



e-learning

http://www.

資訊科技事務須知及 電子學習簡介

程序：

1. 簡介智能咭使用須知
2. 簡介小一網上家課日誌使用方法
3. 簡介eClass App家長智能手機通訊程式
4. 簡介本校電子學習最新發展情況

電子學習全接觸

迎接學與教新趨勢 促進學生自主學習

智能卡系統主要功能：

1. 學生考勤(點名)
2. 校內繳費
3. 校內借還圖書



St. Antonius Primary School
聖安當小學

陳大文
CHAN TAI MAN
S10013

智能學生證

香港九龍油塘道1號
<http://www.asps.edu.hk>
Tel: 2348 4283

推行智能卡系統的目的：

1. 減省學校處理收費項目的時間，減輕教師的工作量，從而專心教學工作，以提升教學質素。
2. 減少學生攜帶大量金錢回校的風險。
3. 運用新科技處理學校行政工作。


回校拍卡程序：

- 學生每天早上返回學校後首先到資訊亭排隊拍卡點名。學生需要把智能卡放在讀卡器位置，當資訊亭畫面上顯示學生姓名及回校時間，以及聽到「嘟」一聲後，表示學生已經成功拍卡點名。



忘記攜帶智能卡：

- 同學忘記攜帶智能卡，必須通知班主任，並會被記錄，校務處職員亦會每天檢查學生是否忘記拍卡點名，以確保學生的出席記錄正確無誤。經常欠帶智能卡的學生，會被訓育組作懲處。



電子學習全接觸

迎接學與教新趨勢 促進學生自主學習



查閱繳費帳目及結餘

增值方法：

1. 遞交支票

2. 直接將款項存入學校指定銀行戶口
(家長務必小心保管存款單存根)


3. 繳費靈pps增值方法

假如智能卡失效應如何處理？

- 通常的問題是當拍卡者把智能卡與其他類似的智能卡(如八達通)一起使用時才會出現，拍卡者只需取出智能卡獨立使用，相信問題便會解決，假如問題仍然存在，便須立即向班主任求助。


