



樂華天主教小學

2024-2025

學校周年報告

學校抱負和使命

辦學宗旨

本校秉承天主教教學宗旨，發展全人教育，培育身心健全的年青人。本着基督精神，實踐愛的教育，使學生充滿愛心，關懷別人，關心社會，為社會培育良好公民。

辦學使命

1. 實踐校訓「博學弘德」的精神，灌輸學生豐富知識，培養學生高尚品德。
2. 秉承天主教辦學精神，透過愛德、真理、生命、家庭、義德的培育，協助學生建立正確的價值觀，讓學生活出豐盛人生。
3. 發展全人教育，透過德、智、體、羣、美、靈的培養，提升學生個人素質。

校訓

「博學弘德」——博學即充實應世學問，吸收社會知識，而弘德乃發揚國有道德，培養高尚品德。

願景

1. 提升兩文三語的能力，培育學生的自學能力，以面對社會新挑戰。
2. 透過靈性活動，實踐愛的教育，培育學生學習基督愛主愛人的精神，營造關愛校園。
3. 促進學生的均衡發展，為學生提供多元學習經歷，使其有更多機會參與，發揮潛能，盡展所長。

關注事項

1. 聖神啓迪
2. 創科未來

關注事項一：聖神啟迪

目標 1：創造空間以促進學生的全人發展。

推行策略 1.1

持續善用學時及優化時間表：

- ◇ 調適班主任課、小息及學藝充電站時間，以優化校本課程內容及強化班級經營活動。
- ◇ 加入小息三全校午讀時段及逢週五早讀分享環節，加強校園閱讀氛圍。

成就：

- ◇ 本年度對去年新設計及採用的時間表作出優化，提升了學時運用的效度，以完善校本課程內容及強化班級經營活動，並加強校園閱讀氛圍：
 - 班主任課：由原本 10 分鐘，增至 15 分鐘。
 - 小息：由原本 20 分鐘，改為 15 分鐘。
 - 樂天學滿分^{FUN}及成長號：由原本 50 分鐘，增至 55 分鐘。
 - 樂 Kids MI：由原本 60 分鐘，增至 65 分鐘。
 - 增設午讀時段：於每天小息三增設 10 分鐘閱讀時間。
- ◇ 於早讀加入分享環節：讓學生輪流於班中分享閱讀報告及心得；每位學生全年進行兩次分享（1 次中文、1 次英文）。
- ◇ 就觀察所見，教師認為本年度「樂天學滿分^{FUN}」及「成長號」運作較往年成熟，能提供足夠時間讓學生參與課堂活動及各式講座，能為學生學習創造空間，安排合理，表示課程內容較去年充實及多元化，「樂天學滿分^{FUN}」內容除了鞏固及延展中、英、數三科的學習外；還加入科學與科技 STEAM 活動、語境活動、跨學科活動、藝術教育活動、體育活動、推廣閱讀等，「成長號」則根據正向教育、國家安全教育及週訓主題，有系統、有計劃地安排講座或成長活動，傳遞有關訊息，有效幫助學生全人發展。
- ◇ 教師認同延長班主任課時間對班級經營有幫助，令班主任有更多時間處理班務，更能有充足空間與學生互動及交流。學生問卷顯示，89.8%學生表示老師能幫助他們解決成長上所遇到的問題，例如身心發展、交友及學業方面等，可見優化及延長班級經營時段，能提升學生的歸屬感。
- ◇ 97.7%學生認同通過學校安排的學習機會（包括課外活動），能發展其興趣和生活技能，可見延長樂 Kids MI 時段能有更充足空間讓學生投入及參與活動，有效幫助學生全人發展。
- ◇ 根據教師問卷結果，89.2%教師認同學校課程能有效配合閱讀推廣，促進學生閱讀興趣與習慣。另外，學生問卷顯示，84.8%學生表示自己經常於課餘時間閱讀課外讀物，包括課外書籍、報刊等。就教師觀察所見，大部分學生能於午讀時間安靜地留在課室進行閱讀活動，展現良好閱讀習慣。每週五早讀時段設有「閱讀分享環節」，學生主動分享閱讀心得，有效促進同儕間的閱讀交流與推廣氛圍。

