

二零二五至二零二六年度 周年校務計劃

關注事項(一): 培養學生的精神健康素養，共建健康愉快校園。

簡列上學年的回饋與跟進：

回饋：

- 設立「精神健康日」及「身心健康運動日」，舉辦主題講座、藝術活動及體育活動，增強學生對精神健康的重視與實踐。
- 推行每月最後一日為「無功課日」，讓學生有更多休息和親子共處時間，減輕學業壓力。
- 優化小息活動，增設體能遊戲、閱讀角及藝術創作，提升學生參與度與滿意度。
- 加強家校合作，定期舉辦家長講座及親子工作坊，提升家長對學生精神健康的關注與支援。
- 深化低年級精神健康教育，設計趣味性課堂活動如繪本閱讀、角色扮演，提升低年級學生的參與度。

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. 促進學生對精神健康的認知	<p>1.1 舉辦精神健康教育講座與工作坊(共)(正)(學)(健)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 延續「4Rs 精神健康講座」，並依據去年學生及教師回饋，增設分年級、分主題的互動式講座及工作坊（如壓力管理、情緒調適、同理心訓練）。 • 結合外部專家、社工及校內教師資源，提升活動專業與實用性。 <p>1.2 在課程中融入精神健康主題(共)(正)(學)(健)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 中文科、英文科、數學科、常識科等繼續深化精神健康主題單元。 	<ul style="list-style-type: none"> • 學生精神健康相關問卷及 APASO Q 值較上年度維持或提升。 • 學生對精神健康主題活動的參與率及滿意度達 80% 以上。 • 圖書館精神健康專區等資源使用率提升 10%。 	<p>APASO 問卷</p> <p>觀察學生表現</p>	全年	<p>課程主任</p> <p>各科科主任</p> <p>學生支援組</p> <p>訓輔組及德公組(二)</p> <p>班主任</p> <p>SGP</p> <p>圖書館主任</p> <p>總務組(二)</p> <p>活動組(一)(二)</p>	<p>「I can 至叻星」冊子及獎印</p> <p>\$20000</p> <p>家長教育講座</p> <p>\$30000</p> <p>「精神健康日」</p> <p>\$50000</p> <p>「身心健康運動日」</p> <p>\$50000</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 推動跨科專題研習，強調正向品德、中華文化與精神健康的結合。 • 各科組於每學期為三至六年級設計至少一個與精神健康相關的合作學習或教學活動。 <p>1.3 校園展示精神健康相關訊息 (正)(學)(健)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 鼓勵學生設計精神健康標語、主題海報與展板，並每月更換主題，提升宣傳動感與參與。 • 校園電視台定期播放正向短片和勵志故事。 <p>1.4 設立及優化精神健康角 (正)(學)(健)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 精神健康角增設舒壓小物、正念遊戲，並安排社工定期駐場舉辦「心靈補給站」。 <p>1.5 圖書館精神健康專區 (正)(學)(健)(語)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 設精神健康專區每月主題推介，舉辦閱讀與分享會，鼓勵學生分享閱讀心得。 • 加強閱讀推廣，提升借閱率與參與度。 					
--	--	--	--	--	--	--

<p>2. 建立學生健康的生活方式</p>	<p>2.1a 設計多樣學習活動，確保學生平衡學習與休息 (共)(正)(閱)</p> <ul style="list-style-type: none"> 各科組設計多元活動（如數學角、科學遊戲、閱讀角），鼓勵學生於小息、課後主動參與。 推行「小息自主選擇制」，讓學生可於棋藝區、運動站等自由選擇活動。 <p>2.1b 利用學習平台增強精神健康素養</p> <ul style="list-style-type: none"> 各科持續推動電子學習平台，提升內容的趣味性和互動性，並設立精神健康專題資源區。 <p>2.1c 建立音樂環境</p> <ul style="list-style-type: none"> 在節慶期間及日常課間時段安排舒緩音樂和正向廣播，營造放鬆氣氛。 舉辦「午間點唱站」。 <p>2.1d 文化活動推廣</p> <ul style="list-style-type: none"> 延續「心繫家國」系列活動，推動中華文化與正向價值觀教育。 		<p>APASO 問卷</p> <p>持分者問卷</p> <p>觀察學生表現</p>	<p>全年</p>	<p>各科課程主任</p> <p>科主任</p> <p>價值觀教育統籌小組</p> <p>學生支援組</p> <p>訓輔組</p> <p>班主任</p> <p>家教會</p> <p>學務組</p>	
-----------------------	---	--	--	-----------	--	--

