

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2023/0280（更新版）
學校名稱：	喬色園主辦可銘學校 Ho Ming Primary School (Sponsored by Sik Sik Yuen)
計劃名稱：	電子互動教室計劃 e-Classroom Programme
受惠目標：	小學
預計直接受惠人數：	學生:229 人(四至六年級) 教師:42 人 家長:0 人 其他(請註明): 0 人 ()

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

此計劃冀透過設置互動電子白板，打造電子互動教室，讓教師可於課堂上運用平板電腦及互動電子白板提升教學效能及學生學習興趣。教師可運用平板電腦及互動電子白板將學習成果或討論成效即時顯示，有助教師跟進學生的學習進度及作出回饋。透過即時互動及紀錄程式，縮短教師與學生的距離，提升課堂討論效率，有效促進學習評估。

1.2 校本創新元素

本校現時的投影機及投影幕已老化，投影的質素參差，影像模糊，影響學生於課堂上的理解。加上隨着電子學習的發展，教師逐漸掌握運用電子學習資源，卻因設備的限制，未能有限增加課堂的互動性，使課前、課中及課後互相聯繫。

本校計劃於四至六年級各課室更換智能電子白板，以配合本校電子學習發展的需要，全面實行電子教學。我們希望透過增設電子白板，讓教師在課堂透過電子白板的不同功能，加入創新的教學策略和活動安排，豐富學習的樂趣。

新設施可改善影像質素外，教師可以利用電子白板的多媒體設備，包括播放影片、書寫繪圖、教學工具等等，輕鬆及有效地向學生教授新知識，亦令學生有更多機會互相分享學習成果，提升課堂中的互動氣氛。透過互動電子白板的資料分享功能，老師可以將寫在電子白板上的筆記及解答，儲存成為影像，方便學生在課後自主學習，令教學的模式更多元化。

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

本校其中一個關注事項是「深度學習」，當中透過課堂活動及網上互動學習平台，培養學生之間互相分享的文化和欣賞他人作品的態度，而電子白板的增設令學生有更多機會互相分享學習成果，提升課堂中的互動氣氛。

本校另一個關注事項是「增潤學習」，透過運用資訊科技帶來學與教的範式轉移，促進學生在知識、技能和態度上的成長。教師可善用電子白板來評估學習成果，優化學生自評、互評及反思的元素，培養學生對學習的評鑒及反思能力，掌握自主學習的策略。透過電子白板的購置，有效利用不同的軟件及平台，提升教師和學生使用資訊科技的效能，運用資料科技展示學習成果。

項目：學校現況

本校現時正發展校本電子學習資源庫，並於 2015 年開始購入平板電腦來支援課堂上的電子學習，現時數量已超過 100 部平板電腦。加上本校亦發展多元化的評估模式，透過電子學習平台提供學習資源，從中評估學生學習進度，並根據評估結果來照顧個別差異。相信電子互動教室能配合學校的發展方向。加上本校定期舉行校本教師工作坊，裝備教師運用自主學習策略及電子教學策略進行教學的能力。增設電子互動教室能讓教師更好地運用自主學習策略及電子教學策略來進行教學。

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**

本計劃的主要意念來自教育局《小學教育課程指引（試行版）》(2022)，當中指出資訊科技能普遍有效地輔助教學及學生在家學習，學校採用混合線上線下的學與教模式成為必要的發展趨勢。因此，教師要適當地運用資訊科技來照顧不同學生的學習需要，提升學習效能，如：「翻轉教室」、「善用多媒體視聽資訊及電子學習資源」、「利用雲端平台交流協作和共用教學資源」、「多元化課業」、「電子書閱讀計劃」等。學校需要善用混合式學習帶來的創新思維及靈活性，適時整合線上線下不同平台的教學資源、學習管理系統，以至電子課業及評估工具，加強實體課堂與電子學習策略，各方面互相配合、互為補足。故本校期望進一步推動校本電子學習，透過高互動性的智能電子白板，提升學與教的成效。