假如學生遺失智能卡， 應如何補領？

- 假如學生遺失智能卡，應到校務處索取補領表格或於網頁下載表格，填妥後連同港幣28元交回校務處便可。(發卡公司收取的行政費)。



電子學習全接觸

迎接學與教新趨勢 促進學生自主學習



簡介小一網上 家課日誌使用方法

eClass

無縫連接行政、通訊
建構新世代家校溝通橋樑

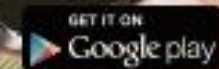
中學

小學

幼稚園



家長專用



簡介 eClass App

家長智能手機通訊程式

使用 eClass App 的好處



eClass App家長智能手機 通訊程式功能介紹



即時訊息

Push Notification



家課表

eHomework



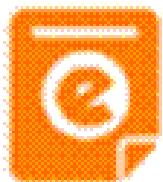
學校宣佈

School News



校曆表

School Calendar



通告

eNotice



考勤紀錄

eAttendance



繳費紀錄

ePayment


eClass App家長手機通訊程式



電子通告

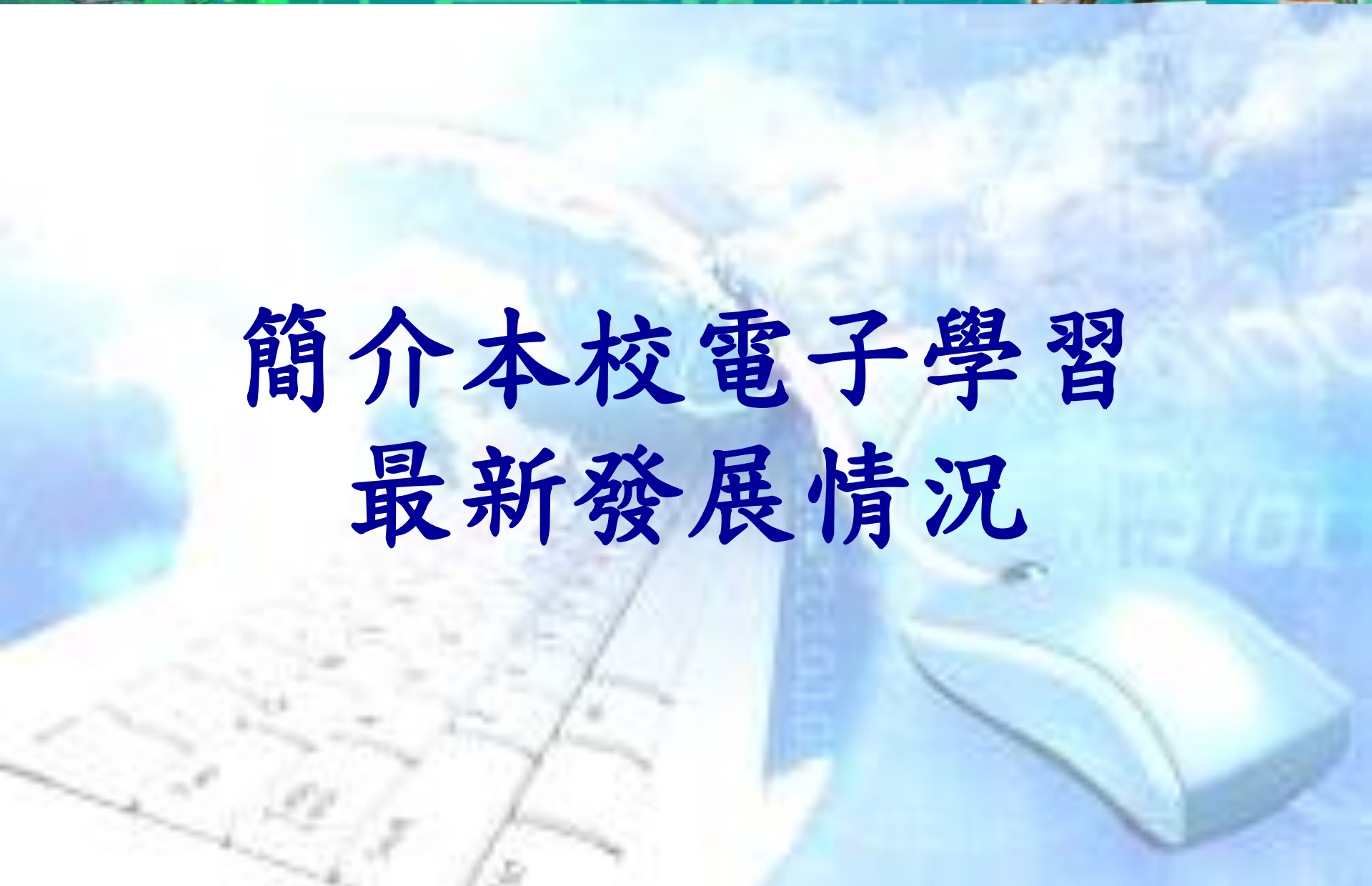


- 自上學年起全面以電子通告系統取代紙本通告，不再派發紙本通告(除繳費通告及選項複雜的通告外)
- 家長需要透過eClass Parent App家長智能手機通訊程式閱讀電子通告及簽覆電子回條。



電子學習全接觸

迎接學與教新趨勢 促進學生自主學習



簡介本校電子學習 最新發展情況



電子學習

馮立榮校長

教區小學校長，推動電子學習多年，期望孩子能從互動中學習，從學習中得到樂趣。

步入地鐵車廂，乘客或站或坐，眼睛總離不開手上的手機屏幕。有些在追看電視連續劇，有些在收發訊息，有些在打機，造成這種現象，無非是太「方便」之故。看見這種情況，也許有人會搖頭歎息，但我們試來想像一下，換個場景，車廂變作課室，乘客換成學生，人人埋首閱讀教材，搜尋資料，整個感覺便不同了。

電子學習的推行，我認為最主要的目標是幫助學生建立有效的學習模式，發展他們學會學習的能力，而不是單單為了節省書價。在這方面要穩步向前發展，實在有賴各方面的支持和配合，尤其是家長的認同。一直以來，家長及社會人士對「電子書」的印象，就等同一部平板電腦或手提電腦，擔心學生使用電子書的同時，亦會隨時上網，接觸到不同的電子網絡遊戲，影響學習。沉迷上網、流連社交網和難辨真偽的網上資料等連串問題，雖非因電子學習而來，但學校亦應花心思、花時間來培養學生的正確價值觀和學習態度，方能釋除家長的疑慮。用於善則福，電子版「禮儀小百科」不就是我們的好幫手嗎？

推行電子學習，課程的變動不應為教師帶來沉重的負擔，教師要掌握的不是先進的科技知識，而是適應由傳統教學範式轉向以學生為中心的電子互動教學模式，在心態上作出轉變。

電子學習的優點主要在於提供即時的回饋，讓學生產生持續的學習動機，提昇教學成效。學生透過網路，隨時隨地便可以取得與課程相關的材料，帶來更多的學習空間，並逐漸培養出一種自學、自求進步的學習態度。

