

香港  
4 小特首 

小小施政報告2009

電子教學探  討

目錄

1. 引言..... P.3
小特首：劉頌怡、李詠文
2. 「緩衝式電子教學」模式..... P.7
 - 2.1. 「緩衝式電子教學」~ 電子白板
 - 2.2. 「緩衝式電子教學」~ 線上遊戲
 - 2.3. 「緩衝式電子教學」~ 網上平臺小特首：宋博文、曾子瑜、何昊仁、劉昊熙、
尹紹恩、梁家恩、洪卓瑤
3. 「緩衝式電子教學」推行流程表..... P.16
小特首：陳芷淇、賴曉樂、劉穎珊、陳卓軒、譚啟軒
4. 電子教學對不同組群的影響..... P.23
小特首：陳灝晴、陳海琪、陳映而
5. 施政建議 - 推行電子教學時各組群的角色..... P.29
小特首：區樂詩、陳鴻廷、羅文謙、李浩明
6. 小特首展望的終極電子教學模式 - 『一人一電腦』..... P.33
小特首：區樂詩、陳鴻廷、羅文謙、李浩明





1. 引言

“長遠來說，政府應積極研究推行「電子課本」計劃，與電腦製造商及出版業界商討可行的方案。日後所有的更新和附加資料，都可以透過網上的更新完成，不用買新書。”

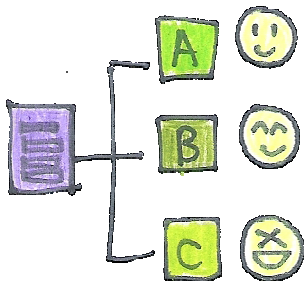
摘自 2008 年小小施政報告教育篇

為甚麼我們以「電子教學」為研習主題？

踏入二十一世紀，資訊科技已被廣泛應用在日常生活及工作上，並能為學習帶來莫大好處。特首曾蔭權先生在 08 年施政報告中表示會成立專責小組探討發展電子教學的可行性，可見電子教學是香港教育未來的大趨勢。由於我們小特首正就讀中學，電子教學對我們有很貼切的關係，所以對此產生興趣。

此外，由於現時香港的教學模式較偏重於教科書，所以對於部份學生，課堂內容或會較沉悶，導致學生自學性及師生交流偏低的問題；而學習的知識也難免受課本內容所限制。有見及此，我們小特首決定以電子教學作研習主題，找出如何以電子科技改善教學的方法及工具，以達到更好的教學過程及成果。

甚麼是電子教學？



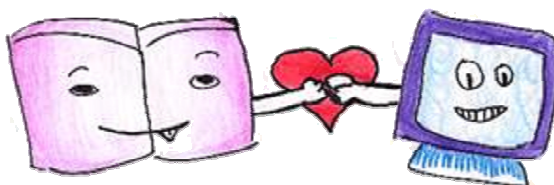
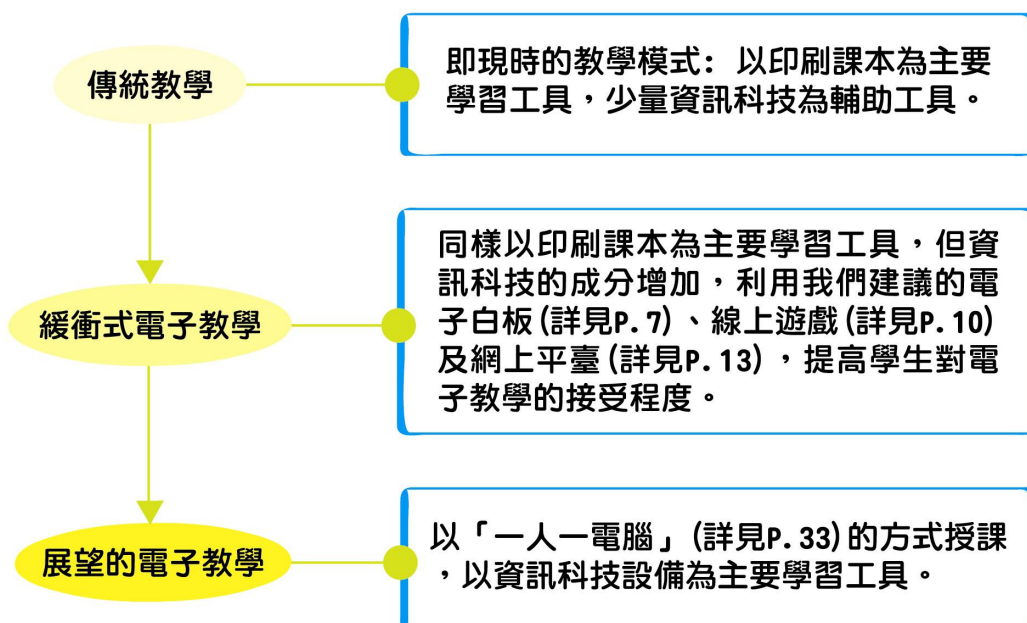
電子教學是利用社會現有的科技，以緊貼社會生活的方法及緊貼科技發展的硬體輔助教學，使其更有效地進行教與學。所以推行電子教學並不代表「學生對著電腦上課」或「老師對著電腦教導學生」，因為電子教學只是綜合數碼資訊去加強教與學，亦只是教學方法及工具上的轉變，教學的本質並沒有改變。

為甚麼要在香港推行電子教學？

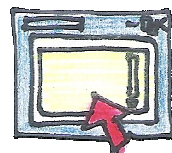
未來香港社會，科技在生活中佔有的比重將大有所增，而生活的模式也大有所不同。所以在教育中運用電子教學乃大勢所趨，是為了與時並進、緊貼科技發展及社會生活步伐的抉擇，並以更有效的方法輔助老師的教學及學生的學習。

小特首期望的電子教學模式是甚麼？

基於對現今科技的瞭解，我們定下了所展望的電子教學模式，是以一人一腦進行。但由於香港現今社會情況及科技的不允許，我們所展望的電子教學模式難以即時推行，所以建議先加入過渡期的緩衝模式：



小特首期望的電子教學模式可以達到甚麼目的？



◆ 增強師生之間在課堂上的互動性及自學能力

我們期望電子教學可讓同學在課堂上有更多參與的機會，令同學上課時更感興趣，增強師生之間在課堂上的互動性。此外，我們認為電子教學能激發學生的求知慾，提升自學性。

◆ 方便師生共用學習成果，深化知識

透過電子教學，師生能共用學習成果；透過接觸及比較不同人對課題的理解，能豐富學生對該課題的認識，深化知識。

◆ 學生可更方便發表意見及討論，加強學生的多元思維 + 多角度思考

透過電子教學，學生可以更易跟同學討論及交流，使他們有更多機會鍛煉其多元思維，並培養批判性思考。



◆ 多媒體及互動教材，增加趣味性 + 獲得更全面知識

多媒體及互動教材能增加教學內容趣味性，提升學生的學習興趣，而這些教材更能讓學生對該課題有更全面的認識。

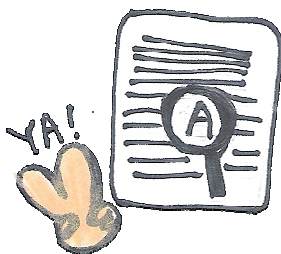
◆ 更易聯繫網絡上龐大的資料源，擴闊學習層面及接收最新知識

資訊是隨著時間轉變，書本的資料或會過時。然而，互聯網的資料可以經常更新。所以我們希望利用電子教學改善資料過時的問題，協助同學更容易搜集資料。

◆ 發展香港資訊科技

推行電子教學將會成為香港資訊科技發展的推動力，在電子業人士不斷努力為下一代開發新軟件的同時，香港的資訊科技發展亦不斷進步，從而提升競爭力。

小小施政報告的研習方法



本屆小特首為了能瞭解各界人士對推行電子教學的意見，在本年二月曾進行一次訪問，訪問對象包括學校校長、老師、家長及學生等，結果顯示大部份受訪者贊成本港推行電子教學。

在本年四月至八月期間，我們亦進行多次探訪，參觀多間正試驗推行電子教學的中小學、教育研究公司、應用科技研究院、線上遊戲開發商、出版社等等。在參觀過程中，我們瞭解到現時電子教學所應用的技術及配套，令我們能對電子教學的推行模式及所需配備更有概念及認識。我們亦聽取了不同界別人士對香港推行電子教學的看法，學生普遍認為利用電子教學後，課堂生動有趣，令自己對學習更投入，而且書包輕了，減輕背部的負擔。部分教師表示推行電子教學工作量增加。書商方面則認為不同的部門會在推行電子教學期間作出的不同的人手及資源分配。



