

## 公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：2020/0749 (修訂版)  
學校名稱：深水埔街坊福利會小學  
Shamshuipo Kaifong Welfare Association Primary School  
計劃名稱：深校 STEM 教育計劃  
SSPKW STEM EDUCATION PROJECT  
受惠目標：小學  
預計直接受惠人數：學生:300 人(P.1-P.6)  
教師:28 人  
家長:0 人

### 1. 計劃需要

#### 1.1 計劃目標

##### 1. 以互動性強的電子學習環境發展校本 STEM 課程

透過優化校本 STEM 課程，以動手動腦的學習活動，提升學生的解難能力，學習的互動性及學生的課堂參與度亦得以提升，從而加強學生的學習自主性、創意及協作能力。

##### 2. 提升教師了解 STEM 課程元素以優化學與教

透過安排教師培訓，提升教師了解 STEM 課程元素；從而營造有利於可持續發展的協作文化，啟發教師創新思維，促進學與教。

#### 1.2 校本創新元素

由於本校在發展 STEM 課程上需要建立一個激發自主學習和跨學科應用的共學空間，進行以「學生為本」的「動手動腦」學習活動，讓學生有更多綜合運用 STEM 範疇知識和技能的機會。故此，本校計劃優化電腦室，配合先進的教學配備及配套，以及可靈活調動的座位，讓老師和同學都能輕鬆地運用資訊科技進行互動教學，科學探究及專題研習等活動，以提升學生的協作及解難能力。希望在 STEM 課程的優化下，學生能有全面的發展。電腦課將會改於上午進行，校本 STEM 課程於下午進行，故原有的電腦課將不受影響。

#### 1.3 計劃配合學校需要 / 學生的多樣性需要

##### 項目：學校現況

本校自 2011 年起發展電子學習，提倡以學生為中心的學習模式，並照顧不同學習能力及風格。以資訊科技為載體，提供模擬情境及互動資訊，使學生更容易理解複雜的知識和概念。此外，運用資訊科技輔助專題研習，培養溝通、協作、解難及創作的的能力。

### 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

本計劃的意念來自教育局《推動 STEM 教育—發揮創意潛能》報告(2016 年 12 月)的建議，重點包括：

- (1) 更新科學、科技及數學教育學習領域的課程；
- (2) 增潤學生的學習活動；

- (3) 提供學與教資源；
- (4) 加強學校和教師的專業發展；
- (5) 進行檢視及分享良好示例。

本校更新常識及電腦科課程，增加電子學習的元素及教授學生使用 G Suite for Education 作為跨平台的雲端學習系統，期望能提升學生使用資訊科技學習，及應用 STEM 知識的技能。

## 2.2 學校的準備程度

### 項目：學校已具備的相關經驗

本校歷年來積極推動電子學習，在校內運用各種學習平台和應用程式讓電子學習融入學與教。本校曾與不同外界機構合作，如有機上網種子計劃、理工大學服務學習(STEM)及 Samsung Smart School Project 等等，學校已積累多元化的電子學與教經驗，作為持續發展新時代的電子學習的基礎。

### 項目：教職員已接受的相關培訓/具備的相關資歷及經驗

於 2016-18 年度，本校與中文大學優質學校改進計劃合作發展本校 STEM 課程，內容包括課外探、課內探和尖子探三方面。本校讓學生參加不同類型的 STEM 比賽，均獲得優良成績。他們亦能藉此擴闊視野，把經驗分享到校園，從而推動校內 STEM 風氣。

