

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號： 2021/1217
學校名稱： 浸信宣道會呂明才小學
Conservative Baptist Lui Ming Choi Primary School
計劃名稱： 智慧互動教室
Smart Interactive Classroom
受惠目標： 小學
預計直接受惠人數： 學生:270 人(小二及小四)
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

為配合電子學習發展的需要，本校期望能在二年級和四年級的課室安裝電子互動白板。計劃會為學生提供高參與、高展示和高回饋的學習經歷，不單能加強課堂的趣味性，提升學生的學習動機，還可以加強照顧不同能力的學生，從而提升學與教的效能。

1.2 校本創新元素

傳統課室多配備黑板、投映機及屏幕等作為教學工具，但是隨著資訊科技的日益進步，電子互動白板比起這些傳統的教學工具能夠發揮更大的功效。

電子互動白板除了能有效地儲存課堂的教學內容外，更可進一步使用「觸控電子屏幕」功能輔助教學，擴大原有桌上電腦和投影機的功能。教師配合教學軟件及網上資源，便可以有策略地使用科技設計教學，使所教授的理論知識或概念更具體清晰。

電子互動白板的的不同功能提供學習的新鮮感，能激發學生的學習動機，從而讓學生更投入學習。配合教師設計的合作學習課堂活動，學生可以透過分享討論，進一步加溝通能力和同儕間的協作能力。

本計劃能改善課室環境之餘，亦能做到與時並進，使用智慧電子互動白板輔助教學，能讓學生體驗發展一日千里的資訊科技產品。計劃發展的多元化學與教資源能提高學生學習興趣，能提升學生學習動機，促進自主學習及培養學生共通能力，更進一步提升教師的專業知識及資訊科技水平。

1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

項目：學校現況

本校已有多年推行電子教學的經驗，校方已購置 150 部平板電腦供學生在課堂中使用。老師積極設計課件，透過運用平板電腦進行各種課堂活動，以提升學生的學習效能，並照顧學生個別需要。在 2021 年度本校的學校自評中，老師們均認同繼續提升「學生自主學習」能力，配合電子學習資源，照顧不同能力學生的需要，是本校發展的大方向。

本年度，學校於六年級的五個班房安裝了電子互動白板。經過大半年的體驗，老師及學生均十分認同使用電子互動白板能增加學習興趣，提升學習效能。因此，本校期望能在二年級及四年級引入電子互動白板，配合學校已發展電子教學的良好基礎，並進一步提升教學效能。老師會透過共同備課，討論如何利用電子互動白板的媒體設備，包括播放影片、書寫繪圖、內置軟件、即時上網等等，設計靈活有趣的課堂活動，增加課堂的互動性，貼合不同能力學生的需要。

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

從教育局 2015 年學校電子學習試驗計劃的研究報告顯示，電子學習對啟發學習動機、資訊素養、溝通能力等都有正面的效果。

本校期望繼續發展電子學習，透過高互動性的智能電子白板，於課堂中吸引學生的注意力，為學生帶來傳統黑板/白板不能做到的課堂學習體驗。課堂設計會以小班教學的五個課堂基本元素包括：清晰教學目標、提問與回饋、學生參與、分組活動及促進學習的評估為基礎，配合趣味性的課堂活動提升學生學習動機及學與教的效能。此外，運用智能電子白板的觸控功能，讓老師不需要停留在教師桌控以制桌面電腦，老師講課時可在教室內靈活走動，可以更接近學生，觀察學生的反應，照顧不同學生的需要。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗

本校重視學校電子網絡及設備的搭建。自 2015 年起學校經教育局推行的 Wifi 900 計劃獲得撥款進行學校網絡改善工程，並定期從資訊科技綜合津貼購置平板電腦供學生於課堂上使用。2018-21 的學校發展計劃中，『透過資訊科技互動教學，提升學生學習興趣及自學能力』便是關注事項的目標之一。因此，校方持續推動資訊科技互動學習，推動老師於課堂內應用資訊科技教學或作課前預習及課後延伸，老師積極設計翻轉教室教學活動，透過預習、課後鞏固及溫習，以照顧個別差異。幾年間，學校增加了不少電子學習資源及校本課件，同時在硬件及技術支援各方面亦不斷完善。

