

二零二一至二零二二年度 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. 優化教師培訓，增加對STEAM的知識和技巧的認識，並能運用在各科教學設計。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 組織 STEAM 統籌小組，加入視藝科科主任制定 STEAM 教育政策，設計及推行綜合 STEAM 學習活動。 2. 推行相關 STEAM 教師專業培訓，加強教師對校本 STEAM 設施的認識。 3. 推行對焦的分級專業培訓，裝備教師掌握進行 STEAM 探究日活動的技巧。 4. 參與教育局/大學舉辦的相關培訓 	全年	<ul style="list-style-type: none"> ● STEAM 統籌小組全年最少進行兩次會議 ● 70%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。 ● 70%教師認同 STEAM 教專業培訓能加強教師對校本 STEAM 設施的認識。 ● 70%教師認同分級專業培訓能加強教師掌握進行 STEAM 探究日活動的技巧。 ● 70%教師參與校外機構舉辦的 STEAM 培訓。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師問卷調查 ● 統計教師參與相關培訓活動的次數 ● 觀察 	<ul style="list-style-type: none"> ● STEAM 組老師 (常識、數學、電腦及視藝科科主任) 	<p>邀請專家或機構進行教師培訓，費用約\$10 000</p>
2. 優化 STEAM 教育的設備，創設校本 STEAM 課程。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設置 STEAM 教育園地，為學生及教師提供理想的學與教空間。 2. 優化魚菜共生系統和水耕系統，發展校本 STEAM 課程。 3. 配合問題為本教學策略，以常識科為主導規劃各級跨科活動，循序漸進培養學生的認知、探究、解難能力及創新能力，加強價值教育的培養。 	全年	<ul style="list-style-type: none"> ● STEAM 教育園地於十二月前投入使用。 ● 不少於 70%學生曾使用 STEAM 教育園地進行學與教活動。 ● 安排 2 級學生 (P. 5-6) 參加魚菜共生系統和水耕系統課程。 ● 80%老師認同以問題為本教學策略，配合課程規劃，有效培養學生的認知、探究、解難能力及創新能力，加強價值教育的培養。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師問卷調查 ● 學生問卷調查 ● 統計參與學生人數 	<ul style="list-style-type: none"> ● STEM 組老師 ● 有關科主任 ● 有關負責老師 	<ul style="list-style-type: none"> ● 配合 QEF 項目，改建 2 間課室 ● 增設魚菜共生系統和水耕系統設備，費用約\$10 000

	策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
<p>3. 營造校園氛圍，提升學生的 STEAM 學習興趣，並加強家長對 STEAM 教育的認識。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 善用新建的 STEAM 教育園地舉行全校 STEAM 活動或比賽。例如：STEAM 教育園地導賞活動、STEAM 教育園地作文比賽及 STEAM 教育園地 LOGO 設計比賽等 2. 善用新建的 STEAM 教育園地舉行親子 STEAM 工作坊或簡介會，以加強家長對 STEAM 教育的認識，鼓勵家長支持創新科技教育。 3. 優化星期五舉行的 STEAM 課外活動，提升創意，並聚焦學生解決生活困難的能力。 4. 優化課餘學藝班，強調解難能力，加入審美創意元素。 5. 添購 STEAM 書籍及增加學生接觸 STEAM 資訊的機會，培養學生良好的資訊素養。 6. 於課餘時間安排全校學生自由參加 STEAM 活動，提升參與度。 	<p>全年</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 利用 STEM 教育園地舉辦不少於 2 個全校 STEAM 活動或比賽 ● 利用 STEM 教育園地舉辦不少於 1 場親子 STEAM 工作坊或簡介會 ● 舉辦不少於 6 個不同程度或種類的課外活動 ● 70% 學生於課外活動中發揮創意及解難能力 ● 70% 學生能完成課外活動的課堂目標 ● 70% 參與課餘學藝班的學生能發展解難及審美能力 ● 70% 學生曾閱讀 STEAM 資訊 ● 70% 學生透過閱讀 STEAM 資訊，提升資訊素養。 ● 70% 參與課餘 STEAM 活動的學生認同活動能加強認知、探究能力，豐富學習經歷。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師問卷調查 ● 學生問卷調查 ● 家長問卷調查 ● 統計學生閱讀 STEAM 資訊的次數 	<ul style="list-style-type: none"> ● STEAM 組老師 ● 有關科主任 ● 有關負責老師 	<p>購買材料、刊物、比賽獎品，費用約 \$50 000</p>