會指導學生負責操作，把與歌曲或天才表演主題相關的訊息，以電腦像技術，製作成舞台背景，在 LED wall 電子顯示屏幕中展示出來。

STEAM 學術週：

- 理科老師及負責 STEAM 發展的老師負責操作，展示學生參與不同比賽後的得獎作品及科研成就。

萬聖節英語日：

- 英文老師及設計萬聖節場景的學生，讓學生在活動期間操作，適時播放合適場境。

數學級際問答比及史地及基本法常識問答比賽：

- 數學科全體老師及 PSHE 全體老師負責操作。

預期成效：

- 聖誕節聯歡會：  
優良的舞台設備將提升學生的表演質量，增加幕前的表演學生和觀眾的投入感及演出氣氛。學生更可加添更多創意藝術元素於各項演出之中，展現學生更多方面的才華，有助加強自信心。
- STEAM 學術週：  
優良的舞台設備能展現學生的學習成就，有助加強自信心。
- 萬聖節英語日：  
學生參與萬聖節英語日的活動，提昇學生的對英文的學習興趣和聽說的能力。
- 數學級際問答比賽、史地及基本法常識問答比賽：  
全校師生於禮堂參與全校性問答比賽，為豐富比賽內容，題目宜加入更多的多媒體元素，包括影視題及聆聽題，優良的舞台設備將提升學生的體驗，加強問答比賽的教育性。

**活動 3：區內大型校際活動，例如學校開放日、小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY 等。**

推行時期：

04/2025 - 04/2026

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>• 學校每學年皆舉辦不同形式的區內大型校際活動，例如學校開放日、小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY 等。</li> <li>• 學校開放日： 全校師生會於開放日舉行專題講座及各科組皆會將其學術成就對區內家長及學生進行展示。</li> <li>• 小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY： 本校師生將在禮堂為區內小學舉辦小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY，推動區內創科發展。</li> </ul>	<p>學校開放日：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 受惠對象：全體師生、區內家長 (不少於 50 人)及學生(不少於 80 人)</li> <li>• 推行策略： 透過 LED wall 電子顯示屏幕向區內家長及學生展示學校的學術成就，擁有不同潛能的學生在歷年的比賽、獎項、經歷，皆能有發揮所長，實踐所學，學生亦會在開放日中擔任司儀，有助發展學生的語言溝通能力及自信心，亦能提升區內家長及學生的投入程感，全方位增強對本校的認識。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 區內大型校際活動，每年舉辦不少於 2 次，每次三小時以上。</li> </ul>

	<p>小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>受惠對象：全體師生、區內小學生 (不少於 50 人)</li> <li>推行策略： 透過 LED wall 電子顯示屏幕讓小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY 的比賽項目更多元化，比賽的氣氛更熱烈，參與的小學生更能投入比賽。</li> </ul>	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

學校開放日：

- 全校老師及禮堂活動學生，在不同開放日禮堂活動中控制不同播放內容。

小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY：

- 數理科全體老師及負責 STEAM 發展的老師及參與帶領活動的學生，在不同的禮堂比賽中控制不同播放內容。

預期成效：

- 學校開放日：
  - 學生在區內家長及學生面前展示學術成就後能增加自信及增強言語表達的能力。
  - 透過 LED wall 電子顯示屏幕多元化的展示，區內家長及學生能更有效理解本學近年的發展及成就，有助提升本校在區內的形像。
- 小學校際 STEAM 精英挑戰賽及 AI FUN DAY：
  - 透過 LED wall 電子顯示屏幕更像真及多彩的展示，讓區內小學生參與校際活動的意欲提升，更多小學的參與，有助 STEAM、AI 等不同創科項目的發展。
  - 學生在統籌及製作過程中，計劃和控制舞台設備，將培養其領導力和責任感。

**活動 4：學生培訓工作坊**

推行時期：

04/2025 - 04/2026

<u>學習階段及學習範疇/學科/學習元素</u>	<u>內容</u>	<u>節數</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>活動負責老師，將為學生提供培訓，內容包括設備的操作及維護，電腦程式的設定及使用，及透過電腦軟件製作電子佈景。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>受惠對象：早會、班主任節、劇社、中史科、體育科、物理科、電視台、級際大型活動及全校性大型活動負責學生</li> <li>推行策略： 以工作坊形式進行，為學生提供 LED wall 電子顯示屏幕使用培訓，</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>期間舉辦不少於 4 次，每次一小時以上。</li> </ul>

	內容包括設備的操作及維護，電腦程式的設定及使用，及透過電腦軟件製作電子佈景。	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

資源管理組老師、資訊科技組老師及聯課活動組老師將負責參與學生培訓工作坊，每次工作坊將培訓不少於 10 位不同崗位的學生學習正確使用 LED wall 電子顯示屏幕。