	<p>2.1e 通過藝術作療癒媒介</p> <ul style="list-style-type: none">• 三至六年級推行「禪繞畫」及國畫等，提升藝術療癒覆蓋面。• 舉辦校園作品展，精心展示學生於視覺藝術、手工藝及跨學科創作等多元領域的優秀作品。除了激發學生的藝術、創作潛能與自信心，同時有助於營造正向的學習氛圍。 <p>2.2 調整評估政策，減輕學生壓力(正)(健)(學)</p> <ul style="list-style-type: none">• 延續「一測兩考」安排，精簡評估次數，推動進展性評估及多元評分模式。 <p>2.3 檢視功課量，減輕學生壓力(健)(學)</p> <ul style="list-style-type: none">• 定期檢討功課政策，推行「無功課日」，鼓勵學生發展興趣及親子共處。 <p>2.4 安排學生參與運動和體育活動(正)(健)</p> <ul style="list-style-type: none">• 舉辦「身心健康運動日」，提升學生運動參與度與體能發展。					
--	--	--	--	--	--	--

	<p>2.5 班本和全校性活動，促進人際關係和社交能力 (共)(正)(學)(健)</p> <ul style="list-style-type: none">• 舉辦聯課活動、分組比賽等，強化學生溝通協作與同理心。 <p>2.6 配合校本輔導獎勵計劃，舉辦精神健康主題活動 (共)(正)(健)</p> <ul style="list-style-type: none">• 舉辦「精神健康日」，結合攤位遊戲、藝術活動等，提升學生對精神健康的重視。 <p>2.7 通過師生及家校合作 (正)(健)</p> <ul style="list-style-type: none">• 定期舉辦家長講座或親子工作坊，推廣精神健康知識與親子溝通技巧。					
--	---	--	--	--	--	--

關注事項(二): 推展 STEAM 教育，強化學生的計算思維，提升學生解決問題的能力。

簡列上學年的回饋與跟進：

1. 共通能力及運用資訊科技能力

- 鼓勵語文教師在寫作前運用概念圖來引導學生分析題目，有層次地記下寫作大綱，藉以提升學生的計算思維，加強他們分析及解決問題的能力。
- 有系統地以 AI 人工智能作為全年的主題，透過參觀、工作坊及比賽提升學生運用資訊科技解決問題的能力。

2. 正確價值觀和態度

- 以「認識應用新興和先進資訊科技時所衍生的道德議題」為中心，佈置校園及舉辦講座，藉以建立學生正確使用資訊科技的價值觀。
- 透過常識科及多元學習課教導學生善用時間，多做有益身心的活動。

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. 強化學生的計算思維，提升學生分析問題能力。	<p>1.1 以全校參與模式，透過課堂內外的學習經歷，強化學生計算思維，提升學生解決問題的能力。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 各科運用概念圖，引導學生思考外，語文科在寫作前運用概念圖引導學生分析題目，讓學生有層次地分析及整合學習內容，藉以提升學生的計算思維及解決問題的能力。 • 配合問題為本(PBL)教學策略，優化 STEAM 校本課程，提升學生解決問題的能力。 • 透過 STEAM 活動學習日及編程課程，引導學生有層次地思考及分析以解決問題。 • 透過以 AI 人工智能主題的 STEAM 課堂內外活動，引導學生有規律地分析問題，從而找出最佳的解 	<ul style="list-style-type: none"> • 80%教師認同課堂內外的學習經歷能強化學生計算思維，提升學生解決問題的能力。 • 70%學生認同課堂內外的學習經歷能強化他們的計算思維，提升他們解決問題的能力。 • 參與學生表示投入校內及校外有關 STEAM 比賽，並同意自己的計算思維及解決問題能力有所提升。 	教師問卷 學生問卷 學生訪談	全年	STEAM 籌劃小組老師及有關老師	<p>1.1 改良魚菜共生系統和水耕系統的設備，費用約\$50 000</p> <p>1.2 課外活動的教材費用約\$50 000</p> <p>1.3 錄影工作坊連教材費用約\$50 000</p>

	決方法，藉此強化學生的計算思維。					
2. 提升學生資訊素養，強化學生運用資訊的能力。 -認識應用新興和先進資訊科技時所衍生的道德議題。	<p>2.1 於相關學科滲入相關資訊素養的資料。</p> <p>2.2 舉辦跟資訊素養相關的活動。</p> <p>2.3 善用教育局提供的資源，於多元學習課進行資訊素養的教學。</p> <p>2.4 與圖書館主任協作教導學生搜集資訊的方法，以提升學生獲取資訊的能力。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 80%教師認同 STEAM 資訊能強化學生運用資訊科技處理資訊的能力，更能提升學生的資訊素養。 • 70%學生認同 STEAM 資訊能強化學生運用資訊科技處理資訊的能力，更能提升學生的資訊素養。 • 70%學生認同搜集資訊的能力已提升。 	教師問卷 學生問卷	全年	STEAM 籌劃小組老師、圖書館主任及有關科任老師	2.1 學生講座 約\$5000