

協恩中學附屬小學



周年報告

二零二零至二零二一年度

目 錄

我們的學校	p. 1 - 7
我們的學生	p. 8 - 12
持分者問題調查結果	p. 13 - 23
主要關注事項(成就與反思)	
1. 重點發展項目一：STEM 教育	p. 24 - 26
2. 重點發展項目二：電子學習計劃.....	p. 27 - 34



協恩中學附屬小學

我們的學校

辦學宗旨

秉承基督精神，培養學生德、智、體、群、美、靈六育發展，推行全人愛心教育。

困難不倒 大愛相連

二零二零年是大家難忘的一年，因為世界全球的人都面對一個難於解決的問題：**新型冠狀病毒**的出現，令各人陷於一個相同的困境。自詡充滿智慧的人類，面對肉眼不能看見的病毒，集合全球多國醫療專家，既找不到病源，暫時亦未有良方可以控制，致令已有數十萬的人喪失生命於無形，情況令人感到擔心和哀傷。

節錄徐錦堯神父在《脩身》一書的敘述：「整個人類的歷史，就是一部奮鬥史，一部去努力克服天災和企圖擺脫人禍的歷史。人的生命也不過是一個在戰勝痛苦和困難中逐漸前進和成長的過程。」這段說話對於個人來說，實在感受良多：讓我明白到痛苦和困難是生命的一部分。當我們要享受生命的豐盛，同時也要去擁抱痛苦和困難。有沒有想過？我們今日所享受的高度物質文明，是許多人的心血結晶，其間經歷了數不清的困難和挫折。原來我們現在可以擁有一個安定繁榮的生活，是建基於有許多人曾克服了不少困難和經歷了很多不幸的成果。

雖然去年的社會事件和今年疫情的出現，不但影響了我們生活的規律，也令仍然在學的同學，無法正常地返回校園去上課，令學生、家長和老師都帶來極大的不便。縱然這一連串的困難令我們感到無奈，但希望同學們切勿感到氣餒，相信全球的人都在奮力抗疫時，我們共同首要的目標就是保障人身的安全。從設備齊全的校園教室轉變為一個只有十多英吋的電腦屏幕，我們要學習在不理想的客觀環境下繼續努力學習，不可因一時的困難而自我放棄，浪費了寶貴的學習時光。讀書的真正目標，除了增進不同範疇的知識外，更是為了使我們獲得正確的人生觀和價值觀，並學習具備克服困難的勇氣。

痛苦和困難的盡頭就是另一新生命的開始。在這荊棘滿途的路程上，與其獨自前進，何不多點關心周圍的人？與我們親愛的家人、鄰舍、同學、朋友……彼此伸出溫暖的手，樂意分享手上有限的物資，互相關懷扶持，使自己可以化成一盞小小的火焰，在一個看不見前景的路上帶來一點光明，彼此照耀。

深信無論我們身處任何景況，上主必定在其中看顧保守。求主在艱辛無助的困難中，加強我們堅毅不撓的抵抗力，以上主所賜的無窮大愛，與近人連結起來，攜手並肩地重建健康美好的社會。

學校簡介

辦學團體：協恩學校管治委員會

宗教：基督教(聖公宗)

校訓：協力藉恩 信主愛群

創校年份：1936

<u>校董會</u>	<u>協恩中學附屬小學法團校董會</u>
郭志丕主教(主席) Mr. I. Bruce(義務司庫) 梁少儀校長(義務秘書) 葉黃綺媛女士 周近智律師 鄭志仁醫生 鄭阮培恩女士 李潔儀女士 馮陳玉琮女士 陳浩然博士 鄭卓生博士 蔡克昭律師 袁海球博士 陳國強牧師 馮婉眉女士	蔡克昭律師(校監及主席) 葉黃綺媛女士(辦學團體校董) 鄭阮培恩女士(辦學團體校董及義務司庫) 鄭卓生博士(辦學團體校董) 袁海球博士(辦學團體校董) 梁少儀校長(辦學團體校董) 李潔儀女士(替代辦學團體校董) 梁靄雯校長(當然校董) 鄺佩芬副校長(教員校董及義務秘書) 黎燕萍主任(替代教員校董) 梁淑芬女士(獨立校董) 陳婉華女士(校友校董) 陳樂海恩女士 (家長校董 任期至 2021 年 3 月 3 日) 侯賴雯丹女士 (替代家長校董) (家長校董 任期至 2021 年 3 月 3 日) 侯賴雯丹女士 (家長校董 任期至 2022 年 3 月 3 日) 盧志威先生 (替代家長校董 任期至 2022 年 3 月 3 日)

學生上學日數 195 日

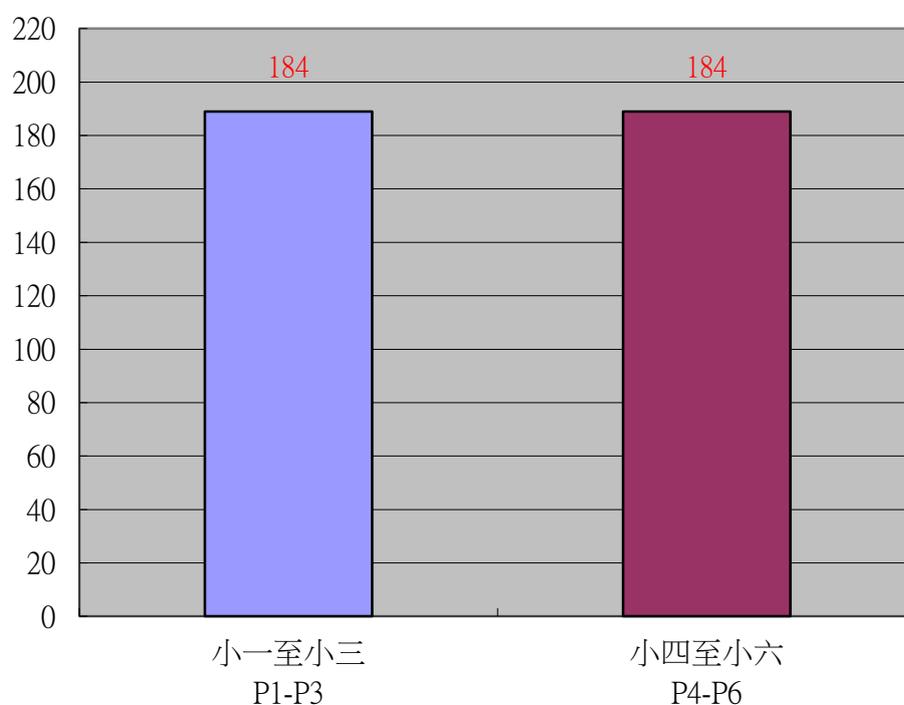
Number of school days: 195

實際上課日數(包括日常授課及學習活動) 184 日

Number of active school days (including normal lessons and school activities): 184

年級 Level	20/21
小一至小三 P1-P3	184
小四至小六 P4-P6	184

實際上課日數
Number of active school days



評估日數

(三學期評估) 11 日

Assessment days

11 days

學校時間表中各個學習領域課時的平均百分比

Percentage of lesson time allocated to KLAs as per school timetable

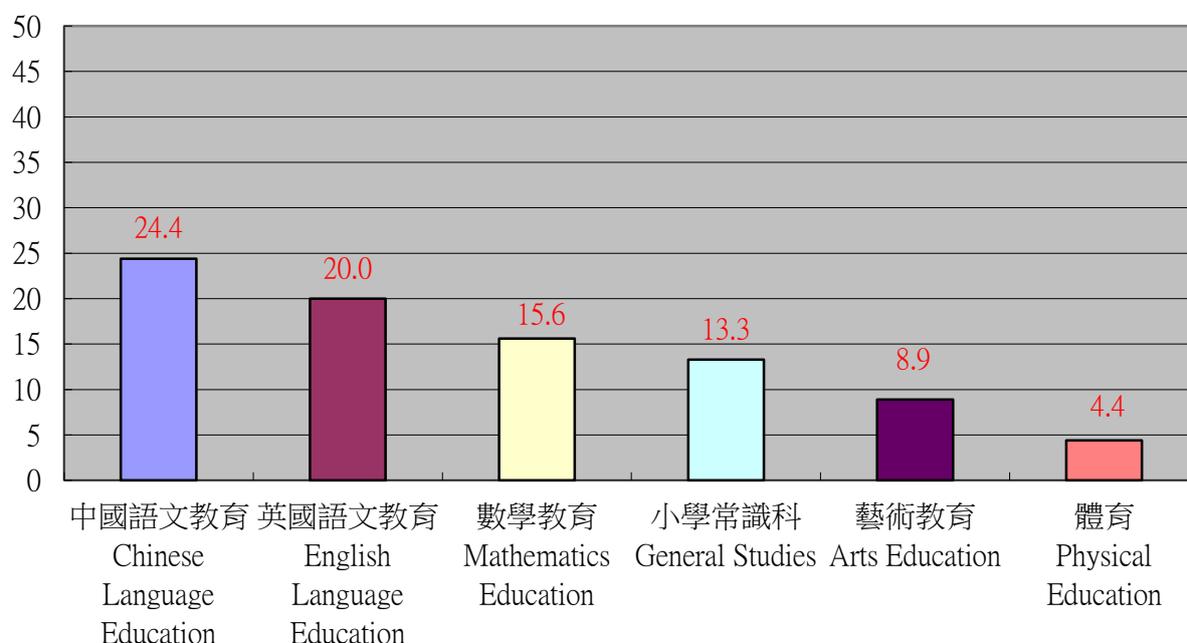
小一至小三

P1-P3

學習領域 Key Learning Area	20/21
中國語文教育 Chinese Language Education	24.4
英國語文教育 English Language Education	20.0
數學教育 Mathematics Education	15.6
小學常識科 General Studies for primary school	13.3
藝術教育 Arts Education	8.9
體育 Physical Education	4.4

學習領域的課時百分比 (小一至小三)

Percentage of lesson time for KLAs (Primary 1 to Primary 3)



- **中國語文教育**包括中文及普通話
Chinese Language Education (Chinese and Putonghua)
- **小學常識科**包括常識、宗教教育、生命教育、資訊科技、圖書及活動課
General Studies for primary school (General Studies, Religious Studies, Life Education, Information Technology, Library Skills and Co-curricular Activities)
- **藝術教育**包括視覺藝術及音樂
Arts Education (Visual Arts and Music)

