

# 聖公會李兆強小學



## 2018/19 年度 周年校務報告

**聖公會李兆強小學**  
**2018/19 年度周年校務報告**

**1. 學校願景：**

本著基督愛人的精神，提供優質教育，悉心栽培學生，在德、智、體、群、美、靈六育上以均衡發展。

**2. 學校使命：**

- 2.1 教導學生活出校訓「非以役人，乃役於人」的精神；
- 2.2 讓學生秉承李兆強教憲牧師追求學術卓越的精神及熱心服務社群的態度；
- 2.3 發展學生天賦潛能，成就領袖人才；
- 2.4 鼓勵學生紮根社區，建設香港，放眼世界。

**3. 校訓**

非以役人，乃役於人。

**4. 2018 / 2019 - 2020 / 2021 年度關注事項：**

- 推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。
- 透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。

**5. 2018 / 2019 發展目標：**

- 5.1 幫助學生建構科學和科技的知識和技能；
- 5.2 加強學生的綜合學習和應用能力；
- 5.3 讓學生能有效地運用和發揮探究、協作和解難能力，培養其創意和創新精神；
- 5.4 協助學生、家長及教職員發揮個人的品格強項，學習和實踐正向的生活模式，以生命觸動生命；
- 5.5 加強對學生正向教育的學習和培訓；
- 5.6 建構正向學校文化和環境。

## 2018/2019 年度關注事項的實際成效及反思

### 關注事項一：推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。

#### 發展目標 1. 幫助學生建構科學和科技的知識和技能

##### 成效：

- 1.1 於老師方面，透過教師發展日、教學研討會和與教育局合辦之種籽計劃、校本支援計劃，給予教師有關 STEM 教育之培訓及實踐。
- 1.2 於學生方面，透過課堂學習、延伸活動、閱讀推廣、校園電視台節目、比賽及相關遊戲，推動校本 STEM 教育。
- 1.3 全年中文、英文、數學、常識教學研討會、共同備課，均以變易理論及電子學習為目標探討，構思多元化教學策略，為推動學校 STEM 教育打好基礎。
- 1.4 六年級中文科與教育局合辦「種籽計劃」，運用 Edpuzzle 豐富學生中國語文知識，四年級中文科利用 edmodo 進行人物性格分析，大大提升了學生對學習語文的興趣。
- 1.5 常識科透過手腦並用的科學探究「雞蛋大變身」活動，加強學生（一至三年級親子活動、四至六年級個人活動）基本的科學過程技能過程技能，以發展其探究科學的能力及興趣。老師先在課堂教授學生進行科學探究的技巧——設計循環及 POE (預測、觀察及解釋)，並協助學生進行預測，然後引導學生在家中進行有關實驗，記錄探究過程。低年級學生把製作完的雞蛋帶回校在班內與同學分享成果，高年級學生需要完成升級任務：把製作完的雞蛋從 20 cm 高處掉下，而雞蛋是完整無缺的。學生需把過程錄影及上載在網上平台與同學分享。根據問卷調查，94%學生能依從「設計循環」擬定探究方案，並能在科學探究過程中實踐。87%學生能運用科學探究技巧(POE)進行科學實驗。從學生的實驗短片中，老師亦觀察到他們能夠運用 POE 的探究技巧，並顯示學生非常投入及表現積極。
- 1.6 四年級常識科與教育局合辦「校本支援計劃」，選取合適的課題，於會議中共同釐清學生的科學概念及分析學生的學習難點，設計合適的教學策略及 STEM 教材。
- 1.7 常識科在 STEM 模型設計中，根據問卷調查，97%學生能綜合科學、科技和數學知識設計模型。100%的學生能擬定解難方案，並能實踐於科學探究過程中。
- 1.8 電腦科更改部份學習課程，學習重改為「不插電」編程概念，一至三年級會教授 Scratch Jr 遊戲設計，四至六年級會教授 Scratch 遊戲設計。遊戲內之重要元素，包括設計新角色、轉換角色造型、隱藏和顯示角色、角色自動移動、聲音效果、建立計時及計分程式等。根據問卷調查結果顯示，94%學生認為透過活動能提升對編寫程式的概念。
- 1.9 視覺藝術科訂立「藝術遊蹤」發展計劃，教導學生以平板電腦自拍配合藝術家作品的形體動作，再運用流動應用程式，將相片與藝術家作品合併成另類創新藝術品，引導學生評賞藝術家的創作特色及分享自己的創作意念。

##### 反思：

- 1.1 購買有關 STEM 教育的桌上遊戲及電子學習活動教材，同時邀請有關機構向老師講解如何有效運用，讓老師更專業地教導及給予學生多元化學習機會。
- 1.2 除加強教師有關 STEM 教育發展之培訓外，亦會加強家長對此範疇學習的認識，從而合力推動，有效地支援學生之學習。
- 1.3 下年度會多些課程的更新內容，以配合整體 STEM 教育的發展，尤其是電腦科的教學內容，考慮配合校本 STEM 教育發展，會自編課程內容及教學次序，並與出版社商討教學資源。
- 1.4 建議來年度常識科之科學探究活動，於課堂上小組完成，除促進學生彼此之溝通外，更想學生彼此有着激發鬥志、繼續去探討和找尋更多資料動機。

## 發展目標 2. 加強學生的綜合學習和應用能力

### 成效：

- 2.1 常識科在 STEM 模型設計中（一至三年級親子，四至六年級小組），學生能綜合科學、科技和數學的知識設計，同時提升他們的解難能力。通過學習編程及機械原理，激發學生的創意，培養探究精神。學生製作過程認真，模型的設計亦具創意。
- 2.2 在一至三年級主題及四至六年級跨科學習期間，各科除了會講解本科的學習內容及進行活動外，亦會與其他科互相配合，讓學生進行探究學習。在過程中，學生須結合各科所學完成 STEM 模型設計或編寫遊戲程式，發揮自己的潛能，享受學習的生活。
- 2.3 電腦科之編程教育，教師觀察到學生對 SCRATCH 設計很投入和感興趣，也能掌握到 SCRATCH 的步驟。四至六年級跨科學習之學習成果，製作 Scratch 遊戲，能培養學生的解難能力及創意思維。