項目：文獻/研究報告

依據教育局 2015 年學校電子學習試驗計劃研究報告顯示，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。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」，故本校期望透過高互動性的智能電子白板，為學生帶來不一樣的課堂學習體驗，增加高互動性及趣味性的課堂活動，從而提升學生學習積極性、興趣及創意，啟發學生及增強學生學習的主導性，促進自主學習。

2.2 學校的準備程度**項目：學校已具備的相關經驗**

本校於 2021 年開始於學校的特別室增設電子白板，成為電子互動教室。並於 2023 年 12 月，把一年級的課室改為電子互動教室，亦將於 3-4 月推展至二年級及三年級，因此已有推動電子互動教室計劃的經驗。加上本校在疫情下進一步深化「電子學習」的覆蓋面及質量，並繼續發展多元化的電子教學工具及軟件，讓學生善用資訊科技進行互動及獨立學習，因此教師已有一定的運用資訊科技的經驗。

項目：學校已添置的設施和器材

本校於 2015 年至今，已購入超過 100 部平板電腦來支援課堂上的電子學習，並以 MDM 系統管理學校的平板電腦設備。另外，一年級的課室、編程室亦增設了電子白板，更有一塊可移動的電子白板。

項目：教職員已接受的相關培訓/具備的相關資歷及經驗

本校在疫情下進一步深化「電子學習」的覆蓋面及質量，並繼續發展多元化的電子教學工具及軟件，加上本校定期舉行校本教師工作坊，裝備教師運用自主學習策略及電子教學策略進行教學的能力，因此教師已有一定的運用資訊科技的經驗。

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：統籌協調
學校人員：課程主任
職責：擬定計劃, 監察督導, 統籌協調, 課程/活動規劃, 處理撥款
學校人員：科主任
職責：課程/活動規劃, 帶領參與活動
學校人員：計劃統籌(資訊科技主任)
職責：監察督導, 統籌協調, 處理撥款
學校人員：科任教師
職責：課程/活動規劃, 帶領參與活動, 教材整理
學校人員：電子學習組成員
職責：課程/活動規劃, 帶領參與活動

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 06/2025 至 06/2026

合共需時 1 年 1 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：

09/2025 - 06/2026

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
小四至小六中文科、英文科、數學科、視藝科、音樂科	- 於小四至小六中、英、數、音樂、視藝等各科組引入電子學習教學單元。 - 各科組運用白板內置電腦功能，直接在白板的應用程式播放影片輔助教學，減省與老師電腦連結的時間。 - 中文科活動 - 主題：筆順及識字教學（小四） 在電子白板中顯示教學字詞的筆順及意思，讓多位學生在電子白板上作拖放配對字義練習。隨後用抽籤功能，抽出數位學生在電子白板同步默寫，並讓其他學生圈出錯處，進行修改。利用電子白板及電子平台(如 Padlet)展示學生作品並作回饋。老師即時螢幕儲存佳作，透過學習管理系統傳送給全班學生作溫習之用。 - 周記教學（小六） 老師在電子白板中顯示周記的範例，並進行講解。老師在平板電腦設置有關周記格式的活動，讓學生圈出周記格式的錯處，並進行修改。老師在平板電腦中進行即時批改。批改後，利用電子白板及電子平台(如 Padlet)展示學生作品並作回饋。老師即時儲存畫面，透過學習管理系統傳送給全班學生作課堂筆記之用。 - E-whiteboards promote interactive, innovative and creative classrooms, which enhance ESL students more engaged in class and become active learners. We would launch a series of fascinating activities(e.g. Wordwall) by using e-whiteboards, which are stated as below: Hong Kong places (P5)	小四至小六各科目使用。每級每科目 8 節，每課節 35 分鐘。

