

公帑資助學校專項撥款計劃

計劃編號：2024/0393（修訂版）
學校名稱：粉嶺官立中學
Fanling Government Secondary School
計劃名稱：智能數字教室
Smart Digital Classroom
受惠界別：中學
預計直接受惠人數：學生：680 人（中一至中六年級）
教師：60 人

1. 計劃需要

1.1 計劃目標

目標 1：

為配合行政長官在 2024 年《施政報告》提出於中小學持續大力推動 STEAM 教育，促進創新科技（包括人工智能）與教育深度融合，以及國家教育數字化戰略行動，本校計劃在全校課室添置互動顯示屏，以優化學校的數字教學基建配套，推動學校教育的數字轉型，從而達到以下學與教的目標：

- 透過優化學校的基建配套和持續優化數字教育教學內容，提升學生數字素養與技能，讓學生有效並符合道德地運用數字技術，成為負責任的公民及終身學習者；
- 經優化數字教學基建配套後，學校會推行不同形式的教師培訓、教學實踐及教學分享，推動校內教師運用創新科技輔助教學，以鼓勵教學創新，提升學與教效能；
- 優化數字教育基建的配套，建立智能化的學習環境（包括提供智慧教育平台），讓所有學生享有公平地使用數字技術進行學習的機會，同時促進個性化學習，以及優質資源的共享。

目標 2：

另外，根據教育局為中學教育提出的七個學習宗旨：國民和全球公民身份認同、寬廣的知識基礎、語文能力、共通能力、資訊素養、生涯規劃及健康的生活方式。為有效推行這些教育目標，本校將在各科加入數字教育的元素，並透過在課室加裝互動顯示屏配合活動教學，期望達到以下教學目標：

- 互動的學習模式，亦能激發學生在課堂上的參與，培養他們的共通能力。
- 利用 AI 輔助教學，提升學生在寫作及說話的能力，從而提升他們的語文能力。
- 配合主題活動，提升國民和全球公民身份認同。

1.2 校本創新元素

1. 利用互動顯示屏或配合平板電腦等流動裝置，能有效便利各科組運用創新科技輔助教學（特別是人工智能），從而提升師生數字素養和技能；
2. 配合互動顯示屏的鏡射功能，學生或小組可即時將學習成果透過平板電腦分享到互動顯示屏，加強了學生在課堂的主動性和增加了協作學習的機會。這互動方式能有效提高學習動機，讓學生有更多表達意見的機會，同時又可方便同儕共賞和互評；
3. 互動顯示屏能有效運用電子教材，向學生展示及講解教學內容；及
4. 對有特殊教育需要的學生來說，互動顯示屏能加強感官教學和增加學生的投入度，能照顧他們的學習需要。

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

行政長官在 2024 年《施政報告》提出於中小學持續大力推動 STEAM 教育，促進創新科技（包括人工智能）與教育深度融合，並成立數字教育策略發展督導委員會，推動數字教育。為配合政府的數字教育政策，本校將於 2025-2028 三個學年，把數字教育定為學校的關注事項之一。要有效推行相關的教學目標，學校必需升級課室的教學設備。

項目：學校現況

在 2022-2023 及 2023-2024 的學生自評報告中，學生在資訊素養方面的自評得分偏低，反映極需要提升學生的資訊素養。雖然學校推出多項針對性的計劃，但多數課堂仍以黑板或投影機進行教學，學生在課堂接觸電子教學設備的機會不多，不利提升學生資訊素養、數字素養與技能。

教學設備方面，大多數課室的電腦和投影機已使用多年，教師需花去不少課堂時間登入和開啓投影機，亦因投影機老化，畫面的光度不足，部分學生未能看清教學內容，影響教學成效。為遷就黑板的使用，課室的投影幕設置在課室的左前方，對坐在前方學生在觀看投影內容時較易疲倦，而坐在側面的學生則較難看清楚投影幕的內容。因此，更換互動顯示屏可減省購買及維護電腦和投影機的開支，減少電腦支援人員的工作，讓他們更能夠支援學校數字教學的推行。計劃會在課室前中央位置安裝互動顯示屏，有適合的顯示光度及合適安放位置，能讓學生在舒適及先進的環境學習。