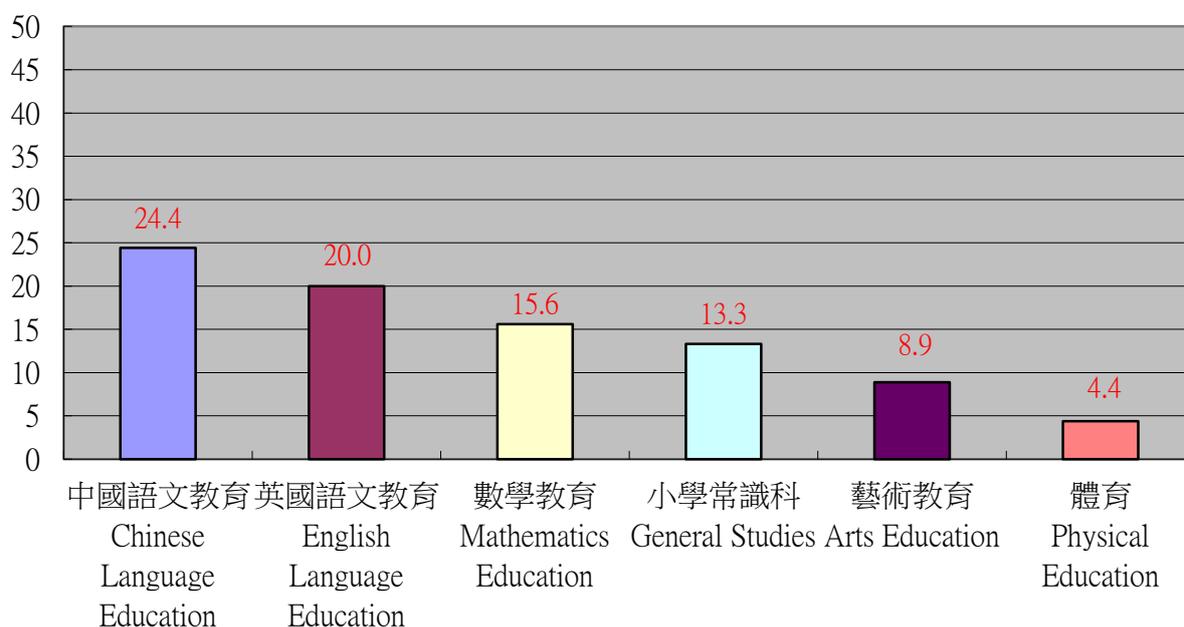
小四至小六

P4-P6

學習領域 Key Learning Area	20/21
中國語文教育 Chinese Language Education	24.4
英國語文教育 English Language Education	20.0
數學教育 Mathematics Education	15.6
小學常識科 General Studies for primary school	13.3
藝術教育 Arts Education	8.9
體育 Physical Education	4.4

學習領域的課時百分比 (小四至小六)

Percentage of lesson time for KLAs (Primary 4 to Primary 6)



- **中國語文教育**包括中文及普通話
Chinese Language Education (Chinese and Putonghua)
- **小學常識科**包括常識、宗教教育、生命教育、資訊科技、圖書及活動課
General Studies for primary school (General Studies, Religious Studies, Life Education, Information Technology, Library Skills and Co-curricular Activities)
- **藝術教育**包括視覺藝術及音樂
Arts Education (Visual Arts and Music)

學校設施 School Facilities

課室數目 Classrooms :	18	禮堂 School Hall :	1
操場 Playgrounds :	3	圖書館 Library :	1
特別室數目 Special Rooms :	9	多用途活動中心 Multi-purpose Activity Centre	1
		學生活動中心 Student Activity Centre	1
		電腦室 Computer Room	1
		電腦輔助學習室 Computer-Assisted Learning Room	1
		英文學習室 English Rooms	2
		視覺藝術室 Visual Arts Room	1
		常識室 General Studies Room	1
		音樂室 Music Room	1
其他活動場地 Others :	2	泳池 (中學、小學及幼稚園共用) Swimming Pool (Shared with Secondary School Section and Kindergarten)	1
		網球場 (向中學借用) Tennis Court (By the courtesy of Secondary School Section)	1

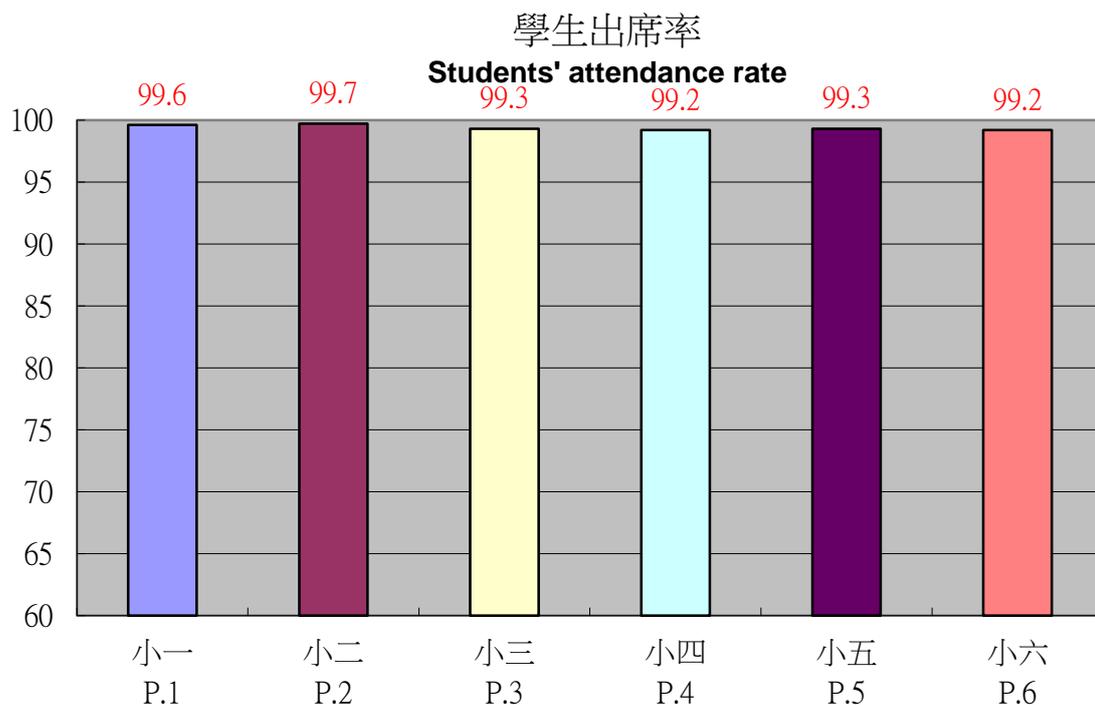
我們的學生 Our Students

班級結構 Class Structure

年級 Level	小一 P.1	小二 P.2	小三 P.3	小四 P.4	小五 P.5	小六 P.6	總數 Total
班數 No. of Classes	3	3	3	3	3	3	18
學生人數 No. of Students	97	92	95	97	99	93	573

