

# 公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：	2021/0225 (更新版)
學校名稱：	塘尾道官立小學 Tong Mei Road Government Primary School
計劃名稱：	數碼互動學習 創建智能課室 Create an E-smart Classroom for Digital Interactive Learning
受惠目標：	小學
預計直接受惠人數：	學生:600 人(P.1-6) 教師:45 人 家長:0 人 其他(請註明): 0 人 (/)

## 1. 計劃需要

### 1.1 計劃目標

1. 本計劃旨在推動電子學習計劃，於全校課室安裝智能互動觸控顯示屏，以開展一種全新的多元化多媒體的教學模式，進行互動及富趣味的課堂學習，提升教學效能。
2. 學校已於各科引入電子教學，同時已於上學年及本學年申請了政府的撥款購買平板電腦供學生使用，老師期望可透過智能互動觸控顯示屏，再配合學生的平板電腦進行多元化的教學模式，既可照顧學生的多樣性，又可推動課堂的互動，提升學習動機。
3. 唯本校課室至今仍是使用傳統黑板，課室內只設桌上電腦及投影機，加上學校只有一個電腦室供學生使用；老師只可透過單向的教授方式，大大限制了課堂的互動教學，同時學校部分投影機的投影圖像不太清晰，影響學生學習。因此本校深切希望在校內能逐步優化校本的電子學習設備，在具備科技化、智能化的教學環境下，讓學生具備運用 21 世紀創新科技的能力，以迎接未來的挑戰。

### 1.2 校本創新元素

1. 本校自 2018 年開始成立了「電子學習」教研小組，成員與各科主任合作無間，支援各科加強運用電子學習和電子課業，透過平板電腦進行各種課堂活動，提升學生的自學能力及促進學生之間的互動。
2. 本學年兩班四年級已開始推行 BYOD，學生每天自攜平板電腦回校，而其他年級亦會按學生不同的學習需要，於限定日子自攜平板電腦回校進行相關的電子學習活動，並使用不同的應用程式或軟件上課及進行電子學習活動，而將來各級和各科亦會延續及優化使用 BYOD 的電子教學策略。
3. 本校期望能為全校各個課室安裝智能互動觸控顯示屏，改善校內資訊科技設備，以緊貼教育局所推行之第四個資訊科技教育策略。身處資訊互通的網絡年代，於教學運用科技已是大勢所趨，校方期望把互動電子學習融入日常學與教，既可推動電子教學，又可提升學生學習的興趣，實踐所學，進行同儕互評及分享，豐富他們不同的學習經歷。

### 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

項目：與本周期學校發展計劃/關注事項相關

1. 學校的三年發展計劃的其中一項重點為「電子學習迎新變—透過電子學習，深化學生自學能力與探究精神。
2. 本校期望能進一步優化電子學習策略，提升學生學習動機及自主學習能力，並全面發展運用資訊

科技的能力，為學生提供實踐互動電子學習的機會。

3. 科組亦會運用資訊科技進行探究解難活動，引發不同能力學生對知識的追求及學習興趣，以照顧學習多樣性。如：推廣與 STEM 及 CoolThink 有關的活動，再配合平板電腦，於課室營造有利師生互動的學習平台，更有效地向學生教授新知識及講解教學的重點。

4. 本校 ICT 科已參與由香港教育大學統籌的「賽馬會運算思維教育」計劃，並與香港城市大學協作推動編程教育，培養高年級學生的計算思維及解難能力。

5. 加強專業培訓，提升教師推行互動電子學習的能力。

#### 項目：調查結果

透過問卷調查，結果發現：

1. 全校 96% 科主任及主任老師都認同智能互動觸控顯示屏能配合校方推行 BYOD。

2. 100% 科主任及主任老師認同在課堂使用智能互動觸控顯示屏能增加師生的互動，故希望課室也有相應的設備，好讓他們能繼續發展互動學習，進一步拓展學習空間，推動本校資訊科技教育的文化。