反思：

- ◇ 從教師問卷的回饋，顯示教師對課程(由 2023-2024 年度 4.1 提升至 2024-2025 年度 4.2)及學生學習觀感(由 2023-2024 年度 3.6 提升至 2024-2025 年度 3.8)有提升。
- ◇ 93.5%教師認同學校按發展方向有策略地制定發展計劃，可見學校靈活運用課時有效讓學生有更多元化的活動和體驗，成效顯著；教師認同學校有策略地按學生的有樣性，為學生提供不同的學習模式及學習機會，並認同學校安排的學習機會能發展學生的興趣和生活技能。
- ◇ 持份者問卷中，「我對學校氣氛的觀感」數據的平均數為 4.2(家長)及 4.2(學生)，可見家長及學生認同及支持學校的整體氣氛，大部分家長的回饋欣賞學校安排，讓學生於課時內有豐富的學習體驗；課後能有靈活彈性的時間學習不同的課後活動，亦有充裕的時間作親子活動及休息。
- ◇ 教師認為本年度樂天「成長號」時間已優化，安排合理，內容多元化，有效幫助學生全人發展。
- ◇ 班主任期望有更多空間推動班級經營，以加強學生的歸屬感及凝聚力。
- ◇ 樂 Kids MI 時段活動多元化，但教師期望學校能更有效地分配場地、人手及學生數目。
- ◇ 雖然根據學生問卷顯示，84.8%學生表示自己經常於課餘時間閱讀課外讀物（如課外書籍、報刊等），但仍有部分學生的閱讀動機偏低，閱讀選材亦較為重複或局限於特定類型，有部分學生每天只看課室提供的書籍/書刊，流於應付，未能真正投入閱讀。另外，教師觀察指出，雖然大部分學生能於午讀時間安靜閱讀，但部分學生仍需教師提醒才能投入閱讀活動。此外，

閱讀分享環節雖能促進交流，但參與度及分享質素仍有提升空間。按教師觀察，於各級閱讀推廣活動中公佈各班借閱情況時同學反應熱烈，但未能有效持續提升同學的閱讀氣氛。

回饋與跟進：

- ◇ 來年將持續優化時間表安排及課程內容規劃，以配合小一、小四開展人文科及科學科。
- ◇ 將持續優化成長號時段，以加強推動生涯規劃教育活動。
- ◇ 優化樂 Kids MI 時段的人手、場地及參與學生人數安排，以便按學生的多樣性，提供不同的學習經歷。
- ◇ 配合教育局小學課程新指引七個學習宗旨中健康的生活方式，來年將規劃小息、開放多元活動，讓學生善用小息，體驗不同的體藝及文化活動，增加學生的運動量。
- ◇ 將靈活編排行政組教師時間表，以善用時間進行行政會議及加強家校溝通。
- ◇ 將於大型活動前預留時間，讓班主任及學生進行班級經營活動。
- ◇ 為進一步提升學生的閱讀質素與參與度，來年度將採取以下具體措施：
 - 擴展圖書館藏書類型：引入多元主題與文體書籍，吸引不同興趣的學生；
 - 加強跨課程閱讀活動，提升學生綜合理解與表達能力；
 - 加強閱讀獎勵計劃及班際閱讀龍虎榜，激發學生閱讀動機與參與度；
 - 加入積極借閱班別獎狀或獎杯輪流放置課室，以提升同學的閱讀氣氛。