## 2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長

職責：擬定計劃，監察督導，統籌協調，處理撥款

學校人員：課程主任

職責：監察督導，統籌協調，課程/活動規劃，擬定計劃，安排教師參與有關課堂設計的培訓和分享活動

學校人員：科主任

職責：課程/活動規劃，教材整理

學校人員：計劃統籌

職責：擬定計劃，統籌協調，課程/活動規劃，處理撥款，安排教師參與有關技術應用層面的培訓。

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 07/2024 至 07/2025

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：校本 STEM 課程 1

推行時期：09/2024 - 07/2025

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
<p>學習階段：小一至小六</p> <p>學科：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 小一至三：常識科</li> <li>• 小四至小六：電腦科、常識科</li> </ul>	<p>推行學與教策略 / 模式：</p> <p>小一：點紙咁簡單</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生透過五感的探究，分辨不同紙張的特點。(軟硬度、光滑粗糙、厚薄等)</li> <li>2. 學生學習甚麼是公平測試—只有一個變項，並分組進行公平測試，運用手機應用程式，找出不同紙張的滲水度及透光度，以提升學生的協作能力，同時意識到科技與日常生活息息相關。</li> <li>3. 配合常識科「齊賀新年」這個課題，學生有送禮的親身經驗，學生運用對不同紙張的分析，將不同的紙分類，以訓練學生的分類能力。學生從中選出最適合的紙張製作禮物包裝，初步認識設計循環的概念和過程，用以解決簡單問題，並進行實踐解難的學習活動。</li> <li>4. 學生設計禮物包裝，培養學生的創意能力。</li> <li>5. 分組匯報，介紹禮物包裝的製作物料、製作過程及產品的設計，從中學習匯報、溝通技巧。</li> </ol> <p>小二：惜食之道</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 解決問題：野餐時保存食物溫度的方法。</li> <li>2. 配合常識科「飲食衛生」這個課題，學生認識保存食物的方法。學生觀察一般外賣箱的結構及物料，測試不同保溫物料，應用物料的特性，探究哪些材料可讓食物保溫。</li> <li>3. 學生學習探究五步曲，進行科學探究步驟。</li> <li>4. 進行設計循環：設計、製作及測試自製保溫食物盒。學生透過動手做活動，培養探究能力及創意能力。</li> <li>5. 分組匯報：介紹製作物料、製作過程及產品的設計，從中學習匯報、溝通技巧。</li> </ol> <p>小三：消暑大法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 解決問題：夏天時割房天台戶的溫度過高。</li> </ol>	<p>每級 6 節</p> <p>每節 35 分鐘</p>

2. 配合常識科「熱的傳遞和冷縮熱脹」這個課題，認識熱的傳遞方式，以及不同物料的熱傳遞。學生學習熱量傳遞的三種方式：熱傳導、熱對流和熱輻射。
3. 學生介紹不同地方建築物的隔熱和降溫方法。
4. 學生動手做一個大約 1 米乘以 1 米的隔熱層。
5. 學生利用習探究五步曲，進行科學探究步驟。
6. 透過實驗，比較預期結果與實驗結果的異同，並分析原因。
7. 進行設計循環，設計、製作及測試隔熱層。學生透過動手做活動，學習設計循環，進行解難和除錯。
8. 分組匯報，介紹製作物料、製作過程及產品的設計，從中學習匯報、溝通技巧。

#### 小四：清理地板灰塵機械人套件

1. 解決問題：自動清潔地板機械人可減輕父母的家務負擔。
2. 配合電腦科課題，學習機械人行走的原理和相應的電腦程式。
3. 編寫程式，利用機械人的超聲波感應器，探測和避開客廳的牆壁及傢具。學生學習編程技巧，建立邏輯思維。
4. 改變程式中的參數，如機械人輪子的旋轉速、牆壁和多於一部機械人相隔的距離和後退的時間等等，令機械人有效地清潔地板。學生透過動手做活動，學習設計循環，進行解難和除錯。
5. 分組匯報，介紹製作過程及產品的設計，從中學習匯報、溝通技巧。

#### 小五：植物土壤監測及自動灌水系統編程套件

1. 解決問題：設計植物土壤監測及自動灌水系統，按室內種植盆栽的需要適時澆水，以保持泥土濕潤。
2. 配合電腦科「實物編程」這個課題，學生認識「實物編程」的基本操作及原理。

3. 編寫程式至微型電腦，透過編程調節傳感器的敏感度。學生學習編程技巧，建立邏輯思維。
4. 接駁電阻和電源到植物專用自動灌水系統。
5. 分組匯報，介紹製作過程及產品的設計，從中學習匯報和溝通技巧。