本校重視教師運用電子教學的專業培訓。電腦科由 17-18 年度開始，參加由香港教育大學、美國麻省理工學院及香港城市大學合辦的「賽馬會運算思維教育」計劃 (CoolThink)，透過學習編程，培養學生的運算思維。而常識科亦於 18-19 及 20-21 年度參加了由順德聯誼總會翁祐中學舉行的優質教育基金主題網絡計劃--具效能的 STEM 學習社群的建構及推展「教學、應用、回饋、提升學習的效能」。

透過上述兩項計劃，本校多位老師多次參加了由主辦單位組織的專業培訓，進一步提升了本校老師的資訊科技教學的專業水平。此外，為了保持老師們對資訊科技教學的興趣及能力。本校每年均組織不同的校本專業培訓，同時亦鼓勵老師利用共同備課，研究如何利用資訊科技提升教學效能。從觀課所見，老師們已掌握一定的資訊科技能力，並配合學習活動，以提升師生及生生之間的互動，亦提供學生展示學習成果及照顧個別差異的機會。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長

職責：監察督導, 處理撥款, 擬定計劃

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, 課程/活動規劃

學校人員：課程主任

職責：課程/活動規劃, 教材整理, 監察督導, 帶領/參與活動

學校人員：科主任

職責：監察督導, 課程/活動規劃, 帶領/參與活動, 教材整理

學校人員：計劃統籌

職責：監察督導, 處理撥款

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 08/2023 至 07/2024

合共需時 1 年 0 月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

活動 1：中文科學習活動

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
<ul style="list-style-type: none">二年級主題：配合單元一「小小昆蟲」第一課《窗外的蟬》、第二課《小蜻蜓》	<ul style="list-style-type: none">二年級學習內容：1. 筆順規則和字型結構 2. 擬人法推行策略/模式：運用簡報、觸控電子屏幕進行教學與互動遊戲1. 筆順： 透過操控觸控電子屏幕，學習重點詞語的筆順，例如：耐心、等、吵醒、嚇、生氣、噓、篤等。利用觸控電子屏幕的放大和拉推功能放大字型筆順(如涉及筆劃較多的字型結構時，可利用剪取功能，剪取相關字體，仔細與學生講解字型筆劃)。教師也可利用觸控電子屏幕分組功能，邀請數位學生在觸控電子屏幕書寫或進行分組寫字比賽。2. 擬人法： 老師利用觸控電子屏幕中展示多張老師預設的不同圖片(包括：動物、植物和死物)，然後邀請同學從屏幕中選取不同的人像相片中，進行聯想和配對。接著，與學生分析預設相片中的物象與人像的關係，學習擬人法，並即時回饋，鞏固對擬人法的認識。例如1. 閃閃發亮的星星<-->人在眨眼睛2. 蝴蝶飛來飛去<-->人在跳舞3. 小鳥吱吱叫<-->人在唱歌4. 大樹被風吹得左搖右擺<-->人在搖頭 <ul style="list-style-type: none">為照顧學習差異，確保能力稍遜的學生都能充分掌握，教材會上載到 Google Classroom (包括教學簡報、圖片等)，讓學生重溫所學。	<ul style="list-style-type: none">每級最少 4 教節每節約 35 分鐘

