

聖公會主愛小學（梨木樹）  
2018-2022 年度學校發展計劃

關注事項 (按優次排列)	預期成果／目標	時間表 (請加上 ✓ 號)				策略大綱
		18/19	19/20	20/21	21/22	
1. 透過正向教育，培養學生的良好品格	1. 建立正向團隊	✓				1. 舉辦教師工作坊（訓育組）
						2. 舉辦家長工作坊（訓育組）
						3. 加強家校合作及溝通(教務組/訓育組/學生支援組)
						4. 強化各學生團隊的訓練(訓育組/活動組)
						5. 加強學生對良好品格的認識(總務組/圖書組)
						6. 舉行教師聯誼及團契活動（福利組/宗教科）
	2. 發展學生的正向品格強項		✓			1. 進行網上評估(The VIA Survey)（訓育/資訊科技組）
						2. 透過周會/早會介紹 24 個性格強項 (訓育組/宗教科/圖書組)
						3. 推行「我信我可以」計劃（訓育組/圖書組）

關注事項 (按優次排列)	預期成果／目標	時間表 (請加上✓號)				策略大綱
		18/19	19/20	20/21	21/22	
	3. 營造正向的校園文化			✓	✓	1. 營造正向的環境 1.1 於課室展示學生作品 (課程組) 1.2 張貼正向訊息/金句 (宗教科) 1.3 品格樹 (生命教育) 2. 班級經營 (訓育組) 2.1 建立班規 (訓育組) 2.2 生日襟章/生日便服日 (訓育組) 2.3 班際比賽 (訓育組/體育科) 2.4 親親班主任時段 (訓育組) 3. 表揚學生的正面行為 3.1 具有意義的讚賞 (課程/訓育組) 3.2 好人好事 (活動組/音樂科) 3.3 校本獎勵計劃 (訓育組) 4. 培養學生知足感恩的態度 4.1 周會/早會/成長課 (訓育組/宗教科/普通話科) 4.2 生命教育計劃 (生命教育) 4.3 服務計劃 (訓育組/活動組) 5. 培養學生愛與被愛的特質，彼此互相尊重 5.1 舉辦「守紀有禮」秩序比賽 (訓育組) 5.2 獎勵計劃 (訓育組) 5.3 「親親我你他」活動 (視藝科)

關注事項 (按優次排列)	預期成果／目標	時間表 (請加上 ✓ 號)				策略大綱
		18/19	19/20	20/21	21/22	
2. 推動電子學習，提升學與教效能。	1. 改善電子學習的教學環境，加強教師對電子學習實施策略的認識	✓				1. 增添平板電腦供師生使用。(IT)
						2. 善用電子學習平台。(英文科、數學科、常識科及體育科)
						3. 舉辦有關電子學習的教師工作坊。(課程組、中文科、英文科、音樂科、視藝科、普通話科、電腦科)
						4. 規劃教師參與教育局的培訓課程，並安排教師輪流分享課堂內應用電子學習的教學策略及心得。(課程組)
						5. 引入校外資源，參與優化課堂教學支援計劃。(課程組、數學科)
	2. 於教學活動加入「電子學習」的元素		✓			1. 於共同備課及課堂改善計劃中加入「電子學習」的元素。(課程組)
				✓	✓	2. 高小學生運用電子應用程式製作及展示學習成果。(中文科及英文科)
					✓	3. 加入電子音樂創作。(音樂課)
	3. 推展 STEM 教育，加強培養學生在科學、科技、數學範疇的知識基礎，並				✓	1. 高小的電腦科與常識科課程整合，並加入 STEM 課程。(課程組、電腦科、常識科)
				✓	✓	2. 數學科及高小常識科於課程加入 STEM 教學元素。(數學科、常識科)

聖公會主愛小學（梨木樹）  
2021-2022 年度周年校務計劃

關注事項（一）：透過正向教育，培養學生的良好品格

目標	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
營造正向的校園文化	1. 培養學生愛與被愛的特質，彼此互相尊重 1.1 透過周會、早會及成長課介紹 24 個性格強項，並重點介紹「愛與被愛」的性格強項(訓育組) 1.2 舉辦「守紀有禮」秩序比賽(訓育組) 1.3 「愛在主愛」獎勵計劃(訓育組) 1.4 親親班主任時段(訓育組) 1.5 星際歷奇(訓育組) 1.6 Amazing Love (訓育組及宗教科) 1.7 「愛的印記」攝影比賽(訓育組) 1.8 「愛校園」活動(活動及總務組) 1.9 五年級「潔」之選互動故事(訓育組) 1.10 二年級「愛+FUN」校園講座(訓育組) 1.11 聾健視藝工作坊(訓育組) 1.12 「禁毒教育@模擬法庭 2.0」(訓育組) 1.13 「親親我你他」活動(視藝科) 1.14 「愛與被愛事件簿」(普通話科) 1.15 「爸媽愛我·我愛家」活動(普通話科)	全年	1. 70%教師認為校園的正向文化有所提升 2. 70%教師認為學生之間能融洽相處 3. 學生在 APASO 「我對學校氣氛的觀感」內的「我喜愛學校」、「我和同學相處融洽」及「老師關心我」三方面的數據均有所提升。	◇ 觀察 ◇ 問卷 ◇ 數據統計 ◇ APASO	◇ 訓育組 ◇ 校務組 ◇ 教務組 ◇ 活動組 ◇ 總務組 ◇ 學生支援組 ◇ SSW ◇ 視藝科 ◇ 體育科 ◇ 音樂科 ◇ 宗教科 ◇ 普通話科	◇ 問卷 ◇ 紀錄