## 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

教育局於 2015 年出版的《學校電子學習試驗計劃研究報告摘要》指出，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、明辨的思考能力及同儕協作；
- 根據校長、老師及家長的報告，學生於三年內在學習上得益不淺，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；及
- 電子學習能應用於所有學習科目。根據試驗學校的經驗，即使教師的理念傾向相信「以教師為中心」的教學模式，實際上「以學生為中心」及「以教師為中心」的要素是並存的，而不會產生矛盾。

#### 項目：文獻/研究報告

青年創研庫於 2020 年發表的研究報告《教育與創新專題研究系列—加強支援電子學習的發展》摘要指出：

- 電子學習為全球大勢所趨，讓學與教變得更靈活有趣，藉此培養學生自學的能力，最終達至科技融入學習，學習融入生活的目標。
- 電子學習是一種開放及富有彈性的學習模式，透過不同的電子科技媒介，例如電腦、網路、多媒體的輔助，以學生為中心，配合不同的學習策略達成學習目標。

### 2.2 學校的準備程度

#### 項目：學校已具備的相關經驗

1. 本校已於 2018 年成立了「電子學習」教研小組，並開始推展電子學習。各科的老師均嘗試進行電子學習，故學校全體老師均具有進行電子學習課的經驗。

2. 自 2019 年開始本校已多次透過科組觀課，各科任老師均能利用電子學習平台(Google Classroom)或

- 不同的電子教學程式 (如:Nearpod 等)進行教學，提升學生的學習興趣。
3. 直至現在，教師於課堂都會適時進行電子學習課堂教學，可見本校相當重視發展資訊科技教育。
  4. 學生熟習運用資訊科技學習，如:利用不同平台(Google Classroom, Seesaw 等)自學。

**項目：學校已添置的設施和器材**

1. 為發展及持續推動電子學習，本校於 2016 年成功申請教育局之「電子學習學校支援計劃 wifi900」撥款，提升學校無線網絡設備，使電子學習推行得更順利。
2. 學校現有平板電腦約 100 部，可同時供 2 至 3 班學生借用。
3. 本學年本校已申請了優質教育基金電子學習撥款計劃—提供流動電腦裝置及上網支援，讓學校可透過撥款購買流動電腦裝置供有經濟需要的學生借用，供他們學習使用。

**項目：教職員已接受的相關培訓/具備的相關資歷及經驗**

1. 上學年中、英、數、常各科已舉辦了電子學習教師工作坊，提升老師電子教學能力。
2. 本校部分老師已完成了由教育局或不同機構主辦有關資訊科技教育的專業培訓。
3. 上學年開始已安排不同的老師參與由香港教育大學舉辦的運算思維(CoolThink)培訓課程。

**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

學校人員：課程主任

職責：擬定計劃, 課程/活動規劃, 統籌/協調

學校人員：資訊科技主任

職責：統籌/協調, 採購及技術支援

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

學校人員：電子學習小組

職責：課程/活動規劃, 帶領/參與活動, 進行教師培訓及經驗分享工作坊

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 01/2023 至 06/2024

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：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學

推行時期：

01/2023 - 06/2024

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"><li>小一至小六各科</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>1. 小一至小六的中文和英文科任老師設計配合課題的電子互動課堂，以提升學生的學習能力及興趣，從而提升師生和生生互動，如：於語文的課堂中，會運用智能互動觸控顯示屏展示各種單字或圖畫，與學生進行朗讀，或邀請學生到智能互動觸控顯示屏互動拖拉圖片配對活動，從而了解學生的學習進度，並給予適切的回饋及照顧個別學生的學習需要。</li><li>2. 於數學課堂，亦會利用智能互動觸控顯示屏配合電子應用程式的展示，把抽象概念具體呈現(如立體圖形)，提升學生的解難能力。於課堂完結時，更可利用智能互動觸控顯示屏將教學重點儲存至網上供學生自學。</li><li>3. 於常識課堂，老師更會即時儲存智能互動觸控顯示屏的畫面或為常用的文件格式，以作筆記敘述，並上載到學習平台，方便日後再作延伸討論。</li><li>4. 總括而言，使用智能互動觸控顯示屏既能減省教師預備教材時間，又能讓教師於課堂上與學生的平板電腦進行互動；不但能提</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>1. 主要使用於小一至小六中、英、數、常四科，其他各科目均會配合課題定期使用。</li><li>2. 成為日常教學用途的工具。</li><li>3. 每課節 35 分鐘。</li></ul>