項目：學生的學習特性

由於學生普遍使用手機，甚至家中沒有電腦設備，導致學生使用電腦的技能有所下降。這會阻礙培育他們的數字素養。如果在課室使用互動顯示屏，配合平板電腦或筆記簿電腦的使用，學生有更多接觸電腦的機會，從而提升他們的數字素養和技能。

學校部分學生有特殊教育需要，如讀寫障礙、過度活躍症／專注力不足、語言障礙等。在課室配置互動顯示屏不單能清晰地顯示教學內容，亦可加強感官教學和增加學生的投入度，能照顧他們的學習需要。

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

行政長官在 2024 年《施政報告》提出於中小學持續大力推動 STEAM 教育，促進創新科技（包括人工智能）與教育深度融合，並成立數字教育策略發展督導委員會，推動數字教育。數字教育策略發展督導委員會於 2025 年 1 月 17 日的會議後，發表政府將開展的工作：

1. 提升學生數字素養與技能，讓學生有效並符合道德地運用數字技術，成為負責任的公民及終身學習者；
2. 加強數字教育相關的教師專業培訓，推動學校運用創新科技（尤其是人工智能）輔助教學，以鼓勵教學創新，提升學與教效能；
3. 優化數字教育基建的配套，建立智能化的學習環境（包括提供智慧教育平台），讓所有學生享有公平地使用數字技術進行學習的機會，同時促進個性化學習，以及優質資源的共享；及
4. 加強與本地、內地或國際創科機構、專上院校及相關界別聯繫，增強協同效應，推動數字教育高質量發展。
5. 另外，根據教育局為中學教育提出的七個學習宗旨：國民和全球公民身份認同、寬廣的知識基

礎、語文能力、共通能力、資訊素養、生涯規劃及健康的生活方式。

為配合政府有效推行這些教育目標，本校將在各科加入數字教育的元素，鼓勵教師和學生廣泛利用創新科技（尤其是人工智能）輔助教學，以鼓勵教學創新，提升學與教效能。在硬件方面，本校決定優化課室的教學設備，添置互動顯示屏，便利數字教育在課堂的使用。

互動顯示屏的引入，將增加課堂電子教學的使用率，亦會促進教師採用創新科技（尤其是人工智能）來輔助教學，這將會有效提升學生和教師的資訊素養，運用人工智能的技能。互動的學習模式，亦能激發學生在課堂上的參與，培養他們的共通能力。

2.2 學校的準備程度

項目：學校已具備的相關經驗

學校在過去兩年舉辦了兩次以人工智能輔助教學為主題的教師發展日。教師已有接觸人工智能輔助教學的初步概念。在過去 5 年，學校一直鼓勵教師採用電子教學，在不同的課堂中，大部份教師有採用不同軟件來輔助教學。

學校過去幾年在 STEAM 教室、設計與科技室、電腦室及語言活動室安裝了互動顯示屏，部分教師已有使用互動顯示屏的經驗，而且教師和學生對使用互動顯示屏作為教學工具都有較高的評價。

項目：學校已添置的設施和器材

在過去數年，全校的課室已有無線網絡的覆蓋，亦有購置約 100 部的手提電腦和平板電腦，每位教師獲派發一部平板電腦。如能配合互動顯示屏的使用，課堂的便利性、互動性及教學效能將大大提升。

項目：教職員已接受的相關培訓／具備的相關資歷及經驗

學校在過去兩年舉辦了兩次以人工智能輔助教學為主題的教師發展日。部份教師亦有參加教育局提供的相關培訓，甚至開始在課堂加入數字教育來輔助教學。

2.3 校長和教師的參與

學校人員：校長

職責：統籌／協調、監察督導、處理撥款

學校人員：副校長

職責：監察督導

學校人員：計劃統籌

職責：擬定計劃、統籌／協調

學校人員：科主任

職責：帶領／參與活動、教材整理、課程／活動規劃

學校人員：科任教師

職責：教材整理

2.4 計劃時期

計劃開始及完成日期：由 02/2026 至 12/2027

合共需時 1 年 11 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：
02/2026 - 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：初中中文科 - AI 輔助描寫文寫作

