

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：2024/0087（修訂版）
學校名稱：中華基督教青年會小學
Chinese YMCA Primary School
計劃名稱：電子互動教室
interactive classroom
受惠目標：小學
預計直接受惠人數：學生：700 人（小一至小六年級）
教師：70 人
家長：1400 人

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

本校希望透過於課室安裝智能電子黑板，為學生帶來多元化學習生活，加強師生間的課堂互動，增加學生學習興趣，以牧人精神培養學生全面發展成長。

1.2 校本創新元素

本校計劃全校各課室更換智能電子黑板，以配合本校電子學習發展的需要，全面實行全校電子教學。

本校一直為學生提供各學科的電子教學資源，增強學生學習成效，本校希望透過此計劃，全面推行電子教學，與原有電子教學資源結合，學生可以透過分享、互動，豐富學習樂趣，增加學習的動機及投入感，令學生成為自主學習者，更能激發學生的創意思維。

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

本校配合學校發展計劃的其中重點：透過「多向度」的學習體驗，提升學生的學習及自學能力，進入新世紀數碼世界的學習，加強自學方法的培養，提升學生自主自律的學習能力，對比傳統投影機，智能黑板更能增加學生課堂集中力，增加學生學習興趣的良好習慣。

透過智能黑板收集各類評估數據（包括課堂活動間即時性、進展性及總結性評估），各科定期收集顯證，而且計劃有足夠人手及經驗，所以對於推行今次計劃非常有信心。

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

本計劃根據 2015 年《學校電子學習試驗計劃研究報告摘要》報告研究結果指出：電子學習對啟發學生有莫大幫助。能增加學習趣味，令學生自主學習。

報告主要研究結果指出普遍支持下列各點：

- 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、明辨性的思考能力及同儕協作；
- 根據教師、校長及家長的報告，學生在三年內有不少學習得益，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」的元素是可以並存的。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗

過往我校申請優質教育基金改善學校行政工作及減輕教師工作量，「自攜裝置」BYOD 等，使用新科技應用已有一定經驗。

透過智能黑板收集各類評估數據（包括課堂活動間即時性、進展性及總結性評估），各科定期收集顯證，而且計劃有足夠人手及經驗，所以對於推行今次計劃非常有信心。

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、處理撥款

學校人員：課程主任

職責：課程／活動規劃

學校人員：科主任

職責：帶領／參與活動

學校人員：計劃統籌

職責：處理撥款、擬定計劃、統籌／協調、教材整理

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 02/2026 至 05/2027

合共需時 1 年 4 月

2.5 計劃活動的詳情

a. 推行計劃措施

前期準備：進行招標、採購和安裝工程

推行時期：

2/2026 - 08/2026

參與學校人員及／或受聘計劃人員數目及職責：

- 計劃負責人

預期成效：

- 完成安裝工程

活動 1：中文科利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 中文科日常教學 • 小一至小六／中文／創意教學、以學生為中心的互動元素	• 低年級投映不同繪本，高年級投映小說文本，以更清晰的影像讓學生投入繪本及小說世界，並透過互動方式進行課堂互動遊戲。 • 在智能電子黑板顯示字詞的筆順及筆劃，讓學生更清晰書寫不同字詞，在智能電子黑板上多作嘗試。 • 教師與學生分析課文的段落大意，能即時圈出段落中的關鍵字眼，提升學習成效。 • 運用軟件製作不同的問卷、題型測試學生對課堂的理解程度。 • 共同創作腦圖 ➢ 有系統地組織文章的內容 ➢ 科技容易提高學生的學習動機，但總不能帶學生去世界上的每個角落，虛擬觀察是連繫學生一同進行寫作，不用外出考察也可以從多方面進行描寫，智能電子黑板有利教師帶領學生同步寫作	• 每級 6 節 • 每級各 210 分鐘

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 中文科教師

預期成效：

- 學生更能體會文章內容，深化學習。
- 學生更容易記錄課堂上的筆記內容，減省抄寫時間。
- 教師可保存課堂上即時作出的註解和筆記，以作日後跟進教學之用。
- 教師能評估學生的學習成效，從而作出調整。