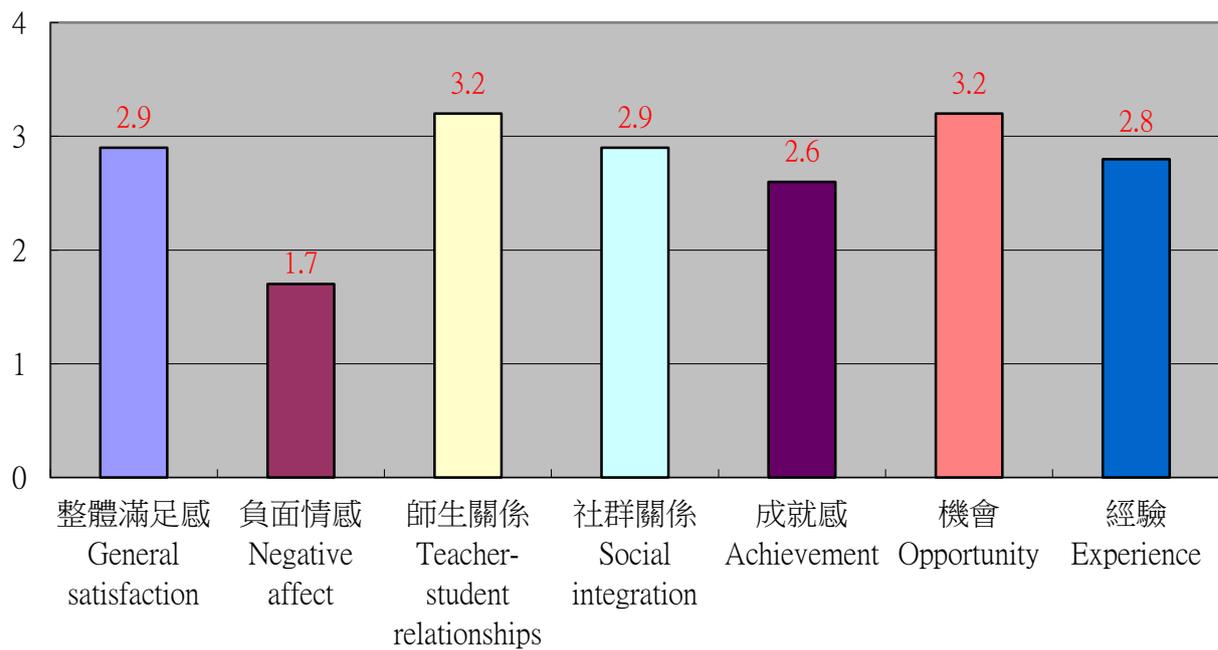
學生出席率 Students' attendance rate

年級 Level	20/21
小一 P1	99.6
小二 P2	99.7
小三 P3	99.3
小四 P4	99.2
小五 P5	99.3
小六 P6	99.2



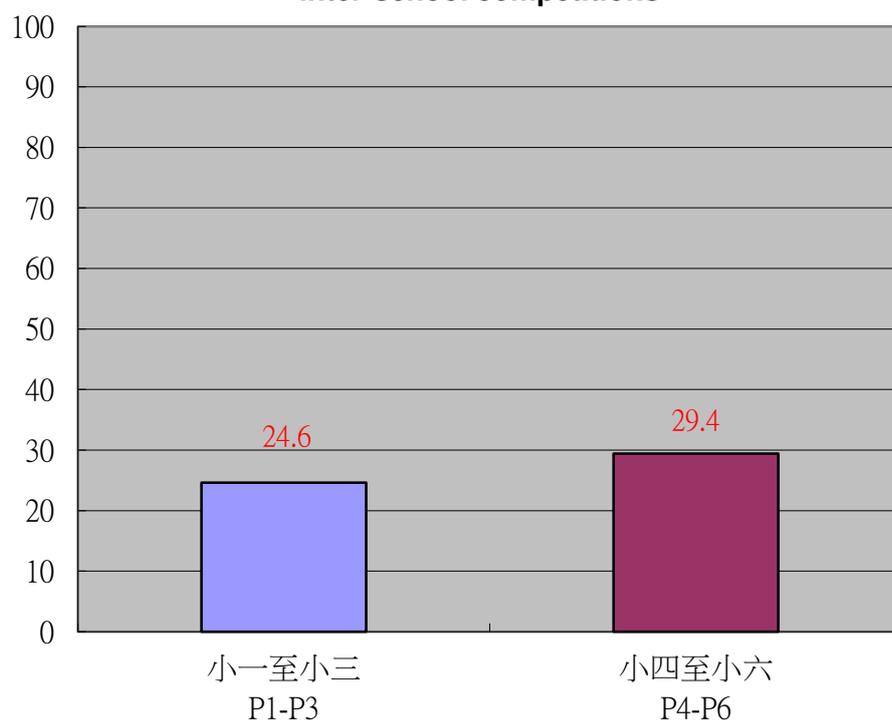
學生對學校的態度 Students' Attitudes to School	20/21
整體滿足感 General satisfaction	2.9
負面情感 Negative affect	1.7
師生關係 Teacher-student relationships	3.2
社群關係 Social integration	2.9
成就感 Achievement	2.6
機會 Opportunity	3.2
經驗 Experience	2.8

學生對學校的態度
Students' attitudes to School



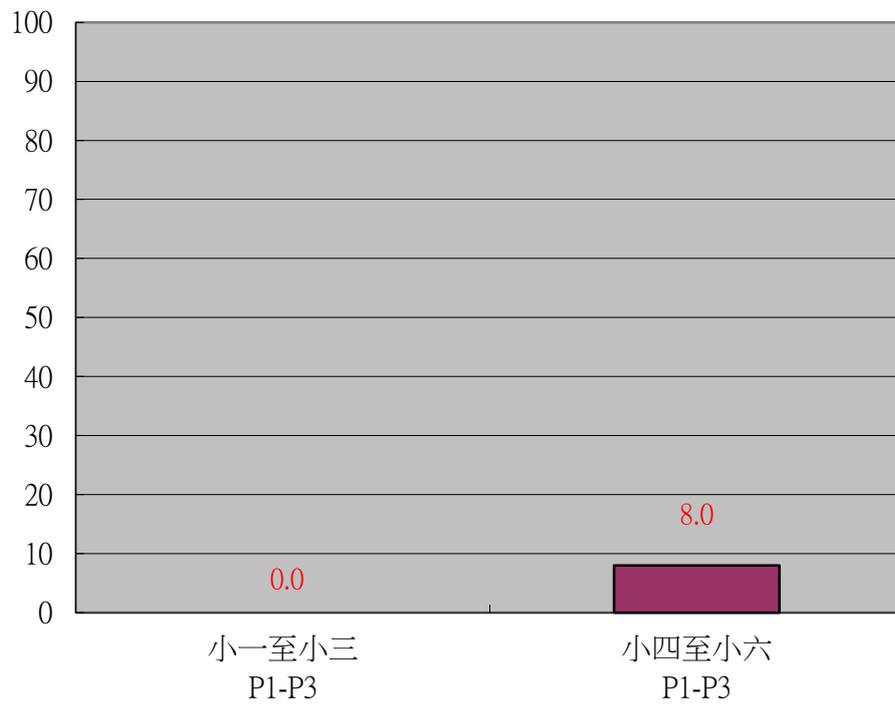
參與全港性校際比賽的學生百分比 Percentage of students participating in territory-wide inter-school competitions	20/21
小一至小三 P1-P3	24.6
小四至小六 P4-P6	29.4

參與全港性校際比賽的學生百分比
Percentage of students participating in territory-wide inter-school competitions



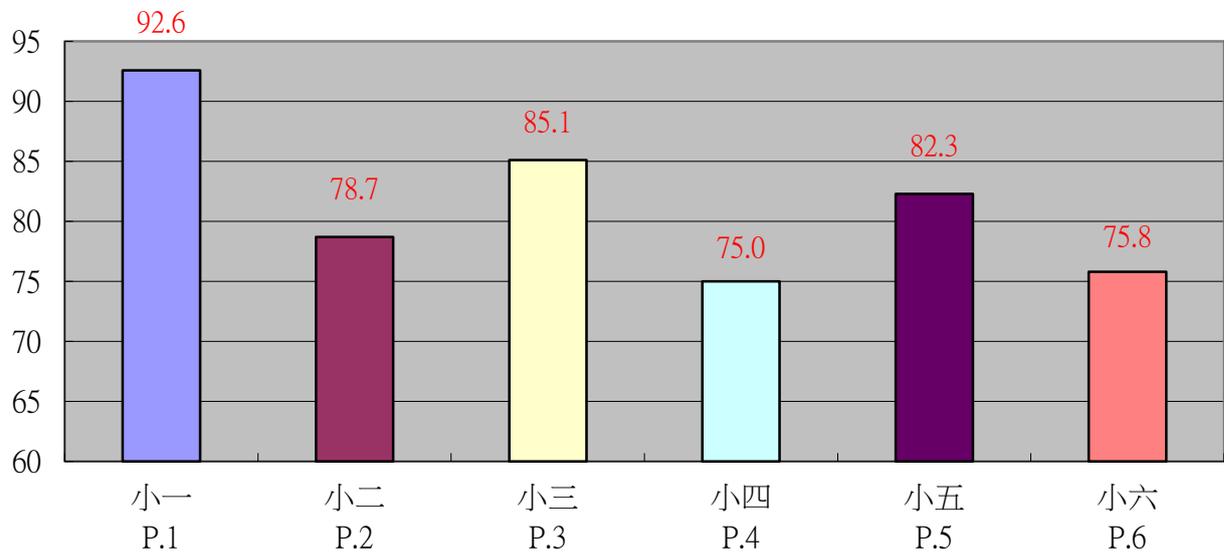
參與制服團體或社會服務活動的學生百分比 Percentage of students participating in uniform groups/community services	20/21
小一至小三 P1-P3	0.0
小四至小六 P4-P6	8.0

參與制服團體或社會服務活動的學生百分比
Percentage of students participating in uniform groups/community services



處於可接受體重範圍的學生百分比 Percentage of students within the acceptable weight range	20/21
小一 P1	92.6
小二 P2	78.7
小三 P3	85.1
小四 P4	75.0
小五 P5	82.3
小六 P6	75.8

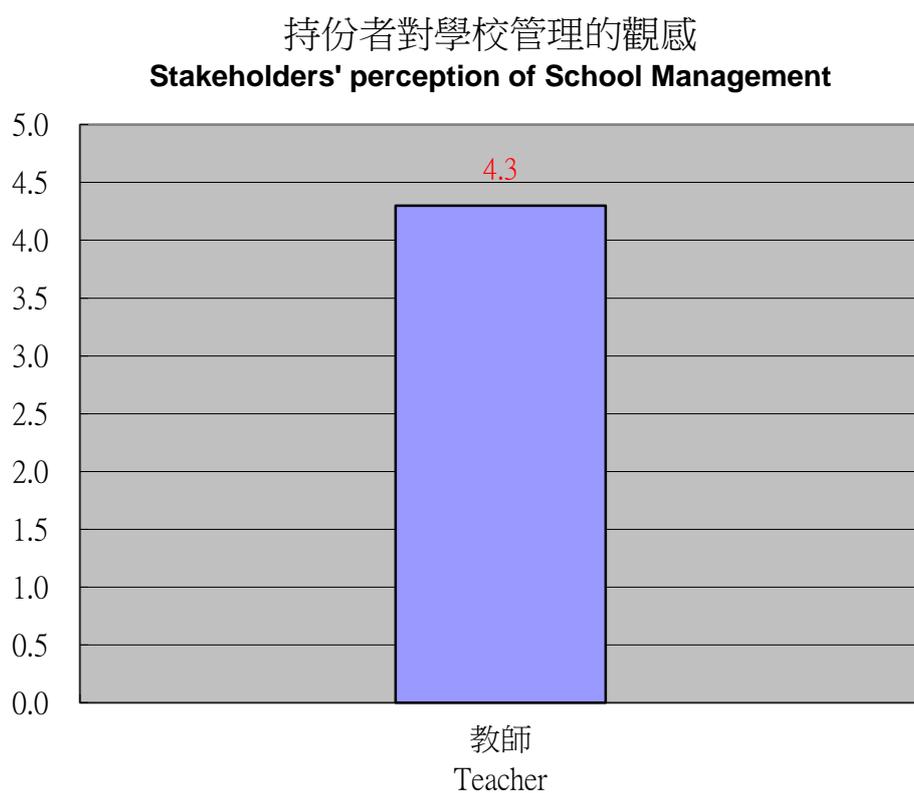
處於可接受體重範圍的學生百分比
Percentage of students within the acceptable weight range



