

觀塘官立小學
2023-2024 年度
學校周年計劃檢討



1. 關注事項 (一): 優化學與教, 提升學生學習動機及效能

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
<p>1.1 加強 STEAM 教育, 培養學生運用不同學科的知識和技能, 解決日常生活問題。</p>	<p>1.1.1 繼續安排 STEAM 的發展小組, 推展 STEAM 教育。STEAM 小組的工作, 包括:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 擬定 STEAM 全年活動 • 配合 QEF 公帑資助學校專項撥款計劃書內的活動及課程內容, 持續優化 STEAM 跨學科專題研習內容, 加入成長課及國情教育元素優化 STEAM 跨學科專題研習 • 安排有關 STEAM 教師專業發展事宜 • 審視及檢討校本 STEAM 教學的成效 	<ul style="list-style-type: none"> • STEAM 發展小組定期舉行會議推動科組發展 STEAM 教育以提升學生學習動機及效能。 • 80%老師認同 STEAM 小組能有效推展 STEAM 教育。 	<p>1. 教師問卷調查</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本年度 STEAM 發展小組更進一步優化 STEAM 跨學科專題研習, 除了由常識、數學及資訊科技科主導外, 亦於跨科專題研習冊內加入中文、英文、圖書科之閱讀內容, 並加入了的成長課及國情教育元素延伸部分。 ➤ 優化後的 STEAM 跨學科專題研習更能整合各科內容, 從課堂觀察所得, 學生表現投入, 對編程或實驗課都十分感興趣, 亦勇於作出不同的嘗試。成長科推介的閱讀內容亦能配合各專題研習主題, 可讓學生從不同方面認識有關主題, 進行延伸學習, 提升科研的興趣。 ➤ 47.8%教師十分同意及 52.1%教師同意認同 STEAM 發展小組會議能加強教師對 STEAM 教育的認識, 以協助推行 STEAM 課堂教學的推行。 ➤ 已於 4 月 12 日教師發展日當天進行半天 STEAM 工作坊, 透過認識元宇宙 AR/VR 活動, 讓老師學習及體驗有關的知識, 讓老師透過了解元宇宙 AR/VR 活動以提升教師的專業, 根據問卷調查數據顯示 34.8%教師十分同意及 65.2%教師同意校內或校外專業交流活動加強教師對 STEAM 教育的認識和推行 STEAM 課堂教學的能力。 ➤ 建議下學年 STEAM 發展小組繼續舉辦 STEAM 活動, 優化 STEAM 跨學科專題研習、適時審視及檢討 STEAM 教學的成效, 擬定配合 QEF 公帑資助學校專項撥款計劃書內的活動及課程內容。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
	1.1.2 繼續增設及優化 STEAM 教育的教學設施及資源，以提升學生學習 STEAM 的效能。	<ul style="list-style-type: none"> 80%老師認同設施及資源有助提升學生學習 STEAM 的效能。 	1. 教師觀察 2. 教師問卷調查	<ul style="list-style-type: none"> 為了配合學校 STEAM 教學的發展，已購置了 60 輛電動小車、60 套瀘水器物質，以配合跨科 STEAM 活動的進行。從觀察所得，有關資源能協助教師更有效展示教學內容及實驗成果，讓學生更易投入及提高學生學習興趣。 34.8%教師十分同意、63%老師同意認同設施及資源有助提升學生學習 STEAM 的效能。 仍要持續購置有關 STEAM 電子教學資源，如平板電腦、Smartboard、配合 STEAM 學習的教材及電子程式等，以配合未來更多 STEAM 的教學活動的需求及應付硬件的耗損。
	1.1.3 增加學生參與科學與科技活動的機會，提升學習 STEAM 的興趣和能力。 <ul style="list-style-type: none"> 舉辦 STEAM DAY 參加校外比賽 跨科 STEAM 專題研習(主科:數、常、電，輔助:其他科目) 繼續以外購服務形式於課時內加入編程增潤課程 	<ul style="list-style-type: none"> 80%老師認同活動及比賽能提升學生學習 STEAM 的興趣及能力。 80%學生認同活動及比賽能提升學生學習 STEAM 的興趣及能力。 學生於上、下學期至少參加 1 次活動及比賽。 	1. 教師觀察 2. 教師問卷調查 3. 學生問卷調查 4. 統計學生比賽活動次數	<ul style="list-style-type: none"> 已於 6 月 20 日完成 STEAM DAY 活動各級活動為： <ul style="list-style-type: none"> 一、二年級：中國風繽紛小陀螺 三、四年級：民間小風箏(風兜仔) 五、六年級：偏心國寶熊貓開派對 內容包括 STEAM 製作、攤位遊戲及線上創意科學展品講座，透過活動增加了學生參與科學與科技活動的機會。當天活動中學生表現投入，根據數據顯示超過 94%學生認為 STEAM DAY 的活動及比賽能提升他們學習 STEAM 的興趣，100%老師同意學生投入參與 STEAM DAY 的活動，並認為有關活動有效提升學生對 STEAM 學習的興趣。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方																					
				<p>➤ STEAM 夢工場小組學生參加不同的學界比賽，獲得不少獎項，如「少訊中銀 STEM-Up 創新科技大賽 2023-2024」高小組傑出表現獎、嘉許獎；「STEM × 海洋航行器設計 / 製作比賽」海洋航行器設計冠軍及季軍、海洋航行器製造亞軍、海洋航行器任務計時季軍、MWRC 世界機械人大賽香港區選拔賽 2024 亞軍及優異獎等，根據問卷調查數據顯示超過 84.6% 老師非常同意,15.4% 老師同意及 95% 學生認同參加校外比賽能提升學生學習 STEAM 的興趣。</p> <p>➤ 各級已完成跨科 STEAM 專題研習（一至三年級：中、英、數、常、視、圖、成長；四至六年級：中、英、數、常、資、圖、成長）。從課堂觀察所得，學生表現投入，對編程或實驗課都十分感興趣，亦勇於作出不同的嘗試。</p> <p>➤ 已運用「小學奇趣 IT 識多啲」撥款於各級導修堂/週會堂/課外活動時段，以外購服務形式進行了每次一小時的編程活動，內容如下：</p> <table border="1" data-bbox="1563 1241 2033 1544"> <thead> <tr> <th>年級</th> <th>編程課程</th> <th>次數</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>一</td> <td>Matatalab</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>二</td> <td>Matatalab</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>三</td> <td>Scratch</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>四</td> <td>VR/AR</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>五</td> <td>AI 人工智能</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>六</td> <td>VR/AR</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>	年級	編程課程	次數	一	Matatalab	4	二	Matatalab	4	三	Scratch	3	四	VR/AR	10	五	AI 人工智能	8	六	VR/AR	10
年級	編程課程	次數																							
一	Matatalab	4																							
二	Matatalab	4																							
三	Scratch	3																							
四	VR/AR	10																							
五	AI 人工智能	8																							
六	VR/AR	10																							