升教學趣味性，更能吸引學生的注意力，亦能照顧學生多樣化。

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 校內相關科目的科任老師

預期成效：

- 1. 學生透過電子學習工具，增加互動的機會，從而提升學習效能和學習興趣，以啟發學習的動機。
- 2. 透過智能互動觸控顯示屏與平板電腦的配合，為課堂節省時間並給予學生更多協作的機會，提供更多思考與討論的空間。
- 3. 透過投射分享的效果，可給予學生更多展示學習成果的機會，建立自信心。
- 4. 智能互動觸控顯示屏能配合雲端課室平台(Google Classroom)使用，為學生提供課後延伸探究的空間，學生亦可配合平板電腦進一步搜索資料，促進自主學習。

**活動 2：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_中文**

推行時期：

01/2023 - 06/2024

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• P.3 中國語文	<ul style="list-style-type: none"><li>• 教學內容:《五感觀察法》</li><li>• 參與學生級別及數目:P.3(100)</li><li>• 電子互動課堂舉隅:<ol style="list-style-type: none"><li>1. 老師在互動學習平台內設計了一個篇章練習，讓學生辨析段落中的五感句子，再着學生在智能互動觸控顯示屏上進行互動拖放的配對練習，如：視覺、聽覺等。</li><li>2. 老師着學生嘗試在自己的平板電腦上運用五感觀察法造句，然後教師再將學生的作品透過智能互動觸控顯示屏展示出來，讓全班同學一起欣賞及學習。</li></ol></li></ul>	• 兩教節及每節 35 分鐘

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 三年級中文科科任老師

預期成效：

- 1. 學生透過智能互動觸控顯示屏，增加互動的機會，從而提升學習效能和學習興趣，以啟發學習的動機。

- 2. 透過智能互動觸控顯示屏與平板電腦的配合，為課堂節省時間並給予學生更多協作的機會，提供更多思考與討論的空間。

### 活動 3：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_中文

推行時期：

01/2023 - 06/2024

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"> <li>• P.4 中國語文</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 教學內容:《寓言》</li> <li>• 參與學生級別及數目:P.4(100)</li> <li>• 電子互動課堂舉隅:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師先在智能互動觸控顯示屏展示學生於 Google Slide 的預習成果(寓言故事的寓意)。</li> <li>2. 老師着學生為特定的寓言故事角色設計合適的說話內容，完成後，教師將學生的作品透過智能互動觸控顯示屏即時分享出來，讓同儕一起欣賞及回饋與評鑑。</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 兩教節及每節 35 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 四年級中文科科任老師

預期成效：

- 1. 促進同學之間同儕分享及互評。
- 2. 提升學習效能和學習興趣，啟發自主學習的動機。
- 3. 透過平板電腦及智能互動觸控螢幕的「鏡射功能」，教師能有策略地展示不同學習差異的學生作品並給予即時的回饋，幫助學生提升寫作能力。

### 活動 4：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_英文

推行時期：

01/2023 - 06/2024

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"> <li>• P.4 英國語文</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 內容:“Favourite Food and Drinks”</li> <li>• 參與學生級別及數目:P.4(100)</li> <li>• 電子互動課堂舉隅:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師先在智能互動觸控顯示屏展示學生於 Google Slide 的</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 兩教節及每節 35 分鐘</li> </ul>

	<p>預習成果(超市中不同食物及其價格的照片)。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2. 與學生進行朗讀(不同食物的名稱及其價格)，或邀請學生到智能互動觸控顯示屏上拖拉圖片配對。</li> <li>• 3. 老師着學生嘗試在自己的平板電腦上運用 <b>How much</b> 造句，然後教師再將學生的作品透過智能互動觸控顯示屏多屏同步分享出來，讓全班同學一起欣賞及學習，加強師生互動。</li> </ul>	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 四年級英文科科任老師