目標 2：強化校本價值觀教育，實踐天主教五大核心價值中的愛德，於生活中活出聖神果實——喜樂、平安、柔和。

推行策略 2.1

持續優化課程內容、活動及校園環境，積極幫助學生建立正確的價值觀：

- ◇ 持續優化成長列車課程及《成長列車》校本小冊子。
- ◇ 與圖書館緊密合作，增設與國民及國家安全相關圖書或刊物，強化家長和學生對國家歷史、文化和最新發展的認知，提升國民身份認同，並明白維護國家安全的責任及重要性。
- ◇ 增設樓層主題的正向校園環境佈置及二維碼，以建立溫馨、和諧的校園環境及氛圍。
- ◇ 持續舉辦講座及活動，強化及提升家長和教師對品格教育、生命教育及正向管教意識。
- ◇ 舉行全體教師專家講座「以繪本打開生命教育課堂之門」。
- ◇ 持續舉辦講座、攤位活動和學生外出參觀，加強理財教育。
- ◇ 持續舉辦體驗活動，於高小開展生涯規劃教育。
- ◇ 舉辦學習活動，如：參觀、探訪、考察、交流、義工服務等，培養學生心繫社會。
- ◇ 持續優化「樂天好孩子獎勵計劃」，以電子化系統記錄及整理學生表現，教育並加強家長認知及使用率。
- ◇ 為有特殊學習需要的學生舉辦有系統的多元學習活動。
- ◇ 修訂學生手冊，精簡內容，讓家長更清晰了解學校的政策。
- ◇ 推行「在校課後託管服務計劃(擴展計劃)」，由學校提供場地並由明愛牛頭角社區中心負責營辦在校課後託管服務，讓有需要同學在課後留校，在安全熟悉的環境下接受託管及學習支援。

成就：

課程發展組：

- ◇ 97.8%教師認同課程能推動「正確價值觀和態度」，97.2%學生同意學校能幫助其培養良好品德。就觀察及觀課所見，各科透過多元活動及課程設計，在教學中成功融合價值觀教育，強調聖神果實（喜樂、平安、柔和）的實踐與體會。
- ◇ 通過一系列閱讀推廣活動，如新增週一至週四的小息三「十分鐘閱讀」、週五課前的中英文圖書分享，以及主題書展，成功培養了學生的閱讀興趣，並展示了天主教五大核心價值。
- ◇ 整體而言，課程發展組促進各科在教學中融合信仰與價值教育，學生在課堂、活動及校園生活中均能展現出積極參與、互相欣賞與實踐信仰的行動，讓學生在知識學習中培養正面品格與信仰精神。

中文科：

- ◇ 就「我講你聽」一分鐘說話課業所見，學生大多能根據不同的情境題，體會到聖神果實喜樂、平安、柔和，並與他人分享體會。
- ◇ 學生透過「樂天學滿分^{FUN}」活動，學習在語文教學中加強價值觀教育，語文課程包括中國傳統文化活動、繪本教學、書法學習、文學欣賞等，學生從活動中體會到聖神果實喜樂、平

安、柔和，實踐五大核心價值中的生命及家庭。

- ◇ 就課堂觀察，教師在中國語文教學上，運用「認知、情感、實踐」的策略，從閱讀文章出發，在單元中設計多樣的學習活動，讓學生將語文學習內容，連繫生活經驗，發展情意，培養正面的價值觀。

English:

- ◇ In November, students completed their first One-minute Speech activities. This initial practice has significantly built their confidence and communication skills. In March, the students completed their second One-minute Speech, showcasing progress. They demonstrated improved organization of idea and better use of body language.
- ◇ English language-rich activities were held during even weeks on Tuesdays (P.1, 4), Wednesdays (P.2, 5), and Thursdays (P.3, 6). The activities are engaging, and they promote themes of the Fruit of the Holy Spirit, including joy, peace, and gentleness.
- ◇ The CEO Project was integrated into all GE units and learning tasks. It improves students' reading abilities while enhancing students' understanding of Catholic values.
- ◇ The values education curriculum has been integrated into our overall curriculum. Participation in the EDB's School-based Support Service has aided our curriculum planning by emphasizing twelve priority values and attitudes. Co-planning meetings with the EDB officer occurred on alternate Mondays, along with lesson observations. The reorganization of the values education framework has established a consistent approach across all levels, promoting students' national identity and collective responsibility.