推行時期：
09/2026 - 12/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
KS3／中國語文	參與學生級別及數目：中一至中三（約 380 人） 主題：AI 輔助描寫文寫作（例子：香港地標的細節描寫） 擬添置的裝置如何配合：互動顯示屏（教師可即時示範、場景生成、學生投票、鏡射學生的作品） 其他工具：AI 寫作助手、學生平板／手機（用於小組協作與 AI 互動） 教學策略的運用： - 融入 AI 輔助教學 - 將寫作任務情境化 - 協作學習 教師在活動中的角色： - 以 AI 生成的圖片導入，引起學習動機 - 指導學生利用 AI 輔助寫作，例如： AI 生成五感詞彙 AI 擴寫	每班 2 節，每節 35 分鐘

AI 分層寫作

- 引導學生之間及與 AI 的協作學習

教學流程：

1. 情境導入（10 分鐘）

AI 圖片激發靈感

- 顯示屏展示 AI 生成的香港地標對比圖（如「維港夜景 vs. 廟街夜市」），學生投票選出「最想描寫的場景」。
- 即時分析投票結果，並利用 AI 生成該場景的「五感詞彙表」。

互動遊戲：找出「最生動的描寫」

- 顯示屏展示兩段描寫同一場景的文字（一段平淡、一段生動），學生用平板拖拽標註「哪些詞語讓描寫更精彩」。
- AI 即時統計全班選擇，並標出「最佳描寫技巧」（如比喻、疊字、感官描寫）。

2. 核心教學：AI 輔助寫作訓練（30 分鐘）

AI 擴寫挑戰

- 每位學生用平板輸入 1-2 句簡單描寫（如「維港有很多高樓」）。
- AI 即時生成「升級版」描寫（如「維港的摩天大樓如鋼鐵森林，霓虹倒映在漆黑的海面上，像打翻了的寶石盒」）。
- 小組討論：「AI 用了哪些技巧讓句子更生動？」並用互動顯示屏標註關鍵詞。

實景寫作

- 學生提問 AI 為校園或教室的某個角落作不同層次的描寫。例如：
基礎版（直白描述）
修辭版（加入比喻、擬人）
意境版（結合情感渲染、帶有詩意）
- 小組選擇最喜歡的版本，並修改成自己的風格，上傳至互動顯示屏。

3. 互評與總結（20 分鐘）

學生即時互評

	- 隨機抽取 3-4 份學生作品，讓學生互相賞析。 - 全班用互動顯示屏投票 - 學生即時修改 4. 總結（10 分鐘） - 讓學生構思其他寫作內容 - 教師作總結	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

中一至中三年級中文科科主任及教師

活動能符合計劃內的目標：

1. 提高數字素養：學生在使用 AI 工具的過程中，提升對數字工具的掌握，為未來的學習和工作打下基礎。
2. 提升語文能力：通過實踐和反饋，學生的中文寫作技巧將顯著提升，能更流暢地表達思想。
3. 增強共通能力：利用 AI 寫作工具，學生能獲得新的靈感和創意，提升故事創作和表達的多樣性。學生在小組分享中學會評估他人的作品，培養批判性思維、溝通和分析能力。

活動 2：初中英文科 - 基本英語會話與日常用語

推行時期：

09/2026 - 12/2027

<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>
KS3／英文科	參與學生級別及數目：中一至中三（約 380 人） 主題：基本英語會話與日常用語 擬添置的裝置如何配合：互動顯示屏（拖放標註、螢幕錄影回放、即時白板協作） 其他工具：AI 輔助學習工具（如語音識別和翻譯應用）、學生平板／手機（用於小組協作與 AI 互動） 教學策略的運用： - 利用多媒體及數字輔助教學 - 利用 AI 模擬真實的言境 - 加入互動元素 - 協作學習	每班 2 節，每節 35 分鐘

	教師在活動中的角色： - 引起學習動機 - 展示使用 AI 語音學習工具 - 從旁指導學生使用 AI 工具，即時提供反饋 - 促進學生之間合作學習 教學流程： 1. 引入（10 分鐘） - 使用互動顯示屏播放一段簡短的日常對話視頻（如問候、點餐）。 - 問學生對這段對話的理解，啟發他們的興趣。 2. AI 互動練習（15 分鐘） - 演示如何使用 AI 工具進行語音對話練習，學生可以與 AI 進行簡單的問候和自我介紹。 - 鼓勵學生提問，AI 即時提供反饋和糾正。 3. 小組活動（30 分鐘） - 將學生分成小組，每組獲得一組日常用語任務卡片（如訂餐、問路等）。 - 小組內部練習對話，並使用互動顯示屏提供的範例作為參考。 4. 角色扮演（10 分鐘） - 各組選擇一個場景進行角色扮演，展示他們的對話。 5. 總結與反思（5 分鐘） - 引導學生分享他們的學習體會，收集反饋，鼓勵他們在日常生活中實踐所學。	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