電子裝置和電子教材是眾多有效學習工具之一，方便更新，隨時應用，不一定要完全取替傳統教材。就如有些同學喜歡收看《喜樂少年》電子版，有些同學欣賞印刷版的真實感一樣，但未來閱讀電子版報章的人的比例愈來愈多則是一個必然的趨勢。

科技的進步使電子教材日新月異，期望我們的學生能從互動中學習，從學習中得到樂趣，超越自我，獲得愉快的學習經歷。

本專欄特邀校監、校長，從個人體會出發，執筆撰文。本學年，四位作者分別就信仰生活、教育期望、體育運動及資訊科技等多個面貌作反思。謹借報隅一角向作者致謝意。——編者

節錄：

- 電子學習的推行，最主要的目標是幫助學生建立有效的學習模式，發展他們學會學習的能力
- 電子學習的優點主要在於提供即時的回饋，讓學生產生持續的學習動機，提昇教學成效
- 學生透過網路，隨時隨地便可以取得與課程相關的資料，帶來更多的學習空間，並逐漸培養出一種自學、自求進步的學習態度
- 科技的進步使電子教材日新月異，期望我們的學生能從互動中學習，從學習中得到樂趣，超越自我，獲得愉快的學習經歷



「電子學習」提升學生學習能力

科技日新月異，電腦與資訊科技在教育界的應用日益普及，「電子學習」更是教育界近年新興的發展方向。教育局專家小組早前發表報告，確定「電子學習」為提升學習效能的成功要素，政府撥出港幣1.4億元，打算未來三年全面推行「電子學習」。日前，本報舉辦「如何讓子女利用『電子學習』成就學業」講座，邀請多名學者、教育界人士及科技公司代表，跟與會家長一同探討如何協助學生透過「電子學習」提高學業成績，提升自學能力。



▲劉麗清副校長細說鳳溪創新小學如何推動「電子學習」

▲伍學齡副校長認為，要推動「電子學習」，教師和家長的參與都很重要。

▲羅博士指出，新技術的研發為促進「電子學習」帶來新突破。

▲講座邀請多名專家、教育界人士及教育科技機構代表出席。

▲陳駿霖介紹myIT-School最新推出的電子書

「如何讓子女利用『電子學習』成就學業」講座 自學態度和能力，享受箇中的學習過程。

學生的能力和對課堂的掌握程度，因材施教

Project:	HKedCity
Publication:	HK Economic Times 經濟日報, C5
Publication Date:	21 June 2011
Size:	34cm x 22.5cm
Circulation:	70 896

中小學電子教學已成潮流，有小學在小四電腦科引入遊戲設計環節，鼓勵同學發揮創意。負責老師認為，設計遊戲讓學生學會統籌一個項目，現今教學潮流講求多感官，只要善用電腦遊戲，放在課程內能切合同學的興趣和需要。



1. 遊戲(中)設計器工具，可讓同學真實(圖左)設計遊戲(圖右)，開心學習，不向同學炫耀。
2. 小四的電腦科老師利用遊戲設計器，讓同學製作自己的遊戲。
3. 同學利用用Kodu製作屬於自己的遊戲。

電子學習 愈學愈有趣



▲同學只用了幾分鐘已可完成劇本設計電腦遊戲。

港

讓信譽會小學去年初次把遊戲軟件 2D0 it Youreart 放進小四電腦科，同學學數學、英文等學科知識加入遊戲設計中，設計適合小二的同學的遊戲，讓他們可以玩和探索，讓出最好玩的项目。引入遊戲作教學活動的想志，校長鄧晉輝行政長官官(前學學)科技教育)，他稱：「為設計遊戲，同學會主動詢問別人打聽的興趣，不但能助同學助，還能促進互相分享。」

小學生製作遊戲

2D0 it Youreart 提供多種遊戲板，例如貪食蛇、射擊、迷宮、填圖等，供小朋友及創作，程式設計部分已在軟件內建，小朋友無須學習複雜的程式編寫，只需畫圖及設計計分方法，就能輕鬆完成製作教育小遊戲的樂趣。