2. 「緩衝式電子教學」模式

2.1. 「緩衝式電子教學」- 電子白板

現時香港中小學主要利用黑板配合電腦簡報、投影機和出版商提供的電子軟件來增強課堂的趣味性，而我們認為互動電子白板應該成為電子教學中其中一件主要硬體，因為它能令原先趣味的課堂變得更具互動性和更有趣，同時也可以方便老師編排一個使學生「獲益良多」和「愉快學習」的課程。

電子白板的好處

a) 加強學生的課堂參與性

- ◆ 以往黑板只能夠單向展示老師的教學內容，而且老師只可以把問題寫在黑板上讓學生回答問題，或是把圖片資料用磁石貼在板上，局限了老師的教學方法，也使學生的專注力降低。
- ◆ 電腦簡報雖然能夠解決部份問題，但電腦簡報中老師無法即時讓學生在簡報中寫出答案，只可以由老師預先準備，較難提升學生對學習的興趣。如果把簡報投射於黑板上並讓學生用筆寫出答案，簡報的影像會變得模糊。
- ◆ 利用電子白板配合多媒體教學軟件作輔助，學生可以即時把答案寫在白板上，刺激他們的學習興趣。

例子：

教授觀察樹葉時，老師能運用電子白板軟件中的數碼顯微鏡，把樹葉的不同部份360度展示；教師亦在螢幕上切割樹葉，讓學生利用電子白板將樹葉不同組織放在數碼顯微鏡下，考查學生觀察樣本的步驟及能力。

b) 方便移動圖案和文字

- ◆ 無論是黑板、電腦簡報或電子軟件，都不可以即時隨意地移動文字，要自行移動或使用滑鼠及手寫板，非常不方便。
- ◆ 電子白板則可以輕易移動圖案和文字，使課堂更具趣味和效率，老師亦可使用更多不同教學方式，令課堂更多元化，提升學生的學習興趣。

c) 容易記錄教學內容

- ◆ 現時老師若要為缺席學生補課，就得記錄教學內容及黑板上所寫的資料並重新輸入電腦，非常不便；或以電腦簡報替代，雖然較為方便，但缺席學生只能了解教學內容重點，無法得知老師提及的補充資料，即使老師錄下課堂的講述，也難與簡報同步，使學生難以了解該課題。
- ◆ 利用電子白板的錄製功能，老師能把堂上講解和使用電子白板的整個過程一併記錄，然後利用網上平台把檔案發給缺席學生，使學生能於家中輕鬆了解學習課題，跟上教學進度。
- ◆ 老師也可把檔案放在網上平台上給學生作筆記用途。學生便無需在上課時抄寫筆記，能專心聆聽老師的講解。



d) 減少老師吸入粉末和刺鼻氣味

- ◆ 使用黑板時需使用粉筆或是油性白板筆。使用粉筆時會產生不少粉末，如果老師長期吸入這些粉末，或會影響肺部健康；而白板筆裏的油性墨水則較易揮發，產生刺鼻的氣味，同樣會影響健康。
- ◆ 電子白板則有特製的白板筆，不會產生粉末或氣味，保障老師的健康。

e) 提供更互動方便的圖表教材

- ◆ 某些科目需要利用格線圖等特殊格式配合教學，現時老師也只能在黑白板上自行繪畫，這樣不但浪費課堂時間，圖表也不準確。
- ◆ 現時雖有電腦軟件會提供所有類型的圖表，但這些軟件只能使用滑鼠於電腦繪畫，缺乏互動性。
- ◆ 由於電子白板具互動性質，只要配合電腦軟件，學生和老師便能即時應用電子白板繪畫圖表。

例子：

數學課教授二元方程式時，老師可以即時顯示一幅格線圖，讓學生利用圖表法找出答案。



2.2. 「緩衝式電子教學」- 線上遊戲

線上遊戲的特點

『線上遊戲』是以輕鬆的手法，提供多元學習，適用於各種不同的課程、不同的學習方式以及不同的年齡層。透過虛擬遊戲，增強學生學習興趣，激發自發學習的動機，讓學生在任何地方和任何時間也可進行學習，獲得課本以外的知識。

效能

『線上遊戲』是除了運用遊戲來激發學習動機外，更進一步利用一些遊戲條件(如利用在遊戲得到的報酬與遊戲關卡的難度)來影響一個人在完成任務的執行過程中的動機。要引發與維持學習者的學習動機，就必需讓學生能從學習中獲得趣味。

將遊戲融入教學活動，首先需激起學習者的「好奇心」，在遊戲的過程中，加入短期目標的報酬和不同的遊戲關卡，讓學習者逐漸增強學習興趣，也可引發他們持續性的學習動機。

建議

現今電腦網上的『線上遊戲』形式多樣化，我們建議可利用以下一些網絡遊戲來提高學生的學習興趣與持續性的學習動機。



2.2.1 學 online

學 online 是一個網絡遊戲，將會採用大型角色扮演 (即 MMORPG) 模式，遊戲背景會是不同學科的相關場景，同學可以選擇在遊戲裡面的職業，在遊戲中，同學需要工作以賺取虛擬金錢和物品，工作的方式是：走到不同的地方，回答至少 10 條有關該科目的問題 (可以是多項選擇題、配對、問答題)，便可以賺取一定數量的金錢和物品，並增加同學的經驗值，這些虛擬金錢和物品可以用來在網上平臺 (詳情請參閱 P. 13 網上平臺) 換取寶庫內的知識。

由於擔心同學沉迷於遊戲裡，所以每一位同學的戶口都會有時間限制：

- ◆ 星期一至五，每天只可以玩最多半小時
- ◆ 星期六、日，假期，每天可以玩最多一小時
- ◆ 在臨近考試時，關閉遊戲，直至考試完結為止

例子：

同學可以在遊戲裏買文具，參與在歷史課上所教過的戰爭，甚至可以改變歷史；同學亦可進入設計成人體的場景內學習人體的器官；進入預設的宇宙場景即可學習星體的特點等。

2.2.2 心理測驗

大部分喜歡玩心理測驗的人，都是基於好奇心及挑戰的心理。有某部分更是希望能透過測驗，來驗證或肯定這些結果是否與自己相符。近年，不少學生對形式式的心理測驗產生濃厚的興趣，所以我們建議以「心理測驗」來測試學生對不同學科知識的認知度，從而提供不同範疇或不同程度的教材。這些心理測驗是希望能以現時學生的普遍喜好吸引他們，然後再持之以恆地與他們分享不同的冷知識或時事，藉此讓他們在課餘時間不斷地吸收課外知識，達致學生學習不單單在課本上或課室裏。

- a) **題材生活化且富教育意義的心理測驗：**一些有益而富教育意義、題材多樣化的心理測驗：如十二生肖、天文星座、情緒管理、每日運程、性格分析、情境處理等等。
- b) **以學科為主題的互動遊戲：**一些針對著不同科目、不同範疇的心理測驗，學生可自行在家完成一系列不同層次的測驗，並且根據電腦軟件的分析，分辨出學生對不同學科能力的認知度。

例子：

同學可在課後自行完成一系列不同層次的學科心理測驗，以了解自己對學科的認知、強弱項等，然後進入下一遊戲關卡。

如學習世界歷史及地理的「心理測驗遊戲」，分年代逐級挑戰，分層 (level) 比拼。參賽者先閱覽世界歷史、分析地理分佈形勢、各年代的世界歷史「概覽圖」，按自己能力選擇開始的年代：