初中英文科科主任及教師

活動能符合計劃內的目標：

1. 通過 AI 和互動顯示屏的教學方式，能激發學生的學習興趣，提升參與感，亦可增加學生的數字素養。
2. 學生能學習到實用的日常用語，擴展他們的詞彙庫，應用於真實情境中。

3. 學生在小組活動和角色扮演中能增強自信，減少對英語口語的恐懼感。
4. 在小組活動中，學生學會如何有效合作和溝通，增強社交能力。
5. 學生利用 AI 輔助學習能獲得即時反饋，幫助他們及時改正錯誤，提升學習效率。

活動 3：初中數學科 - 例子：AI 探險樂園之「破解負數密碼」

推行時期：

09/2026 - 12/2027

學習階段及學習範疇/學科/ 學習元素	內容	節數
KS3／數學科	參與學生級別及數目：中一至中三（約 380 人） 主題：AI 探險樂園之「破解負數密碼」 教學目標： 1. 理解負數在數軸上的表示 2. 掌握正負數加減法規則 3. 能用生活情境解釋負數意義 擬添置的裝置如何配合：互動顯示屏（觸控數軸、即時統計學生的表現、小組競賽積分榜和即時白板協作） 其他工具：AI 工具（手寫辨識）、學生平板／手機（用於小組協作與 AI 互動） 教學策略的運用： - 利用生活化例子引入課題 - 互動式及遊戲式學習 - 加入 AI 輔助工具學習 - 協作學習及多感官教學策略 教師在活動中的角色： - 運用 AI 工具生成生活的情境導入課題 - 示範數學遊戲的操作方式 - 從活動中引導學生理解有向數的概念 教學流程： 1. 情境導入（15 分鐘） 利用互動顯示屏播放 AI 生成的香港天氣變化動畫：	每班 2 節，每節 35 分鐘

	昨日氣溫：$+28^{\circ}\text{C}$ → 今日：-3°C → 溫差=? - 從屯門（-7 站）到金鐘（+3 站），總共經過多少個站？ 學生用觸控筆在數軸上拖拉溫度計圖示 2. 核心教學 - 闖關訓練（35 分鐘） 關卡 1：數軸大冒險（基礎組） 互動屏顯示「海底世界」主題數軸： - 拖放熱帶魚圖示計算：$(-2) + 5 = ?$ - AI 自動偵測錯誤路徑，用鯊魚動畫演示正確移動 關卡 2：方程式解謎（進階組） 用顯示幕玩「密碼鎖」遊戲：$3 + \square = -1$ 想像你嘅八達通欠費\$1... 手寫輸入答案，AI 即時生成步驟評分 3. 總結應用 - 全城追擊（15 分鐘） AI 生成個性化工作紙： 每位元學生獲 AI 根據課堂表現生成的習題： - 基礎題：$(-2) + \underline{\quad} = 1$ - 挑戰題：遊戲幣變化：$-5 \rightarrow +3 \rightarrow -2$（鬥快算出變化） - 互動顯示屏終極挑戰：全班合作解決「港鐵票價問題」 特殊學習支持設計 - 多感官輔助 - 聽覺：AI 將數學符號轉為音效（例如：正數=硬幣聲／負數=洩氣聲） - 觸覺：互動屏振動回饋正確答案（強度可調）	
--	---	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

初中數學科主任及教師

活動能符合計劃內的目標：

結合 AI 與互動顯示幕技術，能將概念視覺化、即時回饋和遊戲化學習。學習過程能擴闊學生的知識，亦能促進學生的數字素養和共通能力，符合教育局「促進學習的評估」及「電子學習策略」指引。