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ 從課堂觀察所得，學生對編程的課堂表現出濃厚興趣，雖然在學習上會遇到難題及挑戰，但他們仍勇於發問，檢討後不斷嘗試，不斷改進。
	<p>1.1.4 加強教師對 STEAM 教育的認識和推行 STEAM 課堂教學的能力。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 舉辦講座或工作坊，為教師提供專業培訓 ● 舉辦校內或校外專業交流活動 ● 參加 IT 奇趣知多 D 計畫，支援教師編程課堂 	<ul style="list-style-type: none"> ● 80%老師認同講座或工作坊能有效為教師提供 STEAM 的專業培訓。 ● 80%老師認同校內或校外專業交流活動加強教師對 STEAM 教育的認識和推行 STEAM 課堂教學的能力。 ● 70%老師認同 IT 奇趣知多 D 計畫能支援教師編程課堂。 	<p>1. 教師問卷調查</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 已於 4 月 12 日教師發展日當天進行半天 STEAM 工作坊，透過認識元宇宙 AR/VR 活動，讓老師學習及體驗有關的知識，讓老師透過了解元宇宙 AR/VR 活動以提升教師的專業，根據問卷調查數據顯示 34.8%教師十分同意及 65.2%教師同意校內或校外專業交流活動加強教師對 STEAM 教育的認識和推行 STEAM 課堂教學的能力。 ➤ 由科主任參與優化跨學科專題研習冊內容，並在進行各 STEAM 跨學科專題研習前舉辦各級 STEAM 活動簡介會，讓教師知悉活動細節及教學安排。 ➤ 34.8%教師十分同意及 65.2%教師同意講座或工作坊能有效為教師提供 STEAM 的專業培訓。 ➤ 已獲資訊科技總監辦公室(OGCIO)批准申請，於本學年撥款 389,765 元進行「小學奇趣 IT 識多啲」計畫。已運用有關撥款於各級導修堂/週會堂/課外活動時段，以外購服務形式進行了每次一小時的編程活動，以支援老師在課堂進行編程教學。30.4%教師十分同意及 69.6%教師認同 IT 奇趣知多 D 計畫能支援教師編程課堂，讓老師亦學習到基礎編程知識及認識最新的人工智能發展等，促進教師教育專業發展。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
				<p>➤ 為緊貼創新科技的最新發展，將繼續鼓勵各教師，特別是常識科、數學科及資訊科技科教師參與創新科技基本專業培訓。本年度共有 100%的老師曾參加教育局或其他服務機構舉辦與 STEAM 有關的講座或工作坊，如教師發展日的校本 STEAM 工作坊、教育局舉辦的中小學運用無人機及電子學習裝置進行 STEAM 跨學科編程學習活動（基礎程度）、開設小學科學科教師專業培訓系列：研討會及工作坊（一）科學模型的課堂運用、開設小學科學科教師專業培訓系列：研討會及工作坊（二）從科學探究發現知識、開設小學科學科教師專業培訓系列：研討會及工作坊（三）工程實踐與創新等，部分教師亦有在科務會議中進行專業介紹/分享，建議下學年邀請校外機構到校舉辦 STEAM 講座或工作坊。</p>
<p>1.2 優化課前預習、課堂活動、課業設計及課後延伸，並利用電子學習，提升學生學習的主動性。</p>	<p>1.2.1 透過有效的課業設計，利用電子學習及自主學習的元素，提升學生學習主動性。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 中、英、數、常共同備課及同儕觀課，重點為提升學生學習主動性。 	<ul style="list-style-type: none"> • 上、下學期各 2 次共同備課及同儕觀課，重點為提升學生學習主動性。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 統計 2. 檢視備課會會議紀錄 3. 檢視同儕觀課的教學設計 	<p>➤ 中、英、數、常各科各級全學年已完成 4-5 次以「提升學生學習主動性」為主題的共同備課及同儕觀課，並已完成檢討及反思。部份班級更利用了本科課研時間作同儕分享。</p> <p>➤ 中、英、數、常老師利用備課會，共同設計含電子學習及自主學習元素的課堂，如利用 GC 發放學習影片連結、著課前搜集資料、Kahoot/ Wordwall 學習遊戲、Google Form 鞏固練習、自選展示學習成果方式的課業、自訂學習目標及份量的自主課業等。從檢視共備會紀錄及同儕觀課教案可見，老師對設計電子學習課堂較自主學習課堂成熟，故下學年會繼續在自主學習方面作進一步發展，以求提升學生學習的主動性。</p>