預期成效：

- 1. 透過智能互動觸控顯示屏，於課堂中吸引學生的注意力，增加高互動性及趣味性的課堂活動。
- 2. 透過投射分享的效果，可給予學生更多展示學習成果的機會，以達致小班教學中高參與及高展示的特性，並建立學生的自信心。

**活動 5：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_英文**

推行時期：

01/2023 - 06/2024

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"> <li>• P.5 英國語文</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 內容: “Out and About in Hong Kong”</li> <li>• 參與學生級別及數目:P.5(100)</li> <li>• 電子互動課堂舉隅:</li> <li>• 1. 老師先在智能互動觸控顯示屏展示學生於 Google Classroom 的預習成果(簡介香港的名勝)，透過智能互動觸控顯示屏超高清顯示各圖片及文字，既生動又有趣，能提升學生的學習興趣。</li> <li>• 2. 利用互動學習平台(Nearpod)進行競賽(Question words)，看誰做得最快最準。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 兩教節及每節 35 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 五年級英文科科任老師

預期成效：

- 1. 提升學習效能和學習興趣，啟發自主學習的動機。
- 2. 讓教師更有效地照顧不同特性學生的學習需要。

**活動 6：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_數學**

推行時期：

01/2023 - 06/2024

<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>• P.2 數學科</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 內容:《立體圖形》</li><li>• 參與學生級別及數目:P.2(100)</li><li>• 電子互動課堂舉隅:</li><li>• 1. 老師透過智能互動觸控顯示屏的清晰解象度展示學生在預習時拍攝的「生活中的圓柱體」，互相分享學生的成果。</li><li>• 2. 向學生展示圓柱、圓錐及球體的「e+動畫」，討論它們各個面的特性。</li><li>• 3. 老師透過智能互動觸控顯示屏播放「為甚麼鋁罐是圓柱體？」的影片，學生可自由表達想法，並分享立體與日常生活的關係。</li><li>• 4. 再透過智能互動觸控顯示屏進行互動連線活動，總結圓柱、圓錐和球體的特性。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 兩教節及每節 35 分鐘</li></ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 二年級數學科科任老師

預期成效：

- 1. 學生能藉着作品展示，互相觀摩學習，提升評鑑能力。
- 2. 提升學習效能和學習興趣，啟發自主學習的動機。

**活動 7：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_數學**

推行時期：

01/2023 - 06/2024

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"> <li>P.3 數學科</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>內容:《三角形》</li> <li>參與學生級別及數目:P.3(100)</li> <li>電子互動課堂舉隅:               <ol style="list-style-type: none"> <li>老師透過智能互動觸控顯示屏的清晰解象度展示學生在 Google Classroom 預習的拍照例子，一起認識日常生活中遇到的三角形。</li> <li>老師透過智能互動觸控顯示屏上網搜尋生活中的大橋，並與學生分享其支架多為三角形，因為三角形的支架不易變形，比較穩固。</li> <li>再者學生在智能互動觸控顯示屏上進行互動拖放的配對練習，如：分辨不同種類的三角形。</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>兩教節及每節 35 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 三年級數學科科任老師

預期成效：

- 1. 運用智能互動觸控螢幕中的互動功能，提高學生的參與度，激發學生的學習興趣。
- 2. 透過智能互動觸控螢幕把抽象化的概念形象化，幫助能力稍遜的學生進行學習，以照顧學生的學習差異。

### 活動 8：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_常識

推行時期：

01/2023 - 06/2024

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"> <li>P.2 常識科</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>內容:《玩具知多少》</li> <li>參與學生級別及數目:P.2(100)</li> <li>電子互動課堂舉隅:               <ol style="list-style-type: none"> <li>老師透過智能互動觸控顯示屏展示學生在 Google Classroom 預習「我最喜愛的玩具照片」，並分享購買的原因。</li> <li>着學生在智能互動觸控顯示屏上進行互動拖放的配對練習，如:玩具的功能等。</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>兩教節及每節 35 分鐘</li> </ul>