小六：自動餵魚器編程套件

1. 解決問題：運用自動餵魚器編程套件，定時自動餵魚。
2. 配合電腦科「實物編程」這個課題，學生認識「實物編程」的操作和原理。
3. 透過實驗，找出合適的魚糧儲存箱開孔的大小。透過不同實驗，比較預計結果與實驗結果的異同，分析原因。
4. 編寫程式至微型電腦，透過編程接駁馬達和擴展板，透過編程推動不同的電子元件，使魚糧儲存箱按時轉動和晃動，令魚糧自動掉進魚缸去。學生學習編程技巧，建立邏輯思維。
5. 設計、製作及測試自動餵魚器。學生透過動手做活動，學習透過設計循環建構產品，並進行解難和除錯。
6. 分組匯報：介紹製作過程及產品的設計，從中學習匯報和溝通技巧。

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：由具備該方面知識和經驗的教師負責

預期成效：

1. 認識探究五步曲。
2. 學生透過動手做活動，培養探究能力。
3. 學習公平測試—只有一個變項。
4. 透過不同實驗，比較預計結果與實驗結果的異同，分析原因。
5. 建立匯報、溝通能力。
6. 培養創意能力，例如設計禮物包裝。
7. 學生透過動手做活動，學習設計循環，進行解難和除錯。
8. 學習編程技巧，培養學生的邏輯思維

## 活動 2：校本 STEM 課程 2

推行時期：09/2024 - 07/2025

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
學習階段：小四至小六 學科：電腦科	<p>根據《計算思維—編程教育》建議於第二學習階段開展</p> <p>小四：編程迷宮遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.認識編程介面的操作。學生透過搬移「指令積木」即可完成編程，集中訓練學生的邏輯思維，避免過於複雜的編碼和語法。</li><li>2.學習編程基礎中「序列」的定義和特性，建立序列的概念。</li><li>3.學習「測試與除錯」，並建立解決錯誤的方法，學生從中學習計算思維的基本概念——抽象化、算法和自動化。</li><li>4.運用編寫迷宮遊戲編程。學生學懂編程的原理和操作後，應用所學的知識，為角色編寫行走迷宮的程式，最終將所學的知識應用於機械人如何於平面上由起點移動至終點，從中讓學生建立序列、分支/選擇及循環的概念，建構學生思考如何解決問題的能力。</li></ol> <p>小五：計步器編程套件</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 學生學習「實物編程」的基本知識和技巧，明白微型電腦的基本構造如：LED Matrix 指示燈、光度感應、重力感應及加速感應等「傳感器」、外置元件如電池及其編程環境，。</li><li>2.為微型電腦編寫程式，接駁微型電腦到桌上或手提電腦，將程式下載至微型電腦執行。</li><li>3.運用微型電腦內置的加速度傳感器、光線傳感器製作計步器。學生透過改變參數來調節微型電腦被搖晃時的「敏感度」，決定搖晃程度達到指定的標準才會被記錄下來。學生需不斷改良，指令微型電腦收集合理強度的搖晃次數，形成生活中，探測人體活動的計步器。學生從中建立數據處理的能力以解決問題，並學</li></ol>	小四至小五：10 節，每節 35 分鐘 小六：5 節，每節 35 分鐘

習計算思維的基本概念—抽象化、算法和自動化，瞭解編程的局限性。將編程與現實生活中的問題和其他科目(如數學、常識)連繫起來。

#### 小六：3D Printing 名牌襟章

- 學習創建立體模型的方法。學生可在立體模型中輸入不同大小的參數改變立體模型的大小，透過不同立體模型的組合創造出各式各樣的名牌襟章，並在上面加入設計的字樣及花紋，從而培養學生的創意思維。
- 創建立體物件程式，儲存成 SVG 檔案，再轉換成 STL 檔，然後傳送到 3D 打印機，列印 3D 模型。
- 3D 打印名牌襟章將編程與視藝科連繫起來。除了學生需用的工具和材料(手提電腦、3D 打印機和列印材料)，其餘一切都來自學生的創意、構思、編寫、創製和改良的設計循環。