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
	1.2.2 善用各科網上學習平台作預習、延伸或鞏固，以提升學生主動學習。	<ul style="list-style-type: none"> 中、英、數、常老師每年最少4次利用該科指定網上學習平台作預習、延伸或鞏固。 80%老師認同計劃的成效。 	<ol style="list-style-type: none"> 統計 教師問卷調查 	<ul style="list-style-type: none"> 中、英、數、常老師已完成最少4次利用該科指定網上學習平台作預習、延伸或鞏固。 <ul style="list-style-type: none"> 中：同步練習(每班平均7次) 英：Oxford Reading Club(每月兩篇，共18篇) 數：速算訓練/比賽(6次) 常：翻轉教室及課堂練習系統2.0(4次) 100%中、英、數、常老師同意/非常同意計劃的成效。
	1.2.3 中、英、數、常老師定期分享課堂/課業設計。	<ul style="list-style-type: none"> 中、英、數、常科於全年進行一次的課研分享。 70%老師認同分享的成效。 	<ol style="list-style-type: none"> 檢視各科會議紀錄 教師問卷 	<ul style="list-style-type: none"> 中、英、數、常科已於全年進行一次的課研分享課堂/課業設計。 <ul style="list-style-type: none"> 中、英：1/2/2024 數：7/3/2024 常：21/3/2024 100%中、英、數、常老師同意/非常同意分享的成效。 在各科課研中，科任老師分享了共同設計配合電子及自主學習的課堂及課業(如P.6中文科的自主學習課業:褒貶義詞；P.4數學科利用七巧板App及Geogebra進行圖形拼砌及周界活動；P.5常識科利用Google Classroom發放自學影片及自選展示學習成果的自主學習課業等)；從他們展示的課堂照片及學生作品得知，這些多元化的課堂活動及自主課業，大大提升了學生的學習興趣及學習主動性。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
1.3 加強課堂上運用電子教學，以提升學生的學習興趣及效能。	1.3.1 繼續成立電子學習發展小組，推展電子教學，電子學習發展小組的工作包括： <ul style="list-style-type: none"> • 訂定各科電子學習的方向 • 協調各科使用電子學習的頻次 • 與科主任訂定各科使用的電子學習程式及適合的網頁 	<ul style="list-style-type: none"> • 電子學習發展小組定期舉行會議推動科組發展電子學習以提升學生學習動機及效能。 • 80%老師認同電子學習小組能推展電子教學。 	1. 檢視電子學習小組會議紀錄 2. 教師問卷調查	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 32.6%老師十分同意及 63%老師同意成立電子學習小組後，能推展電子教學。 ➢ 繼續維持電子學習小組的運作及舉行會議，協助各科組訂定電子學習的方向，協助各科物色合適的電子程式，帶領各科組發展具科本特色的電子學習。 ➢ 本學年，電子學習小組為推展電子教學分別安排了不同的工作坊/課研：5/10 的校本教師 Wordwall 工作坊、4/12 中英數常科本電子應用程式工作坊及 2-3 月份各科老師電子教學設計及施教成效。
	1.3.2 繼續增設及優化電子教育的教學設施及資源，以提升學生學習興趣及效能。	<ul style="list-style-type: none"> • 80%老師認同增設及優化電子教育的教學設施及資源，能提升學生學習興趣及效能。 	1. 教師觀察 2. 教師問卷調查	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 為了配合學校電子教育的發展，已為 1-6 年級課室安裝了電子互動白板。從觀察所得，電子互動白板能增加課堂的互動性，提高學生學習興趣及投入程度。 ➢ 41.3%教師十分同意及 58.7%教師同意增設及優化電子教育的教學設施及資源，能提升學生學習興趣及效能。 ➢ 將會繼續購置平板電腦或軟件，配合科組發展電子學習的需要，讓學生有更多的機會進行電子學習及自主學習元素的課堂，配合學生未來的發展，提升他們的學習興趣及主動性。
	1.3.3 優化應用電子學習於學與教，利用 Nearpod、Kahoot 及 Google Classroom 或其他合適的電子應用程式輔助教學，增加學習的趣味和效能。	<ul style="list-style-type: none"> • 選定的電子應用程式加入為資訊科技科的校本課程。 • 每位老師每學期於課堂上使用最少一項的選定應用程式輔助教學(全年共 4 次)，並認同有效增加學習趣味和效能。 	1. 檢視資訊科技科進度表 2. 教師問卷調查 3. 統計	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 已在資訊科技科的進度表上加入選定的電子應用程式，並於課堂上指導學生有關運作。 ➢ 56.5%教師十分同意及 43.5%教師同意每學期於課堂上使用最少一項的選定應用程式輔助教學(Nearpod,Kahoot,GC,Wordwall)學習趣味和效能，並認同應用程式輔助教學有效增加學習趣味和效能。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ 下學年繼續推展及優化應用電子學習於學與教。
	1.3.4 善用電子學習平台(STAR)，作課前練習及課後鞏固。	<ul style="list-style-type: none"> • 中英數科全年進行三次課前及課後練習。 	1. 統計	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本學年中、英、數科全年已完成三次STAR網上練習(聖誕節、農曆新年及復活節假期階段)。 ➤ 下學年從學生 STAR 表現方面進行相應跟進，支援學生弱項，以提升學與教效能。
	1.3.5 中、英、數、常老師定期分享電子學習的教學經驗及成果。	<ul style="list-style-type: none"> • 中英數常全年進行一次課研分享。 • 75%老師認同分享的成效。 	1. 檢視各科會議紀錄 2. 教師問卷調查	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 中、英、數、常科已於全年進行一次的課研分享電子學習的教學經驗及成果。 <ul style="list-style-type: none"> • 中、英：1/2/2024 • 數：7/3/2024 • 常：21/3/2024 ➤ 100%中、英、數、常老師同意/非常同意分享的成效。