第一級，題目以故事為主，是非題，較容易；
第二級，加入世界名著的故事，配以動畫，選擇題，低難度；
如此類推，遊戲形式必須多樣化。

或可選擇先看相關動畫／文學作品／網上漫畫，才正式開始遊戲。形式與「Risk」棋遊戲相近，對壘後便抽出名將閃卡，需限時找出每道题目的正確答案才取得該閃卡。儲齊一套閃卡，可換積分，買謀臣或名將，與網上其他玩家一起在網上鬥智，參與世界歷史各場重大戰爭「虛擬遊戲」的決策，可化身任何歷史人物角色成為世界霸主。

2.3. 「緩衝式電子教學」- 網上平臺

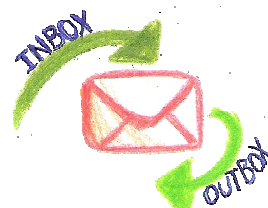
現時，香港的學校的網頁，無論小學中學，都有網上平臺。但根據我們親身經驗，由於缺乏宣傳、推廣、獎勵以及跟積分累積扯不上關係等理由，鮮有學生會去瀏覽那些欠缺吸引力和低趣味性的網上平臺。因此，我們要講出我們心目中的網上平臺。

2.3.1 論壇

我們希望學校設有屬於該校而針對學生需要的論壇。雖然，不少學校都有設立類似論壇的網站，但欠缺瀏覽量，亦不能令學生滿足。其實，我們心目中的論壇可讓學生可以暢所欲言、有自己的空間討論知識和不用擔心會給老師責罵，亦不是只限於一問一答。它是一個集開帖子、有積分獎勵系統於一身的論壇，就是類似「雅虎知識+」的方法。不過這論壇的積分是有用途的，當學生有愈多積分，就可以玩愈多的益智網上遊戲（詳情請參閱 P. 10 線上遊戲）。而下載舊試卷或練習，用作溫習用途並提交到系統後，亦可以得到更多的積分。

帖子不能亂發，那帖子要發甚麼呢？我們認為任何關於課堂的範疇都可以討論。例如對課堂有不明白的地方、想發表對課堂的見解、找到關於課文的額外資料等。舉一個實質的例子：看到一則新聞後，自己有所啓發的話，又發現通識區暫時沒有人提及過那則新聞的話，就可以在通識區發新帖子，發表那則新聞內容、自己的分析或感想。

除了要有積分系統外，當然要有人檢測，即是每個版都要有版主，去看管否有人亂發帖子繼而扣分，亦要給回覆帖子或提出精華意見的會員加分。我們認為版主應由學生擔任，並定期更換版主，以減輕他們的負擔。老師只需給與意見，從旁指導，沒有苛責成份，令氣氛變得自由得多！

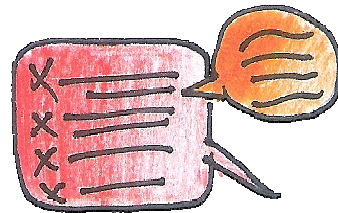


另外，我們希望論壇要先以級別分區，再在裏面細分每一個科的區。例如：中文區、通識區等。每一級的學生都可以有自己的區，但不需要每一級都有自己的論壇，以免加添老師查看時的麻煩。這樣，如果學生有問題不懂，就可以在相應的學科區開個帖子發問，老師及同學均可回應。

2.3.2 資料集專區

顧名思義就是讓學生透過此地方儲存及分享資料。適逢新高中學制，學生的思維及分析能力更受注重，資料集的建立可以讓老師多上載有關課題的練習去訓練他們該學科的能力。我們亦考慮到高中要面臨公開考試的關係，論壇更可特別成立專區給他們分享資料，互相幫助溫習及互補不足。

另外，當老師或學生尋找到一些有用或適合學習的網站及資料時，可利用超連結的形式上載至資料集，供全級分享。學校也應為全校師生申請一個新聞搜索器的戶口，協助學生學習。



2.3.3 Teaching-online

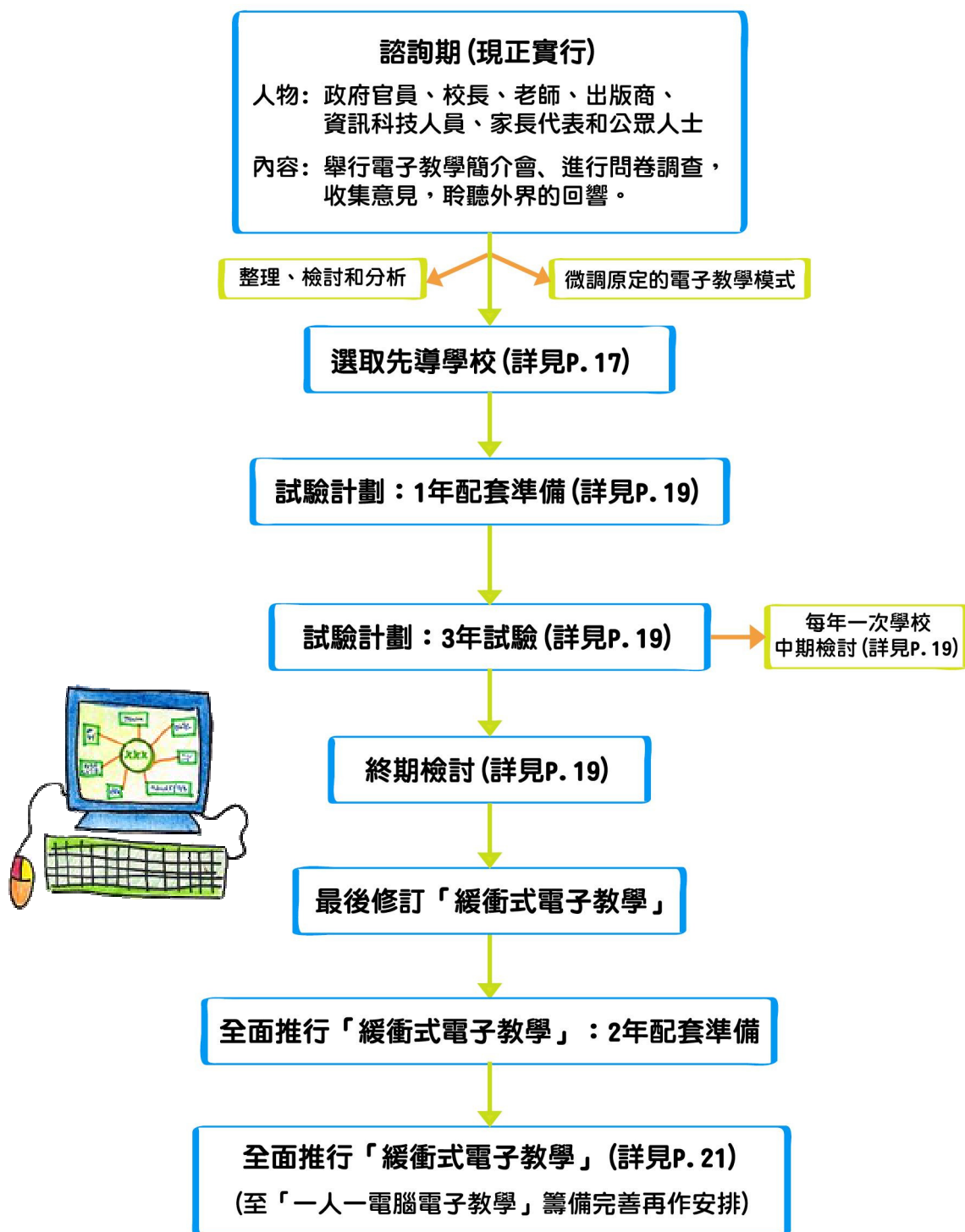
由於現時上課，在老師發問時，學生因怕答錯、怕丟臉，因此不敢舉手，往往只有幾個同學「支撐大局」；其他的因為堅守不答不錯的理念，連自己錯了都不會知道。這大大減慢學習效率，還蘊釀了學生不良的學習態度以及一個靜默的學習環境。