	• Classroom Activities: Playing word matching games by e-whiteboards for teaching target vocabulary of different Hong Kong places to allow students to acquire the new knowledge in a multi-dimensional way and cater for the students' diversity. Students' understanding of the new subject would be seen widely through touching, drawing, or writing on the board. • Group Activities: Students can be divided in groups to design their own poster of a one day tour guide in Hong Kong using tablet device. Afterwards, students can share their work onto the e-whiteboard and present their work, teacher can give feedback immediately and students can suggest different ideas to other groups. Teacher can share their work directly from e-whiteboard to their Teams platform. • All the important notes written on e-whiteboard can be saved. Teachers could refer to the materials of previous lessons and continue their lessons. • 數學科活動 • 圖形分割及拼砌教學（小四） 在電子白板上顯示不同的多邊形，學生在電子白板上分割多邊形，從而得出可分割成哪些多邊形。學生在電子白板及電子學習平台上分割多邊形，嘗試如何分割才得出指定數量多邊形。在電子白板上以拖拉方式，拖拉不同的多邊形，從而拼砌出指定的多邊形。數學課堂可結合電子白板的拖動工具及分割拖拉功能，把抽象概念具體呈現，加深同學記憶和理解。老師展示的活動成果，請同學評鑑，從中鞏固圖形的概念。 • 視藝科教學活動 • 藉着點點畫魚兒（小四） 學生在平板電腦上以點的方式點出自己設計的魚兒，完成後老師透過電子白板的投射分享的功能展示學生作品並作回饋，亦邀請學生在電子平台(如 Padlet)進行作品分享，繼而優化設計。老師可以利用電子白板的投票互動遊戲，進行全班性的評賞。 • 音樂科教學活動 • 樂理教學（小六）	
--	---	--

	應用電子白板及電子作曲軟件，學生在電子白板能畫出上行及下行的音階，在白板上隨意移動音符，從而了解音階的結構、動向與音高的關係。教師利用電子白板教授樂譜輸入的技巧，學生能將音符移到合適位置。同時，電子白板能提供即時性的互動，教師可隨意輸入或改動音符，並即時進行分享。學生利用電子白板進行樂譜輸入，甚至進行集體即時創作，並即時與同學分享，師生之間亦可給予即時回饋。	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 電子學習組負責老師負責安排及監察老師的共備活動
- 校內相關科目負責老師負責設計教學活動及進行教學

預期成效：

- 使用電子白板能減省教師預備教材時間，便利教師上堂時與學生進行互動。
- 學生透過電子白板的功能如即時互動遊戲、即時投票功能，可讓學生多參與、多互動，從而提升學習效能和學習興趣，以啟發學習的動機。
- 學生在家中亦能重溫老師的筆記，幫助學生達至自主學習。電子白板能儲存學生的作品，如周記練習、筆順練習等，方便老師即時發送，增加學生能互相學習的機會，學生在家中能重溫老師的筆記，幫助學生達至自主學習，提升識字量及寫作能力。
- 學生能即時製作分割及拼砌多邊形，用互動觸控螢幕中的互動功能提高學生的參與度，把抽象概念具體呈現，加深同學記憶和理解。
- 電子白板能方便老師與學生在課堂上即時進行活動，包括樂理音階學習、歌曲創作及視藝作品評賞，增加生生之間的互動，讓學生作即時比較、分析，老師亦能即時回饋，提高學習效能。

活動 2：利用互動電子白板進行課堂教學

推行時期：

09/2025 - 06/2026

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 小四至小六常識科及資訊科技科	• 常識科教學活動 例如，為了提升小六學生對中國歷史，以及國家發展的興趣，增加學生對國家的了解及歸屬感。老師會在電子白板顯示有關時事新聞，加入筆記敘述功能，劃下內容重點，並帶出討論問題。利用電子白板的計時功能，學生分組討論，隨後用抽籤功能，抽出數組學生在電子白板同步書寫討論結果，並進行匯報，同儕之間互評及老師給予回饋，讓學生認識國家安全的重要性，提升國民身份認同。教師把寫在電子白板上的資料儲存下	• 每級每科目 8 節，每課節 35 分鐘。