	1.3.6 加強教師對電子學習的認識和推行電子學習課堂教學的能力。 <ul style="list-style-type: none"> • 舉辦講座或工作坊，為教師提供專業培訓。 • 舉辦校內或校外專業交流活動 	<ul style="list-style-type: none"> • 80%老師認同講座或工作坊能加強教師對電子學習的認識和推行電子學習課堂教學的能力。 • 80%老師認同校內或校外專業交流活動能加強教師對電子學習的認識和推行電子學習課堂教學的能力。 	1. 教師問卷調查	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 已於 10 月 6 舉辦了 wordwall 工作坊，有 98%教師在課堂上使用相關應用程式。 ➤ 39.1%教師十分同意及 60.9%教師同意講座或工作坊能加強教師對電子學習的認識和推行電子學習課堂教學的能力。 ➤ 32.6%教師十分同意及 65.2%教師同意校內或校外專業交流活動能加強教師對電子學習的認識和推行電子學習課堂教學的能力。 ➤ 建議繼續以電子學習為主題，進行科本或編程的教師發展活動，舉辦操作沉浸式虛擬實境平台的工作坊，為教師提供專業培訓及交流以配合學校發展的需要。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
	<p>1.3.7 提供支援加強老師在課堂上使用電子教學。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 安排 ITRO/TA 協助(課堂或培訓) • 在 P.3-P.6 年級之資訊科技課，加入 Nearpod、Kahoot、Google Classroom 及 Wordwall 電子應用程式基本操作。 	<ul style="list-style-type: none"> • 80% 老師認同 ITRO/TA 能協助課堂。 • 80%老師認同在 P.3-P.6 年級資訊科技課，加入選定兩至三項校本電子應用程式基本操作，能支援其他科老師在課堂上使用電子教學。 	<p>1. 教師問卷調查</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本學年繼續推動教師使用 Nearpod, Kahoot 及 wordwall 進行電子教學。已安排 ITRO/TA 協助有需要的老師在課堂上使用電子教學，例如課堂上支援、教材編寫、IPAD 借還等。 ➤ 52.2%教師十分同意及 45.7%教師同意 ITRO；另 37%教師十分同意及 56.5%教師同意 TA 能協助教師在課堂上使用電子教學。學校需持續安排 ITRO/TA 到需要協助的班別支援學生及老師，讓電子教學活動繼續順利推行。 ➤ 已在各級資訊科技課進度加入 Nearpod、Kahoot、Google Classroom 及 Wordwall 電子應用程式基本操作課題，各級資訊科技科老師已於 10 月至 11 月期間協助教授學生如何使用 Nearpod, Kahoot 及 Wordwall 的功能。一年級資訊科技科老師亦已學期初教授學生如何使用 Google Classroom 的功能。 ➤ 39.1%教師十分同意及 58.7%教師同意認同在各級資訊科技課，加入選定兩至三項校本電子應用程式 (Nearpod、Kahoot、Wordwall)基本操作，能支援其他科老師在課堂上使用電子教學。 ➤ 由於高年級對 Nearpod、Kahoot 已較熟識，建議來年繼續只在一至二年級資訊科技課，加入兩至三項校本電子應用程式基本操作的課堂，高年級會在資訊科技課增加輸入法的課堂，以支援學生在進行電子學習時輸入文字。
	<p>1.3.8 中、英、數、常備課及同儕觀課引入電子學習及自主學習的元素。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 全年利用四次備課會議及同儕觀課加入電子學習結合自主學習的元素。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 備課會記錄 2. 同儕觀課記錄 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 中、英、數、常科全年已完成最少四次以「電子學習及自主學習」作主題的共同備課會。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
				<ul style="list-style-type: none"> • 中文科（各級）電子學習 4-5 次；自主學習 4 次 • 英文科（各級）電子學習 5-7 次；自主學習 4-5 次 • 數學科（各級）電子學習 4-7 次；自主學習 4-5 次 • 常識科（各級）電子學習 4 次；自主學習 4 次 <p>➤ 中、英、數科均在同儕觀課時引入「電子學習或自主學習的元素」輔助教學。</p>
	1.3.9 高年級逐步推行 BYOD。	<ul style="list-style-type: none"> • 於 P.5 及 P.6 推行 BYOD。 • 70%老師認同推行 BYOD 能提升學生學習動機及效能。 • 70%學生認同推行 BYOD 能提升學生學習動機及效能。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師問卷調查 2. 學生問卷調查 	<p>➤ 本學年已於 20/11 至 8/12、19/2 至 8/3 及 16/4 至 3/5 三個時段，每個時段約兩星期於五、六年級中、英、數、常課堂上進行 BYOD 計劃。</p> <p>➤ 全部五、六年級中、英、數、常科科任老師均能在課堂上與學生利用自攜裝置及 Nearpod、Kahoot 及 Wordwall 等應用程式進行教學，全學年使用 IPAD 進行電子學習的總次數有 274 次。</p> <p>➤ 25%教師十分同意、72%教師同意推行 BYOD 能提升學生學習動機及效能。</p> <p>➤ 五年級 51%學生十分同意、44.9%學生同意及六年級 72%學生十分同意、28%學生均認同推行 BYOD 能提升學生學習動機。</p> <p>➤ 五年級 46.9%學生十分同意、44.9%學生同意及六年級 64.5%學生十分同意、34.6%學生均認同推行 BYOD 能提升學生學習效能。</p> <p>➤ 下學年將繼續在五、六年級推行 BYOD 計劃。</p>

