



香港九龍深水埔汝州街 88 號
88 Yu Chau Street, Shamsuipo, Kowloon, H.K.

電話 Tel.: 2381 9504 傳真 Fax: 2391 4112
電子郵件 E-mail: admin@sspkw.edu.hk

招標邀請書

學校檔號: T2223-03

執事先生:

招標
承投小學奇趣 IT 識多嘞計劃

現誠邀 貴公司承投提供投標附表上所列的服務。倘 貴公司不擬提供部份項目，請於投標附表上清楚註明。投標表格必須一式兩份，置於密封信封，信封面清楚註明：『承投小學奇趣 IT 識多嘞計劃投標書』，並於截標日期二零二三年一月十日下午三時前交往深水埔街坊福利會小學校長收。逾期投標，概不受理。

根據《防止賄賂條例》，在學校採購過程中，如學校員工接受供應商和承辦商提供的利益，或供應商和承辦商向學校員工提供利益，均屬違法。學校不容許供應商和承辦商透過任何形式的利益（包括捐贈）影響學校的選擇。學校員工或供應商和承辦商任何一方或雙方如有干犯上述違法行為，有關投標書將不獲考慮；即使已獲委聘，所簽訂的有關合約亦會被宣告無效。

由上述截標日期起計， 貴公司的投標書有效期為九十天，如在有效期內仍未接獲通知，則是次投標可視作落選論。另外亦請注意， 貴公司必須填妥投標表格第 II 部份，否則概不受理。倘 貴公司未能或不擬投標，亦煩請盡快把本函寄回上述地址，並列明不擬投標的原因。

如有查詢，請致電 2381 9504 與李翠珊主任聯絡，專此奉達，敬祝
台安！

校 監：



(梁鉅海)

校 印：



二零二二年十二月二十一日

深水埔街坊福利會小學
承投小學奇趣IT識多啲計劃

(須填具一式兩份)

學校名稱及地址：深水埔街坊福利會小學
九龍深水埗汝州街88號

學校檔號：T2223-03

截標日期及時間：2023年1月10日 下午3時正

第I部分

下方簽署人願意按照所列的價格（其他費用全免），以及校方提供的要求，供應夾附的投標附表上所列的全部或部分項目。投標書由上述截標日期起計 90 天內仍屬有效，校方不一定採納索價最低的投標書或任何一份標書，並有權在投標書有效期內，採納某份投標書的全部或部分內容。下方簽署人亦保證其公司的非牟利註冊證明及僱員補償保險均屬有效，而其公司所供應的各個項目並無侵犯任何專利權。

第II部分

再行確定投標書的有效期

有關本投標書的第 I 部分，現再確定本公司的投標書有效期2023年1月10日起為90天。下方簽署人亦同意，投標書的有效期一經再行確定，本公司就該事項註明於投標表格內的預印條文，即不再適用。

日期：_____年_____月_____日

姓名(請以正楷填寫)：_____

簽署人：_____ 職銜：_____

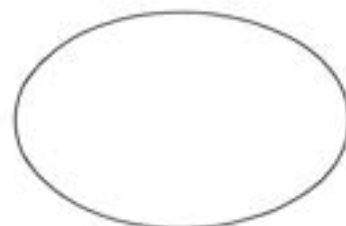
上方簽署人已獲授權，代表：

_____公司簽署投標書，該公司在香港註冊的辦事處地址為_____。

電話號碼：_____

傳真號碼：_____

電郵地址：_____



公司印鑑

承投小學奇趣 IT 識多嘢計劃

投標附表(須填具一式兩份)

深水埔街坊福利會小學

學校檔號: T2223-03

服務說明	
第一部份：具體服務項目	
(a) 與資訊科技相關的活動	
編號	1. 趣味機械人編程班 (小一)
活動說明：	<p>➢ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是：</p> <ul style="list-style-type: none">• 培養學生對機械人及編程的興趣• 加強學生的機械人及編程基礎概念及應用以製作機械人解決日常問題 <p>➢ 內容包括：</p> <ul style="list-style-type: none">• 基礎機械人(Matatalab Coding Set 或同等級 STEM 教育用機械人)，傳感器及編程概念知識• 機械人編程• 機械人構建
科技：	➢ 機械人編程
目標/主要預期成果：	<p>➢ 完成課程後，學生應可達到以下成果：</p> <ul style="list-style-type: none">• 掌握機械人構造及編程• 了解機械人的現實生活應用• 應用編程知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來製作及控制機械人，並參加機械人編程比賽。
預計參與學生人數：	➢ 約 40 名小一學生
預計活動日期：	➢ Jan/2023-Jul/2023
本學年活動的預計時數(小時)：	➢ 2 小時
課堂數量：	➢ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➢ 配合學校課堂時間
推行模式：	➢ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➢ 舉辦短期課程／培訓
導師：	➢ 於本範疇有豐富經驗，持有相關認可資歷。
其他：	➢ 參加本地的機械人比賽