<ul style="list-style-type: none"> • 四年級主題： • 配合單元十四「中國傳統節日」 《中秋觀燈》 	<ul style="list-style-type: none"> • 四年級學習內容：1. 比喻句 2. 「動態描寫」與「靜態描寫」 • 推行策略/模式：運用簡報、觸控電子屏幕進行教學 <p>1. 比喻句： 教師以電子屏幕展示不同的圖片和播放影片(定格中的影片，截取圖片)，例如：生氣的爸爸和獅子、牽牛花和喇叭、開屏的孔雀和扇子等。讓學生觀察圖片中的物件和特徵，進行聯想。然後請數名學生到觸控電子屏幕前，將兩樣物件相似的部分圈出來，並講出「喻體」和「本體」的相似之處，例如：顏色、形狀等，讓學生掌握比喻句的特色。</p> <p>最後，請學生以續寫比喻句。老師可揀選部份同學的句子，並透過Air-play的形式投映在電子屏幕上，展示並與學生分析創作的比喻句是否恰當。</p> <p>2. 「動態描寫」與「靜態描寫」： 配對遊戲：教師以觸控電子屏幕展示不同的圖片（如飄蕩的白雲、矗立的高樓、平靜的湖面等），配合的段落（當中包含「動態描寫」及或「靜態描寫」）； 請學生觀察有關圖片或動畫、含「動態描寫」及或「靜態描寫」的段落；讓學生透過觸控電子屏幕，配對以上圖片及段落；配對正確後老師引導學生分析，了解作者如何利用不同的修辭手法（如比喻、擬人、誇張等）來描寫事物都動態或靜態特色，並即時回饋，鞏固對動靜態描寫的認識。例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 白雲在空中閑蕩，跟清風和柳枝交朋友。 2. 矗立在大道兩旁的高樓是一個個雄赳赳的士兵，向往來的行人敬禮。 3. 平靜的湖面好像一面鏡子，映照著湖邊的景色。 4. 綠得發亮的嫩草閃耀著令人眩目的晶瑩亮光，那是露珠的威力，只有大自然的調色盤上才有這獨有的顏色。 	
---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> 學生能透過互動圖像及操作，理解動態描寫及靜態描寫的特點。為照顧學習差異，確保能力稍遜的學生都能充分掌握，教材會上載到 Google Classroom（包括教學簡報、圖片、動畫等），讓學生重溫所學。 分組討論：老師先於 Google Classroom 發放有關圖片及工作紙，學生利用 [] 開啟相關資料。然後，3-4 人一組討論以上小段落中哪部分是「動態描寫」、哪部分是「靜態描寫」，老師透過 Air-play 的形式，即時投映在電子屏幕上，並與學生討論答案是否恰當。 	
--	---	--

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：

- 小二學習成效：透過觸控電子屏幕的互動圖像、觀察圖片及操作等課堂活動，提高學生的學習興趣。
學生能學會：有關字詞的筆順和字型結構和認識擬人法。
- 小四學習成效：透過觸控電子屏幕的互動圖像、觀察圖片、分組討論等課堂活動。
學生學會：
 - 掌握比喻句的特色，進行聯想及創作
 - 分辨「動態描寫」與「靜態描寫」

活動 2：英文科學習活動

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
<ul style="list-style-type: none"> 二年級主題：配合單元二 Caring and Sharing--學習對話及旁白 	<ul style="list-style-type: none"> 二年級學習內容：學習對話及旁白 推行策略/模式：觸控電子屏幕 教師以觸控電子屏幕進行教學，讓學生練習對話及設計旁白。 另外，教師設計不同程度的工作紙，在電子屏幕展示不同種類的對話方式，讓學生代入不同的角色，進行聯想。然後邀請數名學生到白板前寫出他們構思的對白。利用電子屏幕展示學生工作紙，老師進行評講及帶動討論，並給予即時回饋 	<ul style="list-style-type: none"> 每級最少 4 教節 每節約 35 分鐘

<ul style="list-style-type: none"> • 四年級主題：配合單元四 Travelling around Hong Kong 認識香港 	<ul style="list-style-type: none"> • 老師可以從學生的答案中揀選優秀作品，進行角色扮演。老師可針對學生的學習困難作出回饋。 • 儲存課堂上電子白板的教學重點及學生作品，上存至 Google Classroom，讓學生可以重溫，以照顧能力較弱的學生。 • 四年級學習內容：學習對話及寫作 • 推行策略/模式：觸控電子屏幕及網上電子地圖、圖像及影片 • 教師以觸控電子屏幕及即時網上搜索功能，讓學生在課堂進行網上搜索及設計旅遊日程表。 • 利用電子白板搜尋功能，在網上即時尋找相關的香港名勝相片，提升學習興趣及讓能力較弱的學生明白學習內容。 • 另外，教師在電子屏幕展示香港地圖，讓學生搜索不同地方的活動及名勝，並利用電子白板進行分組討論。然後邀請數名學生到白板前分享搜集得的資料及旅遊日程，老師挑選學生進行匯報，並給予即時回饋。儲存課堂上電子白板的教學重點及學生作品，上存至 Google Classroom，讓學生可以重溫，以照顧能力較弱的學生。 	
--	--	--

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：

- 小二學習成效：透過觸控電子屏幕的互動圖像、觀察圖片、角色扮演等課堂活動，學生能運用不同對話的種類及旁白，並創作對話及旁白。
- 小四學習成效：透過觸控電子屏幕的互動圖像、觀察圖片、角色扮演等課堂活動，學生學會資料搜集及整理，選取合適資料作分組討論及匯報，並儲存文件作家課之用。