### 反思：

- 2.1 建議於 P.4-6 專題研習中，除融入 STEM 元素外，亦加入視藝元素。
- 2.2 建議於課堂學習中，多給予學生展示成果，同時鼓勵同學多留意別人的成果特點，互相分享，促進彼此進步。
- 2.3 建議來年可沿用延伸活動作修訂。
- 2.4 把 Scratch 2.0 升級為 3.0。學生編寫遊戲程式時，教師可開放設計框架，遊戲內容可給學生進行設計，照顧高能力的學生。

### 發展目標 3. 讓學生能有效地運用和發揮探究、協作和解難能力，培養其創意和創新精神

#### 成效：

- 3.1 申請「學校發展津貼」計劃，聘請校外有經驗及有規模的專業教育機構導師到校提供 EV3 機械人班的培訓服務。通過學習編程及機械原理，激發學生的創意，培養探究精神。在受訓的學生當中更揀選了代表，參加各個校外機械人比賽。本年度參加了全港學界機械人相撲賽、聖公會小學聯校機械人冬季奧運會、ROBOFEST 及 APRA 亞太機械人聯盟競賽。80%學生參加不少於一次的機械人比賽。學生均能發揮創意製作機械人，表現出主動學習和探究精神。
- 3.2 於學校開放日及常識科 STEM 模型設計比賽後，均以展覽會模式展示學生成果，除作讚賞鼓勵外，還給予學生觀摩學習機會。

#### 反思：

- 3.1 已獲優質教育基金批核撥款計劃，現跟進「STEM 活動室」工程，並購置部份活動物資，於課堂進行相關學習活動。活動室內之學與教活動資源，均以 Science(科學)、Technology(技術)、Engineering(工程)及 Mathematics (數學)為主導，讓學生能有效地運用和發揮探究、協作和解難能力，培養其創意和創新精神。在「STEM 活動室」工程未完成期間，會善用一些活動室，安排學生參與有關 STEM 之遊戲或活動。
- 3.2 會繼續申請「學校發展津貼計劃」、「全方位學習津貼計劃」或於學生課餘興趣班中，舉辦多些有關 STEM 內容之組別，給予多些學生參與。
- 3.3 建議多舉辦學生成果之展示活動，尤其是給予本校學長、學生觀賞，因除作讚賞鼓勵外，還給予學生觀摩學習機會。

**關注事項二：透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。**

**發展目標 1. 協助學生、家長及教職員發揮個人的品格強項，學習和實踐正向的生活模式，以生命觸動生命**  
**成效：**

- 1.1 透過課堂學習、延伸活動、閱讀推廣、校園電視台節目、比賽及相關遊戲，已向學生提供正向教育課程和活動，以強化孩子積極之情緒及提升其抗逆力。有關推展工作成效不俗，學生均能掌握訊息，投入活動。
- 1.2 透過家長會、家教會、通訊及延伸活動，已增進家長個人福祉，間接加強他們的家庭及孩子的福祉。家長亦能透過資訊配合活動的推展，此外兩次家長講座主題亦有關正向教育內容。
- 1.3 透過教師發展日、教學研討會、教師聚會及員工會議，已向學校員工提供正向教育訓練課程，協助他們探索和經驗正向心理學的元素。本年度學期初更邀請「笑容生活教室總監」張笑容女士舉辦工作坊，主題是「快樂校園與正向教育」。

**反思：**

- 1.1 下年度考慮舉辦一些家長與老師的座談會，加強彼此溝通，了解各自不同的角色及困難，同時傳遞正向教育的訊息，從而更有效地引导孩子實踐正向的生活模式。
- 1.2 下年度考慮擴闊師生的互動空間，增添彼此正向動力。

## 發展目標 2. 加強對學生正向教育的學習和培訓

### 成效：

- 2.1 已於十一科教學內容中，檢視涵蓋正向教育元素的範疇，將之深化教授，引導學生思考如何強化個人的性格強項。
- 2.2 中文科透過閱讀名人故事及舉辦中華文化雙週，使學生領會古人的智慧及從中培養勇氣及節制的正向品德。
- 2.3 英文科與教育局合辦四、五年級「校本支援計劃」，引導學生從多角度思考及多元化模式學習，使其有信心去改善個人的寫作技巧。此外，英文科更以活動模式 English Cafe，鼓勵學生有自信地向同學及老師朗讀詩歌或以英語交談。
- 2.4 數學科透過特設之「自學樂·多·GO」預習活動，促進學生的自主學習，提升其探究數學的解難能力。
- 2.5 視覺藝術科修訂各級課題（本年度以三、四年級為主），加入評賞步驟指引，讓學生學習更多視覺元素，以提升其評賞能力，培養其美感觸覺，並根據評賞重點，進行延申之創作活動。
- 2.6 體育科透過每天進行不同的小息體育活動、個人及班際競技比賽，從而建立學生自我挑戰及堅毅的精神。
- 2.7 普通話科提供多元化學習資源、任務或活動（如收看由普通話正音大使製作的普通話節目、朗讀繞口令），鼓勵學生於課餘時勇於向同學朗讀，教師會給予學生表揚。
- 2.8 宗教科配合「健康生命教育」三個階段，於「健康生命記」心靈加油站內提供有關感恩的金句，學生能透過持續閱讀有關感恩教導的金句，學習和實踐感恩，建立學生懂得感恩的生活態度，並透過分享感恩經歷，去祝福身邊的人。
- 2.9 音樂科透過聆聽樂曲、樂器演奏及觀摩他人的演出，培養評賞音樂及審美的能力。
- 2.10 公民教育科透過教授特設課題「中國人堅毅的事跡」，提高學生對國民身份的認同；同時亦藉著中國人堅毅的事跡，引導學生能培養積極的生活態度。
- 2.11 於「健康生命教育」活動中，融入正向教育課程，重點發揮學生八個性格強項（好奇心、洞察力和智慧、謹慎、勇氣、社交智慧、真誠、忠心、樂觀），分三個階段進行（生源教育、生活教育、生死教育），有關活動成效甚佳，學生均能掌握訊息，投入活動。
- 2.12 「正向能量收集箱」蓋印獎賞活動的設計，甚受歡迎，一方面由「健康生命教育組」設計相關活動，另一方面由老師按班本教授定立要求，學生能達致目標便可於「正向能量收集箱」內獲取老師蓋印，而獲取老師蓋印達致一定數量，便可選取自己喜愛的獎賞。於長假期內更會邀請家長留意子女的表現，如注意健康飲食、有運動習慣及關愛身邊的人，家長認為值得讚賞的，便可於「正向能量收集箱」內簽署表揚，等同獲取老師蓋印一般計算。  
獎賞分為特定活動及小禮物，部份禮物更由家長教師會資助。此活動的設計，目的正是讓家長、學生及老師互為影響，學習和實踐正向的生活模式。

