

二零二二至二零二三年度 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。

目標	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
1. 進一步加強與 STEAM 相關的知識，優化相關科目的創意及探究性活動。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 強化 STEAM 統籌小組，制定 STEAM 教育政策，設計及推行相關科目的 STEAM 學習活動。 2. 推行相關 STEAM 教師專業培訓，強化教師在相關科目設計具創意及探究性的活動。 3. 舉行對焦的分級 STEAM 專業培訓，強化教師推行 STEAM 校本課程的能力，提升學生的創意及探究能力。 4. 安排教師參與外間機構舉辦的相關培訓，強化教師在相關科目設計具創意及探究性的活動。 	全年	<ul style="list-style-type: none"> • STEAM 統籌小組全年最少進行三次會議 • 80%教師認同 STEAM 統籌小組能協助制定 STEAM 教育政策及設計、推行相關活動。 • 80%教師認同 STEAM 教師專業培訓能強化教師在相關科目設計具創意及探究性的活動。 • 80%教師認同對焦的分級 STEAM 專業培訓，能強化教師推行 STEAM 校本課程的能力，提升學生的創意及探究能力。 • 80%教師認同參與外間機構舉辦的相關培訓，能強化教師在相關科目設計具創意及探究性的活動。 • 在數學科、常識科、電腦科及視藝科會議記錄中，已清楚記錄相關的 STEAM 學習活動。 • 檢視 STEAM 教師專業培訓內容，能強化教師在相關科目帶領學生進行具創意及探究性的活動。 	<ul style="list-style-type: none"> • 教師問卷 • 統計教師參與相關培訓活動的及次數 • 觀察及檢視教師專業培訓內容 	STEAM 組老師	邀請專家或機構進行教師培訓，費用約 \$10000

	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
<p>2. 優化 STEAM 教育的設備，創設校本 STEAM 課程，強化學生創意及探究能力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 優化及提升兩間 STEAM 教育中心的設備使用(STEM 教育樂園及 STEM 教育天地)，為學生及教師提供理想的學與教空間，強化學生創意及探究能力。 2. 改良現有的魚菜共生系統和水耕系統，優化校本 STEAM 課程，強化學生創意及探究能力。 3. 配合問題為本(PBL)教學策略，以常識科為主導規劃 P.1-6 的 STEAM 校本課程，強化學生創意及探究能力。 4. 優化小四至小六的電腦科課程，加強編程內容，強化學生創意及探究能力。 	<p>全年</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 各班全年最少安排一次到兩間 STEAM 教育中心 (STEM 教育樂園及 STEM 教育天地)進行 STEAM 學習活動。 • 80%教師及 70%學生認同優化及提升兩間 STEAM 教育中心的設備使用，能為學生及教師提供理想的學與教空間，強化學生創意及探究能力。 • 安排 29 班學生到已改良的魚菜共生系統和水耕系統進行學習/導賞活動。80%教師及 70%學生認同改良現有的魚菜共生系統和水耕系統，優化校本 STEAM 課程，能強化學生創意及探究能力。 • 80%老師認同以問題為本(PBL)教學策略，以常識科為主導規劃 STEAM 校本課程，能強化學生創意及探究能力。 • 70%學生認同常識科 P.1-6 的 STEAM 校本課程，能強化各級學生的創意及探究能力。 • 70%學生認同電腦科 P.4-6 的電腦科課程，能強化各級學生的創意及探究能力。 	<ul style="list-style-type: none"> • 教師問卷 • 學生問卷 統計參與學生人數及次數 	<p>STEM 組老師及有關科主任</p>	<p>改良魚菜共生系統和水耕系統的設備，費用約 \$50000</p>

	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
3. 營造校園 STEAM 教育氛圍，提升學生創意及探究能力。	<p>1. 善用兩間 STEAM 教育中心舉行 STEAM 活動或比賽，提升學生創意及探究能力。</p> <p>2. 善用兩間 STEAM 教育中心舉行親子 STEAM 工作坊或簡介會，讓家長體驗不同種類的 STEAM 活動，促進家長支持校方創新科技教育的方向。</p> <p>3. 優化 STEAM 課外活動，提升學生創意，並聚焦解決生活困難的能力。</p> <p>4. 優化 STEAM 課餘學藝班(精英班/興趣班)，讓學生透過活動/比賽，發揮創意及解難能力。</p> <p>5. 鼓勵學生閱讀 STEM 圖書及有關 STEM 的電子內容，透過閱讀不同的 STEM 資訊，提升學生創意及探究能力。</p> <p>於課餘時間安排全校學生自由參加 STEAM 活動/比賽，強化創意及解難能力。</p>	全年	<ul style="list-style-type: none"> ● 利用 STEM 教育中心舉辦不少於 2 個全校 STEAM 活動或比賽，提升學生創意及探究能力。 ● 利用 STEM 教育中心舉辦不少於 1 場親子 STEAM 工作坊或簡介會，促進家長支持校方創新科技教育的方向。 ● 舉辦不少於 6 個不同程度或種類的 STEAM 課外活動，供有潛質的學生參加，提升學生創意及探究能力。70% 學生認同學校提供的 STEAM 課外活動，能讓學生發揮創意及解難能力。 ● 舉辦不少於 3 個 STEAM 精英班，培訓有潛質學生參加不同的 STEAM 活動/比賽，發揮創意及解難能力。舉辦不少於 2 個 STEM 興趣班，讓對 STEM 有興趣的學生參加，提升學生創意及探究能力。70% 參與課餘學藝班的學生認同，STEM 精英班/STEM 興趣班能提升學生創意及探究能力。 ● 70% 曾閱讀 STEAM 資訊的學生認同透過閱讀 STEAM 資訊，能提升學生創意及探究能力。 ● 70% 參與課餘 STEAM 活動/比賽的學生認同活動/比賽能強化學生的創意及解難能力。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師問卷 ● 學生問卷 ● 家長問卷 ● 統計參與人數及次數 	STEAM 組老師及有關科主任	<p>購買材料、刊物、比賽獎品，費用約 \$50000</p>