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：電腦科科主任、電腦科老師

#### 預期成效：

整體方面：透過不斷的測試和改良，學會策劃與解難。

#### 小四：

1. 懂得運用編程來編寫迷宮遊戲。
2. 明白計算思維的基本概念—抽象化、算法和自動化。
3. 編程的概念—序列、分支/選擇及循環的概念。
4. 建構學生思考如何解決問題的能力。

#### 小五：

1. 懂得使用編程平台編寫程式，並傳至微型電腦執行。
2. 學會把微型電腦連接到桌上或手提電腦，並把程式下載到微型電腦去。
3. 為微型電腦連接外置元件，進行測量和改良，以解決生活問題。
4. 明白計算思維的基本概念—抽象化、算法和自動化。
5. 瞭解編程的局限性。

#### 小六：

1. 學生能把不同 3D 模型元件合成自己的名牌，並在立體上加上文字及花紋。
2. 培養學生的創意思維。

3. 學生學習構思、編寫、創製和改良的設計循環。

### 活動 3：校本 STEM 課程 3(STEM 尖子課程)

推行時期：02/2025 - 07/2025

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 小四至小六	<p>挑選學生約 <b>20</b> 名</p> <p>挑選準則：</p> <p>教師觀察透過觀察推薦：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 高學習動機，對資訊科技感興趣的學生</li><li>• 能掌握課堂所學，表現良好的學生</li></ul> <p>主題：3D 打印</p> <p>推行學與教策略 / 模式：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.介紹 3D 打印技術，包括立體模型設計及繪圖應用，及認識 3D 打印機內的電腦程式設計</li><li>2.學習使用 3D 繪圖軟件的基本功能，並控制 3D 打印機製作模型。</li><li>3.展示打印 3D 模型過程，從中了解 3D 打印機的構造及打印方法。</li><li>4.設計並繪畫出 3D 圖，培養學生的創意思維及 3D 繪圖技巧。</li><li>5.學習繪畫及組裝不同部件的技巧，把 3D 模型配合其他配件，以學生喜愛的角色，例如角色公仔，以學生喜愛的角色，製成獨一無二的產品。</li><li>6.學習進階 3D 繪圖及打印技巧——一體成型，設計一件一體成型的產品，打印出來後可以直接使用。</li></ol>	共 10 節 每節 1.5 小時

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

外聘教師及服務

外聘教師—負責準備教材，課堂教學

本校教師—檢視教材及課程是否配合學生程度，與外聘教師進行協作教學，並負責管理課堂秩序、監察課堂進展

共同職責—因應學生學習進度，進行溝通，優化教學內容

預期成效：

1.學生懂得操作 3D 打印機

2. 學生能運用立體繪圖軟件去繪畫 3D 圖
3. 學生能創作獨有的立體模型，評估設計的可行性，並能為自己的設計進行改良，從而建構學生的創造力和解決問題的能力。

## b. 教師培訓

### 活動 1：工作坊

推行時期：07/2024 - 02/2025

內容：

- 為教授與 STEM 相關科目的教師提供教師培訓活動。

目標：

1. 向參與工作坊的教師講解及示範 STEM 課件的操作，加強教師的教學知識。
2. 教師進行共同備課，加強教師對 STEM 教育學習活動的設計及教學策略的能力。

節數：

- 1 節(2 小時)

校內受聘 培訓人員：外聘培訓導師/講者

預期成效：

- 加強教師對 STEM 教育學習活動的設計及操作技巧的認識。

### 活動 2：校本 STEM 課程的共同備課

推行時期：09/2024 - 07/2025

內容：

- 教師分組進行共同備課，設計 STEM 教育學習活動。
- 分享運用不同教學策略的心得。

節數：4 節(30 小時)