為了讓老師及學生之間在家中亦有更進一步的媒介去溝通，得到充份之互動。我們希望建立一個 Teaching-online，此功能是以一個線上對話的形式推行，學生可以在其聯絡名單內看到任教自己的老師的名字（戶口名字），學生可以按下老師的名字，從而聯絡到線上的老師即時對話。對話的方式不再限於輸入文字，更可以以錄音傳遞訊息。即使老師是離線，學生亦可留下小訊息給老師，老師會盡快回覆。為免加重老師的負擔，我們將這個 Teaching-online 限時 2 小時，時段分開為晚上 5-6 時及 7-8 時，以供學生向老師發問。

除了可以向老師發問外，我們亦希望可設有一個群組，讓同班同學可以透過這個地方去討論學科知識，以一班為單位，有個即時討論的媒介。學生亦可向同學查詢一些學術性問題。這個群組的形式與跟老師線上對話的方式相同，但同學亦可選擇以全班共同討論的形式去進行，自由選擇討論題目。為免學生沉迷，這個群組的開放時間設為晚上 5-6 時及 7-8 時半，共兩個半小時，但該校亦可按該校學生的需要調節開放時間。



3. 「緩衝式電子教學」推行流程表



試驗計劃流程

目的

試驗期為期四年(配套準備一年、試驗階段三年)。目的是希望在各間試驗的中小學先行試驗電子教學後，找出推行電子教學的各種困難，並作出改善；另外，我們亦希望能從試驗期中看出推行電子教學的成效，以及從中得知在推行時不同學校在硬體及軟件方面的所需支援的多寡。

成立電子教學專責小組

我們建議政府成立獨立運作的電子教學專責小組，由政府官員、校長、老師、出版商、資訊科技人員和家長各界的代表組成，以便在試驗及推行緩衝式電子教學時，負責聆聽及發表意見、選取學校、提供意見、作出抉擇、檢討及修訂等工作。



如何鼓勵學校自願參與先導學校計劃

為鼓勵各區學校參與先導學校計劃，我們列出了鼓勵政策以及加入計劃的好處：

- a) 政府將為先導學校在試驗期間提供資金及技術上的技援，並提供各類培訓（詳見 P. 19）。
- b) 試驗期後，政府仍會資助先導學校最多三年，作電子設備的後維修及保養之用（詳見 P. 22）。
- c) 參與計劃的學校若能被選為先導學校，其知名度亦會有所提升，相信會對其收生率及校譽帶來正面的影響。
- d) 先導學校能率先適應並使用電子教學，定能對學校的電子教學質素有利，成為該區的先導學校。

3.1 選取先導學校

此試驗計劃由學校自願參與，有意參加試驗計劃的學校先行遞交一份計劃書，內容包括學校每班的人數及學校的資源分配等內容供教育局參考。在遞交計劃書後，政府需要從中選出合適的先導學校，選取準則如下：

a) 區域

我們建議在香港的每一區都選取先導學校，十八區合共選取中小學各三十多間為試驗學校（根據以下的選取標準）；希望每一區都有模範學校，以起示範作用，並使各區學校都能平等參加試驗計劃。

根據 2008-09 的中學及小學概覽，香港約有一千間中學及五百多間小學；而十八區個別區最少有 16 間小學、33 間中學，最多則有 48 間小學、113 間中學。基於以上資料，我們定下了以下的選取標準：

學校類型/ 學校數目	<20間小學 的地區	>20間小學 的地區	<40間中學 的地區	40~80間 中學的地區	>80間中學 的地區
小學	選 1 間	選 2 間	N. A	N. A	N. A
中學	N. A	N. A	選 1 間	選 2 間	選 3 間

b) 每班人數

為瞭解電子教學在普通大班以及小班中實行時的成效，我們建議政府也根據各間學校的每班人數作為選取標準，少於 30 人屬於小班別，多於 30 人則為大班別。根據這準則，我們會平均地選取分別有每班人數較小或較多的學校。



c) 學校已有電子資源

投放資源的多寡亦成為一個重要的問題。我們建議為先導學校定下最低標準，即學校都有一個電腦室，其中的電腦數量足以讓班中的每個同學使用一部。而在最低標準之上，我們也建議把學校分成兩大類：

1) 電子資源充足 2) 電子資源不達標。電子資源充足的定義為學校課室都有一部電腦，以及學校內有多於一個電腦室；而電子資源不達標的定義為該學校的電子設備只能達到以上提及的最低標準。政府可就此得知在全面推行時不同學校所需的電子資源支援。

d) 實地觀察

我們建議電子教學專責小組到報名參與計劃的中小學進行實地視察，評估其學習環境、資源配套、教學質素及校園氣氛，以充份了解該學校，選取最合適的學校。

備註：1) 以上標準評核由於涉及到學校的私隱，政府絕不宜公開。
2) 有意推行電子教學的學校即使未被選取，亦可自行推行。

3.2 配套準備 (為期一年) [詳見 P. 29 施政建議]

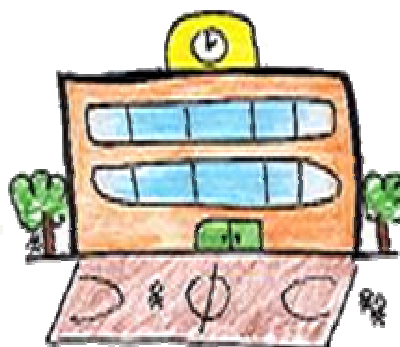
a) 軟件：

- ◆ 舉行講座
- ◆ 老師培訓及輔導
- ◆ 學生適應課程
- ◆ 家長電腦課程
- ◆ 健康配套
- ◆ 技術人員
- ◆ 電子教材
- ◆ 輔助軟件

此類課程將由政府的專業人員聯同已推行電子教學學校的老師及技術人員提供。

b) 硬體：

- ◆ 電子設備：
 - ◇ 每班一部電腦及電子白板
 - ◇ 加強校內網上平臺
 - ◇ 穩定成熟的伺服器



3.3 推行試驗(為期三年)及中期檢討

完成配套準備，就可以在先導學校推行為期三年的電子教學。以下是其中的細節：

推行方式：

- ◆ 逐年推行，由一個年級開始，即每年會有一級新的同學加入（即小四及中一）
- ◆ 每學年完結時均有中期檢視，以便學校在下年度開學前作出調整的方案。採用問卷、直接訪問及實地視察調查的方法，圍繞家長、學生、教師、學校四個對象，針對不同範疇作出檢視。
- ◆ 建議先導學校先在知識性較高的主要科目推行電子教學，如中、英、數，小學的常識、科學科及中學的通識、綜合科學、物理、地理、歷史及經濟等科目；然後才開始於其他科目推行，如體育、美術、音樂及宗教等。

原因：

- ◆ 每年準備一個年級的新教材，相比一年準備三學年的教材較易應付，而對於學生及家長而言，也會有較長時間適應及準備。
- ◆ 推行知識性較高的主要科目是因為這些科目的現有教材較豐富，教學方法成熟，能有效使用電子教學。反之，其他科目如體育著重學習技巧並親身鍛煉。故此需更長時間準備，可待主要科目推行順利後才進行。

推行對象：

- ◆ **小學：小四至小六**（我們透過以下不同的範疇，找出最適合以電子教學上課的年齡。）

學習能力：加里福尼亞伯克萊科學家及瑪麗安黛爾蒙德教授的科學研究（雅理加語言教育中心）指出，人類腦細胞生長的速度在十歲時便達至頂峰，由此推論十歲兒童的學習能力發展速度為最高。故此，為把握兒童最好的學習時機，在兒童十歲時推行電子教學能以最快速度及最高的吸收能力及學習能力使其熟習電子教學，便能事半功倍。