數學科:

- ◇ 每級於數學課堂及「樂天學滿分^{FUN}」時段進行兩次閱讀課，透過數學閱讀學習活出聖神果實——喜樂、平安、柔和，以實踐天主教五大核心價值中的生命和家庭。
- ◇ 數學進度已加入「孝親」及「團結」兩個新增的首要價值觀，讓科任於教學上引入兩個價值觀。
- ◇ 數學科本年度同儕觀課及優質課業重點為：「加強價值觀教育 促進學生全人發展」。就考績及同儕觀課所見，教師嘗試加入價值觀教育於課堂內。

◇

常識科:

- ◇ 已於「想創天地」添置魚缸，並同時運作魚菜共生系統。學生對「想創天地」中的魚缸生物展現出好奇心，提升學生對照顧小動物的興趣。
- ◇ 購入「悅讀圖書」並於1月向全校學生推廣，內容涵蓋聖神果實（喜樂、平安、柔和），並於3至4月舉辦相關問答比賽，深化學生理解。
- ◇ 各級教學框架已加入「孝親」及「團結」教學重點，並於課堂中教授。
- ◇ 教師在同儕觀課及考績觀課中已加入價值觀教育內容。

視藝科:

- ◇ 就課堂觀察及學生作品檢視所見，學生能透過日常課堂及視藝精英組中，認識「聖神果實——喜樂、平安、柔和」，並能以此為主題的作品，設計及製作與之呼應的視藝作品。

音樂科:

- ◇ 10月初已完成拍攝的本年度主題MV-《愛是》，並在每天早會後播放此曲，有助傳揚「聖神果實——喜樂、平安、柔和」。
- ◇ 每個月的「樂韻悠揚滿校園」繼續於週會及宗教活動時段進行，由歌詠小組及合唱團成員帶領全體同學詠唱歌曲。
- ◇ 歌詠小組在聖誕節前與堂區合作，一同到牛頭角下村詠唱聖誕歌曲，又向街坊派聖誕禮物傳播福音。
- ◇ 全校參與「發光發熱塔冷通：天主教教區學校綜藝匯演暨音樂馬拉松籌款 2025」，將善款捐給教區興建教堂。而合唱團於23-03-2025在綜藝匯演暨音樂馬拉松籌款中演出，繼續以歌聲支持教區活動。

體育科:

- ◇ 就課堂觀察所見，教師能將多元化的活動及比賽加入體育課堂活動中，讓同學能在當中學習關懷身邊的人，並主動與人分享喜悅，為實踐天主教五大核心價值。
- ◇ 在「樂天學滿分^{FUN}」各級的新興運動體驗中，觀察所得，同學能關懷隊友和對手，而在各項外出賽事中同學亦能展示出對裁判的尊重。
- ◇ 下學期已順利舉行校運會，學生在比賽中展現出積極參與、互相鼓勵、尊重裁判與遵守規則的態度，充分體現天主教五大核心價值。另外，教師回饋指出，學生在團體項目(接力及班際啦啦隊比賽)中展現出高度合作精神與同理心，並能在勝負之間保持平和與喜樂的心態。

宗教科：

- ◇ 學生透過宗教課及祈禱聚會學習金句，並在日常生活中實踐「喜樂」、「平安」、「柔和」等聖神果實，培養正面態度與信仰生活。
- ◇ 升降機門已加設配合天主教教育核心價值的裝飾貼紙，營造具宗教氛圍的校園環境。
- ◇ 禮堂亦添置苦路，讓學生在靜思與默想中認識耶穌的犧牲與愛，深化信仰體驗。
- ◇ 聖誕節祈禱聚會中，學生參演有關真福卡洛的福音劇，透過戲劇形式了解其事蹟與信仰精神，當天學生投入度高，展現對信仰人物的敬仰與學習。
- ◇ 於 04-01-2025 舉辦「生命的福音」通諭講座，邀請教區婚姻與家庭牧民委員會主講，讓學生認識生命的尊嚴與家庭價值。
- ◇ 全校參與 2025 禧年「希望傳遞者」活動，透過關心禧年八個關注對象（如病人、囚犯、青年等），培養學生的同理心與社會責任感。