(續後頁)

編號	2. 趣味機械人編程班 (小二)
活動說明：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是： <ul style="list-style-type: none"> • 培養學生對機械人及編程的興趣 • 加強學生的機械人及編程基礎概念及應用以製作機械人解決日常問題 ➢ 內容包括： <ul style="list-style-type: none"> • 基礎機械人(Matatalab Coding Set 或同等級 STEM 教育用機械人)，傳感器及編程概念知識 • 機械人編程 • 機械人構建
科技：	➢ 機械人編程
目標/主要預期成果：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 完成課程後，學生應可達到以下成果： <ul style="list-style-type: none"> • 掌握機械人構造及編程 • 了解機械人的現實生活應用 • 應用編程知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來製作及控制機械人，並參加機械人編程比賽。
預計參與學生人數：	➢ 約 40 名小二學生
預計活動日期：	➢ Jan/2023-Jul/2023
本學年活動的預計時數(小時)：	➢ 2 小時
課堂數量：	➢ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➢ 配合學校課堂時間
推行模式：	➢ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➢ 舉辦短期課程／培訓
導師：	➢ 於本範疇有豐富經驗，持有相關認可資歷。
其他：	➢ 參加本地的機械人比賽

(續後頁)

編號	3. 人工智能初階班 (小三)
活動說明：	<p>➢ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 培養學生對人工智能 (AI) 的興趣 • 加強學生的 AI 認識，以操作訓練機器學習模型，包括：數據取樣技術和找出數據特徵的技術 <p>➢ 內容包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 基礎 AI 知識，運用不同 Machine Learning 平台，例如 Scratch 及 Machine learning for kids 程式 • 基礎機器學習 • 將 AI 應用於語意分析、顏色、面部、物體、形狀識別 • AI 遊戲 • 綜合 AI 應用項目
科技：	➢ 人工智能
目標/主要預期成果：	<p>➢ 完成課程後，學生應可達到以下成果：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 展示由自行設計的機器學習模型的基本原理及技巧 • 了解機器學習模型的訓練過程 • 應用 AI 知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來解決現實生活中的各種問題和實際應用，並參加與 AI 相關的比賽。
預計參與學生人數：	➢ 約 60 名小三學生
預計活動日期：	➢ Jan/2023-Jul/2023
本學年活動的預計時數 (小時)：	➢ 8 小時
課堂數量：	➢ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➢ 配合學校課堂時間
推行模式：	➢ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➢ 舉辦短期課程／培訓
導師：	➢ 於本範疇有豐富經驗，持有相關認可資歷。
其他：	➢ 參加本地的編程比賽

(續後頁)

編號	4. 機械人編程班 (小四)
活動說明：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是： <ul style="list-style-type: none"> • 培養學生對機械人及編程的興趣 • 加強學生的機械人及編程基礎概念及應用以製作機械人解決日常問題 ➢ 內容包括： <ul style="list-style-type: none"> • 基礎機械人(Lego Spike Prime Set 及 Prime Expansion Set 或同等機械人)，傳感器及編程概念知識 • 機械人編程 • 機械人構建
科技：	➢ 機械人編程
目標/主要預期成果：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 完成課程後，學生應可達到以下成果： <ul style="list-style-type: none"> • 掌握機械人構造及編程 • 了解機械人的現實生活應用 • 應用編程知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來製作及控制機械人，並參加機械人編程比賽。
預計參與學生人數：	➢ 約 60 名小四學生
預計活動日期：	➢ Jan/2023-Jul/2023
本學年活動的預計時數(小時)：	➢ 12 小時
課堂數量：	➢ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➢ 配合學校課堂時間
推行模式：	➢ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➢ 舉辦短期課程／培訓
導師：	➢ 於本範疇有豐富經驗，持有相關認可資歷。
其他：	➢ 參加本地的編程比賽

(續後頁)