校內受聘 培訓人員：由校內教師負責。

## c. 其他措施與活動

### 活動 1：校本 STEM 課程採購程序

推行時期：07/2024 – 02/2025

內容：按教育局通告第 4/2013 號「資助學校採購程序」指引進行採購。

校內受聘 培訓人員：由校內教師負責。

## 2.6 財政預算

撥款總額： \$ 1,230,500

### 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	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
導師 (員工培訓)	STEM 課程教師培訓 導師的資歷及經驗：大專或以上，並從事至少一年有關 STEM 課程的經驗	800	2	小時	1,600	課程包含教師培訓教學套件，並安排專業人員到校講解。
導師 (學生活動)	導師的資歷及經驗：大專或以上，並從事至少一年有關 STEM 教學的經驗	500	15	小時	7,500	課程包含 3D 打印專業技術、材料及導師費用。
<b>服務開支預算總額：</b>					<b>\$9,100</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
手提電腦	螢幕尺寸：約 13 寸	5,000	28	部	140,000	配合四至六年級 STEM 課程。
植物土壤濕度監測儀教學套件	學習套裝包，內含以下材料： 甲、電子材料(不包括微型電腦) 1.電阻器 2.繼電器板 3.銅帶 4.鱷魚夾 5.電線 6.電池箱連電池 乙、非電子材料 1.水泵連水管 2.膠片、膠杯、木棒、卡紙 3.土壤 4.盛水器	240	60	套	14,400	學生運用電阻器、銅帶、鱷魚夾等外接工具，使微型電腦可探測植物土壤的濕度，並在有需要時為植物澆水。
餵魚系統套件	1.微型電腦的外接電路元件。 2.馬達	280	60	套	16,800	學生運用微型電腦的外接電路元件，推動外接的馬達，馬達連接學生自製的魚糧器皿，製作自動餵魚系統。
微型電腦	微型電腦	120	60	塊	7,200	五年級 STEM 課程

3D Printer	3D Printer	7,000	2	部	14,000	學生學習運用繪圖軟件創作 3D 產品。
機械人編程套件	編程機械人編程套件	1,300	10	部	13,000	配合 STEM 課程 2 四年級製作自動清潔地板機械人。
教師桌	訂造教師桌 (約長 1.8 米，高 0.78 米，闊 0.8 米)	5,200	1	張	5,200	
教師椅子	供應教師椅子	1,500	1	張	1,500	
可移動折疊桌	可移動折疊桌	2,000	9	套	18,000	
堆疊椅	塑料殼堆疊椅	880	30	張	26,400	
<b>設備開支預算總額：</b>					<b>\$256,500</b>	

#### d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支(\$)	理據
前期工程	註冊安全監督員的安全監督、臨時用水、電源和必要的安全措施、現有門、窗和走廊的保護工作 搬運雜物及材料 清理工作 清理揮發性有機化合物	33,800	
清拆工程	清拆舊傢俱	143,000	
改建/改裝工程	保留現有的空氣處理單元，搬遷出風口。	7,600	
電力工程	拆除現有電力，並安裝臨時燈 提供及安裝天花板射燈、LED 燈管、LED 軌道燈點、雙電源插座、天花射燈、LED 燈管、LED 筒燈、LED 軌道燈、雙 13A 插座、13A 單插座、電線	106,100	
音響和視頻系統工程	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 智能控制板面</li> <li>● 提供並安裝視頻源分配器和擴展器到第二個顯示單元</li> <li>● 頻器功率放大器</li> <li>● 壁掛式揚聲器</li> <li>● 音頻混合控制台</li> </ul>	56,905	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 無線手持麥克風系統</li> <li>● 安裝費用</li> </ul>		
傢俱訂造/安裝	供應和安裝吊櫃及地櫃 地櫃：長約 4.5 米，深約 0.6 米，高約 0.8 米 吊櫃：長約 4.5 米，深約 0.6 米，高約 0.6 米 供應和安裝高櫃以覆蓋線槽： 長約 3.8 米，深約 0.3 米，高約 2.9 米 供應和安裝水泥板牆板、牆磚、檯面、捲簾 長約 4.5 米，高約 2.2 米	249,730	
油漆/清掃牆身	牆身安裝白板; 供應和安裝乙烯基地板並修補地 板、 供應和安裝踢腳板	118,320	
地台工程	供應和安裝兩步木製平台，下方帶有存儲空間。	91,800	
天花工程	供應和安裝木材和石膏板天花板	45,760	
<b>工程開支預算總額：</b>			<b>\$853,015</b>