持分者問題調查結果

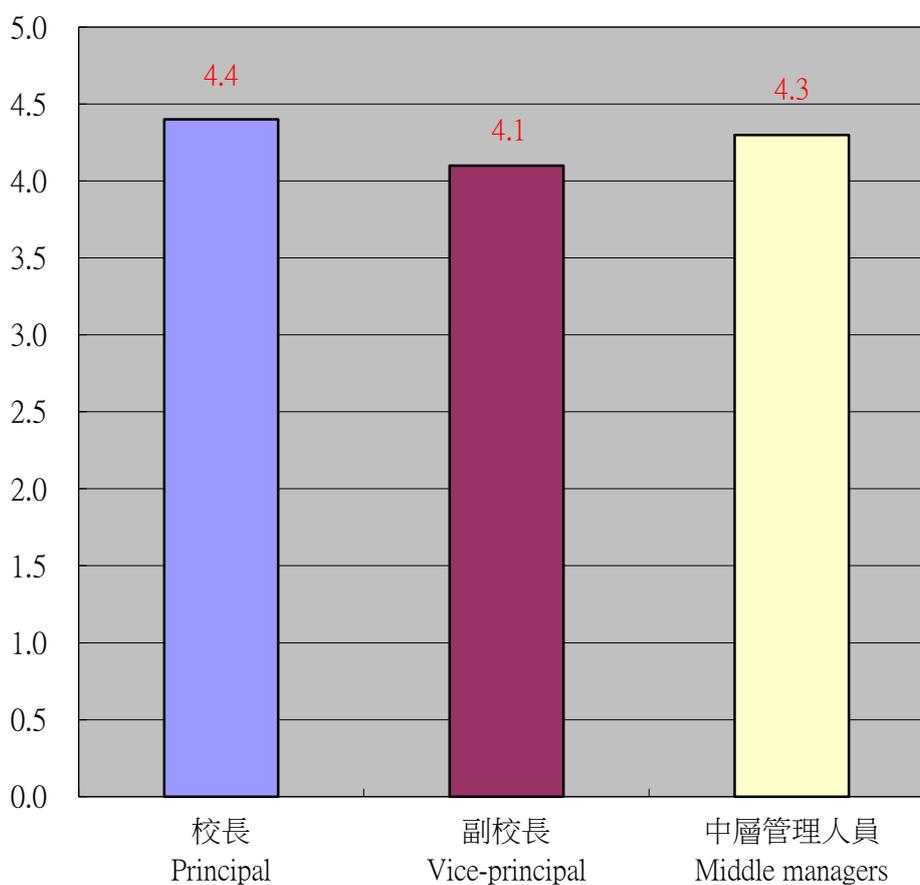
Stakeholder's Questionnaire Result

持份者對學校管理的觀感 Stakeholders' Perception of School Management	20/21
教師 Teacher	4.3



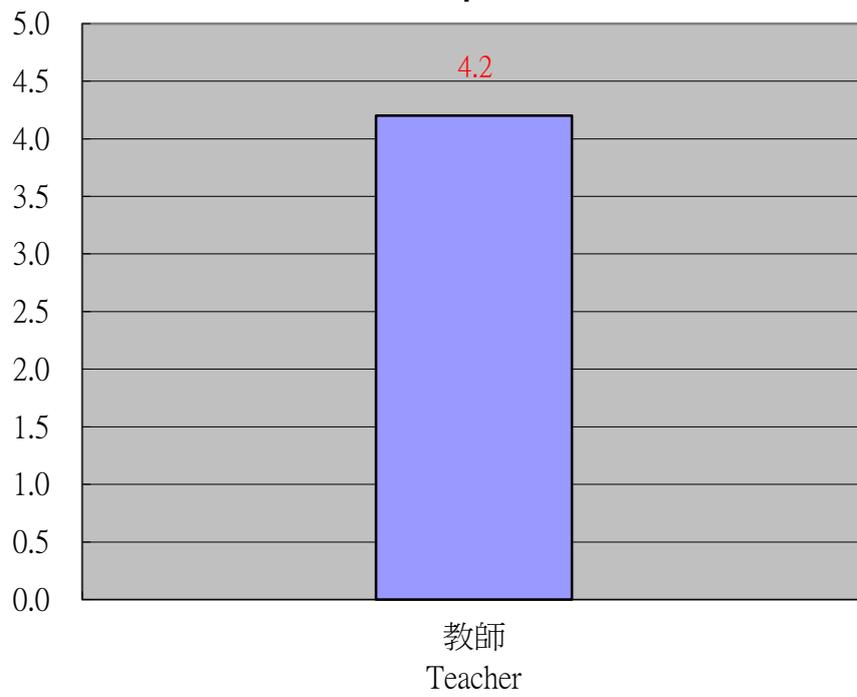
持份者對專業領導的觀感 Stakeholders' Perception of Professional Leadership	20/21
校長 Principal	4.4
副校長 Vice-principal	4.1
中層管理人員 Middle managers	4.3

持份者對專業領導的觀感
Stakeholders' perception of Professional Leadership



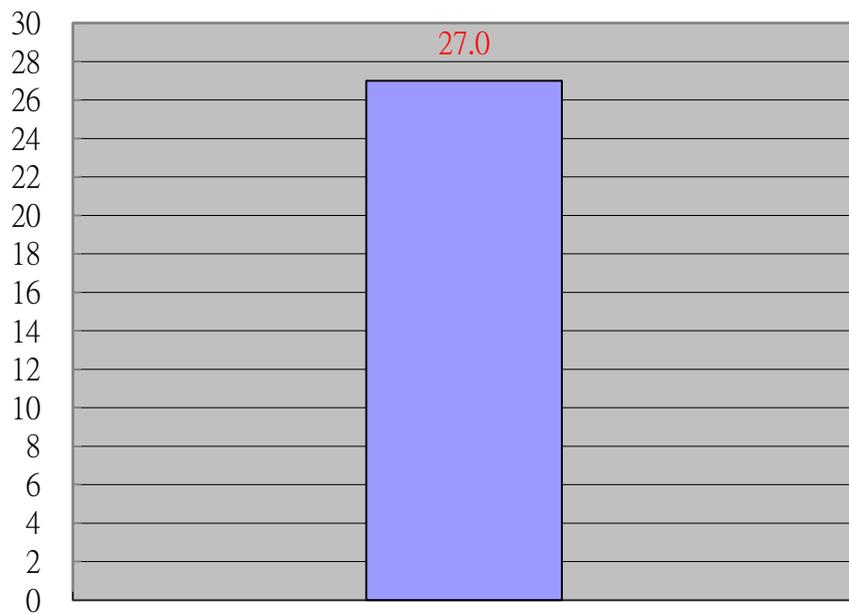
持份者對教師專業發展的觀感 Stakeholders' Perception of Teacher Professional Development	20/21
教師 Teacher	4.2

持份者對教師專業發展的觀感
Stakeholders' perception of Teachers' Professional Development



特殊教育需要的專業培訓 Professional training on special educational needs	20/21
教師完成基礎課程的百分比 Percentage of teachers who have completed the Basic Course	27.0

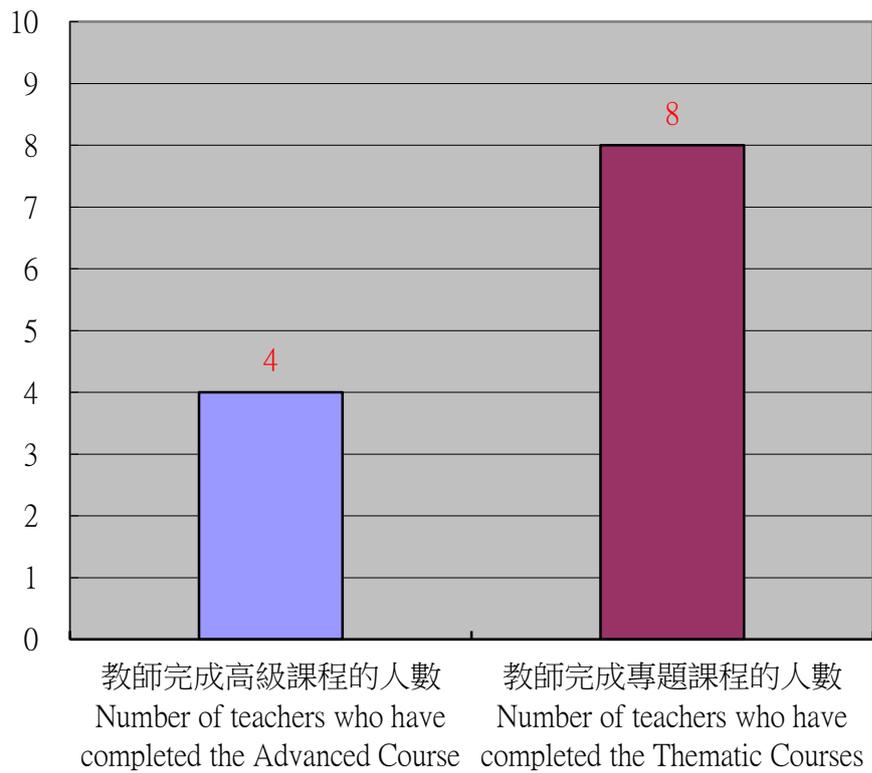
特殊教育需要的專業培訓
Professional training on special educational needs



教師完成基礎課程的百分比
Percentage of teachers who have completed the Basic Course

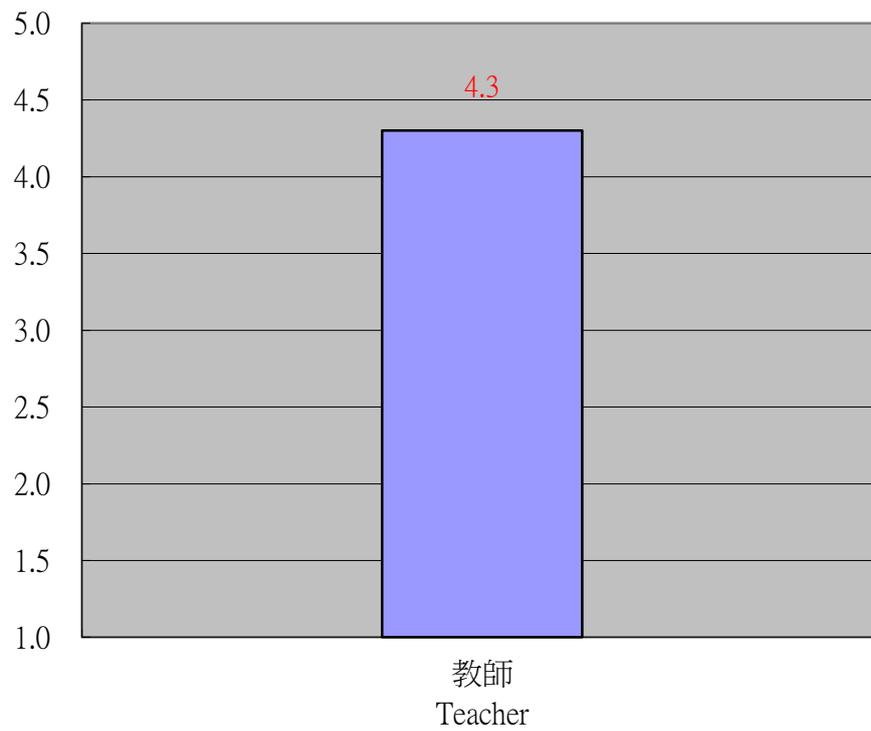
特殊教育需要的專業培訓 Professional training on special educational needs	20/21
教師完成高級課程的人數 Number of teachers who have completed the Advanced Course	4
教師完成專題課程的人數 Number of teachers who have completed the Thematic Courses	8