活動 4：初中資訊和通訊科技 - AI 與日常生活—探索機器學習與道德思考

推行時期：

09/2026 - 12/2027

學習階段及學習範疇/學科/學習元素	內容	節數
KS3／資訊和通訊科技	教學目標： 1. 理解 AI 的基本概念（機器學習、圖像識別）。 2. 體驗 AI 工具的操作，分析其優缺點。 3. 討論 AI 倫理問題（如私隱、偏見）。 擬添置的裝置如何配合：互動顯示屏（即時顯示 AI 生成結果和互動、鏡射學生的學習成果和即時投票） 其他工具：AI 工具、學生平板／手機（用於小組協作與 AI 互動） 教學策略的運用： - 互動式及遊戲式學習 - 分組討論 - 協作學習 教師在活動中的角色： - 利用 AI 繪圖辨識工具來引入機器學習概念 - 指導學生試用 AI 繪圖辨識工具，並講解背後的原理 - 指導學生協作學習，即場訓練一個分類模型 - 協調學生進行辯論，引導學生對 AI 技術的反思 教學流程 1. 引入（15 分鐘） 工具：互動顯示屏 + 線上遊戲 教師示範用互動屏玩線上遊戲，讓 AI 猜繪畫內容。引發興趣，導入機器學習概念。 2. 講解與演示（20 分鐘） 講解 AI 基礎知識，用互動屏展示簡報（嵌入短片、動畫），解釋：	每班 2 節，每節 35 分鐘

	- 什麼是機器學習。 - 圖像識別的應用（如人臉識別、自動駕駛）。 AI 工具實時演示 - 使用無程式碼機器學習平台，即場訓練一個分類模型 - 學生提供數據（拍照或上傳圖片），觀察 AI 準確率。 3. 分組活動：AI 倫理辯論（25 分鐘） 分組任務： - 每組用平板電腦／手機蒐集資料（如 AI 偏見案例）。 - 用互動屏的「協作白板」功能整理優點／缺點。 - 各組派代表發表觀點，即時標註關鍵詞於互動屏。 4. 總結與反思（10 分鐘） - 用互動屏顯示即時投票，例如問： 「你認為 AI 對未來職業影響最大的領域是？」（選項：醫療／教育／交通等）。	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

初中資訊和通訊科技科主任及教師

活動能符合計劃內的目標：

1. 預期大部分學生能掌握機器學習的基本概念，活動能擴闊學生的基礎知識。
2. 增進學生的數學素養和技能，以及引導學生有效地及合符道德地運用數字技術：能操作簡易 AI 工具（如無程式碼機器學習平台）完成分類任務。另外，通過倫理辯論，預期大部分學生能提出 AI 潛在風險，並連結生活實例。建立對科技倫理的敏感度，未來在討論「網絡安全」或「大數據」單元時，能遷移批判性思考框架。學生能將 AI 問題拆解為「數據輸入—模型訓練—輸出結果」流程，符合香港 ICT 課程中「算法與程序設計」的學習目標。
3. 小組辯論活動強化團隊協作、邏輯表達和溝通技能等共通能力。

活動 5：高中公民與社會發展科 - 數位時代下的社會參與：AI 如何助力公民行動

推行時期：

09/2026 - 12/2027

<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>
-------------------------------	-----------	-----------

KS4／公民與社會發展科	參與學生級別及數目：中四至中六（約 300 人） 主題：如何利用 AI 認識社會問題 教學目標： 1. 了解當前社會問題（如貧窮、環境問題等）。 2. 探討解決方案的不同觀點。 3. 培養批判性思維和合作能力。 擬添置的裝置如何配合：互動顯示屏（即時顯示 AI 生成結果和互動、鏡射學生的學習成果和即場投票） 其他工具：AI 聊天機械人、學生平板／手機（用於小組協作與 AI 互動） 教學策略的運用： - 分組討論及匯報 - 利用 AI 輔助學生分析及提出解求方案 教師在活動中的角色： - 帶出當前社會問題，引發學生思考 - 協助學生進行分組討論 - 利用 AI 尋找資料，從旁指導學生思考 - 比較學生和 AI 所提出的解決方案作分析 - 引導學生反思和總結 教學流程： 1. 引入（10 分鐘） - 使用互動顯示屏展示當前社會問題的數據（例如，貧困率、環境污染指數）。 - 問學生他們對這些問題的看法。 2. 小組討論（15 分鐘） - 將學生分成小組，每組選擇一個社會問題進行討論。 - 使用 AI 工具幫助學生查找相關資料，促進討論。 3. 報告分享（15 分鐘）	每班 2 節，每節 35 分鐘
--------------	--	-----------------

