

石籬聖若望天主教小學
2023-2024 年度
資訊科技科/組周年報告

關注事項一：傳揚基督仁愛精神，在天主教教育五大核心價值的基礎上，推行正向教育，促使師生成為成長型思維的團隊。

目標	策略	成功準則	施行情況	建議/跟進事項
讓學生、教師及家長的思維模式邁向成長型思維。	透過參加校外各項編程比賽，從中懂得遇到困難時尋找方法解決，能從別人的建議中學習，也能從別人的成功經驗中得到啟發。	● 在校本問卷調查中，70%參與學生在比賽中能勇於接受挑戰，能從別人的建議中獲得學習經歷。 ● 根據老師的觀察，參與學生能從中遇到困難時尋找方法解決，能從別人的建議中學習，也能從別人的成功經驗中得到啟發。	● 根據老師在帶隊時的調查結果顯示，100%參與校外比賽的學生均反映自己在比賽中勇於接受挑戰，並能從師長及同儕間獲得學習經驗。 ● 老師在帶隊時觀察發現，參與比賽的學生都能在遇到困難時主動尋找解決的方法，亦可吸取別人的經驗，並且得到啟發。	來年將繼續參與不同種類的校外比賽（編程、無人機競技等），使不同背景與喜好的學生都有接受挑戰的機會，從中學習到解難方法，並從他人的經驗中受啟發。

關注事項二：善用學與教策略，推動學生自主學習。

目標	策略	成功準則	施行情況	建議/跟進事項
● 加強學生應用自學工具的能力。 ● 透過課程設計促進以學生為中心的學習模式，培養學生建立自主學習的習慣。 ● 豐富學生的學習經歷。	● 透過教授各自學工具的使用方法：一年級認識電腦設備及 iPad；二、三年級認識互聯網、Google 工具及 Scratch Jr；四至六年級教授 Scratch 及 App Inventor，培養學生建立自主學習的能力。 ● 優化現有的自學手冊，協助學生進行自學活動。	● 在校本問卷調查中，透過問卷及觀察，70%學生認同能從活動中學懂運用自學工具，加深對有關資訊科技的認識。 ● 根據老師的觀察，70%學生能夠完成一定數量的自學手冊活動。	● 根據校本問卷調查結果顯示，89.2%學生認同能從活動中學懂運用自學工具，加深對有關資訊科技的認識。 ● 本年度已優化「自學手冊」，學生利用課餘時間完成各網上自學平台，以及資訊素養自學活動，並以「聖若望之星」獎勵完成自學活動的學生。普遍學生皆有完成自學任務並交回手冊。 ● 根據老師的觀察，學生普遍能夠並享受利用自學工具（如 Scratch Jr 及 Google）作自主學習。	● 來年將繼續完善自學手冊，並配合《香港學生資訊素養》學習架構，加入更多資訊素養的自學內容。 ● 部分老師反映小一學生尚未掌握 iPad 的使用，建議來年除課程作出調整以配合，也可以於自學手冊加入相關內容，讓學生在升小後盡快適應使用 iPad 學習。 ● 建議可更廣泛利用流動裝置/配合 BYOD 計劃，於課室教授學生以 iPad 使用各種自學工具，增加學生使用自學工具的意願及信心。 ● 由於外間機構以校際比賽形式舉辦之自學計劃(如 Coding Galaxy 編程挑戰賽)日漸普及，建議來年可選有興趣學生嘗試參加，鼓勵學生進行自學活動之餘，也能為校爭光。

目標	策略	成功準則	施行情況	建議/跟進事項
	四至六年級進行 CoolThink 計劃，計劃中實踐以學生為中心的學習模式，並利用 Scratch 及 App Inventor 編程培養學生解難和創作能力。	● 在校本問卷調查中： ➢ 70%學生能完成 CoolThink Portal 的自學任務，以及完成製作專題作品。 ➢ 70%學生在問卷中反映能靈活運用編程工具，以及能培養自主學習的習慣。 ● 根據老師的觀察，學生能主動參與課堂。	● 根據校本問卷調查結果顯示，72.3%學生完成 CoolThink Portal 的自學任務。100%學生能完成製作專題作品。 ● 學生普遍能主動尋求老師協助和意見，協助自己在編程過程中發揮創意。 ● 根據校本問卷調查結果顯示，95.4%學生認同 CoolThink 計劃能培養自主學習習慣。	● CoolThink 計劃將於今學年結束，建議來年課程規劃以此為基礎，優化本校編程教育。 ● 規劃下年度課程時，建議考慮以可作即時測試且較簡單的編程平台取代 App Inventor 課程，該編程平台若能與其他科目(如常識科)作有機連結則更佳。