特殊教育需要的專業培訓
Professional training on special educational needs



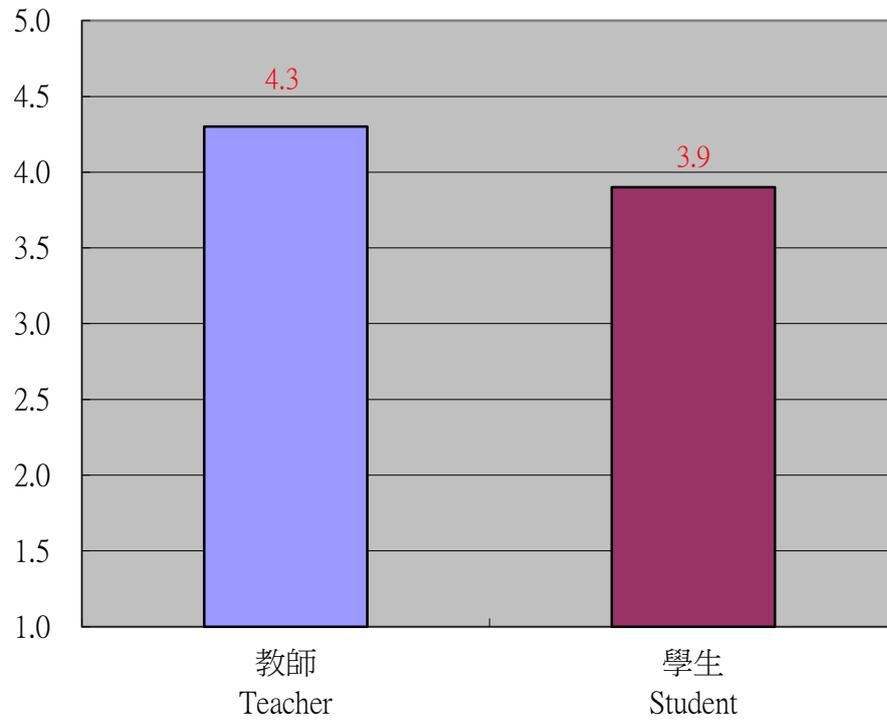
持份者對課程和評估的觀感 Stakeholders' Perception of Curriculum and Assessment	20/21
教師 Teacher	4.3

持份者對課程和評估的觀感
Stakeholders' perception of Curriculum and Assessment



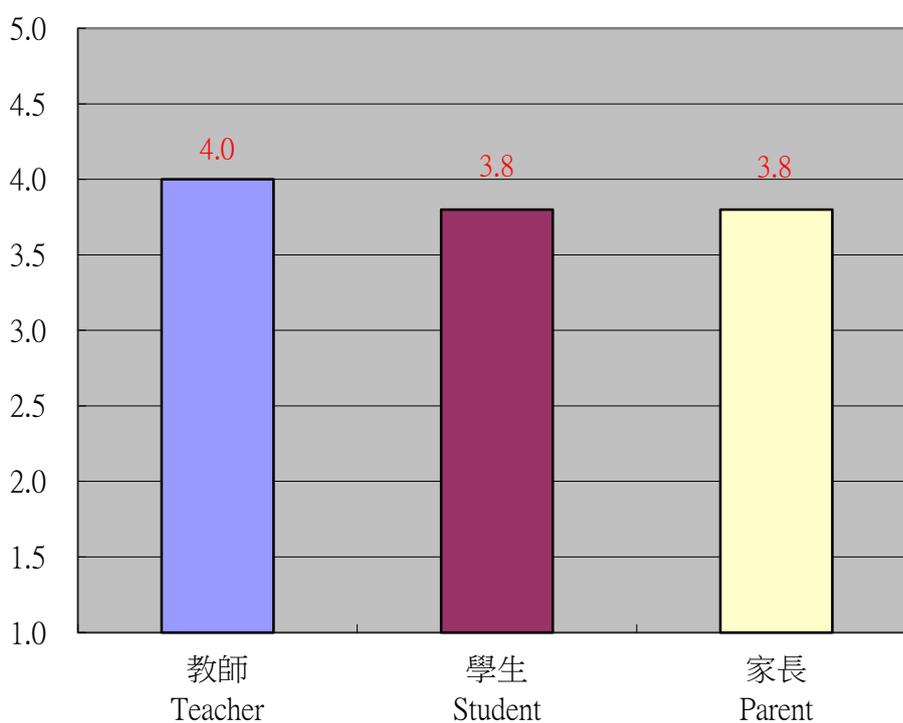
持份者對教學的觀感 Stakeholders' Perception of Teaching	20/21
教師 Teacher	4.3
學生 Student	3.9

持份者對教學的觀感
Stakeholders' perception of Teaching



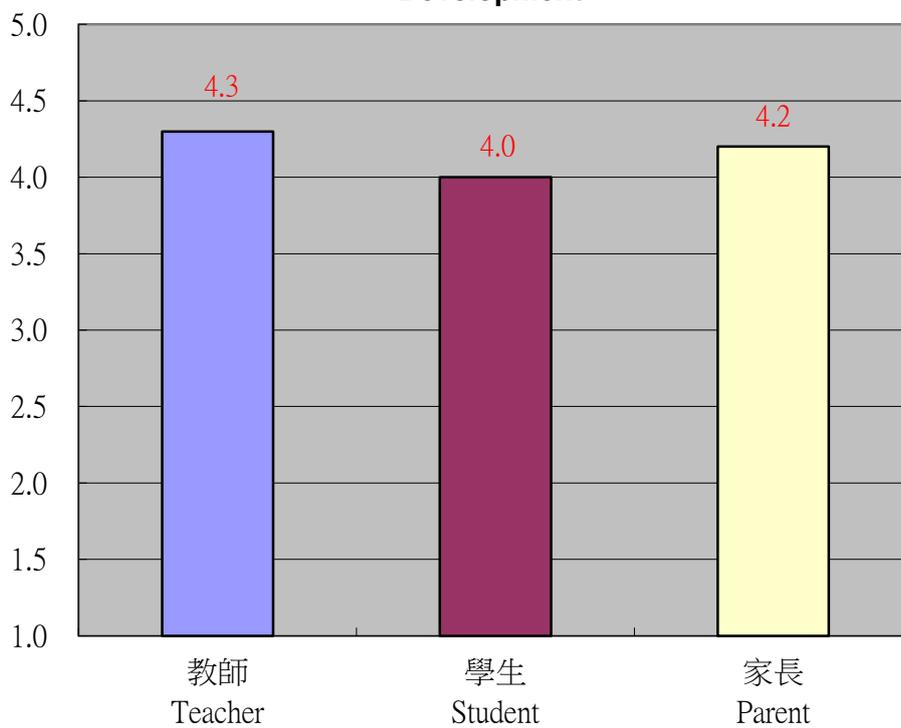
持份者對學生學習的觀感 Stakeholders' Perception of Student Learning	20/21
教師 Teacher	4.0
學生 Student	3.8
家長 Parent	3.8

持份者對學生學習的觀感
Stakeholders' perception of Student Learning



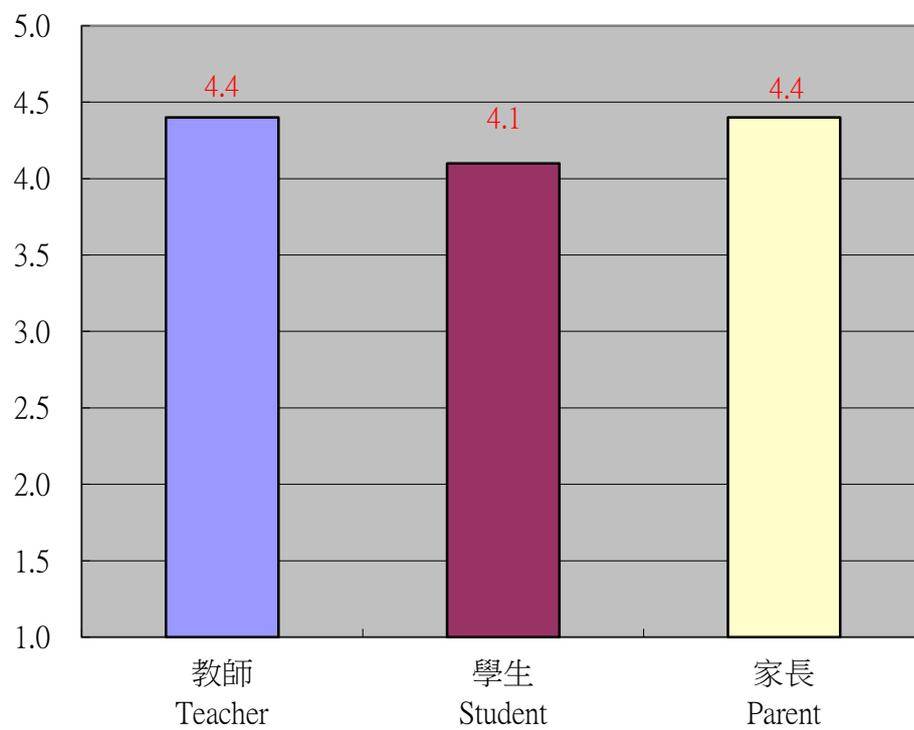
持份者對學生成長支援的觀感 Stakeholders' Perception of Support for Student Development	20/21
教師 Teacher	4.3
學生 Student	4.0
家長 Parent	4.2