- 2.13 公民教育科與香港中華基督教青年會藍田會所合作舉辦：地區青年活動計劃：毅恆者，進行小組訓練（五年級學生 16 人），透過遊戲、歷奇訓練，培養其積極面對困難的態度和建立團隊精神。於活動後學生合力籌辦了兩次校內攤位遊戲服務，向一至六年級學生宣揚積極面對挑戰的處事態度。
- 2.14 中央圖書館於四個主題閱讀推廣期間，其中一個主題閱讀特別選取有關正向生活教育圖書，給予學生講解及閱讀，宣傳有關正向生活訊息。
- 2.15 於輔助學習課程中，如教學輔導、小班教學亦會加插小活動，強化學生學習信心及興趣。
- 2.16 於課外活動中，如少訊歷奇活動、旅行、風紀培訓，本年度特別與觀塘少年警訊合作，加入團隊訓練項目，強化校方重點發展的八個性格強項。此外，亦透過與「基督教聯合醫院」合作，舉辦親子活動 — 農曆新年摺魚掛飾，送贈醫護人員；復活節愛心復活蛋，送贈醫院病人。同時也參與「聖基道愛心朱古力義賣」，好讓家校合作，教導學生為自己的幸福感恩，同時盡力關愛身邊的人。

### 反思：

- 2.1 下年度將於十一科均設計相關活動，多元化推廣正向教育，強化學生的性格強項，引導學生發揮所長。。
- 2.2 於「健康生命教育」及訓輔工作範疇中，建議加多一些午膳小息時的「快閃」活動，吸引更多學生投入遊戲中，從而得到正向訊息。
- 2.3 於「正向能量收集箱」蓋印獎賞活動的設計中，考慮加入學生個人或彼此讚賞環節的蓋印活動，學習多欣賞身邊的人、事及物，以展示其正向思維。
- 2.4 會繼續鼓勵家長及老師，給予孩子多些正面的鼓勵。
- 2.5 會繼續聯絡家長教師會資助禮物，動員更多家長正視有關活動。



### 發展目標 3. 建構正向學校文化和環境

#### 成效：

- 3.1 除於常規的家校聚會、每月派發的通訊、通告外，亦於網頁及週會中，強化正向教育的訊息，使教師、社工及家長彼此協作，向同一目標邁進，推動校本正向教育。
- 3.2 已於各樓層課室內外、展版、牆壁均展示有關正向教育的訊息，如「健康生命教育組」選取一些美善小語句：「發揮強項，幸福在望」、「說好話，做好事，生活樂趣多」等，張貼於各樓層走廊牆壁，以便學生常常觀看，提點自己學習。

#### 反思

- 3.1 於各樓層張貼之正向訊息，需同時透過中央廣播講解，加強學生對正向教育訊息的理解。
- 3.2 建議以正向教育的原則為基礎，檢討和修訂學校的政策和程序，如教師評鑑、學生評估等。
- 3.3 無論是在課室、操場還是舞臺，對學生使用一致的正向教育詞彙。
- 3.4 收集各持份者意見，共同營造正向理念之工作及學習環境氣氛，加強學校推行正向教育的成效。
- 3.5 定時更新網頁訊息，並於特定之老師、家長通訊羣組中，發放正向理念訊息資料。

科務小組工作

一年檢討書

三年目標

1. 透過電子學習，培養學生自學語文的能力，增進其語文知識。
2. 透過閱讀及欣賞文學作品，令學生學習古人的智慧及品德，從中培養正向的思維。

本年度目標

1. 透過共同備課，設計電子學習策略，提升學生自學語文的能力。
2. 透過閱讀及欣賞文學作品，學習古人具有勇氣及節制的正向品德。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	透過共同備課，設計電子學習策略，提升學生自學語文的能力。	電子學習	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 根據學生問卷調查，100%學生認同利用不同的平板電腦程式能助其掌握語文自學的技巧。</li> <li>➢ 透過老師觀察，學生能掌握所有的程式。</li> <li>➢ P.6 種籽計劃能提供空間讓老師進行共備，設計電子學習教學，提升學生對學習語文的興趣。</li> <li>➢ 透過老師觀察，學生上課十分投入及喜愛此上課模式。</li> <li>➢ 另外，根據教師問卷，100%老師認同自己能熟練而有信心地運用電子教學的程式教授語文知識。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 有部份軟件不穩定，或可轉用其他程式。</li> <li>➢ 老師對 P.6 是次所使用的應用程式不大熟悉，使用率較低。</li> <li>➢ 透過 P.4 老師觀察，P.4 EDMODO 的使用順暢，但 2 人一機影響成效，聆聽期間，學生感覺不便。</li> <li>➢ 同時上載全班學生的短片，所須流量過大，EDMODO 未能支援。</li> <li>➢ 平板電腦未能一人一機，WIFI 不太穩定，資源配套不足(包括人力及硬件設備)。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 改用其他較穩定的程式。</li> <li>➢ 建議加強教師培訓，以六年級老師的經驗，推廣至其他年級。</li> <li>➢ 一人一機便於進行短片觀看及聆聽。</li> <li>➢ 與資訊科技組緊密合作，了解各程式的支援限制，選用最適當者作教學。</li> <li>➢ 添置多些平板電腦及聘請多幾名 IT 人員協助。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	透過閱讀及欣賞文學作品，領會古人的智慧及從中培養勇氣及節制的正向品德。	中華文化推廣	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 根據學生問卷，有 96%學生認同活動能助其欣賞人物的智慧並從中培養勇氣及節制的正向品德。</li> <li>➢ 根據老師觀察，100%的文化大使出席活動，利用不同的渠道，積極推廣中華文化，並能協助低小學生完成活動工作紙。</li> <li>➢ 問答比賽的第三回合，台下問答環節很吸引學生，增加他們的參與度和互動性。</li> <li>➢ 同學在觀賞故事的投映片時，很投入，很有興趣。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 活動工作紙欠趣味性。</li> <li>➢ 故事只以文字形式表達，較冗長及沉悶。</li> <li>➢ 學生對故事人物印象欠深刻。</li> <li>➢ 總結活動時，學生的表現稍為遜色。</li> <li>➢ 與主題閱讀的連繫不足。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 活動工作紙「終極任務」可修改形式，例如高小組可找一些相關的座右銘。</li> <li>➢ 可加入資訊科技元素，如進行全校 ECLASS 投票，或利用網上問卷進行文化題目選擇題。</li> <li>➢ 利用應用程式，如 EDMODO/ ECLASS/ EDPUZZLE 來進行活動。</li> <li>➢ 可於最後一次工作紙以問答比賽作總結。</li> <li>➢ 以「目標蓋章」的小冊子指示學生於文化週自行或與同學完成不同目標，如向家長朗讀、演譯文化故事、參與午間禮堂活動。</li> <li>➢ 仍保留文字版，但可加入動畫協助，增加趣味性。</li> <li>➢ 低年級的故事，用詞可簡單一些，內容可撮要。</li> <li>➢ 在午膳時播片加強宣傳。</li> <li>➢ 其中一期活動與主題活動配合，分享主題圖書，畫出故事人物，寫出主要內容、感受。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 校外比賽	\$1,900.00	\$0.00	由於集誦於考試日子相同，故此沒有出賽，沒有使用租車順用；另因沒有老師報銷獨誦費用，所以沒有報銷任何金錢。
2. 校內活動	\$3,390.00	\$3,085.90	
3. 校內比賽	\$900.00	\$1043.60	
4. 教師參考資料及教材	\$670.00	\$704.00	
總計	\$6,860.00	\$4,833.50	