普通話科：

- ◇ 就日常觀察所見，各班設立「推普之星」有助帶領同班同學於課前、飯前和放學前用普通話祈禱，以實際行動活出「聖神果實——喜樂、平安、柔和」，並養成每天祈禱的好習慣。
- ◇ 各班學生代表於每週三早會中帶領全校以普通話祈禱，展現語言應用能力與信仰實踐的結合，並強化對「愛德」的認識與尊重。
- ◇ 於「樂天學滿分 FUN」舉行普通話觀影活動，學生透過觀賞具啟發性的影片，學習换位思考與同理心，並在討論與回饋中實踐「愛德」的精神。活動氣氛良好，學生參與度高，語言學習與品格培育相輔相成。

資訊科技科：

- ◇ 老師於資訊科技課堂鼓勵學生向同學分享其 Scratch 作品及編程心得，就科任老師課堂觀察所見，大部分學生能於課堂中互相分享編程作品成果，實踐天主教核心價值，主動與人分享。
- ◇ 已於 08-11-2024、28-02-2025 及 30-05-2025 播放主題為「喜樂」、「平安」及「柔和」的《樂 Kids TV》影片。根據負責老師觀察，影片內容生動有趣，學生觀看時表現出高度投入，並能從中感受並理解聖神果實的精神，進一步將信仰價值融入日常學習。

閱讀推廣：

- ◇ 已於 07-11-2024 為一年級及於 13-02-2025 為二年級學生在成長號時段舉行通過「閱讀繪本學習價值觀」的活動，同學表現積極。
- ◇ 鼓勵同學可於週五早讀圖書分享時段分享與「聖神果實——喜樂、平安、柔和」有關之圖書內容或人物。
- ◇ 「成長號」時段已加入「孝親」相關的繪本，讓同學能以故事學習「孝親」並於生活中實踐出來。

訓輔組：

- ◇ 本年度開展學生手冊修訂工作，除了重新設計封面外，進一步以簡化的字句及正面的用語編輯校規，令學生更清晰明瞭相關規定。該項工作已於 2025 年 4 月初完成，新學年將使用該手冊。
- ◇ 於 2025 年 3 月開始，諮詢行政組及其他同事的建議，把學生手冊中的家長資訊及校本政策抽取出來，以便在 2025-2026 年度製作成家長資訊冊，於新學年在學校內聯網上發佈，以方便家長隨時查閱。由於相關內容涉及來年度人事架構調整，該項工作計劃預計於 2025 年 8 月完成。
- ◇ 本學年持續優化「樂天好孩子獎勵計劃」，老師逐漸掌握以電子化系統記錄及整理學生表現，並能不定時為學生增加積點，持續鼓勵學生進步。計劃持續透過 eClass 向家長發佈消息，加

強了家長和學生對該計劃的認知。檢視學生的積點數量統計報告，顯示老師們增加了使用率。第一次禮物換領活動已於 19-02-2025 至 21-02-2025 完成，共有 81 人次換領禮物。第二次換領工作在 6 月份考試後進行，換領人數達 205 人次，共派出 650 多份大小禮物。

◇ 於 03-03-2025 及 04-03-2025 舉行了「交齊功課獎勵計劃」雪糕換領活動，上學期共有 440 位學生達到目標。

◇ 本年度繼續舉辦體驗活動，於高小開展生涯規劃教育。同學在活動中成功發掘個人性格特質，進一步認識自己的能力和興趣。學生對中學學制有了初步的認識，明白不同科目的選擇及其對未來的影響。透過各種職業介紹，學生對未來的職業選擇有了更廣泛的視野，增加了他們的職業認識。