活動 3：數學科學習活動

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
-------------------	----	----

<ul style="list-style-type: none"> 二年級主題：基本乘法 四年級主題：圖形的周界--梯形及多邊形的周界 	<ul style="list-style-type: none"> 二年級學習內容：建立乘法概念 推行策略/模式：圖像互動遊戲、觸控電子屏幕 使用多媒體的效果（如動畫及圖像）以遊戲方式展示每兩個一數、每五個一數等數數方式，以建構同數連加的概念。設計不同程度的工作紙，利用電子屏幕展示學生工作紙，老師進行評講或帶動討論，並給予即時回饋 利用觸控電子屏幕功能讓學生進行分組比賽。老師進行評講或帶動討論或學生進行評鑑，並給予即時回饋。 四年級學習內容：計算梯級及凹字型的圖形周界 推行策略/模式：圖像互動遊戲、觸控電子屏幕 翻轉教室，讓學生進行預習。上課時，利用電子白板即時分享學生的預習成果並進行回饋。 透過圖像、觸控電子屏幕進行，讓學生具體辨別哪些邊線是重疊不是外圍的邊界，並給予即時回饋。透過此活動及展示不同的計算方法，從而讓學生理解計算同一個圖形的周界有不同的計算方法。 透過圖像、利用觸控電子屏幕進行「推邊活動」，讓學生透過具體實作「推邊」，把一些多邊形變成一個矩形，老師即時進討論，讓學生簡化計算方法，並給予即時回饋。 	<ul style="list-style-type: none"> 每級最少 4 教節 每節約 35 分鐘
--	--	--

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：

- 小二學習成效：學生能透過互動圖像及操作，理解連加和乘法的關係，明白使用乘法的好處。同時利用觸控電子屏幕進行乘法比賽，從遊戲中掌握乘法概念及運算速度
- 小四學習成效：透過觸控電子屏幕的互動圖像及操作，能具體辨別哪些邊線是重疊不是外圍的邊界及理解不同的計算方法，學生能運用「推邊」方法，把梯級及凹凸字型的多邊形變成一個矩形，簡化計算方法。

活動 4：常識科學習活動

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
<ul style="list-style-type: none"> 二年級主題：到郊野公園去 四年級主題：發現地球 	<ul style="list-style-type: none"> 二年級學習內容：認識郊野公園的位置及設施 推行策略/模式：網上電子地圖及圖像、影片 在觸控電子屏幕內展示網上電子地圖，學生舉例及討論香港不同的地區及郊野公園。老師透過即時尋找該地點的網上地圖影像，適時給予回饋，以便帶領學生一起參與討論。 為照顧不同學生的學習需要，課堂安排課後自學延伸活動，學生按能力和興趣自行計劃一次和家人到郊野公園郊遊計劃，並於下一節課透過觸控電子屏幕向同學展示及分享。 四年級學習內容：地球上不同的環境及動物特徵 推行策略/模式：運用網上圖像、數位白板進行教學及互動遊戲 在觸控電子屏幕內展示網上地球上不同的自然環境獨特的地勢和氣候特徵，著學生分組討論，在這些自然環境生活的生物的身體會有何特徵，並用 搜尋相關生物圖片，然後使用數位白板上載搜尋結果。運用數位白板展示學生搜尋結果，並同時展示老師預設的自然環境圖片，著學生運用數位白板筆分析自然環境特徵與生物身體特徵的關係，老師於學生匯報時適時給予回饋，引領學生分析當中關鍵特徵，以照顧學生學習多樣性，引發學生思考，讓能力較高學生帶動學習氣氛。 	<ul style="list-style-type: none"> 每級最少 4 教節 每節約 35 分鐘

參與學校人員及/或受聘計劃人員數目及職責：

- 常識科老師

預期成效：

- 小二學習成效：學生對香港地理不熟悉。透過觸控電子屏幕展示搜尋相片及三維地圖的方法，提高學生的學習興趣，讓學生進一步認識香港不同的地區及郊野公園。

- 小四學習成效：地球上有不同的自然環境且生物眾多，學生並不熟悉牠們彼此的關係，透過即時網上搜尋及配對展示(自然環境與當地生物)，運用視覺刺激令學生仔細觀察及發現生物與自然環境兩者互相依存的關係。