## 3-year Objectives

1. To develop students' self-directed learning abilities and establish a growth mindset for students to facilitate language learning.
2. To nature students' positive values and cultivate their interest in English through a language rich environment.

## Objectives for 2018-2019

1. To strengthen students' writing skills and academic self-regulation through various tasks.
2. To foster students' positive engagement' in learning and cultivate their interest in English through a language rich environment.

MajorConcern	Objectives for 2018-19	Development Initiatives	Reflection		Suggestions
			Real Outcome	Area for improvement	
To enrich students' quality of life through Positive Education	To strengthen students' writing skills and virtues of self-regulation through various tasks	Smart Writers	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pre-writing and self-learning tasks can help students give more elaboration on their writing and organize the writing better.</li> <li>➤ Students have established a routine of self-regulation in English writing.</li> <li>➤ Teachers' feedback can help students identify areas of improvement in their writing.</li> <li>➤ With support from EDB, P.5 teachers can incorporate self-directed learning and e-learning into their pedagogy of teaching writing .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Some pre-writing tasks are too complicated and require a lot of writing.</li> <li>➤ The self-evaluation form is too complicated for P.1 – 2 students.</li> <li>➤ Teachers could only give general feedback on content and organization for all the writing tasks.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Modify the format of the pre-writing tasks to make it earier for students to complete.</li> <li>➤ Reduce the language skills to be evaluated in P.1 -2 self-evaluation form. Only one language skill is being evaluated each time.</li> <li>➤ Teachers can tailor make feedback based on requirement of specific writing tasks.</li> </ul>

MajorConcern	Objectives for 2018-19	Development Initiatives	Reflection		Suggestions
			Real Outcome	Area for improvement	
To enrich students' quality of life through Positive Education	To foster students' 'positive engagement' in learning and cultivate interest in English through language rich environment	Word Wisdom	➤ Students are encouraged to speak in English during English Chat Week. They like to use English to order food in English Café.	➤ Some students cannot find the teachers to chat with during English Chat Week and some of them forget to bring their passports for the activities.	➤ Set up a booth for students to chat with teachers to collect stamps during English Chat Week. ➤ Extend the English Chat Week into two weeks to allow students to collect stamps. ➤ The passport can be given to students every time before the chat week.

## Budget Review

Item	Budget Expenditure	Actual Expense	Financial Debriefing (If actual expense exceeds budget expenditure by 10%, list the reasons.)
1. Inter-class Competition	\$6,100.00	\$5,899.00	
2. Speech Festival	\$3,345.00	\$3,345.00	
3. English Room	\$4,500.00	\$1,612.10	The money spent on prizes for English café was less than expected.
4. English Week	\$1,400.00	\$1,589.70	The theme of the English week was Christmas. The Christmas snacks such as Christmas puddings and chocolate for students to taste were a bit expensive.
5. Reading Bees	\$54,797.50	\$54,797.50	
Total	\$70,142.50	\$67,243.30	



## 三年目標

1. 透過不同的教學策略以提升學生自主學習數學的能力。
2. 透過不同的數學遊戲提高學生學習數學的興趣。

## 本年度目標

1. 透過課前預習活動，促進學生的自主學習，提升其探究數學的能力。
2. 透過多元化的學習活動，提升學生對學習數學的興趣。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	透過課前預習活動，促進學生的自主學習，提升其探究的數學能力。	「自學」樂·多·GO·	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 學生能透過「預習工作紙」的活動培養他們預習數學的習慣及自學能力；學生完成「預習工作紙」後，使他們能有相關的基礎數學概念，從而增加其課堂上說數的機會。</li> <li>➢ 根據教師觀察學生，學生能透過「預習工作紙」建立數學的基礎概念；同時也能讓教師找出學生的學習難點，從而使教師在課堂上釐清學生的錯誤概念，增加說數的機會。</li> <li>➢ 低年級學生對觀看影片的預習活動感興趣。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 部分年級的「預習工作紙」以計算任務為主，部分內容以重溫已有概念為主，探究元素不足。另外，部分年級「預習工作紙」的內容較簡單，欠缺挑戰性。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 多用日常生活例子作預習活動，以增加學習數學的興趣，例如一年級學生可拓印硬幣，以取代以配對形式認識不同的硬幣。</li> <li>➢ 在工作紙上增加一題有探究元素的題目，並著學生在課堂上分享。</li> <li>➢ 活動修訂工作紙內容，以配合學生的程度。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	透過多元化的學習活動，提升學生對學習數學的興趣。	「數學樂多 FUN」	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 透過課室試玩活動認識「7Ate9 數字急轉彎」和 Rummikub 的玩法，提升學生學習數學的興趣。</li> <li>➤ 課室試玩活動和數學遊戲比賽，能激發學生挑戰數學難題的進取心和探究數學的精神。</li> <li>➤ 根據教師觀察，高年級學生對 Rummikub 遊戲表現投入。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 部分一年級學生對加、減法運算的速度不夠快，所以部分學生對「7Ate9 數字急轉彎」感困難。</li> <li>➤ 因學生從未玩過「7Ate9 數字急轉彎」遊戲，在玩法上曾作出修訂，刪除了「鬥快出牌」的規則，因此使玩遊戲過程需時較長，對三年級學生來說欠缺挑戰性。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 建議教授「7Ate9 數字急轉彎」的遊戲策略，使遊戲增加簡易度。</li> <li>➤ 三年級學生可玩「7Ate9 數字急轉彎」的正規玩法。</li> </ul>