活動 2：英文科利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
- 英文科日常教學 - 小一至小六／英文／創意教學、以學生為中心的互動元素	- 配合教授的課題，以智能電子黑板顯示及運用不同的電子學習應用程式和網上學習平台製作課堂互動遊戲及比賽，並鼓勵學生使用觸控筆在智能電子黑板上作答（如書寫、繪畫、標註等），以增加課堂的趣味和加強學生對課堂的投入感。 - 投映學生的電子課業到智能電子黑板，以屏幕的互動功能及觸控筆進行即時批改和講解，令學生得到即時回饋。 - 使用屏幕的互動功能，以智能電子黑板講解文法，並邀請學生使用觸控筆在智能電子黑板上即時改正，進行全班討論，從而提升學生的語文知識和語言敏銳度。	- 每級 5 節 - 每級各 175 分鐘

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 英文科教師

預期成效：

- 學生能更投入課堂學習，並更易獲得教師和同儕的即時回饋。
- 學生更容易分享個人意見和觀摩其他同學的課業，再進行討論和回饋，促進同儕協作學習。
- 教師可保存課堂上即時作出的註解和筆記，以作日後跟進教學之用。
- 善用智能電子黑板軟體內的紀錄功能，減輕學生（特別是有讀寫障礙的學生）在課堂內限時抄寫筆記的壓力。

活動 3：數學科利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
- 數學科日常教學 - 小一至小六／數學科／創意教學，以學生為中心互動元素	低年級學習單位、貨幣、時鐘及立體圖形的概念，能使用智能電子黑板功能，把抽象概念更形象化地展示在智能電子黑板上，可以用不同的顏色的圖像吸引學生，有效增加課堂的趣味，吸引學生的注意力。	- 每級 4 節 - 每級各 140 分鐘

- 能更精準地繪畫圖像，令學生更容易理解不同的幾何圖形與空間的概念。
 - 學生能更有更多機會練習不同的題型，把直式書寫並與同學間互相討論，研究不停混算的方法。
1. 數範疇（除法、分數等概念）
 - 利用智能電子黑板方格背景幫助學習算式對位計算，取代以往的板書教學
 2. 度量範疇
 - 使用智能電子黑板具備的度量功能，真實地呈現度量方法
 - 例如：三角尺、間尺、量角器、圓規
 - 可即時進行量度，亦可以評估學生使用量度工具的成效
 3. 圖形與空間範疇
 - 利用智能電子黑板方格背景幫助繪畫圖形
 - 可以把不同的圖形進行拖拉分類，減低製作實體教材的時間，取代用紙卡和寶貼的分類活動
 - 應用不同類型的應用軟件（如繪圖工具、虛擬立體教具和動態幾何軟件），把抽象概念以多種形式展示，加強學生對有關概念的理解（立體、平面圖形的特徵）
 4. 圖像展示，互動學習，讓學生以「上下左右前後和之間」描述物件的相對位置。另外，展示對「東南西北」四個方向的認識，讓學生描述地點的對應方向

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 數學科教師

預期成效：

- 學生對抽象的概念有更確切的認識，概念影像化能令同學更容易掌握數學概念。

- 以學生個人或小組形式進行進展性評估，展示學生的答案及學習成果。
- 學生更能熟悉不同的混算技巧。

活動 4：常識科利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 常識科日常教學 • 小一至小六／常識科／創意教學，以學生為中心互動元素	1. 便利常識科開啟不同軟件，如互動遊戲、線上教學工具、遊戲化學習平台等進行課堂上的互動，評估學生在課堂所學。 2. 利用思維概念圖與學生進行討論時，更容易展示學生的討論成果。 3. 教授一次自然現象或災害時，能更形象化地向學生呈現。 4. 加強學生在課堂內進行專題匯報 ➢ 一至六年級每級進行專題研習及 STEM 學習活動 ➢ 專題研習完成後需要進行專題報告 ➢ 智能電子黑板可以提升學生進行匯報的互動性 ➢ 鼓勵學生使用電子工具匯報（簡報、影片製作等） ➢ 學生完成匯報後，同儕會使用平板電腦作出回饋及打分（電子互動智能電子黑板可以立即展示互評的分數和回饋） 5. 智能電子黑板內置多個教學套件及教學工具，當中包括教學影片、科學實驗智能電子黑板可以自建圖檔，再作拖拉、放大縮小，縮減製作教具時間，也把抽象的概念變成具體形象化的學習內容	• 每級 4 節 • 每級各 140 分鐘

