

二零二三至二零二四年度 周年校務計劃

關注事項(二): 發展 STEAM 教育，強化學生創意及探究能力

簡列上學年的回饋與跟進：

- 本學年的教師培訓已按 STEAM 校本課程需要集中培訓教師設計探究性的活動，建議下學年的教師培訓可集中具創意的活動設計上。
- 六年級第三次呈分試後進行校本課程，因與常識科的專題研習時間相撞，難以深入分析，故建議課程提前於第二次呈分試後進行。
- STEAM 活動日及 STEAM 校本課程的學習冊內容過於豐富，常識科課程緊迫，科任老師難於抽時間跟學生進行討論，故建議簡化預習和延伸內容並聚焦學習冊的活動。

| 目標 | 推行策略 | 成功準則 | 評估方法 | 時間表 | 負責人 | 所需資源 |
|-----------------|--|---|----------------------|-----|---------------------|---|
| 1. 強化學生運算思維能力。 | 1.1 培訓教師具備運用運算思維能力，教授學生分析問題、發展解題方法。 <ul style="list-style-type: none"> ● 透過教師 STEAM 專業培訓，加強教師運用運算思維能力，指導學生找到最適合或有規則性的解決方式。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 80%教師認同 STEAM 專業培訓後，掌握教授學生把問題有邏輯性的拆解，能更有效率處理問題。 ● 70%學生認同自己能運用運算思維能力，分析問題，並能以最適合或有規則性的方式解決問題。 | 教師問卷 學生問卷 | 全年 | STEAM 籌劃小組老師 | 1.1 邀請專家或機構到校進行教師培訓，費用約\$10 000 |
| 2. 強化學生創意及探究能力。 | 2.1 以全校參與模式，加強 STEAM 校本課程規劃及課堂內外的學習經歷。 <ul style="list-style-type: none"> ● 配合問題為本(PBL)教學策略，以常識科為主導優化 STEAM 校本課程。 ● 讓學生積極參與一年 2 次 STEAM 活動日的設計及改良競技活動。 ● 透過 STEAM 主題的課外活動及課 | <ul style="list-style-type: none"> ● 80%教師認同現行的 STEAM 校本課程及課堂內外的學習經歷能強化學生的創意及探究能力。 ● 70%學生認同 STEAM 資訊能提升學生在 STEAM 學習上的創意及探究興趣。 ● 參與學生表示投入校內及 | 教師問卷 學生問卷 學生訪談 | 全年 | STEAM 籌劃小組老師及有關科任老師 | 2.1 改良魚菜共生系統和水耕系統的設備，費用約\$50 000 2.2 購置課室小型魚菜共生魚 |

| | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|---|
| | <p>餘學藝班來提升參與學生的創意及探究能力。</p> <ul style="list-style-type: none"> 讓學生利用課餘時間參與 STEAM 活動，如：小息活動、參觀活動、校外比賽。 <p>2.2 加強校園氛圍，擴闊學生對 STEAM 的視野。</p> <ul style="list-style-type: none"> 讓學生閱讀 STEAM 圖書及有關 STEAM 的電子資訊。 於午間廣播播放有關 STEAM 資訊。 鼓勵學生善用長假期的時間參與 STEAM 錄影工作坊。 | <p>校外有關 STEAM 比賽，並同意自己的創意及探究能力有所提升。</p> | | | | <p>缸，費用約\$7 000</p> <p>2.3 課外活動的教材費用 約\$50 000</p> <p>2.4 錄影工作坊連教材費用 約\$50 000</p> <p>2.5 STEAM 校本課程教材費用 約 \$5000</p> |
|--|--|---|--|--|--|---|