學生支援組：

◇ 透過「樂天旋風球」為已評估或懷疑有專注力不足/過度活躍症的小三至小六學生提供訓練，學生學會欣賞別人及體會合作精神，更能提升自控能力和專注力。根據持份者問卷數據，93.5%教師認為學校能幫助學生發展與人相處的技巧和態度；94%學生認為學校積極教導他們如何與人相處，例如尊重他人和為他人著想；80%家長認同活動能讓子女學懂得與人相處，尊重他人和為他人著想。

◇ 根據小組問卷數據，92%學生喜歡「樂天旋風球」的活動及認為活動能讓他們建立正面積極的態度；85%學生認為活動能提升專注力及情緒自控能力；77%學生認為活動有助建立良好的人際關係。

◇ 「在校課後託管服務計劃(擴展計劃)」有 63 位學生參加，學生每天放學後均有三小時留校進行課託。根據教師觀察服務運作順暢，服務機構更會安排不同年級參加體育活動、手工小組、工作坊及講座，讓學生有不同的體驗及學習。根據持份者問卷數據，71.8%教師學生認真地完成學習任務，包括功課；而學生問卷數據，89%學生認真地完成學習任務，包括功課；54.2%家長認為子女經常認真地做功課。

價值觀教育組：

◇ 樂天成長號時間和多元化活動按周年計劃順利推行，全體小組老師觀察和認同安排能回應本年度學校主題，教導學生實踐天主教五大核心價值中的生命、家庭，於生活中活出聖神果實—喜樂、平安、柔和，以及配合教育局的首要價值觀中國民身份認同、堅毅、承擔精神、勤勞和孝親。

◇ 樂天成長號的價值觀教育活動，全體小組老師觀察和認同觀察所見學生的表現大致投入和積極，透過多元活動認識本年度關注的價值觀，從而產生認同，於反思中實踐。

◇ 各級校本成長列車課堂、聯課活動順利推展，全體小組老師觀察和認同觀察所見學生和家長能用心完成校本小冊子，以作反思、分享及學習實踐的延伸。根據 APASO 問卷調查數據，本校學生在「家庭」方面，「家庭參與(學校學習)」也較全港平均水平高(Q-值=116)，可見學生能與家人分享自己在學校學習的情況，而學生與家人晚餐的頻繁也高於全港平均水平 (Q-值=107)，而「自我概念」中「與父母關係」方面，學生認為自己與父母的關係之分數比全港平均稍低(Q-值=96)。

◇ 價值觀教育組活動能回應教育局課程指引、國民教育活動規劃年曆及周年計劃的目標：為學生提供全面的學習經歷，促進學生的全人發展。根據 APASO 問卷調查數據，本校學生在「國民身份認同」方面，本校各級數據均高於全港平均水平，四項副量表包括「責任、義務」、「自豪、愛護」、「國旗、國歌」和「成就」的 Q-值也高於 99，反映本校以多元化方式推行的國民教育工作具有一定成效，使學生的國家觀念和愛國精神得到有效培養。

◇ 學生的反思作品中可見，學生能透過豐富的活動加深對各價值觀的認識(知)，從中產生認同(情)，承諾以行動回應(意、行)。

◇ 從學生的作品中可見他們能透過活動加深認識相關主題，從而產生認同，並承諾以行動回應，有效建構相關價值觀。

◇ 正向校園佈置能按計劃順利進行，進度理想，能有助創造一個具天主教教育特色、的健康校園環境，以鼓勵學生愉快學習，並通過展示的方式以示範樂天精神的核心價值觀元素，建立師生的歸屬感和促進價值觀的共享和傳遞。根據 APASO 問卷調查數據，本校學生於「情緒」方面的數據高於本港學校的平均及表現正面，其中「正向情緒」、「無學業焦慮」的 Q-值更有分別 112 及 116，可見他們於日常生活能保持正向情緒，也能以正向態度面對學業挑戰。