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 常識科教師

預期成效：

- 學生對抽象的概念有更確切的認識。
- 增加師生與生生互動的機會。
- 更容易展示學習成果，記錄課堂的討論作進一步延伸學習。

活動 5：視藝科利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
小一、小二 範疇：藝術欣賞 課題：展示不同藝術作品，讓學生用電子黑板發表他們的看法和感受，以及進行課堂互動。	• 利用智能電子黑板展示不同形態的視覺藝術作品，與學生進行藝術評賞。 • 利用智能電子黑板的功能進行線條或質感的創作，更容易讓學生掌握線條技巧。	• 5 節 • 每節 35 分鐘
小三 範疇：設計與創作 課題：《趁有 ____ 天空檔》利用智能電子黑板進行簡單的圖形設計，例如設計簡化圖形。	• 利用智能電子黑板快捷搜索不同圖片或媒體，讓教學更具體。 • 教師可以使用智能電子黑板展示一些畫家的著名作品，透過智能電子黑板優秀的色彩處理，能讓同學感受接近原作的作品魅力	
小四 範疇：色彩與形狀、漸變色 課題：《原野風貌》使用智能電子黑板的繪畫工具，讓學生創作自己的形狀和顏色組合。	• 教師可利用圖像件，讓學生了解畫作畫畫手法，學習名家的畫畫技巧	
小五 範疇：文化藝術 課題：《我跟畢卡索學繪畫》使用智能電子黑板展示畢卡索的不同作品，並解釋他的藝術風格和技法，讓學生在智能電子黑板上展示他們的作品，並進行班上的分享與評價。	• 學生完成匯報後，同儕會使用平板電腦作出回饋及打分（電子互動智能電子黑板可以立即展示互評的分數和回饋）	
小六 範疇：個人風格與表達 課題：學生利用智能電子黑板創作個人作品，並在班上分享自己的藝術理念與創作過程。	即時繪畫與創作： • 鼓勵學生在智能電子黑板上進行即時繪畫，並分享創作過程。 集體創作： • 組織團隊合作，學生可以在智能電子黑板上共同創作一幅作品，增強團隊合作精神。	

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 視藝科教師

預期成效：

- 利用智能黑板教學可以令課堂生動有趣，學生對抽象的概念有更確切的認識，增加教學效能，增加師生與生生互動的機會。
- 下課前可將智能電子黑板紀錄儲存再放上雲端平台，方便學生重溫或者讓家長可了解學習進度，輔助同學練習。

活動 6：音樂科利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 音樂科日常教學 • 小一至小六／音樂科／創意教學、以學生為中心互動元素	• 運用平板電腦音樂程式及智能電子黑板進行電子學習 • 電子白版上的五線譜功能，比起傳統黑板較方便，教師可以容易操作，及讓學生把音符點擊在五線譜上，再用軟件功能播出音符的音調和節奏。 • 運用合適的平板電腦音樂程式進行電子學習，讓學生進行有關音樂知識的練習或創作，從而提高他們的音樂知識技能。 • 利用智能電子黑板清晰地播放不同的媒體，讓學生進行評賞。 • 智能電子黑板中具有「五線譜」、「琴鍵」等功能，教師在教學過程中可使用軟件在五線譜上標上音符，讓學生學會分辨五線譜上音符的音高及比較不同節奏。 • 學生們在智能電子黑板上，把創作的音符和不同節奏彈成歌曲，與全班一同分享，再即時作出修訂。 智能電子黑板的教學策略和好處： • 使用軟件輸入或改動音符，並即時匯出聲效，進行全班性分享互動	• 每級 6 節 • 每節 35 分鐘 • 每級各 210 分鐘