持份者對學生成長支援的觀感
Stakeholders' perception of Support for Student Development



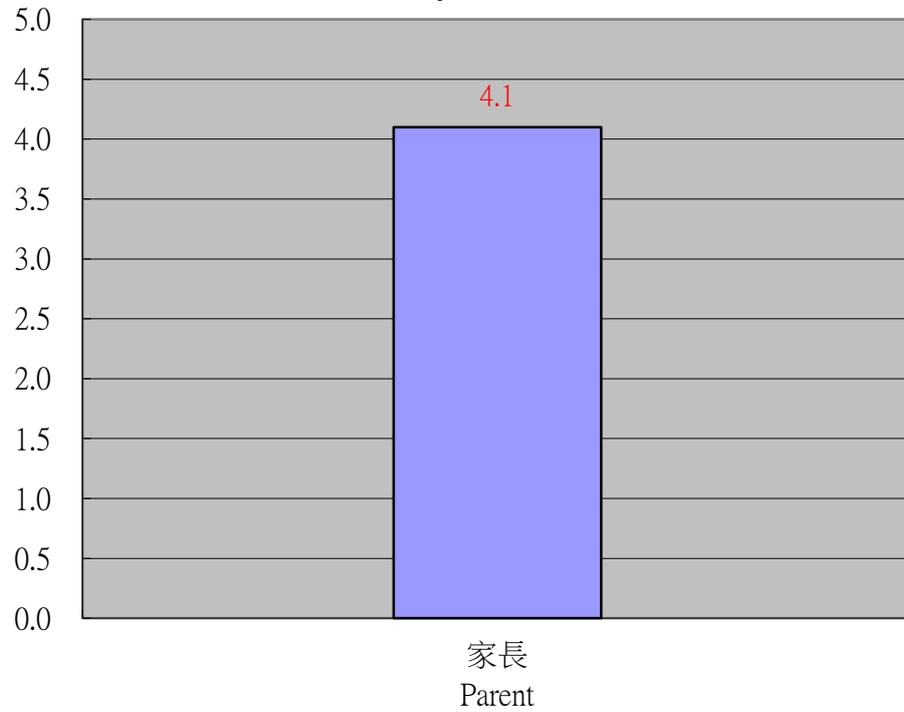
持份者對學校氣氛的觀感 Stakeholders' Perception of School Climate	20/21
教師 Teacher	4.4
學生 Student	4.1
家長 Parent	4.4

持份者對學校氣氛的觀感
Stakeholders' perception of School Climate



持份者對家校合作的觀感 Stakeholders' Perception of Home-school Cooperation	20/21
家長 Parent	4.1

持份者對家校合作的觀感
Stakeholders' perception of Home-school Cooperation



主要關注事項(成就與反思)

重點發展項目一：STEM 教育

1. 2020 年度在 STEM 教育上的成就與反思

1.1 背景資料：

本校發展 STEM 教育，旨在培養學生二十一世紀必備的學習能力，培養學生的創造力及解難能力，鼓勵學生作深層次學習(Deep Learning)，培養創科精神。STEM 教育的發展重點包括：

- 培育學生活用科學、科技及數學在日常生活中，以改善日常生活或解決生活上的困難/不便，發展創造力及解難能力。
- 培養學生應用設計循環在設計、製作及完善作品上，培育創造力。
- 培養學生應用編程解決問題，發展計算思維。
- 培養學生的共通能力，其中包括運算能力、運用資訊科技能力、明辨性思考能力、溝通能力、協作能力及自我管理能力。
- 培育學生正面的價值觀，其中包括堅毅、尊重他人、責任感、承擔精神、誠信等。
- 提供讓學生發展深層次學習(Deep Learning) 的機會，提升學習興趣，培養創科精神。

1.2 STEM 教育在課程推行層面的成效/成就：

1.2.1 通過常識科本課程，培養學生應用設計循環，製作及完善作品，培育創造力及科學探究精神。

- 100%高小學生曾在常識科運用設計循環，進行 STEM 實物製作/科學探究。
- 在一至六年級常識科修訂與 STEM 相關的教學設計/評估，加強應用設計循環以完善作品，培育創造力及科學探究精神。

1.2.2 資訊科技科教授電腦編程，培養學生應用編程解決問題，發展計算思維。亦教授 3D 繪圖軟件，運用 3D 打印發展創造力及解難能力。

- 在二年級教授不插電編碼活動
- 在四年級教授 Scratch Jr. 電腦編程
- 在五年級教授 Micro:bit 及運用 mBlock 電腦編程教授 mBot 機械車操控
- 在六年級繼續教授 Micro:bit 及運用 3D 打印軟件 Tinkercad 製作齒輪完成跨學科 STREAM「機械小玩意」研習。學生更自行運用 3D 打印，設計及製作物品以提升生活上的便利。

1.2.3 在小六推行 STREAM 跨學科學習活動，通過課堂學習及閱讀進行深層次學習，學生應用力學原理、簡單機械、3D 打印、數學及視藝知識，在常識科的指引下，發展共通能力，其中包括創造力及解難能力，應用設計循環在設計、製作及完善作品上，建構「機械小玩意」STREAM 實物製作/研習，

並以預先錄影形式，分享實物製作過程中的挑戰及解難的心路歷程，鼓勵同學互相學習，提升學習興趣，培養自學精神，發展深層次學習(Deep Learning)。

1.2.4 在小六 STEM 教育日推行 STEAM micro:bit 火箭車跨學科學習活動，通過學習速率(數學科)、風的阻力(常識科)、空氣動力學設計(視藝科)、電腦模擬風阻軟件測試及運用 micro:bit 作計時(資訊科技科)，不斷運用設計循環改良火箭車車身設計，並使運用壓縮氣體作高速推進。學生在 STEM 教育學習過程中大開眼界，對 STEM 學習表現興奮，培養學生對 STEM 教育的熱愛及追求。跟據小六學生問卷調查，92%學生認為此活動令她們對 STEM 學習產生興趣、95%學生認為此活動增長了她們的 STEM 知識。

1.3 STEM 教育在創設 STEM 教育環境層面的成效/成就:

1.3.1 深化 STEM 活動，為學生提供更多學習空間。在評估後舉行全校性 STEM 教育日，讓全校學生參與不同的 STEM/STEAM 活動，體驗不同的科學、科技及編程學習，引發對 STEM 教育的學習興趣。

➤ 在一、二、三及五年級就不同的 STEM 主題，進行實作活動探究工作坊及 STEM 攤位遊戲，增加學生的科學及科技知識。跟據一、二、三及五年級學生問卷調查結果，92%學生認為此活動令她們對 STEM 學習產生興趣、95%學生認為此活動增長了她們的 STEM 知識。

➤ 在小四推行 Lego WeDo 2.0 編程工作坊及比賽，拓闊學生對編程的認識及應用。跟據小四學生問卷調查結果，87%學生認為編程活動令她們對編程/STEM 學習產生興趣、88%學生認為此活動增長了她們的編程知識。

1.3.2 在不同年級舉辦 STEM 全方位體驗學習，拓闊學生在生活上應用 STEM，提升學生對 STEM 教育的興趣，培育解難能力、創造力及自學精神。

➤ 100%小六學生在 STEM 全方位體驗學習日，進行 STEM 高端科技活動，初步認識其背後原理，項目包括科學鑑證指紋套取、虛擬實境(VR) 360 影片開發、影片後期製作及人工智能(AI)無人機操控。跟據小六學生問卷調查結果，91%學生認為此活動令她們對 STEM 學習產生興趣、94%學生認為此活動增長了她們的 STEM 知識。

➤ 100%小四及小五學生到天際 100 作 STEM 全方位體驗學習，讓學生加深對 5G 科技的認識及學習以不同形式作 3D 打印，擴闊學生視野及見聞。跟據小四及小五學生問卷調查結果，92%學生認為此活動令她們對 STEM 學習產生興趣、93%學生認為此活動增長了她們的 STEM 知識。

➤ 小二學生的 STEM 全方位野外體驗生活，因疫情關係被迫取消。

1.3.3 在四、五年級建立 STEM 部隊，增加隊員對科學及科技的認識，培育隊員在校內推動 STEM 教育活動，發揮學生的領導才能。但因疫情關係，

大部份活動未能完成。

- 1.3.4 在六年級建立「mBot 小先鋒」部隊，但因疫情關係，大部份活動未能完成。
- 1.3.5 常識科老師帶領學生參與第 23 屆「常識百搭」小學 STEM 探究比賽，探究「搭棚工程」中的 STEM 原理，活用科學、科技及數學的已有知識作解難及創新。
- 1.3.6 本年度舉辦 9 項不同的 STEM 暑期興趣班，其中包括 Code Monkey 編程體驗學習、「LEGO SPIKE Prime：機械製作」、「App Inventor：程式編寫」、「Roblox Studio 遊戲設計」等，學生踴躍參加，反應熱烈。
- 1.3.7 因疫情關係，本年度未能發展與 STEM 相關的學生交流/分享活動。
- 1.3.8 本年度在校內添置與 STEM 教育相關的設備包括：
 - 增設一台 3D 打印機以舒緩學生在 STEM 研習上的需要
 - 增設 micro:bit 電路板、Lego WeDo 2.0 機械車、LEGO Spike Prime：機械人、Dash Robot 等設備發展編程教學，提升學生的計算思維能力。
 - 增設 App Inventor II 軟件及 3D 遊戲製作軟件 Roblox Studio 以提升學生資訊科技知識及程式編寫技能。