#### e. 一般開支

項目	預算開支(\$)	理據
消耗性材料	3,511	
<b>一般開支預算總額：</b>		<b>\$3,511</b>

#### f. 應急費用

項目	預算開支(\$)	
工程應急費用	85,301	
計劃應急費用	8,073	
<b>應急費用預算總額：</b>		<b>\$93,374</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>

### 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

<b>項目：教案</b> 各級校本 STEM 課程 1 和 2 的教案
<b>項目：學生作品</b> 禮物包裝、自製保溫食物盒、天台隔熱裝置、 清理地板灰塵機機械人、植物專用自動灌水系統、自動餵魚器、3D 打印作品
<b>項目：提升學校教師團隊的課程設計及教學能力</b>

校本 STEM 課程以全校老師參與、協作教學的模式進行，透過多次的共同備課、擬寫教案、準備教材、模擬實驗等等，促進不同科組教師的協作，提升學校教師團隊的課程設計及教學能力。

### 3.2 評鑑

評鑑方法：課堂/活動觀察

成功準則：

- 學生在校本 STEM 課程及電腦課時，能否有效應用不同應用程式學習和完成指定習作。
- 學生對學習 STEM 的興趣有所提升，從而加強學生的學習自主性、創意及協作能力。
- 教師更了解 STEM 課程元素，能就校本情況設計合適的 STEM 課程。
- 教師對運用 STEM 教學的能力有所提升，能啟發教師的創新思維，促進學與教。

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

- 活動完結後進行問卷調查，瞭解學生及對課程的意見，包括趣味性、教師講解清晰度等。
- 表現指標：
- 80% 教師及學生同意 STEM 校本課程的教學活動能提升學生對 STEM 學習的興趣。
- 80% 教師及學生同意 STEM 校本課程有助促進 STEM 學習和電子學習。
- 80% 教師同意教師工作坊有助教師學習怎樣設計 STEM 課程。
- 80% 教師同意校本 STEM 課程的共同備課及協作教學有助提升教師 STEM 的專業知識和教學技能。
- 80% 教師同意相關的協作教學能提升教師將來推行 STEM 課程的信心。

### 3.3 計劃的可持續發展

- 課程於計劃完結後會持續推行及不斷優化
- 學校會承擔設備的維修費用，讓 STEM 課程的成效得以延續。

### 3.4 推廣

於學校網頁上載校本 STEM 課程的簡介及展示學生作品，以供家長及教師同工參考。

於校訊向校友會、家教會、校董會簡介本計劃的成果。

### 3.5 資產運用計劃

受款人須安排在計劃完結後如何調配每項成本 1,000 元或以上的資產。

類別	項目/說明	數量	總值	建議的調配計劃
設備	手提電腦	28	\$140,000	繼續為深水埔街坊福利會小學發展 STEAM 教學活動
設備	教師桌	1	\$5,200	繼續為深水埔街坊福利會小學的 STEM 房使用
設備	教師椅子	1	\$1,500	繼續為深水埔街坊福利會小學的 STEM 房使用
設備	可移動折疊桌	9	\$18,000	繼續為深水埔街坊福利會小學的 STEM 房使用
設備	3D 打印機	2	\$14,000	繼續為深水埔街坊福利會小學發展 STEAM 教學活動

設備	機械人編程套件	10	\$13,000	繼續為深水埔街坊福利會小學發展 STEAM 教學活動
----	---------	----	----------	----------------------------

### 3.6 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	中期財政報告 01/07/2024 - 30/06/2025	31/07/2025
計劃總結報告 01/07/2025 - 31/07/2025	31/10/2025	財政總結報告 01/07/2025 - 31/07/2025	31/10/2025

### 3.7 備註

3.7.1 本學校必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。

3.7.2 如採購涉及由服務承辦商調派人員到校工作，本校必會參考教育局通函第 14/2023 號有關性罪行定罪紀錄查核機制的建議，作出適當安排，以保障學生的福祉。

3.7.4 本校明白優質教育基金的資助是一次性的，本校必會承擔往後的支出，包括維修開支、日常運作費用及其他可能引致的支出/後果等，以便日後繼續推行相關活動，令計劃目標得以延續。

3.7.5 本校必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其他知識產權，以及確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有，及可與其他學校分享；嚴禁任何人士複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品作商業用途。