- 拼砌不同音符、音高、拍子，讓學生學習自我探索音樂的趣味性
- 進行學生之間的互動活動，全班一同利用智能電子黑板進行樂譜輸入，集體即時創作，鞏固及實踐所學的樂理知識（例如：上行下行音階、小調大調分別等）

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 音樂科教師

預期成效：

- 學生能聽到更高質素的音效進行課堂。
- 能增加學生對不同樂器的認知。
- 增加師生與生生互動的機會。
- 培養音樂創作能力及對樂理認識。

活動 7：體育科利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 體育科日常教學 • 小一至小六／體育科／創意教學、以學生為中心互動元素	• 利用智能電子黑板快捷搜索不同的媒體，讓教學更具體。 • 利用智能電子黑板清晰地播放不同的媒體，讓學生進行評賞。 • 利用智能電子黑板的軟件介紹一些運動項目的肢體動作。 • 利用智能電子黑板的軟件進行體適能的數據分析。 戰術講解： • 配合校本發展，在合球和閃避球運動，教師可以使用智能電子黑板繪製球場佈局，講解戰術和陣型，並讓學生參與討論。 • 學生亦可在智能電子黑板上畫出戰術的調動和同學一起討論。 動作示範與分析： • 教師可以在智能電子黑板上播放	• 每級 6 節 • 每節 35 分鐘 • 每級各 210 分鐘

運動動作的視頻和圖片，並進行逐步分析，讓學生學習正確的技術要領，教師和學生可以在智能電子黑板上作標示，指出動作的重點所在。

智能電子黑板的教學策略和好處：

- 增強互動性：智能電子黑板允許學生參與互動式學習，促進討論和合作，提升課堂參與度。
- 即時反饋：教師可以即時展示學生的表現，進行分析和反饋，幫助學生快速改進技術。
- 視覺化教學：利用圖像、視頻和動畫來展示動作和技術，讓學生更容易理解和記憶。
- 多樣化教學方式：教師可以使用不同的媒介（如視頻、圖表、遊戲）進行教學，滿足不同學生的學習風格。
- 數據分析：可以展示和分析運動數據（如成績、時間、心率等），幫助學生了解自己的進步。
- 促進團隊合作：組織團隊活動時，智能電子黑板可用於記錄策略和計劃，增強團隊溝通。
- 靈活的教學內容更新：教師可以隨時更新教學內容，方便調整課程以適應學生的需求。
- 提升學習動機：互動和視覺化的學習方式可以激發學生的興趣，增加他們對運動的熱情。

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 體育科教師

預期成效：

- 學生更清晰地理解一些運動項目的肢體操作，減少受傷機會。
- 增加師生與生生互動的機會。
- 有助教師進行大數據分析，促進教學評。

活動 8：利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
• 普通話科日常教學 • 小四至小六／普通話／創意教學、以學生為中心互動元素	詞語接龍： • 學生在智能電子黑板上參與詞語接龍活動，增強詞彙量，並即時在智能電子黑板上圈出展示回答。 角色扮演： • 利用智能電子黑板展示對話場景，學生可以進行角色扮演，教師即時在智能電子黑板上作標示，練習口語表達。 語音練習： • 教師可利用智能電子黑板軟件，放錄音或視頻，讓學生在智能電子黑板上跟讀，並提供即時反饋。 文法練習： • 利用智能電子黑板展示文法結構，學生可以在上面填空或改正錯誤，進行互動練習。 故事創作： • 學生可以在智能電子黑板上共同創作故事，每個人添加一句話，促進創意和語言運用。 文化介紹： • 利用智能電子黑板展示中國文化元素（如節日、習俗等），並進行討論，即時在智能電子黑板上作標記和圈出重點，加深學生對文化的理解。 詞彙測驗：	• 每級 5 節 • 每級各 35 分鐘