活動 5：視藝科學習活動

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
<ul style="list-style-type: none"> • 二年級主題：長在某處的植物 • 四年級主題：印象水果 	<ul style="list-style-type: none"> • 二年級學習內容：運用色彩繪畫不同形態的葉子 • 推行策略/模式：觸控電子屏幕進行教學 • 課堂上同時讓多名學生一起在觸控電子屏幕上繪出不同葉的形態，並套上不同色彩，以表達葉子不同的感受，並進行評賞及全班投票活動，以提供即時回饋。 • 四年級學習內容：繪畫水果時前後排列的不同構圖技巧 • 推行策略/模式：觸控電子屏幕進行教學 • 教師以電子屏幕展示從不同的真實水果圖片，利用電子屏幕的繪畫功能，讓學生在真實水果圖片上繪畫不同的生果堆構圖，並即時取走(刪除)真實水果圖，讓學生直觀及建立繪畫水果時前後排列的不同構圖技巧。 • 將課堂學生討論作品(印象派筆觸繪畫技巧)結果及學生佳作上存至 Google Classroom，讓學生可以在家重溫，以照顧能力較弱的學生。 	<ul style="list-style-type: none"> • 每級最少 2 教節 • 每節約 35 分鐘

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 視藝科老師

預期成效：

- 小二預期成效：透過觸控電子屏幕，學生能為葉子繪畫不同的形態及色彩，以表達不同的感受，並進行評賞。
- 小四預期成效：透過觸控電子屏幕，學生能建立繪畫生果堆(前後排列)的構圖技巧，並進行評賞。

活動 6：音樂科學習活動

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
<ul style="list-style-type: none"> 二年級主題：感受音樂多奇妙 四年級主題：大調音階知多少 	<ul style="list-style-type: none"> 二年級學習內容：音樂創作 推行策略/模式： 運用音樂互動遊戲軟件例如：██████████，配合觸控電子屏幕的互動功能進行教學。 學生能選擇不同的情境創作音樂，亦能即時在屏幕點選不同樂器的聲響，以表達不同的感受，並進行律動。 在課堂進行評賞學生創作的音樂作品及全班投票活動。將學生佳作上存至 Google Classroom，讓學生可以在家重溫，以照顧能力較弱的學生。 四年級學習內容：認識大調音階 推行策略/模式： 運用虛擬鋼琴軟件例如██████████配合觸控電子屏幕的互動功能進行教學。 學生能即時觸控電子屏幕的琴鍵，學習大調音階，並同步聆聽大調音階及和弦。 展示虛擬鋼琴，全班學生同步運用██████████學習大調音階，老師進行即時的回饋。老師將虛擬鋼琴音階練習上存至 Google Classroom，讓學生可以在家重溫，以照顧能力較弱的學生。 	<ul style="list-style-type: none"> 每級最少 2 教節 每節約 35 分鐘

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 音樂科老師

預期成效：

- 小二預期成效：透過觸控電子屏幕，學生能為動物選擇不同的情境（陽光/下雨/雷暴）創作音樂，亦配合不同樂器的聲響，以表達不同的感受（開心/憂傷/激動），並進行律動。
- 小四預期成效：透過觸控電子屏幕的虛擬鋼琴，學生能學習大調音階，了解大調音階包含五個全音和兩個半音，並同步聆聽大調音階及和弦。

b. 教師培訓 (如適用)

活動 1：講座

推行時期：

09/2023 - 12/2023

內容：

- 由產品供應商為全校教師進行操作介紹，並介紹使用電子互動白板的教學示例。

節數：

- 1 節，每節 1.5 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者

預期成效：

- 老師能掌握電子互動白板的應用，並能夠充分在課堂中運用電子互動白板。

活動 2：教學分享會

推行時期：

01/2024 - 07/2024

內容：

- 由校內計劃小組成員或於電子教學有更多經驗的教師，分享運用電子屏幕教學的經驗，進一步培訓校內教師。

節數：

- 2 節，每節 1.5 小時

校內/受聘 培訓人員：

- 由校內人員負責

預期成效：

- 老師能在分享會中認識更多使用智慧白板教學的教學點子，以促進專業的交流。

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
電子白板	86吋 4K UHD 智慧互動電子白板	30,800	10	塊	308,000	<p>在二年級及四年級班房(共 10 個)安裝具觸控功能的電子互動白板，白板的互動功能可以提升學生的學習動機及投入感，增加學習樂趣。課堂教學透過分享和協作，加強課室師生及生生互動，提升教學效能。</p> <p>安裝雙頻無線模塊及觸控屏專用掛牆架費用\$2800 x 10 = \$28,000 由校方支付。</p> <p>每天平均使用 6 節，每節 35 分鐘。</p>
白板	平行移動白板組合	10,000	10	組	100,000	<p>清拆原有黑板後，需要重新安裝白板用作家課冊、教授書寫及告示板用途。路軌設計能節省課室空間，並能保護電子顯示屏。</p> <p>每天平均使用 6 節，每節 35 分鐘。</p>