▼選擇(右)寫作(中)開始玩時會心身難，覺得主角會因忙於工作，以致疲勞而死時，便會重新開始玩時。當海鏡老師(左)帶領 Ajiu 的高數學，讓同學嘗試理科教育。



▼Ajiu 引入及遊戲給同學思考，有一個問題問同學答對或錯，其中一個問題有：人沒有好的機會，如何去上學？人的教育最重要嗎？

置身海地作抉擇

除了遊戲設計，也有不同類型的軟件走入校園，當中「Ajiu：生命的代價」便是以生命教育作教材，引入該教材的睿知科技有限公司董事 Frankie Tam 為香港數碼遊戲為本學習協會主席，他覺得遊戲對中學生都有挑戰性。「以海地為場景，玩家需要設定為家庭選擇一個首要的目標：接受良好的教育、賺錢、令體魄強健或是保持快樂。玩家會達到很多意料之外的事，必須作出決定，從而影響遊戲中角色能達到的所定目標。」

教材早前由推動電子教學多年的伯爾斯抗同學試玩，該校通識科老師歐海鏡說，遊戲有難度，因 5 位主角都要同時取得好分數，即是最佳生活平衡點。而且有當地的真實圖片顯示，可配合通識科的「個人成長」作學人性寫真，懂得甚麼是生命的優先。

該校陳仲康(中四)及羅昆輝(中二)指遊戲再生活化，有真實的圖，讓他們認識到海地的工、人民面對的艱難處境、教育等情況。而玩的過程需要照顧全局，有步驟去完成每個家庭成員的目標，故有一定難度。「海地人很容易患病，又沒錢看醫生，生命很脆弱，玩時都感到自己生活在海地好幸福。」

部分教育產品



讀文類：Spore Frenzy
 玩家可以化身在便利店購物，學習正確營養及生字學法。遊戲分不同難度，會顯示分數及列出學生對與對錯的生字。
 對象：12-18 歲
 編者：睿知科技



創意類：Pixton 漫畫製作
 創作漫畫的網上平台，可讓老師製作配合課文內容的漫畫，以讓同學學習，同學也可透過創作漫畫來展現自己的創意。
 對象：小學 編者：ETC Educational Technology Connection (HK) Ltd

同學演戲思，劉奕柏和黃登賢(10 歲)設計對遊戲，可教小二同學及自行排字設計對遊戲，中文及通識和數學。但遊戲一定要好玩及有挑戰性，故我們設計時，亦考慮到同學的興趣，可選擇 12 至 18 歲。」

同學小三時上電腦課，學用 Word、製作 PowerPoint，小畫家等，比較實際，但遊戲則可以作自己的東西。「我們需要計劃，如遊戲改名，設計玩法，也要考慮對象的興趣。」同學說，亦能學在其中，他們已把掌握 2D0 it Youreart 已能設計遊戲的方法，Kodu 設計網上遊戲，訊息設計時更受同學歡迎，但學須具耐心，很好玩。

程少表示，同學比前更主動學習，其他人分享，都很有滿足感。「那比學 Word、Excel 與安全產和更有動機嘗試，而且很多同學自己去找出問題的關連和 icon 怎樣修改，次都沒有跑去問了，同學已自動去查詢。」

程少說，教育有多感官刺激，讓同學能互相配合，故任何學科其實都可應用科技。他去年曾以實現科技，設計數學科活動。「學生查看圖卡，便可在屏幕上看到立體向柱體，應用到很方面，更能引起同學的思考，應用與數學的關係。」他天講完後連算能力也提高一倍，但空間感卻落後欲深等的小朋友，只須用一學期就能克服。用遊戲做好有用，故在其他科都好正面。學設計遊戲，可訓練同學的創造力，又可與人分享，比死正填鴨學小畫家、學 Word、Excel 更難。」同學有較多機會用。

程少：2D0 it Youreart 將於 6 月 25 五日(即香港中文大學的「學與教博覽 2011」)的一樓(其本學堂)展出中展出，供老師參考。

電子學習全接觸

迎接學與教新趨勢 促進學生自主學習

本校推展電子學習現況：

- 持續六年納入學校的發展計劃內，列為關注事項之一
- 未來繼續成為恆常發展項目



本校現時的電子學習設備：

- 蘋果iPad平板電腦110部
- 每部平板電腦安裝了超過150款經本校教師仔細挑選的學習應用軟件(Apps)，包含中、英、數、常、視藝、音樂、宗教、體育等軟件
- 全校高速無線網絡(Wifi)覆蓋
- 設有蘋果iMac電腦室，配備30部iMac



BYOD電子學習計劃： Bring Your Own Device (自攜裝置)



電子學習全接觸

迎接學與教新趨勢 促進學生自主學習

小一家長 適應課程



Like

26/8/2019(一)

上午10:45-11:45電子學習家長工作坊(一)

27/8/2019(二)

上午10:45-11:45電子學習家長工作坊(二)

(即場教授家長安裝及使用電子通告系統)