## 財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 數學活動	\$6,000.00	\$7,746.30	由於速算比賽得獎人數較以往多，故買禮物的費用增加了。
2. 教具	\$ 1,780.00	\$2,075.30	教具公司按通漲調整禮品價格，故此支出比預算多。
3. 教師參考資料及教材	\$800.00	\$400.00	本年度未有合適的教師參考書購買，以及教材費用(一站式套裝)的價錢比往年便宜了。
4. 校外比賽	\$4,150.00	\$3,110.00	其中一次比賽人數只需十人出賽，所以沒有安排校車，以致費用減少了。
總計	\$12,730.00	\$13,331.60	

## 三年目標

1. 透過科學探究活動，提升學生的科學知識及基本科學過程技能，藉此培養其探究精神。
2. 強化學生綜合和應用知識與技能的能力，並培養其創意思維。
3. 強化校內教師的專業能力和彼此之間的協作，以提升教學效能。

## 本年度目標

1. 透過手腦並用的活動，加強學生的基本科學過程技能，以發展探究科學的能力。
2. 在 STEM 模型設計中，讓學生綜合知識與技能，提升學生的解難能力。
3. 透過校外專業協作計劃及共同備課，提升教師專業及教學效能。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	透過手腦並用的活動，加強學生的基本科學過程技能，以發展探究科學的能力。	科學實驗	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 根據問卷調查，94%學生能依從「設計循環」擬定探究方案，並能在科學探究過程中實踐。87%學生能運用科學探究技巧(POE)進行科學實驗。</li> <li>➢ 從學生習作中，老師觀察到學生能夠運用 POE 的技巧及記錄實驗探究的過程。</li> <li>➢ 學生能將實驗結果拍攝成短片上載 Edmodo 與同學分享。</li> <li>➢ 從學生的實驗短片中，老師觀察到他們能夠運用 POE 的探究技巧，並顯示學生非常投入及表現積極。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 在低年級的工作紙中，學生未能理解當中的要求跟指示記錄。</li> <li>➢ 學生進行實驗的測試時，欠缺準確性，測試方法有待改善。</li> <li>➢ 部份低年級學生得不到家長支援，如購買有關材料，以致活動效果欠佳。</li> <li>➢ 一至六年級的活動可較多元化。</li> <li>➢ 活動內容和工作紙的設計對於低年級學生較複雜。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 在低年級的工作紙加多些更清晰的指示，並且科任老師需於活動前多作講解。</li> <li>➢ 科任老師需於實驗前與學生討論測試方法，以提升準確度。</li> <li>➢ 安排一至四年級學生在學校分組進行實驗。</li> <li>➢ 把一至六年級分為三個不同的主題，活動完結後與其他級別分享。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
					<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 簡化工作紙的內容，重點在教授「設計循環」及 POE 的探究技巧，不一定以文字表達。</li> </ul>
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	在 STEM 模型設計中，讓學生綜合知識與技能，提升學生的解難能力。	STEM 模型大賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 根據問卷調查，97%的學生能綜合科學、科技和數學知識設計模型。100%的學生能擬定解難方案，並能實踐於科學探究過程中。</li> <li>➢ 學生能完成研習報告，部份學生的報告製作精美。</li> <li>➢ 學生積極和投入設計 STEM 模型，製作過程認真，模型的設計亦具創意，並能綜合科學、科技和數學的知識設計。</li> <li>➢ 學生對製作模型感興趣，活動能提升他們的探究能力。</li> <li>➢ 自訂的校本教材令學生投入及發揮創意。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 三年級用作測試的水池漏水，並且長度不足以進行測試。</li> <li>➢ 四年級所選取的物料較難進行多次測試。</li> <li>➢ STEM 模型的決賽日期距離班內初賽日期太遠，以致模型的狀況不太理想。</li> <li>➢ 部份模型所用的材料不太環保。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 訂購一些較大的水池，讓學生進行測試及比賽。</li> <li>➢ 建議四年級改用其他物料取代紙飲管。</li> <li>➢ STEM 模型的決賽日期盡量緊貼班內初賽日期。</li> <li>➢ 可提醒學生製作模型時需選取較環保的物料。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	透過校外專業協作計劃及共同備課，提升教師專業及教學效能。	優化課堂教學	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 透過校本支援計劃和電子學習的共同備課會議，教師對教學重點、教學策略有更清晰的概念，使教學效能提升。</li> <li>➤ 教師對不同課題有更深入的理解，也能設計到更多高階思維的活動，提升教師專業水平。</li> <li>➤ 學生能於習作中顯示已清晰地掌握相關的概念進行科學探究。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 四年級校本支援計劃的工作紙及教材內容太多，加上課程很緊密，課時緊迫，導致教學時間不足。</li> <li>➤ 五、六年級學生在電子學習方面的操作未能完全掌握，經驗也不足。</li> <li>➤ 教師研究的課題未能聚焦於科學探究，未能配合本年度的關注項目。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根據校本支援計劃檢討會議的意見進行教材的調適。</li> <li>➤ 在電子學習過程中，老師宜多示範及講解。</li> <li>➤ 可選取有關科學探究的課題進行科學實驗及活動，以配合本年度的關注項目。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
5. 校外參觀	\$33,960.00	\$33,074.00	
6. 校內活動及比賽	\$4,600.00	\$3,440.80	由於本年度進行科學探究的材料便宜。
7. 校外比賽	\$2,160.00	\$198.70	由於本年度學生參觀創科博覽會的車費由 STEM 小組支付。
8. 教師參考資料及教具	\$2,250.00	\$1,202.10	由於來年度現代出版社會提供常識科教具，因此部份教具不用購買。
總計	\$42,970.00	\$37,915.60	