	- 每組派代表分享他們的討論結果，並提出可能的解決方案。 - 互動顯示屏可用於展示小組的重點。 4. AI輔助分析（20分鐘） - 利用 AI 工具進行即時問答，解答學生對社會問題和解決方案的疑問。 - 鼓勵學生提問，AI 即時提供信息和資源。 5. 總結與反思（10分鐘） - 引導學生思考如何在日常生活中應用所學知識。 - 引導學生思考 AI 技術所衍生的社會問題。	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

公民與社會發展科科主任及教師

活動能符合計劃內的目標：

1. AI 工具提供的即時信息能幫助學生獲取最新的數據和資料，擴展他們的基礎知識。
2. 學生在使用 AI 和互動顯示屏的過程中，能提高他們的數字素養，為未來的學習和工作打下基礎。
3. 通過小組討論和報告分享，學生將學會分析和評估不同的社會問題及其解決方案。在小組內，學生能學習如何有效溝通和協作，提升共通能力。
4. 通過課後的反思，學生能將所學知識應用於實際生活中，提升國民和全球公民身份認同。

活動 6：初中科學科-氣候變化與環境科學

推行時期：

09/2026 - 12/2027

<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>
KS3／科學科	參與學生級別及數目：中一至中三（400人） 主題：氣候變化與環境科學 教學目標： 1. 了解氣候變化的基本概念及其影響。 2. 探討科學如何幫助我們理解和應對氣候變化。 3. 培養學生的批判性思維和團隊合作能力。	每班 2 節，每節 35 分鐘

擬添置的裝置如何配合：互動顯示屏（即時顯示 AI 聊天機器人的生成結果和互動和顯示在線數據平台）

其他工具：AI 聊天機械人或數據分析工具、學生平板／手機（用於小組協作與 AI 互動）

教學策略的運用：

- 數據可視化及分析
- 學生主導，學生整理及展示 AI 協助得出的資料
- 小組討論及協作學習

教師在活動中的角色：

- 展示全球氣候變化的資料，引起學習動機
- 示範利用 AI 搜集及整理氣候變化資料的技巧
- 從旁指導各組
- 統籌各組的分享，並就分享內容給予反饋
- 引導學生反思和總結

教學流程

1. 引入（10 分鐘）

使用互動顯示屏展示氣候變化的數據（如全球氣溫變化、二氧化碳排放），然後和學生討論氣候變化的影響。

2. AI 互動問答（15 分鐘）

利用 AI 工具，學生可以即時提出有關氣候變化的問題，AI 提供相應的解答和資料。鼓勵學生深入探索他們感興趣的問題。

3. 小組活動（30 分鐘）

將學生分成小組，每組選擇一個與氣候變化相關的主題（如極端天氣、海平面上升等）。使用互動顯示屏展示數據，學生利用 AI 工具進行資料搜集，準備簡報。

	4. 報告分享（10 分鐘） 每組分享他們的研究結果，並提出可能的解決方案。利用互動顯示屏展示小組的重點。 5. 總結與反思（5 分鐘） 引導學生思考如何在日常生活中應對氣候變化，收集他們的反饋。	
--	--	--

參與學校人員 及/或 受聘計劃人員 數目及職責：

初中綜合科學科主任及教師

活動能符合計劃內的目標：

1. 活動能提升學生利用 AI 工具搜集及整合資料的能力，能提升數字技能，為未來的學習和工作打下基礎。
2. 學生能獲得最新的氣候數據和研究結果，擴闊他們的基礎知識。
3. 在小組中合作研究，培養學生的團隊合作精神和溝通技巧，提升共通能力。
4. 通過反思和討論，學生能將所學知識應用於實際生活中，增強環保意識及國民和全球公民身份認同。