編號	5. 物聯網編程班 (小五)
活動說明：	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是： <ul style="list-style-type: none"> • 培養學生對物聯網的興趣 • 加強學生的物聯網及編程基礎概念及應用以操作物聯網解決日常問題 ➤ 內容包括： <ul style="list-style-type: none"> • 基礎物聯網知識，運用 micro:bit V2 Go Bundle 及 Smart Science IoT Kit 或同等級 IoT 物聯網套件 • 物聯網編程
科技：	➤ 物聯網編程
目標/主要預期成果：	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 完成課程後，學生應可達到以下成果： <ul style="list-style-type: none"> • 掌握物聯網應用及編程 • 了解物聯網的現實生活應用 • 應用編程知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來操作物聯網，並參加物聯網編程比賽
預計參與學生人數：	➤ 約 66 名小五學生
預計活動日期：	➤ Jan/2023-Jul/2023
本學年活動的預計時數 (小時)：	➤ 12 小時
課堂數量：	➤ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➤ 配合學校課堂時間
推行模式：	➤ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➤ 舉辦短期課程／培訓
導師：	➤ 於本範疇有豐富經驗，持有相關認可資歷。
其他：	➤ 參加本地的創新方案／原型開發比賽

(續後頁)

編號	6. 人工智能初階班 (小六)
活動說明：	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是： <ul style="list-style-type: none"> • 培養學生對人工智能 (AI) 的興趣 • 加強學生的 AI 認識，以操作訓練機器學習模型，包括：數據取樣技術和找出數據特徵的技術 ➤ 內容包括： <ul style="list-style-type: none"> • 基礎 AI 知識，運用不同 Machine Learning 平台，例如 Scratch 及 Machine learning for kids 程式 • 基礎機器學習 • 將 AI 應用於語意分析、顏色、面部、物體、形狀識別 • AI 遊戲 • 綜合 AI 應用項目
科技：	➤ 人工智能
目標/主要預期成果：	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 目標/主要預期成果： <ul style="list-style-type: none"> • 完成課程後，學生應可達到以下成果： • 展示由自行設計的機器學習模型的基本原理及技巧 • 了解機器學習模型的訓練過程 • 應用 AI 知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來解決現實生活中的各種問題和實際應用，並參加與 AI 相關的比賽。
預計參與學生人數：	➤ 約 66 名小六學生
預計活動日期：	➤ Jan/2023-Jul/2023
本學年活動的預計時數 (小時)：	➤ 16 小時
課堂數量：	➤ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➤ 配合學校課堂時間
推行模式：	➤ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➤ 舉辦短期課程/培訓
導師：	➤ 於本範疇有豐富經驗，持有相關認可資歷。
其他：	➤ 參加本地的編程比賽

(續後頁)

編號	7. 手機應用程式編程班 (小六)
活動說明：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是： <ul style="list-style-type: none"> • 培養學生對編程的興趣 • 加強學生的編程基礎概念及應用以製作自己設計的手機應用程式和數碼遊戲 ➢ 內容包括： <ul style="list-style-type: none"> • 基礎編程概念知識 • 以 App Inventor 2 進行手機應用程式編程 • 應用程式介面及功能設計
科技：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 數碼遊戲設計與開發 ➢ 流動應用程式開發
目標/主要預期成果：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 完成課程後，學生應可達到以下成果： <ul style="list-style-type: none"> • 展示由自行設計的手機應用程式及數碼遊戲 • 了解手機應用程式及數碼遊戲的開發過程 • 應用編程知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來設計及製作手機應用程式及數碼遊戲，並參加編程比賽。
預計參與學生人數：	➢ 約 66 名小六學生
預計活動日期：	➢ Sep/2023-Dec/2023
本學年活動的預計時數(小時)：	➢ 12 小時
課堂數量：	➢ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➢ 配合學校課堂時間
推行模式：	➢ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➢ 舉辦短期課程／培訓
導師：	➢ 於本範疇有專業的資歷，於帶領學生比賽活動有豐富經驗，持有相關資歷證明
其他：	➢ 參加本地的流動應用程式及數碼遊戲設計比賽

(續後頁)