設備開支預算總額：	408,000
------------------	----------------

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
改建/改裝工程	組合及安裝： <ul style="list-style-type: none"> - 拆除和清理現有的壁掛式黑板和相關的佈告欄 - 安裝平行移動白板組合 - 掛牆式安裝智慧互動電子白板連支架 - 從互動電子白板拉信號線到教師檯位置並連接現有廣播系統\$10,400 x 10 	104,000	拆卸原有黑板，並安裝組合式趟路白板及互動電子屏幕固定在牆上。用作家課冊、教授書寫及告示板用途。
工程開支預算總額：		104,000	

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

項目	預算開支
審計費用	5,000
審計費用總額：	5,000
申請撥款總額：	517,000

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：教案

1. 中文、英文、數學、常識、視藝及音樂科配會智慧互動白板設計的教學活動內容。

3.2 評鑑

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

透過觀課收集資料，以評鑑計劃的成效：

- 80%老師和學生認同計劃有助提升學生的學習動機。
- 80%老師和學生認同計劃有助提升課堂的互動性和學生的參與度。
- 80%參與教師認同計劃有助照顧學生的個別差異。
- 80%參與教師認同計劃能提升他們應用資訊科技的能力。

評鑑方法：課堂/活動觀察

成功準則：

1. 老師在使用互動電子白板的課堂上觀察學生的表現和反應，從而檢視活動能否：
A. 提升學生的學習動機 B. 提升課堂的互動性 C. 提升學生的參與度
2. 在各科組的檢討會中，老師討論使用互動電子白板進行活動的教學成效：
A. 80%老師認同活動能提升學生的學習動機
B. 80%老師認同活動能提升課堂的互動性和學生的參與度

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)

1. 本校的計劃小組會在計劃後定期進行檢討會議，以現有資源延續及改善電子學習課程。
2. 本校老師會互相觀課，觀課老師會給予任教老師教學建議以充份運用電子白板，校方亦會邀請老師進行示範課，並將課堂錄影供老師參考，以持續改進教學效能。
3. 本校會持續發展及規劃校本電子學習課程，以配合各科的發展，學生的需要及能力。
4. 本校將會負擔有關電子白板的維修、培訓及有關的經常開支，以支持本計劃的持續發展。

3.4 推廣 (只適用於申請撥款總額超過 20 萬元的申請。)

- 於學校網頁上載計劃成品、影片等供學界同工參考。
- 舉辦校內分享會及示範課，以進行教學交流。

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

有

相關計劃書示例編號：

已獲批撥款計劃編號：2019/0232

4. 學校聲明

- 本校明白基金資助的項目屬一次過性質。本校會承擔往後的支出，包括維修費用、日常營運開支等，以及因而產生的可能後果。
- 本校會確保擬推行的學習活動/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。
- 本校確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有，並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。
- 本校會遵照相關規定及程序以進行工程，並會特別注意安裝互動電子白板導致的負載問題。如有需要，本校會向認可人士尋求專業意見。同時，本校會定期檢查設備並進行維修和保養。
- 本校確保所有貨品（包括設備）及服務的採購是以公開、公平及具競爭性的方式進行，並會採取措施以避免採購過程出現任何實際或被視為有利益衝突的情況。

5. 資產運用計劃

類別	項目/說明	數量	總值	建議的調配計劃(註)
電子白板	86吋 4K UHD 智慧互動電子白板	10	308,000	計劃完成後，學校日後會利用各種資源支持智慧互動教室計劃中發展的教學活動，使其能持續運作，而所有器材均會繼續留校使用及妥善保養。
白板	平行移動白板組合	10	100,000	

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 01/08/2023 - 31/01/2024	29/02/2024	/	/
計劃總結報告 01/08/2023 - 31/07/2024	31/10/2024	財政總結報告 01/08/2023 - 31/07/2024	31/10/2024