1.4 STEM 教育在教師培訓推行層面上的成效/成就：

通過與 STEM 教育相關的教師培訓及在教師團隊中交流 STEM 教育教學策略，使教師能為學生營造適切有利的學習環境，培養學生的創科精神。

1.4.1 為教師提供與 STEM 教育相關進修包括：

為常識科老師舉辦教師培訓「常識 BYOD」STEM 工作坊原定為全校老師提供的教師培訓「學與教博覽 2020」因疫情取消。

1.4.2 教師在日常的學與教中，通過共同備課，深化 STEM 教學。

1.4.3 科主任及教師在常識科會中討論及分享 STEM 教學策略。

1.5 2020 年度在 STEM 教育上的反思及展望

本年度是 STEM 教育推行的第三年，亦是 STEM 教育第一期的最後一年。在課程推行上已建立了穩定的基礎。在學與教的過程中，刻意提供機會，培養學生在探究過程中應用設計循環的理念，以改善設計、製作及完善作品，培育創造力及解難能力。資訊科技科亦與時並進，配合 STEM 教育，在二、四、五、六年級引入編程教學，發展學生的計算思維，在六年級教授電腦繪圖軟件，支援學生運用 3D 打印以解決 STEM 創作上的難題，發揮創意，發展深層次學習。本年度亦舉辦 STEM 教育日及 STEM 全方位活動，引入高端科技，以提升學生學習興趣。為拓闊/延伸學生對 STEM 的學習，本校亦在暑假期間，推出多項不同性質的 STEM 活動，鼓勵學生學習。在創設 STEM 教育環境上，本年度設 2 隊與 STEM 教育相關隊伍，在校內協助老師推動 STEM 活動。

但因停課及疫情關係，直接影響了 STEM 的教學時數、午間活動、特別活動週 STEM 活動、STEM 相關比賽及 STEM 交流分享等的推行。故本校將發展 STEM 教育第二期，期望本校的 STEM 教育將在未來三年不斷深化，培養學生二十一世紀必備的學習能力。

重點發展項目二：電子學習計劃

1. 2020 年度在電子學習計劃上的成就與反思

1.1 背景資料：

本校在 2015-18 年度，首次以「電子學習計劃」作為重點發展項目，引入電子學習文化，同步為教師提供培訓，以提高學與教的成效。在 2018-2021 年度，本校繼續以「電子學習計劃」作為重點發展項目，進一步推廣電子學習文化，促進自主學習，培養學生二十一世紀必備的學習能力，協助學生成為終身的學習者。

透過電子學習，提升學生自主學習及協作能力，加強創意及創新的精神，並培育他們成為具操守的資訊科技使用者，以達致終身學習和全人發展。透過發揮資訊科技的潛能，提升學與教的互動經驗，以釋放學生的學習能量，讓學生學會學習、邁向卓越。

1.2 電子學習計劃在課程推行層面的成效/成就：

1.2.1. 運用電子學習作課前預習、課堂學習、課後延伸或鞏固、以及課餘自學。

1.2.1.1. 97.2%教師同意/非常同意運用電子學習作課前預習、課堂學習、課後延伸或鞏固、以及課餘自學，有助激發學生的學習動機，提高學習自主性。

1.2.1.2. 100%的高小學生曾運用電子學習在課前參與預習活動，激發學生的學習動機。

1.2.1.3. 100%的高小學生曾運用電子字典作學習工具，加強學生閱讀和寫作的的能力。

1.2.1.4. 97.2%教師同意/非常同意運用不同種類的教育軟件、應用程式(Apps)、學習平台或電子教科書作教學工具，能促進學生不同層次的思考能力，亦能照顧學生的多樣性。

1.2.1.5. 由於疫情反覆，結合面授課堂與電子學習的混合模式學習是學與教的新常態。各科透過雲端教室，向學生提供學習材料、課後練習和課外讀物，並收集電子課業及給予回饋。

1.2.1.5.1. 中文科二至六年級利用不同的學習軟件，加強互動。在實時課堂上觀看短片，討論篇章之重點。五年級以自己的裝置錄音，進行寫作及說話練習，並與同學分享及互評；亦利用心智圖軟件擬寫創作。

1.2.1.5.2. 英文科各級利用不同的軟件，輔助學習。三至六年級繼續優化「促進小學英語學習津貼計劃」校本電子學習英文課程，詳見 1.2.1.11。四及五年級學生在課堂及家中亦使用電子課本進行學習活動。

1.2.1.5.3. 數學科各級選取合適的課題，使用電子課本或教育軟件，輔助學習。一及二年級向學生推介「數學自主閱讀」電子圖書。高年級運用香港教育城 star 平台網上進行短測。

1.2.1.5.4. 常識科利用電子學習平台的學與教資源，輔助學習。參與「2020 國家憲法日」及「2021 全民國家安全教育日」網上問答比賽，學生積極參與，兩項比賽均獲「最積極參與學校獎」。此外全體六年級亦參與「第七屆基本法網上問答比賽」初賽。

1.2.1.5.5. 普通話科各級運用「普通話正讀」應用程式供學生練習詞語及句子的讀音。亦為「每周一詞」製作簡報及錄音，上載至各班雲端教室，學生可隨時自學。三至六年級於復活節期間舉辦短片拍攝活動，提高學生學習普通話的興趣，並於假期後在課堂上播放短片給學生觀看。

1.2.1.5.6. 宗教科使用線上「和合本修訂版聖經」，讓學生認識聖經上的經卷、搜尋經文及查經。

1.2.1.5.7. 音樂科指導六年級學生錄製吹奏直笛片段，並在雲端教室分享；亦讓學生錄製歌唱短片，再上載至雲端教室，以作為虛擬合唱團的資源。

1.2.1.5.8. 體育科為學生提供多元化的學習資源，包括早操短片、「停課不停運動」及「疫境挑戰-家居體能挑戰」播放清單等；亦透過雲端教室發放「寶礦力水特×香港運動員短片」有獎問答遊戲；更為校隊及校隊預備組成員提供「運動最前線」播放清單。

1.2.1.5.9. 生命教育科透過觀看短片等網上資源，讓學生以生活化的題材進行分享和討論；高年級更以線上表單讓學生作回應及反思。生命教育大課亦以實體/線上講座模式進行，透過不同的學習活動，培養學生正面的價值觀和態度。

1.2.1.5.10. 圖書科透過網上閱讀平台，讓學生學習如何檢視自己的借閱狀況及記錄，並閱讀電子書。高年級更學習搜尋圖書或電子書，以及使用有關資源。

1.2.1.5.11. 每天的早禱，每週的高/低年級早會，以及聖誕和復活崇拜，均透過影片分享平台讓學生觀看，以照顧學生的心靈需要。

1.2.1.6. 資訊科技科各年級運用不同種類的教育軟件、應用程式 (Apps)、學習平台或電子教科書作教學工具。

1.2.1.7. 學生在家學習期間，透過 Google Meet 或 Zoom 以視像實時課堂模式進行教學。教師通過視屏，實時與學生互動，給予即時指導和回饋。

1.2.1.7.1. 一至三年級透過 Google Meet 以視像實時課堂模式進行教學；四至六年級以 Google Meet 或 Zoom 進行視像實時課堂。

1.2.1.7.2. 九月份開始的實時教室，一至六年級中文、英文及數學課，各級各科每週上課三節。一年級常識課每週一節，二至六年級各級每週兩節。二至六年級宗教、音樂及生命教育課，各級各科每週一節。三至六年級普通話課，每週上課一節。每節課為 45 分鐘。

1.2.1.7.3. 十一月份開始的實時教室，一至六年級中文、英文及數學課，各級各科每週上課三節；常識課每週兩節；普通話、宗教、音樂及生命教育課，各科每週上課一節。每節課為 45 分鐘。

1.2.1.7.4. 四月份開始的實時教室，一至六年級中文、英文及數學課，各級各科每天上課一節；常識課每週三節；普通話、資訊科技、視覺藝術、音樂、體育及生命教育課，各科每週上課一節；宗教及圖書課隔週上課一節。每節課為 45 分鐘。

1.2.1.7.5. 本年度的輔導、鞏固班及提升班，均以視像實時課堂模式進行。

1.2.1.7.6. 8 月 27 日向全體小一家長發放「加入 Google Classroom 課室使用指引」及「一年級學生使用 Google Meet 進行實時教室指引」，以協助一年級家長及學生登入實時教室。

1.2.1.7.7. 9 月 7 日向全體家長發放「學生在 Google Classroom 交功課」指引，以協助學生在雲端教室遞交功課。

1.2.1.7.8. 學生在家學習期間，學校開放校園，讓有需要的學生回校，安排教學助理指導學生使用電子學習工具學習。

1.2.1.8. 為一至六年級學生在學習管理系統 Google Classroom 開設免費賬戶，為學生提供線上學習資源，提高學習自主性；並透過線上討論，促進師生之間或學生之間的互動。100%的學生曾參與雲端教室的學習活動。

1.2.1.9. 與 STEM 課程發展配合，高年級運用電子學習工具進行 STEM 活動，透過設計和編程，培養學生的解難、創意、創新及計算思維。

- 1.2.1.9.1. 100%四年級學生透過遊戲化學習平台 Code Monkey 學習使用編程語言編寫代碼。
- 1.2.1.9.2. 100%四年級學生以 WeDo 2.0 套件及編程軟件進行互動學習活動。
- 1.2.1.9.3. 100%五年級學生透過 mBlock 程式語言，編寫程式控制 mBot 機械車。
- 1.2.1.9.4. 100%六年級學生透過 3D 打印設計齒輪，創作「STREAM」機械小玩意。
- 1.2.1.10. 各主科(中英數常)為學生提供最少 1 個學習平台，讓學生在課餘時間參與指定學習平台中的活動作課後延伸或鞏固、以及課餘自學，提高學習自主性。
- 1.2.1.10.1. 中文科提供廿一世紀小學現代中國語文網、現代互動學習室及啟慧中文網上學習平台
- 1.2.1.10.2. 英文科提供 Primary Longman Express 2nd Edition、Bug Club Online Reading Platform 及 Reading Town 123 Apps 電子書(小一)
- 1.2.1.10.3. 數學科提供現代數學網、現代互動學習室及 PLANETii 數學世界學習平台
- 1.2.1.10.4. 常識科提供 e-smart 2.0 平台(教育出版社)及香港教育城「十分科學」學習平台(小四至六)
- 1.2.1.10.5. 普通話科提供「活學普通話」
- 1.2.1.10.6. 資訊科技科提供現代小學電腦網上資源庫、現代互動學習室、中英文打字平台(小二、四至六)及「五色學倉頡」電子學習平台(小三)
- 1.2.1.10.7. 音樂科提供「朗文音樂」
- 1.2.1.11. 優化校本電子學習英文課程，持續提升學習的質素，100%的三至六年級學生運用有關的電子學習教材套輔助學習。