情緒智力：教育系博士論文《兒童情緒智力發展之研究》（國立政治大學教育學系王春展 1986）中提及，四年級兒童的情緒智力顯著較高。這反映四年級兒童的情緒智力比三年級學生大有進步，有能力控制情緒。若在此時推行電子教學，就可避免因面對新學習模式的無所適從，所引起的情緒波動問題，以及因學生情緒失控而阻礙上課流程或損壞電子設備。

專注力：心理學家研究兒童專注時間發現（摘自刊物『親子天下』2008年10月號），七至十歲小孩的專注力能維持約二十分鐘。十至十二歲小孩則為二十五分鐘。此反映十歲兒童的專注力比年幼兒童高。較強的專注力可避免兒童因面對新奇的電子設備或遊戲設計，而忽略教學內容。

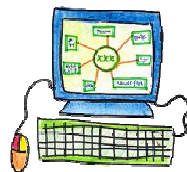
視力發展：中山醫學大學營養科學碩士宋威徹指出，學齡前至十歲以前是視力發育的最重要階段，在十歲時視力才能達成熟階段，維持正常視力功能。他更表示在視力發育期間該避免過度使用電腦，造成眼睛的乾澀不適。由於推行電子教學後，學生在家中使用電腦的時間會有所增長，如果在四年級前便推行電子教學，視力仍在發展的學生很有可能因而視力受損，造成不能挽回的損害。

課程需要：小學一至三年級的學生較年幼，課程上沒有應用電子教學的急切須要。反之小四至小六的課程上變得較艱深，知識範圍也有所拓闊，能有效使用電子教學模式。例如，小四的數學課程包括學習立體圖形，若以老師講解及平面的黑板教授，部份學生或會難以領悟；反之，若能使用電子白板，就可以把圖形以立體的形式呈現，更能多角度旋轉，使學生能瞭解圖形結構。

由此可見，四年級的兒童不論在生理及心理上，都是最適合推行新的學習模式的時候。故此，我們建議先導學校在四年級才開始推行電子教學。

◆ 中學：中一至中三

原因：中學生的接受及適應能力較高，課程及知識範圍也甚廣闊，該能有效運用電子教學。但是由於中四或以上的中學生將應付公開試，難以同時兼顧電子教學，所以他們難以加入三年的試驗計劃中。反之，初中的學生則有較充足的時間及能力應付，能對他們學習上帶來成效。



3.4 全面推行緩衝式電子教學

我們希望最後能在小學 4, 5, 6 及中學 1, 2, 3, 4, 5, 6 各級推行緩衝式電子教學，但不會影響推行前的同學，以免影響其學習進度。緩衝式電子教學的實行年期不設限，直至「一人一電腦」電子教學準備完善，另作推行時間表。

3.5 後期維持及持續發展

雖然試驗階段合共四年便完結（一年配套準備，三年試驗），但是先導學校的電子教學不會因此結束或停滯不前。為了維持並持續發展先導學校的電子教學，我們有以下的提議：

- a) **資金援助**：在試驗期間，政府支援給先導學校的資金，主要是應用在電子設備的購置。在三年試驗期過後，我們建議政府按照學校提出是否需要，為學校提供不多於三年的資金，主要作電子設備的維修及保養之用，而資助初期的資金金額較大，過後政府將讓學校自行嘗試推行，所以資金或酌情遞減。
- b) **技術援助**：在技術支援方面，我們提出兩個建議。其一，建議先導學校聘請剛大學畢業的技術人員；其二，建議學校自組校內技術人員團隊。相信在試驗期後，若先導學校繼續僱用技術人員或運作校內技術人員團隊，其技術支援上應可應付日後的技術問題。
- c) **持續培訓**：我們曾在配套準備中提出為老師提供培訓及輔導，相信他們在培訓過後都獲益不少。我們建議老師運用課程的知識，為新入職的老師、新生及其家長提供培訓及輔導，並在老師間交流及提升，以達至持續培訓的效果。
- d) **舉行開放日**：我們建議先導學校可在試驗期後舉行開放日，向公眾介紹其電子教學的模式及成果，其利處不少：
 - ◆ 在準備開放日時，全校都為把最好的展示給大眾而付出莫大努力。此行不但使學校可在過程中推動其電子教學，更可提升校內氣氛。
 - ◆ 在會見公眾時能互相交流不同電子教學模式的成效及心得，從中得到的意見，可有助改良成為更合適的電子教學模式。
 - ◆ 舉行開放日使先導學校廣為人知，學校需肩負起電子教學先導學校的責任，大眾亦會有所期望。這些責任及期望將成推動力，使該校維持並持續發展電子教學。

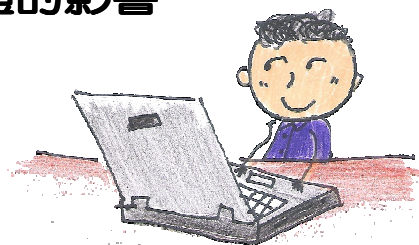
4. 電子教學對不同群體的影響

4.1 學生 (共有 107 名受訪者)

正面影響

a) 加強對學習的興趣

教學變為電子化，對學生而言是非常新鮮，多媒體的教學內容及電子白板的輔助，令教學變得多樣化，富有娛樂性，更生動有趣，提升學生興趣。



附加證明 (新聞 / 資料提供) :

推行了電子教學的鳳溪第二小學的李淑賢校長同意電子教學增加了學生的學習興趣：學生主動接觸電子教材，又喜歡當中的互動動畫，間接增加了他們溫習及自學的興趣。

b) 方便學生學習

學生溫習、做功課、搜查資料、提取課堂筆記和重點等可以運用網上平臺的多項資源，方便同學之間在家中分享學科知識。

c) 擴闊學生的視野及知識層面

電子教學讓學生更容易在網上搜尋資料，因此學生的知識不再局限於書本，能達至學習無疆界的效果。

d) 提升與老師之間的互動性，並可作出即時交流

同學使用電子器材來回答問題，能讓所有學生參與其中，提升學生與老師的互動，作出即時交流。

負面影響

a) 影響健康

推行電子教學後，學生會長期面對電子器材，會接受大量輻射、影響眼睛的健康。而且長期面對眼前的電子書，坐姿一旦不正確，便會影響脊椎的生長。



b) 影響社交能力

由於電子教學的推行增加學生使用電腦的機會，部份學生或會因此沉迷電腦，過份倚賴電子科技，因而影響其社交及溝通能力，減少或抗拒在網絡世界以外與人溝通。

附加證明（新聞 / 資料提供）：

衛生署網頁及文匯報(25/7/2008)報導均有指出，當電子器材超過一定強度的電磁波（輻射）可能導致頭痛、失眠、記憶力衰退、視力轉弱、血壓改變等，更嚴重可能引致相關研究最常涉獵的癌症，以及小產與白內障等。再者，輻射量愈高，對健康的風險便愈大，可見，學生長時間面對電子器材時會因輻射影響健康。而且，若熒光幕的字體模糊不清、天花燈光或窗外眩光被熒光幕反射後進入眼睛、長時間近距離面對熒光幕、眼睛經常來回於熒光幕及文件之間，須不斷變換焦距等，都會易引起眼睛的不適。

c) 上課專注力下降

電子教學的課堂加入了很多電子器材輔助，令學生感覺新鮮。因此學生對學習知識的專注力或會下降，影響學習成效。（專注力是指學生是否留心上課，而非學習的興趣。）

d) 增加心理壓力

學生面對新式的電子器材時，會擔心自己操作不及別人，影響學習進度，因此心理壓力和自卑感也許會增加。

4.2 老師（共有 21 名受訪者）

正面影響

a) 幫助老師評估學生水平

老師可以利用不同電子器材鼓勵學生在堂上回答問題，而學生的答案便會傳送至電子白板上。老師便能清楚地評估學生的水平，調教課程進度。此外，老師在批改功課、儲存試題、分發工作紙時亦較容易、輕鬆和有效率。