預期成效：

學生能認識電子佈景效果的操作控制，能獨立設計不同的佈景及音響 效果及學會設備的維護。

**b. 教師培訓 (如適用)**

活動 1：老師培訓

推行時期：

04/2025 - 07/2025

內容：

- 由供應商提供工作坊相關老師，詳細了解舞台設施的操作及電子佈景設計。

受惠對象：

- 全體教職員

推行策略：

- 以工作坊形式進行，在完成舞台設備安裝後，由承辦商提供到校培訓，內容包括設備的操作及維護，電腦程式的設定及使用，及透過電腦軟件製作電子佈景。
- 資源管理組老師、資訊科技組老師及聯課活動組老師會在全體教職員會議中，向全體老師進行 LED wall 電子顯示屏幕使用及維護的教學分享，即場進行試用及展示，讓全體老師了解使用 LED wall 電子顯示屏幕的優勢
- 另外，會透過成功使用 LED wall 電子顯示屏幕教學的老師作出分享教學經驗，讓全體老師理解 LED wall 電子顯示屏幕在教學上的優勢，鼓勵老師多在課堂上合適的課題使用 LED wall 電子顯示屏幕，讓教學效能進一步提升。

節數：

- 2 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者/資源管理組老師/資訊科技組老師/聯課活動組老師

預期成效：

- 老師能認識電子佈景效果的操作控制，能獨立設計不同的佈景及音響 效果。

**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	
<b>服務開支預算總額：</b>						<b>0</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
LED wall 電子顯示屏	禮堂舞台中央(LED wall 電子顯示屏幕) 屏幕尺寸約 5.76m(寬)×3.04m(高)	\$143,000	1 部		\$143,000	作背景、字幕之用。
LED wall 顯示控制器	LED wall 電子顯示屏幕顯示控制器， 能支援不同音訊視訊的格式。	\$10,000	1 部		\$10,000	控制 LED Wall 電子顯示屏之用。
<b>設備開支預算總額：</b>					<b>\$153,000</b>	

### d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
安裝 LED wall 電子顯示屏幕牆工程	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 新接駁 LED Wall 電子顯示屏專用電路</li> <li>- 提供 cat6 或以上等級的 lan 線及 Pvc 膠喉連接 LED wall 電子顯示屏</li> <li>- 安裝特定電箱為 LED wall 電子顯示屏提供電流</li> <li>- 安裝 LED 顯示幕牆</li> </ul>	\$45,000	要求有相關安裝 LED wall 電子顯示屏的經驗及備有相關安裝器材的公司，為 LED wall 電子顯示屏提供穩定電流。將 LED wall 電子顯示幕牆穩固地安裝於牆身，並提供空間散熱和維修，使 LED wall 電子顯示幕牆能安全運作。
<b>工程開支預算總額：</b>		<b>\$45,000</b>	

### e. 一般開支

項目	預算開支	理據
<b>一般開支預算總額：</b>		<b>0</b>

**f. 應急費用**

項目	預算開支 (下調至最近的整數)
<b>應急費用預算總額：</b>	<b>0</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>\$203,000</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：成品 / 成果

學校將舉辦各項大型活動及比賽向學校家長師生及區內家長學生展示成果。

項目：計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響

本計劃可提昇本校禮堂的舞台表演效果，提高本校不同活動、表演藝術的演出質素，發揮學生多方面的潛能，提高學生的自信心，增加對學校的歸屬感。亦能豐富學生其他學習經歷，培養學生的多元藝術發展，如媒體創意等，擴闊學生的視野。

#### 3.2 評鑑

評鑑方法：活動觀察：老師觀察學生是否積極參與課堂學習活動及他們在學習過程中的反應。

成功準則：

- 成功準則：教師觀察學生在課堂表現，80%受訪學生積極參與，表現投入。

評鑑方法：問卷調查：向學生及老師派發問卷，調查對表演活動及 LED Wall 電子顯示屏的設置之評價。

成功準則：

- 成功準則：80%老師及學生對各表演活動及 LED Wall 電子顯示屏有正面看法及提出有意義的評價。

#### 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。根據供應商提供的資料，一般 LED 電子顯示屏的壽命約 5-8 年，視乎使用量及方式，學校會自資進行維修及保養。
- 課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化。校方於本計劃結束後，將繼續發展校本課程，設計不同主題的學與教活動。以本計劃撥款購置的器材，將於計劃完結後留校使用。學校將繼續充分利用設施和設備進行學與教活動，以豐富學生在項目完成後的學習經歷。

#### 3.4 推廣 (只適用於申請撥款總額超過 20 萬元的申請。)

項目：舉辦大型區內活動及比賽

本校每個學年皆會進行不少於 2 次的學校開放日、小學校際 STEAM 精英挑戰賽、AI FUN DAY 等大型區內活動及比賽，讓學校能向區內的家長與學生展示計劃成果。

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. 學校聲明

1. 本校會確保擬舉辦的活動和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. 本校明白優質教育基金的資助是一次性的，並會承擔往後的支出，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. 本校在安裝禮堂設備時，會注意結構的負載，並確保安裝符合安全標準；本校亦會定期檢查、保養及維修有關設備，以保障使用者的安全。
4. 本校會遵照教育局所有改建及裝修工程的相關規定及程序，並於計劃開展前獲得有關部門及所屬區域教育服務處的批准，方可推行計劃。
5. 本校在選擇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. 本校會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。

## 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	LED wall 電子顯示屏	1 部	\$143,000	計劃結束後，本校將繼續運用設備，進行學與教的活動，以延續計劃成效。
	LED wall 顯示控制器	1 部	\$10,000	

## 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 01/10/2024 - 30/09/2025	31/10/2025	/	/
計劃總結報告 01/10/2024 - 30/04/2026	31/07/2026	財政總結報告 01/10/2024 - 30/04/2026	31/07/2026