編號	8. 人工智能比賽班 (小六)
活動說明：	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本課程會於每課中將理論和實踐融合教授，而學習目標是： <ul style="list-style-type: none"> • 培養學生對人工智能 (AI) 的興趣 • 加強學生的 AI 認識，以操作訓練機器學習模型，包括：數據取樣技術和找出數據特徵的技術 ➤ 內容包括： <ul style="list-style-type: none"> • 基礎 AI 知識 • 基礎機器學習 • 將 AI 應用於語意分析、顏色、面部、物體、形狀識別 • AI 遊戲 • 綜合 AI 應用項目
科技：	➤ 人工智能
目標/主要預期成果：	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 完成課程後，學生應可達到以下成果： <ul style="list-style-type: none"> • 展示由自行設計的機器學習模型的基本原理及技巧 • 了解機器學習模型的訓練過程 • 應用 AI 知識、有效的溝通技巧、批判性思維能力、創造力和解決問題的能力來解決現實生活中的各種問題和實際應用，並參加與 AI 相關的比賽。
預計參與學生人數：	➤ 約 33 名小六學生
預計活動日期：	➤ Jan/2024-Jul/2024
本學年活動的預計時數 (小時)：	➤ 6 小時
課堂數量：	➤ 配合學校課堂時間
每節課堂時數：	➤ 配合學校課堂時間
推行模式：	➤ 由資訊科技界相關課程供應商提供服務
活動類型：	➤ 舉辦短期課程／培訓
導師：	➤ 於本範疇有專業的資歷，於帶領學生比賽活動有豐富經驗，持有相關資歷證明
其他：	➤ 參加本地的編程比賽

(續後頁)

第一部份：具體服務項目			
(b) 與資訊科技相關的活動費用			
編號	開支項目	物品估計購買數量	物品規格
1	硬件 (P.1 趣味機械人編程班, P.2 趣味機械人編程班)	18 套可編程機械人 (每2名學生共用一套)	Matatalab Coding Set 或同等級 STEM 教育用機械人
2	硬件 (P.4 機械人編程班)	9 套可編程機械人	Lego Spike Prime Set 及 Prime Expansion Set 或同等機械人
3	硬件 (P.5 物聯網編程班)	30 套物聯網套件 (每名學生用一套)	micro:bit V2 Go Bundle 及 Smart Science IoT Kit 或同等級 IoT 物聯網套件
4	硬件 (其他)	12 部手提電腦	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Processor: Intel® Core™ i7-1165G7 Processor 2.8 GHz (12M Cache, up to 4.7 GHz, 4 cores) ➤ Integrated GPU: Intel Iris X^e Graphics ➤ Memory: 16G DDR4 on board ➤ Storage: 512GB M.2 NVMe™ PCIe® 3.0 SSD ➤ Panel Size: 14.0-inch, FHD (1920 x 1080) 16:9 ➤ Camera: 720p HD camera (Front-facing), with privacy shutter ➤ Wireless: Wi-Fi 6(802.11ax)+BT5.2 (Dual band) 2*2 ➤ Audio: Built-in speaker, Built-in array microphone ➤ I/O ports: 1x 3.5mm Combo Audio Jack , <ul style="list-style-type: none"> • 1x RJ45 Gigabit Ethernet , • 1x DC-in, • 1x USB 2.0 Type-A, • 1x USB 3.2 Gen 1 Type-C support display / power delivery • 2x USB 3.2 Gen 2 Type-A <p style="text-align: right;">(續後頁)</p>

第一部份：具體服務項目		
(c) 營運開支及行政費用		
編號	開支項目	說明及理由
1	支援舉辦活動的專業服務： 趣味機械人編程班 (小一)	IT 培訓服務機構提供課程，包括針對 40 名學生參與者(共 1 班)的 2 課節 (總共 2 小時) 的教材及導師費用
2	支援舉辦活動的專業服務： 趣味機械人編程班 (小二)	IT 培訓服務機構提供課程，包括針對 40 名學生參與者(共 1 班)的 2 課節 (總共 2 小時) 的教材及導師費用
3	支援舉辦活動的專業服務： 人工智能初階班 (小三)	IT 培訓服務機構提供課程，包括針對 60 名學生參與者 (分為 2 班，每班
4	支援舉辦活動的專業服務： 機械人編程班 (小四)	30 名學生) 的 4 課節 (總共 8 小時，每班 4 小時) 的教材及導師費用
5	支援舉辦活動的專業服務： 物聯網編程班 (小五)	IT 培訓服務機構提供課程，包括針對 60 名學生參與者 (分為 2 班，每班 30 名學生) 的 12 課節 (總共 12 小時，每班 6 小時) 的教材及導師費用
6	支援舉辦活動的專業服務： 人工智能初階班 (小六)	IT 培訓服務機構提供課程，包括針對 66 名學生參與者 (分為 2 班，每班 33 名學生) 的 12 課節 (總共 12 小時，每班 6 小時) 的教材及導師費用
7	支援舉辦活動的專業服務： 手機應用程式編程班 (小六)	IT 培訓服務機構提供課程，包括針對 66 名學生參與者 (分為 2 班，每班 33 名學生) 的 16 課節 (總共 16 小時，每班 8 小時) 的教材及導師費用
8	支援舉辦活動的專業服務： 人工智能比賽班 (小六)	IT 培訓服務機構提供課程，包括針對 66 名學生參與者 (分為 2 班，每班 33 名學生) 的 12 課節 (總共 12 小時，每班 6 小時) 的教材及導師費用