目標	策略	成功準則	施行情況	建議/跟進事項
	善用全方位學習津貼及「奇趣 IT 識多啲」計劃，舉辦不同種類的活動及參觀活動。	在校本問卷調查中，70%學生認同計劃能提升他們對資訊科技的興趣，並加強他們在資訊科技應用方面的基本知識。	本年度利用了全方位學習津貼，資助學生參加不同校際比賽；也利用了「奇趣 IT 識多啲」的撥款籌組了 STREAM 校隊，挑選精英學生進行為期一年的編程訓練，裝備學生參與相關比賽，也善用了剩餘的資金，資助四至六年級全體學生參加 Coding Galaxy 運算思維挑戰賽。負責老師觀察到絕大部分學生皆享受活動，也能掌握到活動要求。	● 拔尖培訓方面，建議來年利用「奇趣 IT 識多啲」的撥款，持續改善 STREAM 校隊訓練課程，擴闊學生的眼界，也鞏固本校 STREAM 人才庫。 ● 普及課程方面，建議來年選擇合適的參觀地點或活動，並利用全方位學習津貼資助學生前往，藉而豐富學生的學習經歷。
	利用流動設備，結合 BYOD 計劃，協助學生進行自學手冊/CoolThink Portal 的自學活動，或進行延伸學習。	● 在校本問卷調查中，70%學生認同流動設備的提供有助學習上的靈活性及效率。 ● 根據老師的觀察： ➢ 學生在課堂及課餘時間進行自主學習，並在作品中見心思。 ➢ 70%的學生能完成 CoolThink Portal 的自學任務，以及能夠完成一定數量的自學手冊活動。	● 根據校本問卷調查結果顯示，91.6%學生認同流動設備的提供有助學習上的靈活性及效率。 ● 科任已繳交學生優秀作品，從中可見學生的作品具心思，科任觀察後亦反映，學生亦有進行課內外的自主學習。 ● 科主任在學期末已收取各班的自學手冊，以及閱覽學生在 CoolThink Portal 平台的學習表現，發現 72.3%學生均有循上述途徑進行自學活動。	● 建議來年科任可多鼓勵學生在課餘時間帶同流動裝置，到電腦室進行自主學習。 ● 建議整理自學手冊中，學生在各自學活動中的參與度，然後調整自學手冊的內容，或在學生進行自學活動之前，先在課堂上與學生略為跟進，持續鼓勵學生進行自學活動。

財政報告（截至 2024 年 8 月 31 日）

（甲）經擴大的營辦津貼的基線指標

項目	預算	支出	結餘
1. 參考書	\$550.00	\$500.00	\$50.00
2. 耗用品	\$3,300.00	\$3,378.00	(\$78.00)
合計	\$3,850.00	\$3,878.00	(\$28.00)

（乙）經全方位學習津貼

項目	預算	支出	結餘
1. 外出參觀車費	\$3,000.00	\$0.00	\$3,000.00
2. 比賽及工作坊車費	\$3,000.00	\$2,800.00	\$200.00
3. 比賽物資	\$0.00	\$3,200.00	(\$3,200.00)
合計	\$6,000.00	\$6,000.00	\$0.00

（丙）資訊科技組資訊科技綜合津貼

項目	預算	支出	結餘
1. 上網費	\$130,000.00	\$13,600.00	\$116,400.00
2. 技術支援服務	\$250,000.00	\$30,672.00	\$219,328.00
3. 保養及維修費	\$30,000.00	\$288.00	\$29,712.00
4. 軟件	\$15,000.00	\$12,784.00	\$2,216.00
5. 消耗品	\$3,500.00	\$601.00	\$2,899.00
6. 器材	\$55,000.00	\$20,880.00	\$34,120.00
合計	\$483,500.00	\$78,825.00	\$404,675.00

(丁) 資訊科技人員支援津貼

項目	預算	支出	結餘
1. 資訊科技人員支援津貼 - 技術支援服務	\$335,000.00	\$335,000.00	\$0.00
合計	\$335,000.00	\$335,000.00	\$0.00

成員名單

統籌：黃光耀

組員：黎慧茵、黃偉倫、許子聰、張昊言、顏惜珍、林穎謙