三年目標

1. 透過多元化的學習活動，提升學生的聽說普通話的能力和建立對學習普通話的投入和成就感。

本年度目標

1. 透過不同的學習活動，讓學生能勇於說普通話和提升學生發音的準繩度。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	透過不同的學習活動，讓學生能勇於說普通話和提升學生發音的準繩度。	學好普通話 一說得準	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根據學生問卷，超過 97%學生均認為各項的科本活動，如小冊子任務、世界之最等不但能提升其普通話的聽說能力和說普通話的勇氣和信心，也增加其說話之準繩度。</li> <li>➤ 通過教師的觀察，尤其是低年級的學生對小冊子內的篇章中找出指定的聲韻母的活動感興趣，既能鞏固學生的拼音基礎，也能讓學生積極朗讀及完成相關任務。</li> <li>➤ 低年級的學生踴躍參與攤位，投入活動。</li> <li>➤ 上學期小冊子要求高年級某部分答案須寫上拼音，下學期只改填聲調，能配合學生的學習需要。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 部分活動，高年級學生參與欠積極，部分年級參與人數偏低。</li> <li>➤ 「世界之最」活動工作紙，低年級學生要填寫較多漢字時感困難及吃力。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 可請班主任或科任老師帶領全班學生到活動地點進行活動。</li> <li>➤ 某些活動可因應不同年級，用不同形式填寫答案或安排不同難度的任務。</li> </ul>



財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 校外比賽及活動	\$800.00	\$300.00	參加了一些免費和報名費較便宜的比賽。
2. 校內比賽及活動	\$ 3,100.00	\$2,219.00	幾次選購活動禮物時，恰巧均適逢該商鋪進行大減價，而貨品大量購買也再有優惠。
3. 教師參考資料	\$500.00	\$468.00	
總計	\$4,400.00	\$2,987.00	

2018/2019 年度 體育科 周年計劃檢討

三年目標

1. 透過不同的體育活動，建立學生正向的價值觀。

本年度目標

1. 學生透過進行不同的體育活動，建立自我挑戰及堅毅的精神。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	學生透過進行不同的體育活動，建立自我挑戰及堅毅的精神。	小小運動會-小息活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 根據問卷調查結果，超過 90%學生喜愛在校園做運動。</li> <li>➢ 根據老師觀察所得，學生積極投入進行小息體育活動，能夠協助學生建立自我挑戰和不斷嘗試的堅毅精神。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 高年級認為活動時間不足，活動種類不夠多元化。</li> <li>➢ 低年級學生未能參加球類活動。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 增加早上活動時段。</li> <li>➢ 增加不同種類的活動(例如跳欄)。</li> <li>➢ 添置低年級適用的籃球架，讓低年級學生也可參與投籃活動。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	學生透過進行不同的體育活動，建立自我挑戰及堅毅的精神。	小小運動會-體育比賽	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 透過學生問卷調查結果，88%學生認為活動能幫助建立自我挑戰和堅毅的精神。</li> <li>➤ 透過老師觀察，可見學生能積極投入活動和勇於接受挑戰。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 在問卷調查中，學生認為參加次數全年只有兩次，並不足夠。</li> <li>➤ 老師從觀察活動中得知部分學生未能掌握正確和完整的動作要求。</li> <li>➤ 老師認為高年級參與率較低。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 來年度可增加活動次數，甚至在課堂中先舉行預賽。體育老師於課堂中試跳、練習及宣傳。</li> <li>➤ 把小小運動會的動作可分為初級版和高級版，調適難度，令動作普及，增加參與度。</li> <li>➤ 老師提議與訓育組協調風紀的當值，讓風紀也可在小息當值期間抽時間參加小小運動會。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	學生透過進行不同的體育活動，建立自我挑戰及堅毅的精神。	小小運動會-試後活動(班際比賽)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 從教師觀察中得知，超過 90%學生參加班際比賽。</li> <li>➤ 學生非常投入參與並勇於嘗試，可見學生具備自我挑戰和堅毅不屈的精神。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 學生認為競技遊戲內容未夠多元化。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 來年可配合周年計劃修訂競技比賽項目。</li> <li>➤ 來年可添置特別的遊戲用具(例如人肉運輸帶)。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 體育器材	\$30,024.00	\$22,419.00	本年度用了學體會運動員資助計劃津貼部分體育器材，故實際支出比預算的為低。
2. 運動講座及示範	\$1,808.00	\$0.00	本年度參加了屬會不定期的推廣計劃，故運動講座及示範都獲得資助，免費進行。
3. 九東學界比賽報名費	\$8,260.00	\$8,588.00	
4. 九東學界比賽車費	\$13,500.00	\$9,275.50	學體會本年度重整比賽日期，故學生不需多日外出參加同一項賽事，因此九東學界比賽車費較預算的為低。
5. 校外比賽及活動報名費	\$17,600.00	\$19,870.00	由於本年度各校隊積極參加校外比賽，以增加學生比賽經驗和實力，故報名費比預算的為多。
6. 校外比賽及活動車費	\$20,400.00	\$33,795.10	由於本年度各校隊積極參加校外比賽，以增加學生比賽經驗和實力，故活動車費比預算的為多。特別是定向隊的比賽地區多為郊野公園，故須預訂校車，以保障學生安全。
7. 活動津貼	\$4,000.00	\$10,840.00	由於本年度各校隊積極參加校外比賽，以增加學生比賽經驗和實力，故學生午膳費比預算的為多。
總計	\$95,592.00	\$104,787.60	