P.3	Use of Past Tense (My Diary)
P.4	Use of Present Perfect Tense (Travel Experience)
P.5	Interview skills
P.6	Save the World

- 1.2.2. 在四及五年級推行學生「自攜裝置」政策，以發揮使用流動電腦裝置進行學習的優勢。

1.2.2.1. 2020 年 8 月 29 日派發四年級家長訂購的裝置，並安排供應商為有需要的家長提供技術支援，協助家長建立帳戶及安裝應用程式。

1.2.2.2. 9月1日四年級派發建議安裝應用程式清單，並向家長介紹如何使用「螢幕使用時間」功能管理子女的裝置。

1.2.2.3. 9月18日五年級派發「自攜裝置可接受使用政策」，並向家長介紹如何使用「螢幕使用時間」功能管理子女的裝置。

1.2.2.4. 10月9日四年級派發「自攜裝置可接受使用政策」，並為全體學生舉辦講座，加深學生對政策的了解；亦向學生推介「聰明e主人」電子學習資源套的十個故事動畫，以培養學生的資訊素養和運用資訊科技的應有態度。

1.2.2.5. 10月12日為四年級學生安排使用校園無線網絡工作坊。

1.2.2.6. 在四及五年級課室張貼「智 Smart 健康貼士」，提示學生健康地、安全地及正確地使用資訊科技。

1.2.2.7. 全學年各科分別為四及五年級學生安排約 63 節及 80 節有關的學習活動，以透過電子學習，提升學與教效能。

1.2.2.8. 91.7%教師同意/非常同意學校在四及五年級推行的「學生自攜裝置」政策，令學習變得更便捷，更能發揮使用流動電腦裝置進行學習的優勢。

1.2.3. 舉辦數碼遊蹤活動，讓學生享受移動學習的樂趣。

1.2.3.1. 於 2021 年 6 月 21 及 22 日為四及五年級舉辦「數碼遊蹤」活動，透過全級隊制的解難比賽，訓練學生的解難能力、協作能力及溝通能力。活動以科技貫穿整個活動流程，並以比賽模式提升學生的投入度。

1.2.3.2. 活動後，收回 128 份學生問卷，68.0%學生喜歡/非常喜歡「數碼遊蹤」活動；69.5%學生同意/非常同意從活動中，學習到新知識；72.7%學生希望/非常希望日後能再參與這類活動。

1.2.4. 發展學生的資訊素養，培育學生正確地運用資訊的能力和態度。

把資訊素養融入課程，為二至六年級安排相關的學習材料。

本年度新增的資訊素養項目：

年級	課題	科目
二年級	尋找資訊有法	圖書科
三年級	資訊大搜查	圖書科
	資訊處理精明眼	IT 科
四年級	資訊與版權	圖書科
	「聰明 e 主人」電子學習資源套-故事動畫	常識科
五年級	引用參考資料、資訊時效與真偽	圖書科
六年級	資訊放大鏡	圖書科

1.3 電子學習計劃在教師推行層面的成效/成就：

- 1.3.1. 100%的教師在學與教中，曾運用電子資源最少 2 次，為學生提供互動學習活動。教師研發有效的學與教策略，97.2%教師同意/非常同意能運用電子學習，活化課堂，並配合學與教的新常態，為學習帶來多元性。
- 1.3.2. 100%的教師曾就電子學習教學策略進行共同備課最少 2 次，91.7%教師同意/非常同意能透過共同備課，商議電子學習教學策略，提升學與教效能。
- 1.3.3. 86.8%的教師曾就電子學習教學策略進行觀課或視課最少 1 次，交流運用電子學習工具教學的經驗及心得，增進教師之專業發展。
- 1.3.4. 各主科(中英數常)在分科會議中就電子教學作經驗分享或培訓最少 1 次。
- 1.3.5. 為教師安排相關的進修/培訓
 - 1.3.5.1. 2020 年 8 月 17 日普通話科舉辦電子學習工作坊，介紹電子學習資源及應用程式。
 - 1.3.5.2. 8 月 21 日馮依薇主任在數學科會議中分享在香港教育大學進修五星期「教師專業進修課程證書(小學數學科的電子學習)」的有關內容。
 - 1.3.5.3. 同日常識科舉辦「電子學習平台介紹」教師培訓。
 - 1.3.5.4. 8 月 25 日音樂科舉辦「教學模式新常態 網上教室新形態」教師培訓。
 - 1.3.5.5. 9 月 1 日資訊科技小組為全體教師舉辦工作坊，內容包括「Google Classroom 及 Google Form 的應用」及「在 Google Classroom 收發功課並給與回饋」。
 - 1.3.5.6. 9 月 4 日資訊科技統籌主任為全體教師舉辦教師培訓，介紹「在實時課堂中如何使用不同款式的實物投影機」。
 - 1.3.5.7. 10 月 14 日資訊科技統籌主任為全體教師舉辦教師培訓，介紹「Google Meet 新功能」。
 - 1.3.5.8. 10 月 23 日數學科舉辦「新課程電子課本應用程式」工作坊。
 - 1.3.5.9. 原定於 12 月 9 日全體教師及技術人員參與的「學與教博覽」，因疫情轉趨嚴峻，延期舉行。香港教育城推出由「學與教博覽 2020」的多位學者以影片形式作分享的「LTE2020 Teaser」，有關網站連結已透過手機應用程式發放給各教師。
 - 1.3.5.10. 2021 年 1 月 18 日英文科主席在分科會議中分享「以 STAR 網上評估系統支援學與教(英文科)」；蘇慧雯主任分享了如何利用 SeeSaw 作為教學平台。

1.3.5.11. 1月19日盧嘉兒主任在數學科會議中分享「以STAR網上評估系統支援學與教(數學科)」。

1.3.5.12. 1月25日中文科主席及助理在分科會議中分享「Padlet於閱讀及說話教學上的應用」。

1.3.6. 100%的教師曾就電子學習參與研討會、工作坊或相關的培訓。

1.3.7. 繼續在 Google Classroom 開設「電子學習資源庫_教師資源庫」，上載資料供教師參考：工作坊及網上研討會(Webinars)資訊、網絡安全資訊、電子學習參考資料、實時教學參考資料、Google Meet 參考資料、Zoom 參考資料、Google Classroom 參考資料、Chrome Extension 參考資料及教材製作參考資料等。

1.3.8. 各科各級教師儲存各項電子學習資源，以達致連貫和持續發展的目的。各主科(中英數常)在「電子學習資源庫」儲存多項日常學與教的電子資源，亦在雲端硬碟共用多項停課期間的學習材料。

1.4 電子學習計劃在設施、資源及配套方面的成效/成就：

1.4.1. 把各科於平板電腦、學習管理系統(Google Classroom)及即時互動系統(Kahoot)上的電子資源，有系統地編排擺放，讓各教師能持續使用。

1.4.1.1. 整理平板電腦的電子資源，把有關資源按科目擺放。本年度安裝了92個應用程式(Apps)，輔助學生學習。全學年共借出平板電腦91次供教師備課或上課，225次供學生進行電子學習。

1.4.1.2. 各主科(中英數常)在學習管理系統 Google Classroom 及即時互動系統 Kahoot 利用模擬戶口儲存有關資源。

1.4.2. 運用行事曆系統，建立及共用群組日曆，讓全體教職員能清晰地查看學校各項活動安排。

1.4.3. 配合「自攜裝置」政策

1.4.3.1. 配合本年度四及五年級「自攜裝置」政策事宜詳見1.2.2。

1.4.3.2. 運用撥款再增購10部平板電腦，讓有需要的學生借用，全學年共借出150次。

1.4.3.3. 為有需要學生申請「關愛基金援助項目-資助清貧中小學生購買流動電腦裝置以實踐電子學習」。

1.4.3.4. 配合下年度在四至六年級推行學生自攜裝置政策，本校按教育局指引報價後，安排供應商 HKT education 為學生集體訂購平板電腦，共26名升四年級學生及1名升五年級插班生經由學校供應商訂購裝置。

1.4.3.5. 2021年6月8日及7月10日分別向全體升四年級的學生和家長，以及升四至六年級的插班生和家長發放簡報，詳述政策的推行細節，亦發放「優質教育基金電子學習撥款計劃—流動

電腦裝置及上網支援(2021/22 學年)」申請通告，讓有需要學生申請。

1.5 2020 年度在電子學習計劃上的反思及展望

2020 年度是本校以「電子學習計劃」作為重點發展項目的第六週年，在運用電子學習作課前預習、課堂學習、課後延伸或鞏固、以及課餘自學等各方面，教師能藉電子學習提升、轉化並完善學與教的策略。

由於疫情反覆，結合面授課堂與電子學習的混合模式學習是學與教的新常態。學生在家學習期間，教師透過網上視像會議平台以實時課堂模式進行教學，實時與學生互動，給予即時指導和回饋。各科亦透過雲端教室，向學生提供學習材料、課後練習和課外讀物，並收集電子課業及給予回饋。此外，每天的早禱，每週的高/低年級早會，以及聖誕和復活崇拜，均透過影片分享平台發放，以照顧學生的心靈需要。

本年度在四及五年級推行學生自攜裝置政策，以進一步發揮使用流動電腦裝置進行學習的優勢。舉辦數碼遊蹤活動，透過全級隊制的解難比賽，訓練學生的解難能力、協作能力及溝通能力。

本年度亦把資訊素養融入課程，為二至六年級安排相關的學習材料，培養學生的資訊素養，培育學生正確地運用資訊的能力和態度。

在教師推行層面，本年度鼓勵教師就電子學習教學策略進行觀課或視課，把運用電子教學策略作為視課的評鑑項目之一，讓教師交流運用電子學習工具教學的經驗及心得，增進教師之專業發展。此外安排 12 次有關進修，讓各科教師參與。

展望未來，電子學習將深化在日常學與教當中，成為學生終身學習的有效方法。透過廣泛運用電子科技媒介，學生將接觸更多的資訊，觀察和探索學校以外的世界。學生將能掌握更多自主學習的方法及技能，從而學會學習，養成終身學習的習慣。