- 設計互動式詞彙測驗，學生可以在智能電子黑板上利用觸控筆回答問題，教師即時評分，師生一起評鑑。

視聽材料分析：

- 播放普通話相關的視頻或音頻，並在智能電子黑板上進行分析和討論，同學可以利用智能電子黑板軟件多人即時在智能電子黑板上作手寫回應，幫助學生理解內容。

智能電子黑板的教學策略和好處：

- 增強互動性：智能電子黑板促進學生參與，使他們能夠在課堂上主動發言和互動，提高學習興趣。
- 視覺化學習：利用圖片、視頻和動畫，幫助學生更直觀地理解語言結構和文化背景。
- 即時反饋：教師可以即時評估學生的表現，提供針對性的建議和指導，幫助他們快速改進。
- 多樣化教學方式：結合不同媒介和活動形式（如遊戲、角色扮演），適應不同學生的學習風格。
- 提升語言運用能力：學生在智能電子黑板上進行口語練習和寫作活動，有助於提高他們的語言表達能力。

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 普通話科教師

預期成效：

- 學生更能掌握普通話的發音技巧。
- 增加師生與生生互動的機會。

活動 9：利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
- 資訊科技科日常教學 - 小四至小六／資訊科技科／創意教學、以學生為中心互動元素	程式碼展示與註解： - 教師可以將程式碼投影到智能電子黑板上，並使用筆記和標註工具來解釋和註解程式碼的不同部分。透過操作和演示，學生可以更清楚地理解程式碼的邏輯和執行過程。 小組合作編程： - 智能電子黑板可以促進學生之間的小組合作編程。教師可以將學生分組，每個小組在智能電子黑板上共同編寫程式碼、解決問題，同時也可以通過智能電子黑板上的共享功能，讓不同小組之間分享和比較彼此的解決方案，從而培養學生的團隊合作和解決問題的能力。 - 配合 BYOD，利用互動電子屏幕讓學生作平板電腦實時投屏，師生一起評鑑同學作品，同學亦可以利用即時標註工具圈出同學的重點或錯處。 智能電子黑板的教學策略和好處： - 提升學生參與度：智能電子黑板可以讓學生更積極地參與課堂互動。 - 互動式學習：鼓勵學生在智能電子黑板上參與討論、回答問題或進行小組活動，增強互動性。 - 即時評估：使用智能電子黑板進行即時測驗或調查，迅速收集學生反饋以調整教學進度。 - 視覺化教學：利用多媒體資源（如視頻、圖片和動畫）來呈現	- 每級 6 節 - 每級各 35 分鐘

	複雜概念，增強理解。 - 促進創造力：開放的互動環境鼓勵學生自由表達創意，進行創造性思維。 - 方便資料整理：教師可以輕鬆整理和保存教學內容，便於日後回顧和評估。 - 技術技能提升：學生在使用智能電子黑板的過程中，提升了信息技術技能，為未來學習打下基礎。	
--	--	--

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 資訊科技科教師

預期成效：

- 提升學生參與度：智能電子黑板可以讓學生更積極地參與課堂互動。教師可以利用智能電子黑板上的互動功能，邀請學生上台解答問題、操作內容，這樣可以激發學生的主動學習意願，增加他們的參與度和投入感。
- 強化概念理解：智能電子黑板可以幫助學生更好地理解和掌握學習內容。教師可以利用智能電子黑板上的繪圖工具、標註功能等，將抽象的概念可視化，並通過操作和演示，使學生更深入地理解和記憶學習內容。
- 增強多媒體教學效果：智能電子黑板可以方便教師使用多媒體資源進行教學。教師可以將圖片、影片等多媒體資源直接投影到智能電子黑板上，並通過觸控操作來播放和控制內容，使課堂變得更加生動有趣。
- 促進合作學習：智能電子黑板可以促進學生之間的合作學習。教師可以將學生分組，讓他們一起在智能電子黑板上進行協作和討論，同時也可以通過智能電子黑板上的共享功能，讓學生分享和展示他們的成果，從而加強彼此之間的學習交流和合作能力。