- 3. 學生投票選出最受歡迎的玩具。

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 二年級常識科科任老師

預期成效：

- 1. 學生透過智能互動觸控顯示屏，增加互動的機會，從而提升學習效能和學習興趣，以啟發學習的動機。

### 活動 9：利用智能互動觸控顯示屏進行課堂教學\_常識

推行時期：

01/2023 - 06/2024

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"> <li>• P.6 常識科</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 內容:《科技與創新》</li> <li>• 參與學生級別及數目:P.6(100)</li> <li>• 電子互動課堂舉隅:</li> <li>• 1. 老師透過智能互動觸控顯示屏展示學生在 Google Classroom 預習課業中所搜習到世界各地智慧城市的例子。</li> <li>• 2. 透過智能互動觸控顯示屏觀看「三分鐘概念：智慧城市影片」，認識香港作為智慧城市的特徵。</li> <li>• 3. 派發「香港智慧城市藍圖」，讓學生進行分組討論及匯報。利用智能互動觸控顯示屏具體顯示思維導圖，分析及歸納不同的創新科技怎樣使人們的生活更方便和舒適，照顧學生學習多樣性。</li> <li>• 4. 老師更可於智能互動觸控顯示屏上做筆記，儲存正在顯示的討論重點。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 兩教節及每節 35 分鐘</li> </ul>

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 六年級常識科科任老師

預期成效：

- 1. 下課前可將智能互動觸控顯示屏上紀錄儲存再放上雲端課室，方便學生重溫或者讓家長了解學習進度。
- 2. 為學生提供課後延伸探究的空間，學生亦可配合平板電腦進一步搜索資料，促進自主學習。

## b. 教師培訓 (如適用)

### 活動 1：工作坊

#### 推行時期：

01/2023 - 06/2024

#### 內容：

- 由產品供應商為全校教師進行操作介紹，如何在教學的不同需要運用智能互動觸控顯示屏、軟硬件及有關設備的運用技巧。

#### 節數：

- 1 節，每節 2 小時

#### 校內/受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師/講者

#### 預期成效：

- 教師明白互動電子學習課程規劃、學習活動的設計和重點，以及運用軟硬件相關設備的技巧。

### 活動 2：工作坊

#### 推行時期：

01/2023 - 06/2024

#### 內容：

- 由校內電子學習小組成員及於電子教學有更多經驗的教師分享及進一步培訓校內教師。分享教學法和課程設計，如何在教學的不同需要運用智能互動觸控顯示屏。

#### 節數：

- 2 節，每節 1 小時

#### 校內/受聘 培訓人員：

- 由校內人員負責

#### 預期成效：

- 教師能掌握應用相關技術於教學中，提升教學效能。

## 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	
75 吋智能互動觸控顯示屏及組合式趟路白板	擬採購的 75 吋智能互動觸控顯示屏，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。	35,000	24	/	840,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 安裝位置包括：1 至 6 年級 24 個課室用以展示電子教材與學生建立課堂互動，提升教學效能。</li> <li>- 在計劃期間，任教的科任老師將在課堂上使用有關設備進行教學。</li> <li>- 配合智能互動觸控顯示屏的應用，用作家課冊，為課室提供更多書寫空間。</li> <li>- 安裝顯示屏及白板安裝工程需同一公司包辦進行，開合白板需附上鎖功能，同時作防盜門保護大螢幕。</li> </ul>	
教學實物投影器	擬採購機械式手臂實物投影器，有單鍵影音即錄、免接電腦畫面註記和無線操作等功能。	3,001.7	12	/	36,020	於學校現有的實物投影器陳舊，當連接智能互動觸控顯示屏後會出現畫面朦朧及“鬼影”情況，嚴重影響教學質素，故需購買能支援智能互動觸控顯示屏的器材以提升播放教材的效果。	
<b>設備開支預算總額：</b>						<b>876,020</b>	