## 三年目標

1. 透過聆聽不同種類的音樂，培養學生審美能力。

## 本年度目標

1. 透過聆聽不同的音樂活動，提昇學生評賞音樂的能力。

關注事項：透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	透過聆聽不同的音樂活動，提昇學生評賞音樂的能力。	美樂共賞	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 91%的學生能透過聆聽樂曲及樂器演奏，培養音樂及審美的能力。</li> <li>➢ 從工作紙看到學生能透過聆聽樂曲，學會評賞音樂的能力；教師從課堂觀察中，了解到大部份學生能掌握不同音樂元素的變化，並能運用不同的音樂術語來評賞音樂。</li> <li>➢ 94%的學生認為能透過觀摩他人的演出，培養評賞音樂的能力。</li> <li>➢ 透過教師觀察，活動能給予演奏者演出的經驗，學生能利用鼓勵卡鼓勵同學，並提升演奏者的自信心。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 大部份學生只需聆聽一次便能準確答題，“前測”部份作用不大及學生對音樂審美能力較弱。</li> <li>➢ 部份學生對表演樂曲未熟悉，未能投入活動。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 建議改良及優化“前測”部份，改為教師與學生一同欣賞及分析樂曲，再著學生做後測；並在工作紙上增加題目，提問學生對樂曲的感受及是否喜歡這首樂曲。</li> <li>➢ 可著學生在表演前先作簡介，並於學生演奏後加入提問環節，增加互動性，讓參與欣賞的學生發表對樂曲的感受及意見。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 樂器保養及維修	\$6,600.00	\$4081.70	因部份中樂樂器暫時無需要維修。
2. 添置教具及學具	\$23,190.00	\$19,508.00	因部份樂器的價格比預算便宜。
3. 校內活動、表演及比賽	\$4,380.00	\$2,887.10	因運送展板的費用減少。
4. 校外表演及比賽報名費	\$25,400.00	\$25,400.00	
5. 校外表演及比賽車費	\$17,000.00	\$14,723.00	
總計	\$76,570.00	\$66,599.80	

## 三年目標

1. 提昇學生對聖經的認知，知道聖經是人生的正向教育的指南。
2. 培養學生依靠神，知道活在天父的話語旨意裏，就有豐盛的人生。

## 本年度目標

1. 讓學生認識聖經書卷目錄，初步瞭解聖經的基本資料。
2. 透過閱讀神話語，知道天父賜福每一天的生活，學習以感恩回應天父的恩典。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	讓學生認識聖經書卷目錄，初步瞭解聖經的基本資料。	聖經知識知多D：聖經目錄	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師透過簡報可更有系統地在課堂教授聖經目錄的知識，老師觀察學生在早禱、課堂投入唱聖經目錄歌和朗讀卷名稱，可見他們初步掌握聖經目錄知識。</li> <li>➢ 學生亦投入完成工作紙，能用心進行填色及設計，對於聖經目錄有初步認識。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 工作紙較遲派發及要記錄正字的位置不足。</li> <li>➢ 五、六年級學生未能投入活動。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 建議可早些派發有關工作紙及修訂工作紙，以方便記錄，明年可延續有關聖經目錄活動，讓學生鞏固所學。</li> <li>➢ 建議可提供服務機會予五、六年級學生作為參與活動。</li> </ul>



關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	透過閱讀神話語，知道天父賜福每一天的生活，學習以感恩回應天父的恩典。	恩典滿一生：感恩處處	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 透過感恩處處各項活動，學生能持續在健康生命教育三個階段於課堂、早禱及小息總結性活動時閱讀、朗讀及背誦心靈加油站內有關感恩教導的金句。</li> <li>➤ 透過宗教科老師觀察和閱讀學生健康生命小冊子三個階段書寫的感恩事情、感恩樂悠悠時段說感恩事情或點播詩歌和他們於學期尾書寫的感恩卡，發現學生能用心和認真去向天父和身邊的人表達感恩，內容豐富和充滿童真。</li> <li>➤ 學生問卷顯示，96%學生認為自己能建立感恩的生活態度，可見學生能實踐感恩生活態度。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 點播節目－感恩樂悠悠於午膳校園電視台時段播放，午膳時間較忙亂，時間較為緊湊。</li> <li>➤ 感恩牆展覽時間較短，稍為浪費。</li> <li>➤ 五、六年級缺少了於早禱時間，欠缺頌讀金句的氛圍，未能投入活動。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 建議可在校園電視台點播節目中只讀出點唱紙內容，待整個節目完結後才播放詩歌，讓大家在輕鬆氣氛下聽詩歌。</li> <li>➤ 建議下年度可早點製作感恩牆，而展示可留用在下學年的開放日用。</li> <li>➤ 建議五、六年級可有機會參與早禱，讓其可更投入活動，感受宗教氣氛。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
2. 校外比賽	\$2,700.00	\$2,700.00	
3. 校內活動	\$ 14,850.00	\$ 15,500.00	沿用部份舊有禮物物資。
4. 佈置宗教室	\$600.00	\$0.00	本年度以學生作品佈置宗教室。
5. 參考書及教具	\$1,500.00	\$2,617.00	購買較多適合教材供教師課堂運用。
總計	\$19,650.00	\$20,817.00	

三年目標：

1. 透過資訊科技，推動 **STEM** 教育，以提升學生創意潛能。

本年度目標

1. 透過認識編寫程式概念及編程，提升學生使用資訊科技的技能。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	透過認識編寫程式概念及編程，提升學生使用資訊科技的技能。	編程教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 學生在十二月及一月其中三個教節進行學習「不插電」編程概念，初步認識編寫程式概念。</li> <li>➢ 一至三年級學生利用 Scratch Jr 及根據環保回收箱進行設計遊戲程式，並更改內容，增加編寫程式的難度。</li> <li>➢ 四至六年級學生利用 Scratch 及根據食物金字塔內容、環境污染問題及古今名人等主題，進行遊戲設計，遊戲內重要元素包括設計新角色，轉換角色造型，隱藏和顯示角色，角色自動移動包括聲音效果，建立計時及計分程式。</li> <li>➢ 根據問卷調查結果顯示，94%學生認為透過 SCRATCH/SCRATCH JR 活動能提升對編寫程式的概念。</li> <li>➢ 根據問卷調查結果顯示，99%學生認為活動能提升使用資訊科技的能力。</li> <li>➢ 教師觀察到學生對 SCRATCH 設計很投入和感興趣，也能掌握到 SCRATCH 的步驟。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 「不插電」編程的教材較少。</li> <li>➢ Scratch 2.0 未能使用中文輸入法輸入中文，因此學生在書寫方面顯得困難。</li> <li>➢ 四、五年級的 Scratch 遊戲設計較簡單。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 可提供更多不插電的例子。</li> <li>➢ 建議把 Scratch 2.0 升級為 3.0。</li> <li>➢ 四、五年級的 Scratch 遊戲設計開放設計框架，內容可給學生進行設計，照顧高能力的同學。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 編程遊戲設計	\$900.00	\$990.00	
2. 教材	\$200.00	\$200.00	
總計	\$1,100.00	\$1,190.00	