反思：

課程發展組：

- ◇ 各科學生在課堂和活動中能有效學習和實踐價值觀教育，但仍需加強個別指導和回饋，提升學生的理解和表達能力。
- ◇ 多元化的教學活動和跨學科協作效果顯著，但需要進一步深化和提升學生的參與度與尊重他人的態度。

中文科：

- ◇ 學生根據不同情境，完成說話訓練，大部份學生能作出反思，體會到聖神果實中喜樂、平安、柔和。學生可以透過學生上傳至 Teams 的說話課業，多給正面回應，肯定學生的體會，並提出改善建議，提升學生說話能力。
- ◇ 學生能透過「樂天學滿分^{FUN}」活動，學習在語文教學中加強價值觀教育：繪本教學學習團結的重要；中國傳統節日活動了解節日的歷史背景與背後的傳統價值；二十四節氣學習當中的文化意義，明白大自然與人們的生活息息相關；中國文學的古典詩詞及現代文學作品的學習中，明白孝親的道理，家庭的重要性。課堂中通過口頭報告、活動作品、隨筆等形式，能評估學生對價值觀的理解和內化程度。
- ◇ 教師於單元教學中，能選擇合適的文本，運用「認知、情感、實踐」的策略，在中國語文課堂中有效地實踐價值觀教育，幫助學生建立正確的價值觀念。通過文本教學，學生從文字及修辭手法中了解作者抒的情感，結合自己的經歷，明白當中的品德情意和態度。除了能提升語文素養、技能外，更可在寫作課或說話課中表達如何在生活的情境實踐、鞏固和深化正確的價值觀。

English：

- ◇ The one-minute speech activity provided valuable insights into areas requiring improvement. While some students exhibited confidence in their presentations, others demonstrated a need for additional practice and guidance. Students recognized the importance of preparation and practice.
- ◇ Students engaged actively in activities rich in English language content, showcasing their understanding of empathetic behavior towards others.
- ◇ The incorporation of values education has positively influenced students' attitudes and values. Observations during appraisal lessons indicated the necessity for further training to effectively impart these values to students. Various initiatives were successfully implemented to enhance school-based values education.

數學科：

- ◇ 除了在數學閱讀上學習活出聖神果實——喜樂、平安、柔和，亦能通過數學遊戲和挑戰來增添學習的樂趣，讓學生在解題過程中感受到成就感和快樂。
- ◇ 大多數學生在數學學習過程中對這兩個新增價值觀表現出積極的態度，能夠理解並應用到實際學習中。然而，部分學生可能需要更多的指導和示範，來更好地理解這些價值觀在數學學習中的具體應用。
- ◇ 部分教師在課堂上創造性地將「孝親」和「團結」價值觀融入教學活動中，取得了良好的效果。然而，也有教師反映在具體操作中存在一定困難，需要更多的教學資源和培訓來支持。

常識科：

- ◇ 由於部分班級未有機會進入「想創天地」，因此未能觀察魚菜共生系統。
- ◇ 從活動觀察所見，圖書內容豐富有趣，有效宣揚喜樂、平安、柔和等天主教核心價值。
- ◇ 就課堂觀察所見，教師能透過生活化例子、探究活動及討論環節，引導學生理解與實踐。

視藝科：

- ◇ 學生能透過日常課堂及視藝精英組活動中，將「聖神果實——喜樂、平安、柔和」的理念融入到他們的作品中，展現出良好的創意及表達能力。
- ◇ 日常課堂教學內容及視藝精英組活動已滲透天主教五大核心價值及價值觀教育。

