

# SHARING OF STRATEGY FOR USING THE IT INNOVATION LAB

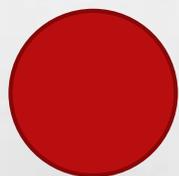
運用IT創新實驗室的策略分享  
2021-10-29

德信中學 · 電腦及資訊科技科科主任  
鄧展圖先生 (MR. ERIC TANG)



# 簡介

**2020 Dec :  
Annual Plan  
Submitted**



Prog. code	English Programme Name	Chinese Programme Name	Class
P01	AI Robotic Mission Experiencing Course	人工智能機械人任務體驗班 (Robomaster)	P01A P01B P01C
P02	Drone Coding for Aerial Mission Experiencing Course	無人機編程避障任務體驗班 (Tello)	P02A P02B P02C
P03	AI Technology Experiencing Course	AI 科技體驗課程 (Kiosk)	P03A P03B
P04	Intelligent Kiosk Advanced Course	Intelligent Kiosk 深造班	P04
P05	AI Maker Experiencing Course	AI Maker 體驗班	P05A P05B
P06	Microsoft AI Maker X AI-900人工智能創客及證書課程	--	P06
P07	AI and LEGO Maker Experiencing Course	人工智能LEGO創客活動體驗班	P07A P07B P07C

# 簡介

**2020 Dec:  
Annual Plan  
Submitted**



**2021 Feb:  
Plan Approved  
Quotation  
& Tendering**

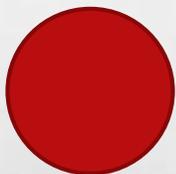


# 簡介

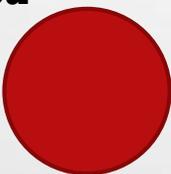
**Remember to do the Survey (Google Form) after each activity!**



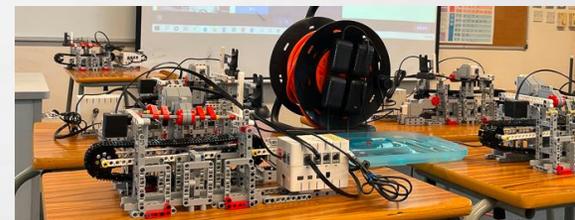
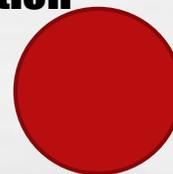
**2020 Dec :  
Annual Plan  
Submitted**



**2021 Feb:  
Plan Approved  
Quotation  
& Tendering**



**2021 May-Aug:  
Implementation**



© Tak Sun Secondary School

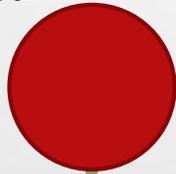
# 簡介

**You must finish the annual report first!**

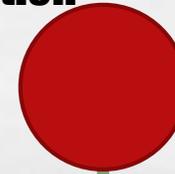
**2020 Dec :  
Annual Plan  
Submitted**



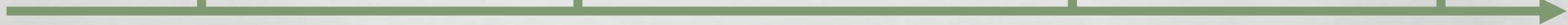
**2021 Feb:  
Plan Approved  
Quotation  
& Tendering**



**2021 May-Aug:  
Implementation**



**2021 Aug:  
Report and Plan for  
next year**



# 分享及反思：資源的運用（一）

第一年

- 先廣後深
- 留意硬件上的開支

第二年

- 深度發展
- 校本課程
- 導師的角色
- 推廣策略

# 分享及反思：資源的運用（一）

第一年

- **先廣後深**
- 留意硬件上的開支

第二年

- 深度發展
- 校本課程
- 導師的角色
- 推廣策略

策略：

- 一個**15**小時的課程，要最好玩的**4.5**小時已足夠一般學生的需要。
- 學生付出的時間少，容易推廣。
- **15**小時的導師和硬件費用，可以運用在**3**倍的學生身上。
- 開設不同的創新體驗課程，學生能得到更全面的發展。
- 降低“錯誤投資”的風險。
- 老師亦能掌握更多活動的細節，因應校情再決定重點“投資”項目。