活動 10：利用智能電子黑板進行課堂

推行時期：

09/2026 - 05/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
- 圖書科日常教學 - 小一至小三／圖書科／創意教學、以學生為中心互動元素	- 利用智能電子黑板讓學生清晰地閱讀實體圖書。 - 利用智能電子黑板讓學生清晰地閱讀電子圖書。 - 利用智能電子黑板清晰地播放不同的媒體。 - 學生即時互動，在顯示器上圈出	- 每級 4 節 - 每級各 35 分鐘

重點。

故事情節圖：

- 利用智能電子黑板畫出故事情節圖，讓學生一起參與填寫重要事件、角色和設定，可以邀請學生上前添加他們認為重要的元素，促進討論。

角色扮演：

- 在智能電子黑板上顯示故事中的角色，讓學生選擇他們想扮演的角色，並模擬該角色的對話或情境。這樣可以幫助學生更深入理解角色的情感和動機。

分組討論：

- 將學生分成小組，並在智能電子黑板上列出討論問題。每組可以在智能電子黑板上記錄他們的想法和觀點，並在全班分享，促進合作與交流。

閱讀理解測驗：

- 在智能電子黑板上設計即時的小測驗或問答，檢測學生對故事內容的理解。學生可以用手指或觸控筆直接在智能電子黑板上作答，增加互動性。

創意寫作：

- 利用智能電子黑板的繪圖功能，讓學生合作創作一個新故事。他們可以一起選擇角色、設定和情節，並即時編輯和修改故事內容，培養創意思維。

智能電子黑板的教學策略和好處：

- 提升學生參與度：智能電子黑板可以讓學生更積極地參與課堂互動。

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 鼓勵學生在智能電子黑板上參與討論、回答問題或進行小組活動，增強互動性。 • 使用智能電子黑板進行即時測驗或調查，迅速收集學生反饋以調整教學進度。 | |
|--|---|--|