附加證明（新聞 / 資料提供）：

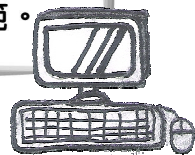
推行了電子教學的鳳溪第二小學的李淑賢校長表示，學生可以透過網絡上載功課，令老師的收發及批改時間都大大縮短。

b) 方便進行展示及示範

老師可以運用新式電子器材(如電子白板)，展示立體化的教材，使抽象的概念變得清晰。如果推行電子教學，大部分危險的實驗示範無須現場進行，轉為由學生在電子白板上主導實驗，學生亦能保留實驗過程及重溫。

附加證明(新聞/資料提供)：

小特首陳卓軒提及他的老師曾經試過於科學課燒傷手指，因此推行電子教學可以避免發生危險，以方便老師進行教學示範。



c) 對教授學生有幫助，提升其學習動機

新教學方式比傳統的更為生動有趣，例如會提供一些有關課程的動畫、互動遊戲、資訊區等，令學生能更加輕鬆及容易吸收知識。

d) 方便更新教材及加強老師溝通

電子化的教材、器材及配件比傳統教材更易更新，令學習內容與時並進，緊貼時事。又可以與其他老師交換電子教材，交流教學心得，吸納各類電子教學方法。

負面影響

a) 難以適應新教學模式

由傳統教學轉為電子教學的過程，對某些習慣傳統教學及不懂使用電子器材的老師非常吃力，需要更長的時間學習使用電子器材，心理壓力大增，更可能要在課後預備及熟習電子白板。

b) 電子器材及系統容易出現故障，影響課堂進度

電子教學會使用較多的電子器材輔助，當器材出現故障時，會影響課堂的進度，因此可能阻礙老師教學。

c) 學生會有更多理由欠交功課

電子教學會令功課也電子化。因此，學生可以借電子書故障作藉口欠交功課，因此導致老師收功課出現困難。

4.3 家長 (共有 31 名受訪者)

正面影響

a) 加強和學校溝通

推行電子教學時，家長對電子教學模式或感到陌生，也會因此擔心孩子的上堂情況。為加深瞭解電子教學，家長與學校會通過不同形式(如講座、觀課、工作坊、座談會)來聯繫，加強家長和學校之間的溝通。

b) 為輔助子女學習，積極學用電腦

希望幫助子女學習的家長會把握機會學習使用電子設備，增值自己，並加入學校資訊科技支援小組，加強家校合作，認識更多家長。

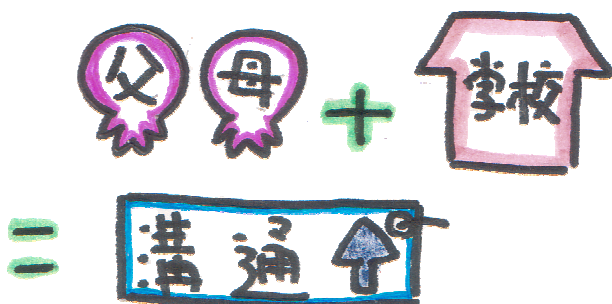
負面影響

a) 擔心子女

家長會擔心老師對配套的準備，電子教學是否真的有效等問題，又為子女的健康問題感到憂慮。另一方面，他們亦擔心兒女會過份倚賴電子科技而影響其學習態度。

b) 不諳電腦的家長可能會與子女產生科技隔膜

面對新的教學，家長會因為自己不懂得電子科技，難以跟進和幫助子女的學習進度，背負沉重的心理壓力，或與子女有代溝。



4.4 資訊科技界人士

正面影響

a) 提升科技人員就業機會

電子教學會經常出現科技問題，因此學校會聘請更多科技技術員。出版社需要大量科技技術員來製作教材，社會對科技人員需求上升。



b) 發展更多電子技術

推行電子教學後，仍需要不斷進行研究及改善，因此可以促進更多電子應用程式的研發，如列印在塑膠、紙張上都不會反光的 E-Ink。

負面影響

a) 擔心網上教材版權問題

電子教材容易被盜取及非法下載，出現軟件侵權問題。

4.5 出版社

4.5.1 專門負責資訊科技的部門

正面影響

a) 吸引資訊科技人才

出版社需要科技技術員來製作教材，因此科技人員可以在出版界一展所長。

b) 容易在電腦直接修改教材內容

由於電子教材是在螢幕上展示，故製作部能省卻印刷文本的時間，直接在電腦修改教材。

負面影響

a) 資訊科技部門工作量大增

出版社資訊科技技術員不但要參與教材製作，還要試用電子書的每項功能，以避免出錯，因此工作量大增。另外，長期使用電腦工作亦會影響健康。

4.5.2. 普通部門

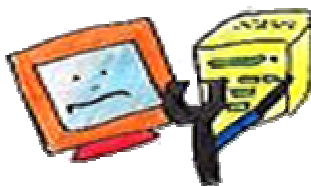
正面影響

a) 在傳統課本外的一個新電腦市場

部門會繼續出版優質內容，設計以學生為中心的課程及教材，並配合學校和老師需要提供全方位教學支援（軟件），同時提供文本及電子版教科書。

b) 培訓更多資訊科技人員

公司可為員工提供更多多媒體編輯等培訓，使原有的員工增值自己電腦知識。



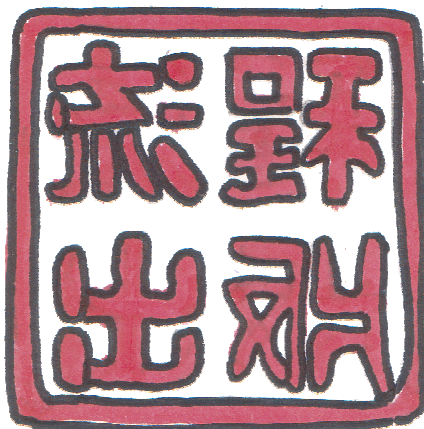
負面影響

a) 物流部工作量減少

實施電子教學後，需要印刷、倉存以及運送的書冊減少，對物流部員工人手需求亦以因而減少。

b) 出版流程將有所改變

實施全面推行電子教學後，各個部門要重新分配製作電子教材的分工，令原本對某方面有經驗的員工要重新適應工作崗位。



5. 施政建議 – 推行電子教學時各組群的角色

5.1 政府

政府在推行電子教學期間，擔當著**主導者**的角色。從諮詢期開始，直到全面推行電子教學後，政府都是**主持大局**的人，所以政府必須「眼觀四面，耳聽八方」，觀察電子教學的推行。

- ◆ 實施電子教學後，與衛生署健康教育組合作，為學生提供針對眼睛、脊椎及手腕的檢查。
- ◆ 政府應多作宣傳及諮詢，讓老師、學生、家長明白電子教學的模式，改變對電子教學的心態。
- ◆ 鼓勵學校參與電子教學試驗計劃，利用政府資助推行電子教學
- ◆ 建議按照學校電子教學的進度，在試驗期（詳見 P. 17）後繼續資助先導學校最多三年。
- ◆ 逐步撥款到各學校，增設電子教學的硬體配套設施
- ◆ 向學校派發指引，以便開辦老師、學生和家長的培訓和適應課程
- ◆ 定期與校方會面，商討電子教學的進度
- ◆ 定期與家長及學生會面，搜集各方對電子教學的意見
- ◆ 鼓勵不同學校老師多交流電子教材，減少老師的工作量
- ◆ 鼓勵教育學院設立電子教學課程，讓準老師早日適應電子教學
- ◆ 教育局主動與遊戲製作公司會面，商討網上遊戲應包含的教材
- ◆ 政府可作遊戲製作公司與教師及學校的媒界，讓遊戲製作公司在創作遊戲前先諮詢對遊戲內容的建議，避免遊戲及教學內容不相符
- ◆ 派發指引給遊戲製作公司，在設計遊戲時要注意遊戲內容，不可含有血腥、暴力或色情的成份
- ◆ 資助低收入家庭購買電子教學的配套