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
	1.3.10 透過學校提供的電子閱讀平台， 培養學生閱讀興趣。	<ul style="list-style-type: none"> • 65%學生曾使用電子工具進行閱讀。 • 65%學生認為透過學校提供的電子閱讀平台能增加閱讀興趣。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀紀錄統計 2. 學生問卷 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 93%學生在本年度曾使用學校提供的電子閱讀平台。 ➤ 93%學生同意透過學校提供的電子閱讀平台能增加閱讀興趣。 ➤ 建議繼續購買電子閱讀平台，讓學生大量閱讀，養成閱讀習慣。

2. 關注事項 (二): 豐富學生的學習經歷，推動學生盡展潛能

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
2.1 透過全方位學習活動，培養學生多元智能發展。	2.1.1 鼓勵學生參加不同範疇的校內、校外比賽，發掘學生的潛能。 <ul style="list-style-type: none"> • 各科組老師按學生的能力及興趣，安排及鼓勵學生參加不同的校外比賽。 	<ul style="list-style-type: none"> • 各科每年最少舉辦或參加兩次校內外比賽。 • 85%學生曾參與校外比賽 	1. 檢視比賽記錄及參賽名單	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 根據校內外比賽記錄，各科(中、英、數、常、視、音、體、普、資訊科技)均參加了最少兩項校內、外比賽，包括：數學、STEM、舞蹈、朗誦、音樂、書法、徵文等。全年共參加了33項校外比賽。整學年參加校外比賽達1923人次，獲獎327人次。 ➤ 全校學生曾參與不同類型的校外比賽，例如常識科的海洋航行器設計及建造比賽、少年警訊STEM-UP創新科技大賽、中英文書法比賽、中文寫作比賽、朗誦比賽等。
	2.1.2 加強服務團隊及校隊訓練，以發展學生不同的潛能。 <ul style="list-style-type: none"> • 邀請校外專業導師，訓練團隊及校隊，提升質素。 • 透過校隊訓練培訓學生的團隊合作精神及積極參與活動。 • 讓學生透過多樣的服務學習，發掘學生不同的潛能。 	<ul style="list-style-type: none"> • 80%校隊學生認同校隊訓練能培訓學生的團隊合作精神。 • 80%學生認同透過服務學習能發掘自己的潛能。 • 85%老師認同學生積極及投入參與校隊訓練活動。 	1. 檢視活動記錄 2. 老師觀察 3. 學生問卷 4. 老師問卷	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本年度增設不同的校隊，如音樂、舞蹈等，包括銀樂隊、中國笛子、醒獅隊鼓令、東方舞等。通過學生問卷，86%校隊學生認同校隊訓練能培訓學生的團隊合作精神。 ➤ 學校組織了不同的服務團隊，例如風紀、午膳風紀以及圖書管理員等，讓學生明白服務與責任的重要。此外，亦通過「一人一職」以及「小小服務生」的班級經營策略，以不同的服務，發展學生的潛能。通過學生問卷，超過85%學生認同透過服務能發掘自己的潛能。 ➤ 通過老師問卷，100%負責校隊訓練老師認同學生積極及投入參與校隊訓練活動。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
	<p>2.1.3 優化課外活動，加強專業支援。</p> <ul style="list-style-type: none"> 聘請專業導師教授有關體育、藝術及資訊科技知識。 	<ul style="list-style-type: none"> 提供機會給參與的學生在學校活動中表演或在平台展示。 80%負責課外活動的老師認同，加強專業支援有助優化課外活動及有效提升學生多元智能發展。 	<ol style="list-style-type: none"> 觀察及統計 老師問卷 	<ul style="list-style-type: none"> 課外活動聘請了專業導師教授有關體育、藝術及資訊科技知識，包括：電腦編程、STEAM 夢工場、LEGO 工程師、游泳、乒乓球、籃球、排球、合唱團、中國麵粉公仔等，優化了課外活動及提升了學生多元智能發展。 本年度舉辦 65 周年校慶同樂日，展出各級於 65 周年校慶比賽的得獎作品；梯間及學校網頁展出學生優秀視藝作品；中英文科在網頁上展出學生的出色的文章；樓層及梯間設展板，定期展出不同科目的優秀學生作品或課業。 提供機會給參與的學生在學校活動中表演或在平台展示，如 65 周年校慶同樂日的禮堂表演及攤位遊戲，均由學藝班及課外活動校隊學生表演或展示。畢業禮及頒獎禮也有機會讓學生展示其學習成果，讓大部分學生均有演出的機會。 通過老師問卷，100%負責課外活動/學藝班的老師認同，加強專業支援有助優化課外活動及有效提升學生多元智能發展。
<p>2.2 透過多元化的校外參觀、交流活動，提升學生的學習興趣，豐富學習經</p>	<p>2.2.1 讓學生經歷多元的學習及交流活動，豐富學生的學習經歷，提升學生的學習興趣。</p> <ul style="list-style-type: none"> 安排小五及小六參加境外學習之旅，擴展學生視野。 安排教育性參觀，擴闊學生的 	<ul style="list-style-type: none"> 80%學生積極投入學習活動，對活動有正面回饋。 80%負責教師認同學習活動能夠擴闊學 	<ol style="list-style-type: none"> 老師觀察 老師及學生問卷 	<ul style="list-style-type: none"> 學校帶領 STEAM 夢工場及排球校隊學生到廣州姊妹學校進行學術及體藝的交流活動，透過兩地學生學術及體藝的交流，互相觀摩學習，豐富彼此的學習經歷。 根據教師及學生問卷調查:100%學生積極投入學習活動，體會內地校園的教學設施和教學發展，對活動有正面回饋。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
歷。	全方位學習經歷。	生的學習經歷。		<ul style="list-style-type: none"> ➤ 100%負責教師認同學習活動能夠能擴闊學生的學習經歷，讓學生認識祖國的風貌及歷史文化。 ➤ 本年度安排了 18 位五、六年級的學生於三月份參加了「新加坡『人與環境生態之旅』四天遊學團」，讓學生走出校園，了解當地不同的文化及環保設施，又安排學生於國際學校參與課堂的學習活動，與當地學生一起上課，體驗不同的上課模式，讓學生有機會運用兩文三語學習，豐富他們的學習歷程及提升學習興趣。 ➤ 學生將豐富的學習經歷製作成短片上載學校網頁與其他學生及家長分享。 ➤ 100%學生積極投入學習活動，並對活動有正面回饋。 ➤ 100%負責教師認同學習活動能夠能擴闊學生的學習經歷。 ➤ 本年度安排全體五年級學生參加由教育局舉辦的「粵港澳大灣區城市探索之旅：深圳航空與科技探索一天遊」。當天參觀的目的地是深圳寶安國際機場及深圳科學館。這次旅程的目的，是讓學生親身體驗，認識大灣區城市的歷史文化、科技、航空、經濟等方面的發展。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ 根據問卷調查，95%學生對於是次交流計劃感到滿意。另外，91%學生同意這次參觀讓他們增加對大灣區城市發展的認識。 ➤ 100%老師認同這次活動能擴闊學生的學習經歷。 ➤ 各級配合常識科課題已完成一次教育性參觀。 ➤ 100%老師同意/非常同意學生積極投入學習活動，對活動有正面回饋。 ➤ 100%負責老師同意/非常同意學習活動能夠擴闊學生的學習經歷。
	2.2.2 參觀前先讓學生了解參觀目的，參觀後分享並展示學習經歷。	<ul style="list-style-type: none"> ● 80%老師認同學生能積極分享或展示學習經歷。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察 2. 老師問卷 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 常識科老師在參觀前於課堂向學生講解參觀的目的，並於參觀後著學生完成工作紙及分享經歷。 ➤ 100%老師同意/非常同意學生能積極分享或展示學習經歷。 ➤ 從學生參與活動時的積極投入可見，透過配合常識科課題的參觀活動，讓他們的學習經歷得以擴闊，課堂內容也更鞏固。
2.3 善用校園設施，讓學生在課餘時發展潛能。	2.3.1 於小息時善用校園設施，如操場、禮堂等，讓學生按自己的興趣學習和發展潛能。 ● 各科組定期安排小息活動，讓	<ul style="list-style-type: none"> ● 80%學生表示小息活動能豐富學生的學習體驗，發展自己的潛能及興趣。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 統計 2. 老師及學生問卷 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 已於上學期安排了三樓及四樓樓層的學生進行了2-3次操場活力區活動，亦已於下學期安排了一樓及二樓樓層的學生進行了3-4次操場活力區活動。 ➤ 全年各科組均安排了4次禮堂活動給學生。

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
	<p>學生按自己的興趣參與發展自己的潛能及興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 80%老師認同小息活動能豐富學生學習體驗，發展潛能及興趣。 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ 小息活動包括體育科活力區以及各學科多元互動學習活動等，學生表現投入。 ➤ 80%以上的學生表示小息活動能豐富學生的學習體驗，發展自己的潛能及興趣。 ➤ 80%以上的老師認同小息活動能豐富學生學習體驗，發展潛能及興趣。
<p>2.4 創設不同平台，讓學生展現才能，增強自信及溝通及協作能力。</p>	<p>2.4.1 利用不同平台展示學生成果。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 在朗誦、音樂比賽、繪畫比賽前/後，安排學生在其他同學前展示，提升自信心。 ● 透過學校網上平台、家教會會員大會、頒獎禮、畢業禮、成果分享會、畫展、壁報等，讓學生展示學習成果，培養溝通及協作能力，盡展潛能。 ● 定期安排「校園電視台」播放不同節目，讓學生擔任主持，以增強學生的自信及溝通能力。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 安排 80%學生參與表演。 ● 80%參與表演學生認同活動能增強自信及溝通能力。 ● 80%老師認同活動能增強學生的自信及溝通能力。 ● 每科每學期安排至少兩次「校園電視台」節目，供學生午膳後欣賞。 	<p>1. 統計</p> <p>2. 老師及學生問卷</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 超過 80%學生曾參與各項表演活動。 ➤ 通過學生問卷，約 90%參與表演學生認同活動能增強自信及溝通能力。 ➤ 學校提供機會給學生在學校活動中表演，包括「校慶同樂日」表演、「午間音樂會」、「畢業禮」及「頒獎禮」等。當中安排了學生表演環節，包括大合唱、花繩及中國舞、銀樂隊及醒獅等。 ➤ 中文、英文及視藝科善用學校網頁展示各班學生的優秀作品，包括中文科小作家文集、英文科 Good writing appreciation 及視藝科佳作。 ➤ 視藝科利用各樓層梯間壁報展示學生學習成果，有助學生增強自信及成就感。 ➤ 各科為配合「65周年校慶」活動，籌辦校慶比賽及展示學生的校慶比賽作品，又於試後活動時段舉行大型活動日，讓學生擔任攤位遊戲助手，提供不同平台，提升學生溝通能力。 ➤ 教師問卷數據顯示，100%老師同意認同透過不同途徑皆能展示學生學習成果，能增強及培養學生的自信、溝通及協作能力，盡展潛能。 ➤ 校園電視台定期安排小主持及小主播拍攝