參與學校人員 及／或 受聘計劃人員 數目及職責：

- 語文科教師

預期成效：

- 提升學生的閱讀興趣。
- 增加師生與生生互動的機會。

b. 教師培訓

活動 1：工作坊

推行時期：

08/2026- 10/2026

內容：

- 第一部份：由產品供應商進行培訓，講解智能黑板功能
- 第二部份：由科目主任以例子講解課程內容如何運用智能黑板教學

節數：

- 第一部份約 2 小時
- 第二部份約 1 小時

校內／受聘 培訓人員：

- 外聘培訓導師／講者

預期成效：

- 教師可以充份了解智能電子黑板功能及使用方法，並獲得運用智能黑板教學的資訊。

活動 2：工作坊

推行時期：

09/2026 - 12/2026

內容：

- 參觀其他運用互動電子白板作教學活動的學校

節數：

- 約 3 小時

校內／受聘 培訓人員：

- 由校內人員負責

預期成效：

- 教師可以汲取電子教學經驗，掌握其課堂教學法。

活動 3：共同備課

推行時期：

09/2026 - 04/2027

內容：

- 各科透過共同備課，使用智能電子黑板內的功能，發展及設計多元化的教學教材

節數：

- 兩節，每節 1 小時

校內／受聘 培訓人員：

- 由校內人員負責

預期成效：

- 編寫使用智能電子黑板的教學計劃及擬定教學策略和預計困難。

活動 4：觀課及評課

推行時期：

03/2027- 05/2027

內容：

- 加強學生的創意思維解難能力
- 加強智能電子黑板作教學平台

節數：

- 1 節觀課（ 35 分鐘課堂）
- 1 節評課（ 35 分鐘）

校內／受聘 培訓人員：

- 由校內人員負責

預期成效：

- 試行編寫使用智能電子黑板的教學計劃和教材。
- 優化課堂教學，提升電子學習的學與教。

c. 其他措施與活動

家校合作親子活動

推行時期：

09/2026 - 05/2027

內容：

利用智能電子黑板的互動功能，增進親子之間的情感聯繫，還能促進孩子的學習和社交能力。

- 共同繪畫：使用互動智能電子黑板的繪圖工具，家長和孩子可以一起創作畫作，增進親子之間的合作和創意。
- 故事時間：家長可以在智能電子黑板上顯示故事書的插圖，並與孩子一起閱讀，鼓勵孩子參與故事的討論，利用觸控筆在智能電子黑板上圈出重點。
- 遊戲互動：利用智能電子黑板上的互動遊戲（例如拼字遊戲、數字遊戲），家長和孩子可以一起玩，增強孩子的學習興趣。
- 學習展示：家長可以和孩子一起展示他們的學習成果，使用智能電子黑板展示孩子的作業或專題報告，促進孩子的自信心。
- 分享興趣：家長和孩子可以在智能電子黑板上展示各自的興趣或愛好，例如分享照片、影片或音樂，促進彼此的理解。

節數：

- 1 節，1 小時

校內／受聘 培訓人員：

- 學生家長

預期成效：

- 增進親子之間的情感聯繫，還能促進孩子的學習和社交能力。

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
智能電子黑板	約 86 吋 安裝位置： - 小一至小六年級各班共 30 個課室 - 音樂室、圖書館、STEAM 室、視藝工作室、英語室、電腦室	20,000	36	台	720,000	用於電子教學用途
微型主機 電腦模組	電腦模組	5,000	36	套	180,000	配合智能黑板，用於應用程式接口及使用
設備開支預算總額：					900,000	

d. 工程開支

項目	工程內容	預算開支	理據
清拆工程	拆卸原有黑板	72,000	拆除原有黑板
安裝工程	安裝智能電子黑板	144,000	安裝智能黑板
拉線工程	拉線工程	36,000	將電線拉進各個黑板安裝點，供智能電子黑板使用
修繕工程	見光位補油	18,000	安裝後
工程開支預算總額：		270,000	

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

	預算開支
審計費用	15,000
審計費用總額：	15,000
申請撥款總額：	1,185,000

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

本計劃充份利用電子教學優勢，增加日常課堂師生交流，啟發學生成為自主學習者而因應智能電子黑板所制訂的教材，可供學界作參考。

3.2 評鑑

評鑑方法：問卷調查

成功準則：

透過觀察／問卷／小組訪問／學生在互動電子學習相關科目的成績表現，評估以下各項的成效：

1. 推行校本互動電子學習計劃的成效（表現指標：80%教師及學生同意該計劃有助學校推展互動電子學習）
2. 提升學生的學習興趣（表現指標：80%教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）
3. 提升學生的專注力、協作及主動性（表現指標：80%教師及學生同意該計劃能有助提升學生的相關能力）
4. 提升教師專業能力（表現指標：80%教師認為該計劃有助提升他們推行互動電子學習的信心）
5. 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%教師課堂能提升學生的學習效能）

3.3 計劃的可持續發展

- 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

項目：座談會／分享會

- 本校會舉行一次分享會，邀請區內有興趣推展電子教學的學校參與，展示推行電子教學下學生的學習成果，並互相交流電子教學心得
- 成品將上載學校網頁及香港教育城供教師參考

4. 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 01/02/2026 - 31/01/2027	28/02/2027	中期財政報告 01/02/2026 - 31/01/2027	28/02/2027
計劃總結報告 01/02/2026 - 31/05/2027	31/08/2027	財政總結報告 01/02/2027 - 31/05/2027	31/08/2027

5. 資產運用計劃表

類別	項目／說明	數量	總值(HK\$)	調配計劃
設備	智能電子黑板	36	720,000	計劃完結後，所有資產將繼續在學校使用，以延續計劃成效。
	微型主機電腦模組	36	180,000	

備註

1. 本校會按照有關科目的課程指引及其他相關課程文件，設計合適的課堂內容與活動。
2. 本校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. 就安裝智能電子黑板，本校在進行安裝時及工程完成後，會留意牆面的承載能力及其他相關的注意事項。如有需要，本校會使用符合技術要求的工程人員進行有關的安裝事宜。本校亦將為相關裝置進行定期檢查、保養和維修，確保使用人士的安全。
4. 本校明白優質教育基金的資助是一次性的，本校將承擔往後的支出，包括智能電子黑板的日常運作費用、維修開支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。
5. 本校明白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，並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。