**d. 工程開支**

項目	工程內容	預算開支	理據
安裝工程	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 清拆合共 24 個課室的原有黑板。</li> <li>- 安裝智能互動觸控顯示屏固定在牆上。</li> <li>- 安裝組合式趟路白板，連鋁質路軌。</li> <li>- 清拆及清除雜物。</li> </ul>	240,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 原有的黑板會阻礙智能互動觸控顯示屏的安裝穩固性。</li> <li>- 每塊智能互動觸控顯示屏亦包含黑板、家課欄、趟門門鎖的價錢及嵌入安裝費。</li> <li>- 智能互動觸控顯示屏不會完全取代傳統黑板，兩者可同時用於常規課堂教學，促進教師與學生、以及學生之間的交流互動，提升教學效能。</li> </ul>
<b>工程開支預算總額：</b>		<b>240,000</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)
工程應急費用 (工程開支預算總額 x 10%)	24,000
計劃應急費用 ((服務開支預算總額 + 設備開支預算總額 + 一般開支預算總額) x 3%)	26,280
<b>應急費用預算總額：</b>	<b>50,280</b>

**g. 審計費用**

	預算開支
審計費用	15,000
<b>審計費用總額：</b>	<b>15,000</b>
<b>申請撥款總額：</b>	<b>1,181,300</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：教案 中文科、英文科、數學科及常識科電子學習課教案例子。
項目：電子成品 課堂影片作持續優化教學及交流。
項目：整體學習氣氛提昇 能善用電子互動的學習環境，以提升學生的自學能力。
項目：提升學校教師團隊的課程設計及教學能力 透過教師的同儕觀課，自行選定適合的課題，共同商議配合教學。

#### 3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察 成功準則：學生能善用互動觸控顯示屏的功能，進行電子學習，提升自學能力
評鑑方法：問卷調查 成功準則： <ul style="list-style-type: none"><li>• 1. 推行校本互動電子學習計劃的成效。 (表現指標: 80%老師及學生同意該計劃有助學校推展互動電子學習。)</li><li>• 2. 提升學生的學習興趣。 (表現指標: 80%老師及學生同意該計劃能有助引起學生學習相關科目的興趣。)</li><li>• 3. 課堂設計能提升學生的學習效能。 (表現指標: 透過觀課及課程監察，80%老師課堂能提升學生的學習效能)</li></ul>

#### 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)

<ul style="list-style-type: none"><li>• 課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化</li><li>• 推廣至其他班級/年級/學科</li><li>• 善用相關設備及器材，在計劃完結後繼續舉辦學與教活動</li><li>• 其他：(1)本校將會負責支付有關互動電子學習硬件的維修及器材保養或添置的費用。在計劃完結後，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。(2)培養學生所需的資訊科技素質，進而提升學生的自主學習能力。</li></ul>
--

#### 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 本校會舉辦校內分享會，由老師分享推行數碼互動教學的心得，提升老師學與教的效能。
項目：示範課 本校中文、英文科老師會進行同儕觀課，讓其他科組老師進一步了解如何運用智能互動觸控顯示屏配合課堂教學。

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： 已獲批撥款計劃編號：2018/0673, 2019/0922
---

#### 4. 學校聲明

4.1. 本校須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。

4.2. 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，包括維修費用、日常運作費用及其他可能引致的支出/後果。

4.3. 本校須承擔由相關校舍改善/改建工程引致的開支/後果，包括但不限於相關的撥款及維修工作。

4.4. 本校須確保所有貨品（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，並須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。

4.5. 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。

4.6. 就安裝課室互動觸控屏系統，本校須考慮設備的荷重，並確保安裝符合安全標準；學校亦須定期檢查和保養有關設備。

4.7. 本校須確保互動觸控屏在各科的使用率，以達至成本效益。

#### 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	1. 75吋智能互動觸控顯示屏	24	\$840,000	計劃完結後會保留供學生使用
	2. 實物投影器	12	\$36,020	計劃完結後會保留供學生使用

#### 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 01/01/2023 - 30/06/2023	31/07/2023	/	/
計劃進度報告 01/07/2023 - 31/12/2023	31/01/2024	中期財政報告 01/01/2023 - 31/12/2023	31/01/2024
計劃總結報告 01/01/2023 - 30/06/2024	30/09/2024	財政總結報告 01/01/2024 - 30/06/2024	30/09/2024