目標	策略	成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善地方
				<p>節目，並於午膳時段播放，向學生廣播不同學習領域的知識，寓學習於娛樂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 每科全年共安排七次「校園電視台」節目（上學期三次、下學期四次），共有 12 個台，包括：中、英、數、常、視、音、體、普、資、成、閱、KTV，作每月一次的廣播；此外，也有廣洲交流分享、國民教育台及水果月台於特定月份播放。 ➤ 全年共完成 97 次廣播，給予機會不同的學生擔任小主持，提升學生自信心。另外，校園小主播也會協助科組作中央廣播及於早會朗讀「晨早讚一讚」。學生問卷調查顯示，超過 90% 學生認為有關活動能增強自信及溝通能力，可見學生樂於擔任主持。

3. 關注事項 (三): 加強品德教育及國民教育, 培養學生正面價值觀

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
3.1 推展正向教育, 並以不同主題作為學年關注項目: 感恩讚美 (23-24)	3.1.1 結合生命教育及品格教育, 引導學生善用性格強項, 實踐好行為。 <ul style="list-style-type: none"> • 進一步優化生命教育課程, 有系統地規劃各級課程。 • 成長課在各級進行, 主題圍繞學生成長及正面價值觀。 	<ul style="list-style-type: none"> • 每年每級有一個關於生命教育的主题。 • 80%老師認同學生投入參與課堂。 	檢視課程進度表 檢視生命教育教材套及紀錄 觀察學生表現 老師問卷調查	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 檢視各級課程進度表、教材套及紀錄, 每級有一個關於生命教育的主题, 主题圍繞學生成長及正面價值觀, 各級主题為: <ul style="list-style-type: none"> P.1 生日的喜悅 P.2 生命的階段 P.3 生命的奇妙 P.4 生命的奇跡 P.5 生命的延續 P.6 生之勇氣 ➤ 根據老師觀察, 學生表現及問卷調查結果: 100%成長課老師認同學生投入參與課堂, 93%學生表示透過「我的快樂時光」分享自己的理想及家人的期望, 懂得感恩及讚美別人。學生在分享時, 由老師作出引導, 令他們更加明白能夠擁有快樂時光, 同時也要懂得感恩和讚美, 才能令自己有良好的品格。 ➤ 下學年會延續此課堂活動, 安排學生於成長課中「我的快樂時光」分享自己的理想及家人的期望。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	<p>3.1.2 推行不同的校本獎勵/輔導計劃，鼓勵內化良好行為。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 利用「超讚好孩子」計劃，培養學生感恩讚美的態度。 ● 透過集氣便條及早上「一切由讚美開始」，分階段讚賞同學、老師、學校、父母、及對社會有貢獻的人仕。 ● 利用校園電視台，分享感謝老師或學校的說話。 ● 籌劃「千鶴頌校慶」活動，以摺紙及小便條表達對學校的祝福及讚頌。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 55%的學生能在計劃中獲得「超讚好孩子」獎勵。 ● 全年進行不少於20次「一切由讚美開始」分享。 ● 上、下學期各一次透過校園電視台作分享。 ● 80%學生能完成相關活動。 ● 70%學生同意活動能鼓勵自己多欣賞學校及增加對學校的歸屬感。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視相關數據 2. 觀察學生表現 3. 老師問卷調查 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 「超讚好孩子」計劃本年以感恩讚美為主題，繼續推廣讚賞文化，除了老師可以為學生蓋印，25%同學於「感恩有你心意卡」向其他人送上祝福及「印仔」。本年度有72%的學生能在計劃中獲得「超讚好孩子」獎勵，已經達標。 ➤ 全年分別在10、12、3和5月進行了集氣便條活動及於上、下學期進行了20次「一切由讚美開始」分享。 ➤ 全年共分四個時段(11月、2月、4月及6月)，安排20次校園小主播，在早上時段進行廣播，取代了原有的午間校園電視台，讓更多學生能參與欣賞。小主播讚美不同的人物，包括同學、老師、學校、父母及對社會有貢獻的人仕。 ➤ 超過80%學生能在啟航週填寫心形祝賀卡(P.1-6)及以摺紙鶴(高年級)祝賀學校65周年校慶，讓學生學習感謝學校的培育。 ➤ 超過90%學生認同「超讚好孩子」計劃、「一切由讚美開始」以及「千鶴頌校慶」等活動，能培養他們正向的價值觀，多欣賞自己和他人，懂得感謝學校及增加他們對學校的歸屬感。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	<p>3.1.3 優化班級經營，並加強科組配合，通過德育週會、社會服務、學科活動等，深化正向課程。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 向班主任定時發放有關「感恩讚美」的品格教育教材，加強班級經營。學期初透過班級經營活動，深化學生「感恩讚美」的概念。 ● 定期選舉班上的「感恩之星」，作學生的榜樣及欣賞行為正向、態度積極的學生。 ● 在課室內設置「感恩樹」，學生以特定的小便條，對周遭的人物/發生的事情作出感恩的留言。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 上、下學期發放有關「感恩讚美」的品德教材各兩次。 ● 上、下學期各完成三次「感恩之星」活動。 ● 上、下學期各完成兩次「感恩樹」活動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視相關教學文件 2. 問卷調查 3. 檢視教材內容範疇 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 訓輔組已在上下學期向班主任發放品德教育教材各兩份，通過班主任解說及互動討論，加強學生「感恩讚美」的意識。 ➤ 已分別在 10、11、12、3、5 和 6 月由班主任選出每班的感恩之星並公開表揚。 ➤ 已分別在 9、11、3 和 5 月派發了感恩蘋果給學生寫下想表達感恩的人和事，並貼在各班的感恩樹上。 ➤ 全學年共舉行了 22 次週會，其中 17 次(約 77%)的內容與正向教育有關，當中一次週會，介紹了社會上不同職業的人，讓學生反思及學會欣賞不同人物的貢獻。 <p>其他週會講座主題，包括推廣融合教育的「街坊小子劇場」；言語治療師「感恩讚美」講座以及各級感恩活動等，藉以深化正向教育課程。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 根據各科主任數據統計顯示，各科已選取合適的課題，設計不同的教材，加入「感恩