5.2 學校

學校是提供教學的地方，亦是推行電子教學的主要地點，對學生有著重大的影響，所以需要定期與教育局聯絡，務求達到學生、家長、教師、學校全贏的局面。

- ◆ 提供電子教材，同時確定學校裏有足夠的技術支援人員
- ◆ 舉行有關電子教學的講座和電腦課程
- ◆ 為老師提供培訓及支援，從而令老師接受電子教學
- ◆ 舉辦電子教學適應課程，引起學生對電子教學的興趣
- ◆ 學校自組技術人員團隊，由技術人員、老師、學生及家長義工組成，以較低成本解決校內技術問題，更可提升校內氣氛及歸屬感
- ◆ 學校可在實行電子教學後舉行開放日，向公眾介紹其電子教學的模式



5.3 教師

教師電子教學中的角色主要為協作者及應用者，教師需一方面善用電子教學的配套設施，並靈活運用於學生的學習當中，達到教學相長的目的；另一方面協助學校及教學軟件供應商為學生訂定最有助他們學習的電子教學配套。

- ◆ 透過培訓，學習使用電腦的技巧及試用電子教學模式施教
- ◆ 接受輔導，對電子教學培養正確的態度，並舒緩電子教學的壓力
- ◆ 教導學生培養對電腦的自制能力，避免過份沉迷



5.4 學生

學生是電子教學的**用家**，因此他們的角色會直接影響電子教學的成效。作為用家，學生必須與參與電子教學計劃的各個單位通力合作，以達到電子教學的目的 (詳見目的 P. 5)

- ◆ 參與由學校舉辦的電子教學適應課程，培養善用資訊科技的態度
- ◆ 時刻注重頸、手、脊椎及眼睛健康，避免因使用電腦而賠上健康
- ◆ 注意時間的分配，在自律使用電腦學習的同時不要疏忽生活社交活動及人與人之間的互動
- ◆ 正確使用電腦，避免過份沉迷
- ◆ 善用網上平臺，珍惜學校提供的學習資源，提高學習效能

5.5 家長

家長在電子教學的推行中擔當**督導者**的角色，是鼓勵學生使用電子教學的人物之一，所以家長必須充分理解電子教學的理念及其詳情，以向子女培養正確利用電子教學學習的態度。

- ◆ 適當監察子女使用電子教學學習的情況，從而瞭解子女遇到的困難，另一方面避免子女借學習為名沉迷電腦世界
- ◆ 積極參與學校提供的電腦課程，以加深對使用電腦的認知並向子女伸出援手
- ◆ 加強與子女的溝通，避免因科技的誤解及隔膜而影響親子關係
- ◆ 與對電子教學支援有興趣及足夠認知的家長加入校內技術人員團隊，為校內的資訊科技提供支援，並減輕資訊科技人員的負擔
- ◆ 鼓勵子女加入技術人員團隊，幫助學弟學妹適應電子教學，增進親子感情



5.6 資訊科技業界

由於電子教學是把資訊科技融入教育，在推行電子教學時，需要大量資訊科技人員的參與，包括**教學軟件及程式開發和硬體配套的技术支援**等，因此資訊科技行業在電子教學中是一個不可缺少的席位。

- ◆ 鼓勵與出版商和教師合作，制訂適用於電子教學的教材
- ◆ 支援出版商制定教材，提供資訊科技的技术協助，以令教材達至多元化和富趣味性

5.7 遊戲製作公司

由於線上遊戲亦是電子教學中不可缺少的一環，因此遊戲製作公司在電子教學推行期間，需要與教育局及學校共同設計符合學生程度及具教育意味的遊戲。

- ◆ 在線上遊戲的官方網站設有討論區，好讓用家們表達他們對網上遊戲的意見

5.8 教材供應者（出版社）

由於電子教學的推行是為了達到學生多元學習的目標，而出版商和書商在推行電子教學中是扮演**教材供應**的角色，因此這個軟件配套對於學生在電子教學模式中的學習是十分重要的。

- ◆ 邀請中小學師生代表提出意見及試用軟件，互相磋商
- ◆ 與電腦遊戲開發商合作，把教材融入遊戲，使學生能寓學習於娛樂
- ◆ 在制訂教材時，應加入多媒體資訊，善用電子教學

由此可見，電子教學的推行不單是學校或政府的責任，更需要資訊科技業界、遊戲製作公司、教師、學生、家長及教材供應者（出版社）的協助，才能令電子教學漸漸完善，並實實在在達到提高學生的學習興趣及加強師生互動等目的。

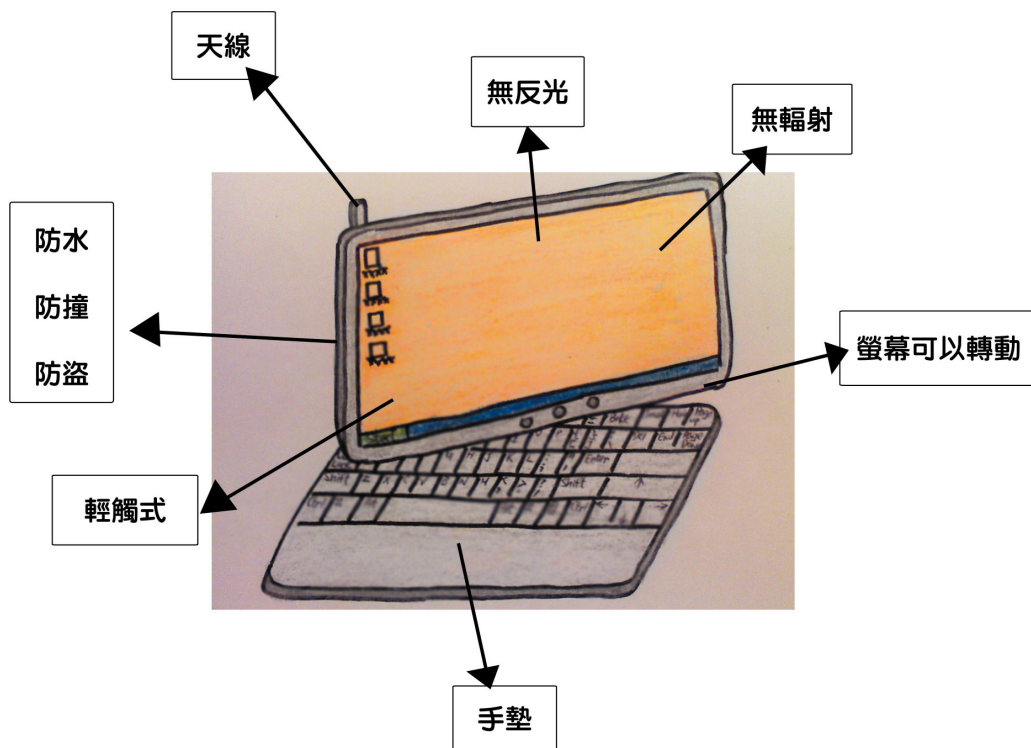
6. 小特首展望的終極電子教學模式 - 『一人一電腦』

資訊科技隨時間不斷發展，電子教學必然是新一代教育的趨勢。而我們最終期望的電子教學，是可以達致一人一電腦的形式。可是，要在數年間推行電子教學，不論在資金、教材的準備、各界別的適應和對電子教學的態度上，都存在一定的困難。因此，要在短時間內推行真正的電子教學 - 『一人一電腦』，反而會帶來不少的負面效果。

上述由我們提出的緩衝式電子教學，當中一些的建議正正能夠在推行一人一電腦的教學方式前做好準備，而循序漸進的方式完成安裝硬件設備，可以減輕金錢的負擔；資訊科技人士、遊戲製作公司、老師等跨業界的合作，亦能促進準備完善的教材；電子白板、網上平台和網上遊戲的推行，能夠使學生和老師早日接觸和適應電子教學資源；政府和學校設立的培訓和適應課程更能改變老師和學生對電子教學的態度。這些在軟硬件的配套建議，可以為將來全面以電子資源為教學方式打好穩健的基礎。

在緩衝式電子教學推行期間，政府必須統籌和跟進有關界別在準備一人一電腦的軟硬件配套的進度，並因應準備的情況，決定推行一人一電腦的電子教學的時間。但我們心目中一人一電腦的電子教學模式又是怎樣的呢？我們把這個新的模式主要分成兩個部分。