(續後頁)

第二部份：注意事項	
1	承辦商/導師守則：
1.1	承辦商須確保服務提供人士已通過香港警務處性罪行定罪紀錄查核，並無任何定罪紀錄。
1.2	承辦商必須嚴格遵守政府、教育局及衛生防護中心適用於學校有關 2019 冠狀病毒病的最新防疫指引。學校已實施使用「安心出行」應用程式及「疫苗通行證」，並配合政府最新宣布調整「疫苗通行證」接種要求(包括接種第三劑疫苗)作出相應安排。針對本部份內容，如教育局對有關措施有所修訂，將以教育局的最新規定指引措施執行。
1.3	承辦商應遵守「個人資料(私隱)條例」，適當使用學生學習資料，不得任意向第三者披露。
2	承辦商/導師工作注意事項：
2.1	每節由一位主教及一位助教教授學生，校方可要求以實體課或網課進行。
2.2	導師必須於上課時間前提早 10 分鐘到達學校，並往校務處簽到。
2.3	承辦商/導師在未取得校方同意之前，切勿任意更改任何協議上的安排。
2.4	承辦商/導師應避免更改訓練日期、時間及地點。倘若導師有需要更改上課地點及時間，必須先取得校方同意，並與負責老師商議作出妥善安排。
2.5	導師必須負責看管所有學生之秩序。
2.6	導師在訓練期間，不可使用個人手提電話及處理私人事務，或進行非訓練事務。
2.7	承辦商/導師需為培練課堂作出充足預備，確保課堂能運作正常，並能解決與課堂相關的即時問題。
2.8	承辦商/導師如需發表作品/照片必須得到校方同意。
2.9	承辦商/導師與校方保持緊密聯絡，解答校方提出的問題和應付突發事件。
3	付款方式
3.1	硬件送抵學校後，確實驗收後一個月內付款。
3.2	課程費用按完成課程的一個月內付款。
4	服務監察
4.1	校方有權保留學生習作。
4.2	校方有權調節課堂安排，隨時視察導師所提供的訓練，派人員在課室協調。
4.3	校方有權在課室拍照/攝影。
4.4	如有需要，校方會透過問卷以監察課程之成效，並作出檢討及跟進。
4.5	如承辦商未能遵守本標書所列的要求，校方有權作出追究或終止合約。
5	評審標準
5.1	投標書必須清楚列明根據以上各項硬件和服務的詳情。
5.2	承辦商需有至少 10 間在本港中小學的 STEM 教學經驗、總時數不少於 500 小時。請承辦商在附表(一)填上有關經驗詳情或另外附上詳細文件展示有關經驗。
5.3	評審分包括服務及價格評審，各佔分比重如下： 經驗及服務評審比重：40%/價格評審比重：60%

(續後頁)

第三部份：供應商資料表

供應商需有至少10間或以上及總教學時數超過 500 小時教學時數的本港中小學STEM教學經驗，請供應商在下面的供應商資料表格填上有關經驗詳情或另外附上詳細文件展示有關經驗：

公司全名			
商業登記號碼			
*教過的學校名稱、STEM課程內容、時數	1.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	2.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	3.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	4.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	5.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	6.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	7.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	8.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	9.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數
	10.	_____	_____
		學校名稱	課程內容
			時數

(續後頁)

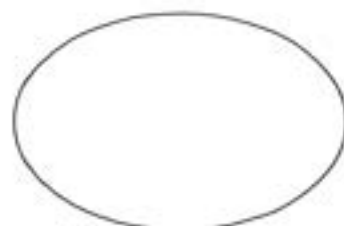
*請注意本校有機會要求供應商提供填報了的學校經驗證明或聯絡該校核實資料

第四部份：報價	
計劃總價：	

本機構/ 本人明白，如收到學校訂單後未能供應投標書上所列項目或服務，須負責賠償學校從另處採購上述服務的差價。

投標者： _____

獲授權簽署投標書的代表的姓名及署名：



公司印鑑

姓名(請以正楷填寫)： _____

簽署： _____

日期： _____