目標	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
營造正向的校園文化	<p>2. 表揚學生的正面行為</p> <p>2.1 於抽離小組課室內設置「我們的驕傲」壁報板，每次獲選作品的學生均會得到一張「加油券」，以換領禮品或合理願望 (學生支援組)</p> <p>2.2 舉行頒獎禮(教務組)</p> <p>2.3 獲表揚的學生分享學習心得(教務組)</p> <p>2.4 於每期《校訊》中表揚學業成績優異及校內外比賽獲獎的學生(校務組)</p> <p>2.5 增設「體育龍虎榜」(體育科)</p> <p>2.6 增設「校隊點滴」(體育科)</p> <p>3. 培養學生知足感恩的態度</p> <p>3.1 推行「有你真好點唱」 (總務組、活動組、音樂科)</p> <p>3.2 學生於《生活點滴》中分享「好人好事」 (教務組)</p> <p>3.3 設立「好人好事齊分享」展板(教務組)</p> <p>3.4 P. 4-P. 6 學生全年參與最少一次培養知足感恩態度的活動 (活動組、生命教育組)</p>					

關注事項 (二): 推動電子學習, 提升學與教效能。

目標	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
<p>推展 STEM 教育, 加強培養學生在科學、科技、數學範疇的知識基礎, 並提升學習興趣, 強化學生綜合與應用知識與技能的能力</p>	<p>1. 高小學生運用電子多媒體工具製作及展示學習成果。 (中文科、英文科及音樂科)</p> <p>1.1 中文科: - P. 4-6 學生運用最少一次電子多媒體工具製作及展示作文學習成果</p> <p>1.2 英文科: - P. 4-6 學生運用最少一次電子多媒體工具製作及展示學習成果 - P. 4-6 學生運用 Seesaw 上載 Show &amp; Tell, 老師或同學亦需給予評價</p> <p>1.3 音樂科: - 在音樂課中加入電子音樂創作。</p> <p>2. 數學科課程加入 STEM 教學元素。 2.1 P. 1-6 數學科任需要設計一份 STEM 教學計劃 2.2 P. 1-6 科任需要以 STEM 活動作為同儕觀課重點</p>	<p>全年</p>	<p>1. P. 4-6 學生運用最少一次多媒體工具製作中文及英文科之學習成果。</p> <p>2. 學期終結前每班於課堂上/課室內展示中文科及英文科最少 2 份學生佳作。</p> <p>3. 100% 參與計劃的數學科任在同儕觀課中加入 STEM 教學元素。</p> <p>4. P. 4-6 常識科於上、下學期各進行 1 次 STEM 活動, 全年共 2 次。</p> <p>5. P. 1-3 常識科於下學期進行 1 次 STEM 活動。</p> <p>6. 於全方位學習周推展 STEM 教育活動。</p> <p>7. STEM 培訓學生參加校外 STEM 比賽。</p> <p>8. 全年最少一次利用 iPad 於課堂中創作音樂。</p> <p>9. 70% 教師認為電子音樂創作能提升學生對音樂的興趣。</p>	<p>◇ 觀課 ◇ 教學計劃 ◇ 會議紀錄 ◇ 教案 ◇ 進度表 ◇ 學生作品 ◇ 活動紀錄表 ◇ 問卷調查</p>	<p>◇ 課程組 ◇ 資訊科技組 ◇ 活動組 ◇ 中文科 ◇ 英文科 ◇ 數學科 ◇ 常識科 ◇ 電腦科 ◇ 音樂科</p>	<p>◇ 觀課表 ◇ 記錄表 ◇ STEM 用品 ◇ 問卷</p>

目標	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
	3. 推展 STEM 教育 3.1 優化 P.1-6 常識科 STEM 教育 3.2 舉行 STEM 活動(全方位學習周) 3.3 舉行數理科技日 3.4 培訓學生參加 STEM 比賽 3.5 優化電腦課程，加入 P.1-6 電子積木教學，提升學生編程能力 (QEF 計劃)		10. 70%學生認為「電子積木」教學能提升他們的編程能力。 11. 70%學生認為「電子學習」能提升他們的學習興趣。 12. 70%老師認為「電子學習」能提升課堂的學習效能。 13. 70%學生認為 STEM 教育能增加他們在科學、科技、數學範疇的知識基礎。			
*持續優化電子學習	教師須於考績觀課的教學活動中加入「電子學習」元素。	下學期	100%老師能於考績觀課教學活動中加入「電子學習」元素。	◇ 觀課	◇ 課程組	◇ 觀課表

\*因 2019-2021 期間，因為疫情停課或暫停面授課堂關係，未能全面實踐「電子學習」，故於 2021-2022 年度繼續進行「電子學習」。