6.1 『一人一電腦』之電腦



備註:

- ◆ 內置記憶體 150GB
- ◆ 全球定位系統 (GPS) (供校外活動時使用)
- ◆ 無線接駁上網系統 (Wi-Fi)
- ◆ PF 使用率 2 GB
- ◆ 內置相機及輕觸筆
- ◆ 太陽能邊提供能源, 邊吸收能量

6.2 『一人一電腦』之電子課本



a) 更緊貼資訊發達的年代

- ◆ 普通課本上的資料會因時代進步而顯得過時，又不能讓老師立即更新。
- ◆ 利用電子課本則能夠隨時更新，老師和書商都可以把最新的資料加進課本，令學生能夠用最貼時的資料學習。

b) 融合多媒體資料與課本

- ◆ 在現時的教材中，由於受印刷形式及科技的限制，多媒體資料只是用來輔助文字，所佔有的比例很少。
- ◆ 此外，課本和多媒體資料是分開表達，缺乏連貫性，資訊使用會否則由老師決定，限制了學生的使用機會，影響學習興趣。
- ◆ 先進的電子課本則能夠提高多媒體資料的比例，然後融入在文字中，令學生可以在閱讀課文其間配合多媒體資料，從而提升學習興趣和加深對課文的瞭解。

建議模式及例子：

電子書內應把各種多媒體資料有系統地集結起來，並加以展示。在每一個單元中的內容都應有一些捷徑連接至不同的多媒體資訊，例如在教授第一次世界大戰的壕溝戰時，該段文字旁應附有按鈕，讓學生可以直接觀看有關在戰壕內生活的影片，或是教授如何挖掘戰壕的動畫。這些額外資料能學生即時接收，加深對課題的認識。

c) 增加老師自主性

- ◆ 以往書商在出版課本時會預先編定學習進程，但有不少老師並不會依照該進度來施教，使教學流程不順暢，更令學生要時常帶不同學期的課本，非常不便。
- ◆ 電子課本則可以按各間學校的課程需要，讓校方及老師自行編排教學進度，更能刪減課本內容或增加額外資料，讓老師教學上有較大的自主性。

建議模式及例子：

- ☆ 電子課本可以先由出版商根據教育局的課程指引編寫，然後給學校作小量的刪改及添加，例如取消增潤課程或增加課題的補充資料，學校再把已改的版本發放給學生。此舉能配合不同學校的需要及學生的能力。
- ☆ 此外，我們建議出版商在出版電子課本時將各單元分成各個檔案，讓老師能夠按照他們的教學進度，把單元順序發給學生。此能令老師的教學流程更為流暢外，亦增加其彈性和自主性，同時學生也不用經常轉換上下學期的課本。

6.3 「一人一電腦」之教學方式

a) 利用電子器材和軟件，讓老師和學生進行問答的互動

傳統教學中，課堂的問答經常只局限於一位老師和一名學生，而且進行的形式都較為沉悶，因而學生回答問題的動機也會被減弱。在一人一電腦的電子教學推行後，老師和所有學生都可以利用中央系統，從電腦傳輸問題和答案，更可展視及分享同學間的答案。除了能夠以一種較新穎的方式進行互動，亦能夠由單對單的雙向學習變成課室內全部的學生都能夠參與，而且利用中央系統和相關的軟件仍能夠保持對答互動的即時性。

b) 統計功能

除了問答功能以外，老師在接收到學生的答案後，亦能夠即時作出統計。這樣，老師便可以即時知道個別學生的答案和總體的表現，有助老師得知個別學生學習的進度及能力，即時作糾正和跟進，有助學生學習。比較起傳統教學，老師只可以從功課中了解學生的學習情況，未能作即時的跟進。

c) 筆記記錄功能

在推行電子教學，以電子課本取代實體書後，學生除了能夠直接把老師在課堂上講述的重點記錄在電子課本上外，還可以自行插入從互聯網上找到的多媒體資訊，如錄音、短片、動畫等，讓學生能夠把這些資訊儲存下來，方便查閱，並引起學習的興趣。比較起傳統教學，筆記記錄的形式只限於文字和圖畫，形式較單調和較不吸引。學生還可以把找到的多媒體資訊上載到網上平台作分享，透過學生與學生之間的資訊交換，提高學生的自學性。

d) 校外學習及專題研習的應用

現時，當師生進行校外活動及專題研習，往往要帶備很多器材及資料，如照相機、錄音機、地圖等，這不但使學生行動不便，更不能即時儲存及傳輸資料。電子教學就能解決這方面的問題。我們建議師生在進行這些活動時，帶備我們所建議的電腦，其應用及教學方式如下：

- ◆ 裝上外置鏡頭，拍攝照片及錄影
- ◆ 使用錄音功能，記錄受訪者的回答
- ◆ 即時輸入筆記，如在博物館記錄資料
- ◆ 即時連接互聯網，取得有關該景點的資料
- ◆ 進行戶外活動時，可利用其全球定位系統 (GPS)，得知所在地及附近地區
- ◆ 老師可即時傳送資料或照片給學生，同步進行教學
- ◆ 學生可即時分享剛拍攝照片及資料，以便進行討論
- ◆ 可即時儲存所取得資料，節省現時把照相機的相片傳送至電腦的時間



6.4 『一人一電腦』之建議推行年期

a) 緩衝式電子教學

諮詢期	一年
試驗階段： 配套準備	一年
試驗階段： 推行試驗計劃	三年
全面推行： 配套準備	兩年
全面推行緩衝式電子教學 (以待大眾各界已推行順利)	兩年



b) 一人一電腦電子教學

在緩衝式電子教學推行至**九年後**(詳見以上部分), 就可以開始其籌備及推行工作。

以上是我們建議推行電子教學的年期，要推行我們心目中的電子教學模式並不能在瞬間達成，亦不是取決於緩衝式電子教學的推行是否成功，反而要透過試驗和檢討，逐步推行，並在過程中加強和改善配套設施和教學模式，最後才能達至真正的電子教學。經過我們五個月在電子教學這個課題的探討，我們絕對相信電子教學能夠於香港推行的可行性，關鍵在於周詳的計劃、各方的合作、定期的檢討和改善和循序漸進地推行。因此，我們第四屆小特首，促請政府落實推行電子教學的計劃，為未來社會的棟樑，提供最有效和最適合的教育。

『香港小特首』的中心理念是「兒童權利」以及「兒童參與」。我們相信，要建設一個兒童友好（Child-friendly）的居住環境，兒童的意見和意願是重要的考慮條件。兒童既是社會大眾的一份子，他們的想法便應該被尊重及考慮。透過各項活動為他們提供發表意見和參與社區事務的平台，期望他們透過自發性的參與及籌備，表達個人想法之外，也能對社會各層面有更深入全面的瞭解，以及服務有需要的群體。此外，各項活動亦能提昇高小及初中學生對社會事務的參與，鼓勵兒童及青少年發聲，並藉此提醒社會大眾對「兒童權利」及「兒童參與」之關注。



第四屆香港小特首(排名不分先後)

尹紹恩 梁家恩 賴曉樂 陳海琪 陳灝晴 陳映而
陳芷淇 洪卓瑤 劉頌怡 劉穎珊 李詠文 區樂詩
何昊仁 劉昊熙 陳卓軒 譚啟軒 羅文謙
曾子瑜 李浩明 陳鴻廷 宋博文

第四屆香港小特首工作人員及籌備人員

香港小童群益會助理總幹事	何婉華女士
香港小童群益會督導主任(策略發展及東區)	陳志雄先生
香港小童群益會策略及發展主任	黃惠貞小姐
香港小童群益會傳訊主任	馬國樑先生、李駿慧小姐
社會工作人員	麥沛霖先生、郭桂萍姑娘 鍾美美姑娘、黃偉姑娘
福利工作人員	黃浩賢先生
活動工作人員	易卓賢小姐
第四屆香港小特首小新聞主任(撰寫採訪邀請)	陳鴻廷