三年目標

1. 學生從參與藝術活動中獲得愉悅、享受和滿足，以發展創造力、培養美感觸覺和文化意識。

本年度目標

1. 學生藉着參與藝術活動，從而發展創造力及培養美感觸覺。
2. 優化校本課程，以深化學生學習藝術的效果。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	學生藉着參與藝術活動，從而發展創造力及培養美感觸覺。	藝術遊蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 根據問卷調查，顯示學生能透過藝術家作品簡報，認識不同的藝術文化。</li> <li>➢ 學生亦能透過老師在課堂中講解，認識藝術家的創作風格及創作自己的作品來培養美感觸覺。</li> <li>➢ 從學生作品亦顯示他們能利用影像拍攝流動應用程式進行視覺藝術創作，發展其創造力。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 從學生作品顯示，部分學生未能做出配合畫中意境的形體動作。亦有學生不擅於操作平板電腦，以致作品效果未如理想。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 對於部分學生未能做出配合畫中意境的形體動作，老師可先觀察學生所拍攝的照片，再給予意見，才讓學生將照片合併於畫作中。</li> <li>➢ 與電腦科配合教授相關軟件，讓學生更易於掌握相關的流動應用程式。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	優化校本課程，以深化學生學習藝術的效果。	優化校本課程—三、四年級	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根據問卷調查及老師課堂觀察，大部分學生均能透過探索不同的藝術作品來提升評賞能力。學生亦能透過創作，深化學習藝術的效果。</li> <li>➤ 在創作過程中，學生能留意和欣賞到作品美麗、優秀，和富技巧之處。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 部分三年級學生對空間的比例技巧稍遜。</li> <li>➤ 部分四年級學生未敢於嘗試在畫紙上畫出不規則的線條。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 教師在講解時可提供不同的現實場景讓學生參考，並提示學生必須用強迫組合法來創作，以達致本課題的要求。</li> <li>➤ 教師可先給予小畫紙讓學生作初稿，教授如何善用畫紙空間。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 參觀展覽及工作坊費用	\$4,400.00	\$4,590.00	
2. 講座費用	\$3,000.00	\$0.00	藝術家未能到校進行藝術示範。
3. 新春壁報設計比賽	\$960.00	\$1,037.60	
總計	\$8,360.00	\$5,627.60	

## 三年目標

1. 提高學生對國家的認識及國民身份的認同，願意為國家將來的發展作出承擔。
2. 提升學生情緒管理的能力，發揮個人的品格強項，達致健康人生。

## 本年度目標

1. 透過認識中國人的堅毅事跡，提高學生對國民身份的認同及培養其積極的生活態度。
2. 透過不同的活動，培養學生堅毅的處事態度，並積極面對生活中的挑戰。

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
推動 STEM 教育，發揮學生創意潛能。	透過認識中國人的堅毅事跡，提高學生對國民身份的認同及培養其積極的生活態度。	我是中國人一堅毅篇	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 學生能透過中國人堅毅的事跡，提高對國民身份的認同。</li> <li>➢ 學生能藉着認識中國堅毅的事跡，培養積極的生活態度，並明白只要懷着信念，安排好時間及凡事堅忍，定能邁向成功。</li> <li>➢ 影片播放有關具知名度的名人，令學生投入課堂活動，積極參與討論。</li> <li>➢ 工作紙配合主題及學生程度，能讓學生反思遇到困難時如何以積極的態度去面對。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 低年級學生識字量較少，思考題部分難以自行完成。</li> <li>➢ 欠缺分享個人生活經驗。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 工作紙思考題部分改為填充或續寫形式作答。</li> <li>➢ 於課堂中加入小組討論或分享的環節。</li> </ul>



關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	透過不同的活動，培養學生堅毅的處事態度，並積極面對生活中的挑戰。	積極面對挑戰	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 學生能透過不同的活動培養積極面對困難的態度及堅毅的精神。</li> <li>➤ 學生能訂立個人目標，並積極向目標前進，勇敢地面對生活中的挑戰。</li> <li>➤ 參與此計劃的同學願意嘗試一些艱辛的任務，也能跟組員合作。</li> <li>➤ 負責校內攤位的同學十分認真預備及主持攤位，並能將從活動中展現良好的態度。</li> <li>➤ 參與攤位遊戲的同學非常投入參與有關活動。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 因為參加人數有限，未必所有學生能分享活動的成果。</li> <li>➤ 由於參與攤位遊戲的人數多，輪候遊戲的時間較長。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 在校園電視台播放有關活動的相片，讓更多同學分享活動成果。</li> <li>➤ 攤位遊戲分為三天進行，每天讓兩級同學參與。</li> </ul>

關注項目 / 其他項目	本年度 目標	發展項目	反思		建議
			實際成效	改善空間	
透過正向教育，讓學生擁有豐盛人生。	透過不同的活動，培養學生堅毅的處事態度，並積極面對生活中的挑戰。	積極面對挑戰	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 學生培養了欣賞別人優點的態度。</li> <li>➤ 學生能以尊重別人的態度與人合作。</li> <li>➤ 學生明白要與人共同協作面對挑戰，彼此扶持的重要。</li> <li>➤ 學生積極參與課堂活動，並透過活動學會向同學表達欣賞及掌握鼓勵別人的方法。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 低年級學生識字量較少，於書寫鼓勵卡部分較為困難。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 老師提供字詞讓學生圈出或讓學生以圖畫表達。</li> <li>➤ 老師提供一些範例讓學生參考。</li> </ul>

財政檢討

項目	預算支出	實際支出	財政解說 (如實際支出與預算支出相差多於 10%,需列明原因)
1. 我是中國人-堅毅篇	\$400.00	\$400.50	
2. 地區青年活動計劃	\$11,974.00	\$11,942.90	
3. 全年班級主題活動	\$400.00	\$400.00	
4. 內地交流團	\$13,110.00	\$13,110.00	
總計	\$25,884.00	\$25,853.40	