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	<ul style="list-style-type: none"> 邀請不同的機構，通過週會，深化及體驗正向課程。 利用週會播放社會上不同人物的故事，讓學生明白社會上不同階層，不同角色所作出的貢獻，學懂欣賞及心存感激。 學科選取合適的課題或學材，加入正向教育「感恩讚美」的元素。 	<ul style="list-style-type: none"> 40%的週會題目有關正向教育。其中一次需有關「對社會有貢獻」的人物故事。 相關的學科加入正向教育的元素。 		<p>讚美」的元素，學材形式包括講解、互動討論以及延伸家課等，讓學生明白「感恩讚美」為處世應有的態度及正確的價值。</p>
	<p>3.1.4 利用校園環境，在校園展示帶有正向思維的金句、名人語錄，或展示榮譽榜等，營造正向的學校氣氛。</p> <ul style="list-style-type: none"> 在校園展示帶有正向思維(感恩讚美)的金句。 舉行「我讚賞你」貼紙 / 原子印/ 佳句親子設計比賽，並把優勝作品製作成實物，作平日老師鼓勵及讚賞學生之用。 	<ul style="list-style-type: none"> 校園內定期展示相關的正向理念。 完成製作「我讚賞你」貼紙 / 原子印。 	<p>1. 檢視各項資料記錄</p> <p>觀察</p>	<ul style="list-style-type: none"> 已於學期開始前把正向思維金句貼在24班的壁報板上，營造正向的學校氣氛。 於上學期在2樓後樓梯壁報板上展示有關感恩讚美的金句，提示學生凡事感恩讚美。 9月下旬舉行「我欣賞你」親子原子印章設計比賽，鼓勵家校合作，共同培養學生讚美他人的美德，同時促進親子關係。學校已在六級冠軍作品中，挑選了中英文作品各一，並製作成原子印章，供本校老師使用，在學生課業表現良好時，老師適時給予蓋印鼓勵及讚賞，成功營造正向的校園氣氛。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	<p>3.1.5 參與教育局「WE 正向動力計劃」。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 為教師及學生舉辦相關的講座或工作坊，從而了解「正向」課室的元素，以及培養學生的正向價值觀。 ● 組織不同的活動，在校園內營造一種互相欣賞，自我肯定的正面氣氛。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生在教育局的「情意及社交表現評估」(APASO) 中，有關「負面情感」/「師生關係」/「社群關係」之表現繼續有改進。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視 APASO 數據結果 2. 老師及學生問卷 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本年度繼續以正向主題舉辦不同活動，包括三年級的「晴 TEEN」情緒健康小組，教導學生放鬆技巧及應對壓力的方法；小四至小六成長的天空課程當中有正向主題講座；學生大使計劃，高年級學生在課餘時，與低年級學生玩遊戲，從中培養學生的正向價值觀等。 ➤ 根據 APASO 數據結果，本校「無負面情緒」商分數 114 分，高於全港學校商分數 100，反映學生思想正面積極，另一量表「學校氣氛（不孤單）」的商分數 101 分，與全港學校商分數 100 相約，相信「WE 正向動力計劃」能夠為學校提升正面氣氛。 ➤ 根據老師及學生問卷結果，97.8%老師及 98.1%學生認為此計劃有助培養正面價值觀及良好品德。 ➤ 計劃雖然於本學年完結，但正向教育對學校提升正面氣氛非常重要，建議繼續保留部份活動，如正向講座、成長課「我的快樂時光」等。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
3.2 強化家校合作，協力推動正向教育。	3.2.1 為家長舉辦不同類型的培訓，讓彼此對正向教育有更深認識與體驗，以助正向教育的推展，以及提升學生的正向社交技巧及提升學生自我觀感。	<ul style="list-style-type: none"> ● 舉辦最少兩次活動給予有關人士。 ● 80%參與活動的家長對正向教育加深認識。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視各項活動紀錄 2. 家長問卷調查 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 舉辦「如何提昇子女抗逆力」講座，當中100%家長滿意活動的形式及內容，86%認為講座能幫助孩子提升抗逆力。另舉辦「兒童發展需要」講座，當中100%家長滿意活動的形式及內容，100%認為活動能有助加強親子溝通。此外，「家校童行」-家長資源庫，在校網定期發放了10段家長教育的影片，讓家長利用空餘時間學習與子女溝通及育兒的知識，當中《點解小朋友會講大話?》及《父母不自覺令孩子說謊?》影片，讓家長明白孩子說謊的原因，如何避免孩子說謊，能提升學生的正向社交技巧及自我觀感。 ➤ 成長的天空計劃中，舉辦3場結業分享會，讓家長參與及學習正向親子溝通技巧，當中100%家長滿意活動的形式及內容，100%認為活動能有助學習改善親子關係。
3.3 從知識、情意層面，加強學生對國家文化歷史的認識，凝聚國民歸屬感。	3.3.1 透過不同科組舉辦的中國文化活動，讓學生認識中國傳統的文化及歷史。	<ul style="list-style-type: none"> ● 舉辦與中國文化相關的活動。 ● 80%學生及教師認同舉辦不同的中國文化活動，能加深認識 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師及學生問卷 2. 觀察相關活動和檢視教學資 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 學校在本年度舉行了多項中國文化活動，如中秋節猜燈謎活動；在中華文化日，學生觀看舞獅及中國笛子表演、進行與中華文化有關的攤位遊戲(如認識生肖、蹴鞠、投壺比賽等)及DIY新年掛飾製作、專題簡報及問答、賀年小食派發及課室大掃除等活動；參加聯校活動，如心繫家國之美