	來，再透過雲端平台發給學生，此能方便學生專心聆聽，不用邊記錄邊聆聽。 ● 資訊科技科教學活動 例如，應用電子白板及問答遊戲軟件，讓小四學生透過平板電腦回答有關辨別資訊真偽的選擇題，並即時在電子白板上顯示全班的選擇結果及數據，老師再與學生分析題目的對錯，並給予回饋，讓學生辨別資訊真偽，提升學生的認知能力及了解自己言論對其他人的影響。	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 校內相關科目負責老師

預期成效：

- 電子白板的即時互動活動能增加學生投入度，提升學習興趣。
- 電子白板的筆記敘述功能，能突顯時事新聞的內容重點，有助學生容易分析及討論，並建立對國家的正確態度及價值觀。
- 電子白板能同步書寫多組討論結果，有助學生和老師即時知道多組的討論內容，加強課堂的互動性，學生能同步進行比較及分析，老師能即時點評，幫助學生建立對國家的正確態度及價值觀。
- 電子白板的互動遊戲可即時顯示全班的選擇結果及數據，學生可即時知道對錯，老師能即時點評，幫助學生理解艱深的部分，從而建立使用網上資訊的正確態度及價值觀。

b. 教師培訓 (如適用)

活動 1：工作坊

推行時期：

08/2025 - 06/2026

內容：

- 向小四至小六的科任老師介紹
 1. 電子互動白板的運用
 2. 如何使用電子白板作互動式教學
 3. 連結電子互動白板與其他電子學習工具及裝置

節數：

- 1 節共 2 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者

預期成效：

- 教師能瞭解如何使用電子白板作互動式教學，以及運用電子白板相關設備的技巧。

活動 2：電子學習分享會

推行時期：

03/2026 - 04/2026

內容：

- 向全校教師分享
 1. 電子學習與教學效能的關係
 2. 如何制訂有效的教學策略以推行電子教學。

節數：

- 1 節共 2 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 由校內富運用電子白板經驗的教師擔任培訓導師/講者

預期成效：

- 教師明白電子學習的理念。
- 教師能制訂有效的教學策略以推行電子教學。

活動 3：共同備課及同儕觀課

推行時期：

07/2025-06/2026

內容：

- 中文科、英文科、數學科、視藝科、音樂科、常識科及資訊科技科每級的科任老師於同級共同備課時交流使用電子白板作互動式教學的經驗。
- 透過各科同級的共同備課，發展更多的電子白板輔導教學教材。
- 各科同級的科任老師於同儕觀課時利用互動電子白板作教學，展示互動電子白板教學的策略及安排，並在評課及議課會議上分享及交流，持續優化利用互動電子白板作教學的安排。

節數：

- 4 次共同備課、1 次同儕觀課及 1 次評課會議
- 每次 35 分鐘，共 210 分鐘

校內/受聘 培訓人員：

- 校內任教小四至小六中文科、英文科、數學科、視藝科、音樂科、常識科及資訊科技科的科任老師

預期成效：

- 以共同備課形式編寫使用電子白板之教學計劃。
- 加強老師交流的機會，瞭解如何使用電子白板作互動式教學，促進課堂學與教成效。

2.6 財政預算

a. 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	採購約 86 吋互動電子白板，需具備觸控、書寫、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。	19,660	9	部	176,940	教師用以發展教材及用於學與教過程中。 互動電子白板將用於四至六年級常規課堂教學，促進教師與學生、以及學生之間的交流互動，提升教學效能。（本校有 9 班四至六年級常規課堂需安裝電子白板，以上課室現時安裝的是黑板）在計劃期間，任教小四至小六的教師將在課堂上使用有關設備進行教學，提升教學效能。 預期使用率：每個上課日使用
磁力白板	互動電子白板左右各裝一塊磁力白板，以便教師書寫、展示或張貼教學內容。	440	18	塊	7,920	配合互動電子白板，教師在白板上書寫、展示或張貼教學內容。（課室共裝兩塊白板，一塊是用作書寫課堂上的學習重點，學生可以同步看到學習重點及電子白板的畫面，另一塊是用作恒常張貼學校資訊及重點學習詞彙，學生能隨時觀看，不受電子白板畫面的切換而影響） 預期使用率：每個上課日使用
設備開支預算總額:					184,860	

b. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
安裝工程	安裝觸控顯示屏(約 86 吋)於現有綠板連牆身掛架 安裝磁力白板於現有綠板上 提供並安裝膠槽跟軟喉作理線之用 運費 線材接駁工程	44,635	
工程開支預算總額:		44,635	

c. 應急費用

項目	預算開支 (下調至最近的整數)
工程應急費用	4,460
計劃應急費用	5,545
應急費用預算總額:	10,005

d. 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:	244,500

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：學生作品

透過電子互動教室計劃，學生的作品展示方式可以多元化，教師可以電子方式於課堂上展示學生的學習成果或討論成果，並儲存在電腦內，成為電子習作紀錄，有助學生在課後進行自主學習，教師亦可跟進學生的學習進度。

項目：整體學習氣氛提昇

透過電子互動教室計劃，可以加入創新科技的教學策略和活動安排，豐富學生學習的樂趣。

項目：有助學生建立的正面價值觀

善用電子互動教室，在高年級發展有關「媒體與資訊素養」、「國家安全」課題的電子互動教學模式，有助學生建立使用網上資訊及對國家的正面價值觀。

項目：提升學校教師團隊的課程設計及教學能力

因應電子互動教室的設立，透過不同的培訓及分享會，提升教師課程設計及教學能力。此外，透過共同備課、觀課及評課的安排，加強老師交流使用電子白板作互動式教學的機會，瞭解及持續優化如何使用電子白板促進課堂學與教成效。

3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察

成功準則：

1. 至少 80%任教教師認為自己能於課堂上善用電子白板作互動式教學，令學生有更多機會互相分享學習成果，提升課堂中的互動氣氛。
2. 至少 80%觀課老師認為學生在課堂上投入積極，願意以電子白板互相分享學習成果。

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

• 表現指標:

1. 至少 80%教師及學生同意該計劃有助學校推展電子教學。
2. 至少 80%教師及學生同意該計劃能有助引起學生的學習興趣。
3. 至少 80%教師及學生同意該計劃能有助提升課堂參與程度。
4. 至少 80%教師同意計劃加強課堂設計的靈活性及互動性。
5. 至少 80%老師認為計劃能提升他們電子教學技巧。
6. 至少 80%教師認為計劃能令他們跟進學生的學習進度及作出回饋，提升課堂討論效率，有效促進學習評估。

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
- 善用相關設備及器材，在計劃完結後繼續舉辦學與教活動
- 透過不同的教師專業交流活動、培訓等網絡，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

以電子學習分享會形式展示學生的學習成果，並由參與教師分享計劃內容及推行電子學習的心得。其他科目的老師亦於分享會後嘗試運用電子白板於課堂上，累積使用經驗。

項目：示範課

校內中文、英文及數學科電子學習組老師進行開放課，讓所有科任老師進一步了解如何運用互動電子白板配合課堂教學。

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

有
相關計劃書示例編號：S09

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。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。
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. 本校安裝互動電子白板時，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，亦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	互動電子白板	9	\$176,940	計劃完結後，有關設備將留校繼續使用，本校將會繼續善用相關設備進行學與教活動。

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 01/06/2025 - 31/05/2026	30/06/2026	/	/
計劃總結報告 01/06/2025 - 30/06/2026	30/09/2026	財政總結報告 01/06/2025 - 30/06/2026	30/09/2026