# 分享及反思：資源的運用（一）

第一年

- 先廣後深
- 留意硬件上的開支

第二年

- 深度發展
- 校本課程
- 導師的角色
- 推廣策略

策略：

- 注意：硬件上限：**50**萬
- 建議：第一年最多用**30**萬於硬件上。因為沒有硬件上的資金，便不能在第二年開發新的活動或擴展舊有的活動。

# 分享及反思：資源的運用（一）

第一年

- 先廣後深
- 留意硬件上的開支

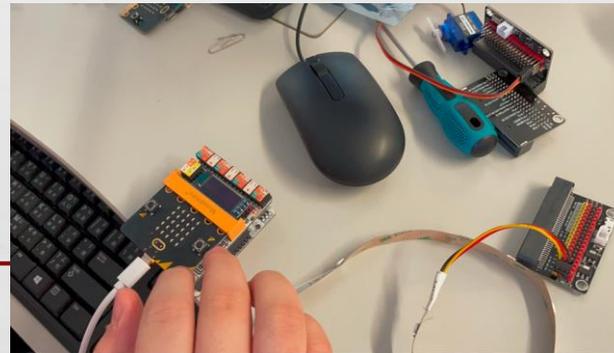
第二年

**深度發展**

- 校本課程
- 導師的角色
- 推廣策略

策略：

- 增加學生和老師對活動的歸屬感：比賽班，成立校隊。
- 拔尖
- 學生在比賽中能投入的時間的質和量更高。
- 但第二年亦可加入一些新的活動元素。



# 分享及反思：資源的運用（一）

第一年

- 先廣後深
- 留意硬件上的開支

第二年

- 深度發展
- **校本課程**
- **導師的角色**
- **推廣策略**

策略：

- 在建議書中設立比賽班
- 校內**老師主導**比賽上的訓練，亦預留**10至15**小時的有帶領比賽經驗的導師專業導師共同協助訓練，以減輕老師的工作，及加快學習的進度。



# 分享及反思：資源的運用（一）

第一年

- 先廣後深
- 留意硬件上的開支

第二年

- 深度發展
- 校本課程
- 導師的角色
- 推廣策略

策略：

- “受惠人數”亦是審批的因素
- 以**Team**去推廣**Club**的活動。



# 分享及反思：資源的運用（二）

- 最可持續發展的硬件、硬件投資上的心態
- 第一年：先小後多。 **25-30**萬
- 活動設計：結合校本，以 **PROJECT BASE**， **INTERNAL COMPETITION**，在現有的活動上加入 **IT** 原素，以同樣的導師價錢增加活動的時數。

# 分享及反思：其他經驗

- 課後活動【分散】
- 試後活動【集中】
- 其他資源：
  - 多元學習津貼(DLG)

## 「創新科技實驗室」計劃 七月及八月創新科技興趣班

為建立同學對創新科技及相關行業的興趣，本校參加了政府公帑資助的「創新科技實驗室」計劃，免費讓同學參與創新科技為主題的活動。多項以創新科技為主題的興趣班包括：

- RoboMaster 機甲大師競賽體驗班
- 無人機編程避障任務競賽體驗班
- AI 科技體驗課程
- AI 創客體驗班
- 人工智能 LEGO 創客活動體驗班

報名方法	1. 先到以下網址了解各興趣班的詳情及上課時間。 <a href="http://www.tsss.edu.hk/ITLab/2021/jul_aug.htm">http://www.tsss.edu.hk/ITLab/2021/jul_aug.htm</a> 2. 然後按意願填妥此電子回條。
截止報名日期	2021年6月11日（星期五）
結果公佈	名額有限，如報名人數超過每班人數上限，本校會按同學意願及電腦科全年成績作出甄選，結果將於6月中旬在 Google Classroom 內公佈。
注意事項	<b>每位同學獲公帑資助約1000元參與是次活動，同學必須承諾出席所有課堂，否則日後不能再次參加類似活動。</b>

**THANK YOU VERY MUCH!**