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
		祖國。	料	<p>文誦讀及武術學習活動；參加校外活動，如六年級學生欣賞康文署「太平處處是優場」維園粵劇戲棚匯演等。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 六年級全方位參觀「孫中山紀念館」，提升學生對「中華文化」及「偉人孫中山」的認識和了解；四年級全方位參觀「三棟屋博物館」，提升學生對「中華文化」及「非物質文化遺產」的認識和了解；三年級參觀「香港文化博物館」，提升學生對香港文化的認識，及體驗香港昔日情懷。 ➤ 這些活動能提供了豐富的學習資源和以不同的學習方式，讓學生可以從多方面學習和體驗中華文化的精髓，從而培養文化自信和民族自豪感。此外，這些有趣的活動，也提升了學生對中華文化的欣賞和熱愛，增加對中華傳統文化的學習興趣。 ➤ 從觀察所見，學生都大分投入這些中國傳統文化活動。根據問卷調查： 92%學生及 100%老師同意學校舉辦的國民教育活動及比賽，能有助學生認識祖國的傳統文化及歷史。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	3.3.2 透過早會短講或週會帶動學生認識和關注祖國的發展現況，培養學生對國民身分的認同。	<ul style="list-style-type: none"> ● 每學期最少一次相關活動。 ● 80%學生及教師認同透過早會短講或週會帶動學生認識和關注祖國的發展現況，能培養學生對國民身分的認同。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師及學生問卷 2. 檢視資料記錄和活動內容 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本學年進行了10次國旗下講話，讓學生認識國家的歷史、文化、經濟、政治體制等各方面的國情，如「南水北調」工程、「中國玩具」、「中國刺繡」、「中國節日—元宵節」、「中華人民共和國慶日」、「全民國家安全教育日」等。這些短講主題都能帶動學生認識和關注祖國的發展現況，培養學生對國民身分的認同。根據問卷調查： ➤ 92%學生及100%老師認同早會短講或週會的講題能培養學生對國民身份的認同。
	3.3.3 透過參觀、境外交流活動或影片欣賞，讓學生了解祖國的城市及經濟發展。	<ul style="list-style-type: none"> ● 定期舉辦有關活動。 ● 80%學生及教師認同透過參觀、境外交流活動或影片欣賞，能讓學生了解祖國的發展。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師及學生問卷 2. 檢視各項活動紀錄 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本年度安排全體五年級學生參加由教育局舉辦的「粵港澳大灣區城市探索之旅：深圳航空與科技探索一天遊」。當天參觀的目的地是深圳寶安國際機場及深圳科學館。這次旅程的目的，是讓學生親身體驗，認識大灣區城市的歷史文化、科技、航空、經濟等方面的發展。在出發前，學校安排學生預習，讓學生了解大灣區城市的人口、生產總值、灣區優勢等經濟發展。根據問卷調查：95%學生對於是次交流計劃感到滿意。另外，91%學生同意這次參觀讓他們增加對大灣區城市發展的認識。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ 本學年 STEAM 夢工場及排球校隊學生到廣州姊妹學校進行學術及體藝的交流活動。學生參觀了廣東省博物館新館、廣州市城市規劃展覽中心、夜遊珠江兩岸等活動，讓學生擴闊視野，加深了對祖國城市的認識。 ➤ 根據教師及學生問卷調查： 100%帶隊老師及學生認同是次考察能讓學生認識廣州的風貌及歷史文化，亦讓學生了解廣州的經濟發展。 ➤ 下學年會繼續帶領學生到廣州姊妹學校進行交流活動，讓學生進一步認識廣州的文 化歷史，凝聚國民歸屬感。 ➤ 本學年校園電視台共播放 12 次國民教育影片。影片內容讓學生了解祖國的城市及經濟發展。例如：「神州大地美如畫主題——西藏納木錯」、「杭州亞運」影片，介紹杭州的超級高鐵站、以「綠色、智能、節儉、文明」理念建設的運動場館等。 ➤ 根據問卷調查，92%學生及 98%老師同意參觀和國民教育影片能讓學生了解祖國的城市及經濟發展。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	<p>3.3.4 豐富現有各樓層的「中文華文化走廊」，介紹有關祖國的文化知識，以營造學習環境，讓學生增加對祖國的歸屬感。各樓層增設：</p> <p>一樓：中國傑出人物 二樓：中國運動員 三樓：中國航天科技 四樓：中國城市發展</p> <p>3.3.5 舉辦及參加有關認識祖國歷史，文化，基本法或憲法的比賽。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 80%學生及教師認同利用壁報或展板，介紹有關祖國的歷史文化知識，能營造學習環境，讓學生增加對祖國的歸屬感。 全年最少兩次。 75%學生及教師認同舉辦相關的比賽及活動有助認識祖國。 	<ol style="list-style-type: none"> 老師及學生問卷 觀察相關教育資源和內容 <ol style="list-style-type: none"> 老師及學生問卷 檢視各項活動紀錄 	<ul style="list-style-type: none"> 學校於上學期更換各樓層「中文華文化走廊」的展板。為提起學生閱讀這些展板的興趣，學校舉辦了「中華文化走廊·我最愛展板」選舉。 下學年可繼續更新展板內容，讓學生可從中學習中華文化。 <ul style="list-style-type: none"> 根據問卷調查：92%學生及 96%老師同意利用中華文化走廊或展板，介紹有關祖國的歷史文化知識，能增加學生對祖國的認識和歸屬感。 <ul style="list-style-type: none"> 學校於本年度「國家憲法日」舉辦了校本六年級《憲法》和《基本法》問答比賽。此外，學校亦安排了學生參加「全港學界國家安全常識挑戰賽」、「國家憲法日」網上問答比賽、「香港盃外交知識競賽」。根據問卷調查： <ul style="list-style-type: none"> 92%學生及 100%老師同意學校舉辦的國民教育活動及比賽，能有助學生認識祖國

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	3.3.6 透過各級主題閱讀活動，讓學生更認識國家文化歷史。	<ul style="list-style-type: none"> • 每級進行。 • 75%學生及教師認同透過主題閱讀活動有助加深認識國家文化歷史。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師及學生問卷 2. 檢視各項活動紀錄 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 學校於每級推行閱讀活動，讓學生加深對祖國的認識，活動包括：一年級閱讀「生命教育故事」，如《三十六孝故事》；二年級閱讀「中國寓言故事」，如《守株待兔》、《井底之蛙》、《塞翁失馬》等；三年級閱讀「生活故事」，如何巧嬋的《點點故鄉情系列》；四年級閱讀「中國名著」，如《西遊記》、《三國演義》、《紅樓夢》《水滸傳》等四大名著；五年級閱讀「中國古今名人」，如《孫中山》、《孔子》、《成吉思汗》及《諸葛亮》等；六年級閱讀「偵探故事」，如《神探包青天》等。 ➤ 根據問卷調查，92%學生及 100%老師同意學生透過主題式閱讀，能加深認識國家文化歷史。

目標		成功準則	評估方法	實際表現/主要優點/ 可發展/可改善的地方
	<p>3.3.7 舉辦「觀小好國民」計劃，鼓勵學生參與校內外的國民教育活動，提升學生對國家的認識及國民身份認同。活動分3個階段進行，獎勵如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 累積10個印章，可獲「觀小好國民」銅色勳章(銅獎) ● 累積15個印章，可獲「觀小好國民」銀色勳章(銀獎)； ● 累積20個印章，可獲「觀小好國民」金色勳章(金獎)。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 40%學生可獲銅色勳章； ● 20%學生可獲銀色勳章； ● 10%學生可獲金色勳章； ● 70%學生認同「觀小好國民」能提他們對國家的認識及國民身份認同。 ● 70%老師認同「觀小好國民」能提學生對國家的認識及國民身份認同。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師及學生問卷 2. 觀察學生表現 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 學生參與校內及校內舉辦的國民教育活動，如參加「國慶日暨杭州亞運繪畫比賽」、參加「國家安全寫作比賽」、參加「香港盃外交知識比賽」等，都會獲得1-4個印章。 ➤ 觀察學生表現，大部份學生都積極投入參與校內校外的國民教育活動。 <ul style="list-style-type: none"> ● 全年獲銅獎人數:432人(佔全校80%)； ● 全年獲銀獎人數:192人(佔全校35%)； ● 全年獲金獎人數:56人(佔全校10%) ➤ 根據問卷調查： <ul style="list-style-type: none"> 92%學生及100%老師同意「觀小好國民」能鼓勵學生參與校內校外活動及比賽，從而提升對國家的認識及國民身份認同。