b. 教師培訓

活動 1：互動顯示屏供應商提供的工作坊

推行時期：

08/2026

內容：

- 由供應商提供培訓工作坊，向所有教師講解互動顯示屏的操作方法及介紹不同的功能。
- 教師按不同科組分組，並即場試用互動顯示屏

節數：

約 1.5 小時

校內/受聘 培訓人員：

外聘培訓導師／講者

預期成效：

全校教師可快速了解互動顯示屏的操作，不同科組初步發掘互動顯示屏的應用方案或提出疑問。

活動 2：同儕觀課

推行時期：

09/2026 - 12/2027

內容：

- 每位教師最少做一次使用數字教育來輔助教學的開放課堂，示範如何有效運用教學工具，包括互動顯示屏。
- 每位教師最少參加一次其他教師的開放課堂，促進互相學習。

節數：

1 節或以上／35 分鐘或以上

校內/受聘 培訓人員：

由校內人員負責

預期成效：

教師在開放課堂分享互動顯示屏的使用心得及教學點子，促進彼此學習。

c. 其他措施與活動：不適用

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
互動顯示屏、兩邊相連的綠板及前面可趟式綠板	➤ 有觸控功能 ➤ 能在板面上書寫 ➤ 約 86 吋 ➤ 內置電腦 ➤ 能無線連接不同系統的裝置 ➤ 兩邊有相連的綠板 ➤ 外有可趟式綠板，有需要時可遮蓋互動顯示屏	32,000	29	組	928,000	配合數字教育及學校即將推行關注事項的推行，有必要提升課室的教學設備，令教學更有成效 安裝位置： 24 個課室、化學室、物理

						室、生物室、 科學室 1、科 學室 2
設備開支預算總額：						928,000

d. 工程開支

項目	工程內容	預算 開支	理據
安裝互動顯示屏及傳統綠板	➤ 拆除原有的課室前方的綠板及告示板，將互動顯示屏安裝在課室及特別室，並加裝兩邊的綠板和前面加裝可趟式綠板 ➤ 將互動顯示屏連接到教師枱的滑鼠、鍵盤及實物投影機 ➤ 安裝線槽收納所有相關的走線	232,000	將互動顯示屏安裝在課室合適的位置、整合傳統教學的綠板和其他教學設備
工程開支預算總額：		232,000	

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	23,200
計劃應急費用	0
應急費用預算總額：	23,200

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：	1,198,200

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：數字教育輔助教學的校本教材套 通過校本課研和同工協作，計劃在各科將完成一個或以上的單元使用互動顯示屏推行數字教育輔助教學。
項目：推升全體教師對推行數字輔助教學的設計及能力

透過科組的課研、同儕觀課及日常教學，教師在使用數字教育輔助教學的能力和技巧將會日益改進。透過互動顯示屏進行教學，使課堂模式更互動和彈性，讓學習變得更有趣。最重要的是這些教學模式能培養學生的數字素養和共通能力。

3.2 評鑑

評鑑方法：通過師生問卷收集及評鑑計劃成效

成功準則：

- 70%師生認同互動顯示屏有助提升課堂的互動性和趣味性
- 70%師生認同互動顯示屏能提升教學效能
- 70%教師認同互動顯示屏能便利教學
- 70%學生認同利用互動顯示屏配合數字教育輔助教學能提升他們的數字素養和共通能力

3.3 計劃的可持續發展

- 各科數字教育輔助教學的校本教材會持續推行及優化
- 善用相關設備及器材，在計劃完結後繼續舉辦學與教活動

3.4 推廣

項目：座談會/分享會

將相關的教學內容和經驗與其他辦學團體或其他學校同工分享

4. 本校承諾準時按以下日期遞交合規格的報告

計劃管理		財政管理	
(須透過「網上計劃管理系統」提交)		(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		中期財政報告	
01/02/2026 - 31/01/2027	28/02/2027	01/02/2026 - 31/01/2027	28/02/2027
計劃總結報告		財政總結報告	
01/02/2026 - 31/12/2027	31/03/2028	01/02/2027 - 31/12/2027	31/03/2028

2.7 運用計劃表

類別	項目	數量	總值 (HK\$)	調配計劃
設備	互動顯示屏、兩邊相連的綠板及前面可趟式綠板	29	928,000	計劃完結後，所有資產將繼續在學校使用，以延續計劃成效。

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，並能按不同年級學生的發展需求而有所調適，以切合學生的需要。
2. 本校在運用人工智能（AI）進行教學時，將確保教師在課堂教學的主導角色，並適時為學生提供跟進及指導。本校會遵照數字政策辦公室公布的《香港生成式人工智能技術及應用指引》，適當地應用 AI 進行學與教。
3. 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。
4. 就安裝互動顯示屏，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。
5. 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。
6. 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。