音樂科：

- ◇ 全體學生喜愛主題曲《愛是》，歌曲非常受學生歡迎，低年級學生更常於早會結束後跟唱，旋

律與歌詞深入民心，有助學生建立「愛德」。

- ◇ 領唱生表現優異，而全體學生能於祈禱聚會以響亮的歌聲詠唱宗教歌曲，有效地以音樂宣揚聖神果實。
- ◇ 歌詠小組投入社區表演，學生拿出勇氣向陌生人派發禮物，值得欣賞。家長們當天全部到場支持子女演出，展現家庭與愛的重要。
- ◇ 學生透過不同渠道為教區籌款，付出金錢之餘也貢獻愛心，發揮「愛德」、「仁愛」的精神。

體育科：

- ◇ 教師在課堂設計，以及課外活動中都有提點同學在價值觀上的教育，然而亦有部份同學的言論上需要再作改進，亦有部份同學會因男性或女性對運動的掌握度不同而取笑他人，教師需要再向同學加強灌輸有關性別對運動強弱的知識，以及學生應做到尊重他人這個要點。

宗教科：

- ◇ 根據課堂與活動觀察，學生能在校園生活中以實際行動活出「聖神果實」中的喜樂、平安與柔和，例如在祈禱聚會中表現出安靜、投入與互助的態度，反映信仰已逐步內化。
- ◇ 學生於祈禱聚會、講座及課堂中能積極回應神父與老師的提問，顯示課堂參與度高。
- ◇ 校園宗教佈置為校園增添不少宗教色彩，讓學生在校園不同角落都能深入認識天主教五大核心價值。
- ◇ 學生積極參與「希望傳遞者」活動，當中選取了六份佳作寄往天主教教育事務處。

普通話科：

- ◇ 學生普遍對活動式及多元化的普通話學習方式表現出高度興趣與投入，如觀影活動、祈禱領讀等均能達到「寓學於樂」的效果，提升語言學習效能，整體成效符合預期。
- ◇ 可進一步增加與天主教教育五大核心價值有關的活動次數，提升語言學習的宗教氛圍與價值深度。

資訊科技科：

- ◇ 學生除了可以在課室即時進行分享外，科任老師可以收集更多優秀作品分享給其他班別或年級。

閱讀推廣：

- ◇ 同學通過「閱讀繪本學習價值觀」的活動後能總結出相關價值觀應有的特質，亦於課後到圖書館借閱相關圖書，有助同學更了解「聖神果實——喜樂、平安、柔和」。
- ◇ 透過繪本的故事與價值觀的結合，幫助學生提升自我反思能力，並在日常生活中實踐所學。
- ◇ 同學未有太多圖書分享的經驗，未能將有關「聖神果實」的相關內容連繫到自己的圖書分享中。

訓輔組：

- ◇ 有關修訂學生手冊及整合家長資訊冊持續進行中，有待跟進。
- ◇ 本學年把「樂天好孩子獎勵計劃」的禮物預先拍照上網公佈，比去年在學期末公佈的效果更好，增加了學生爭取累積積點的動力。
- ◇ 五年級生涯規劃活動未能充分吸引學生的興趣，未來可考慮加入更多互動環節，如角色扮演或小組討論，讓同學能更主動參與。
- ◇ 各年級生涯規劃體驗活動受到同學的熱烈歡迎，每次活動中他們都全情投入，未來可持續增強這一方面。

學生支援組：

- ◇ 由於「樂天旋風球」的小組開組時，發現為已評估或懷疑有專注力不足/過度活躍症小五及小六學生的人數不足，及他們課後也參加不同的課外活動。因此加入為已評估或懷疑有專注力不足/過度活躍症小三至小四學生，能力及體能上有較大的差異，影響訓練策略。
- ◇ 推行「在校課後託管服務計劃(擴展計劃)」時，因著每位學生的能力不同及個別差異較大，導師需協助學生分配時間完成功課及溫習。另外，部分導師的質素及責任感仍有待提升。

價值觀教育組：

- ◇ 學生在樂天成長號的價值觀教育活動的表現大致投入和積極，考慮引入更多互動性活動，進一步提升學生的參與率。
- ◇ 班主任老師批改小冊子時，如能給學生和家長更多正面反饋，將更有效鼓勵學生和家長於家庭中實踐相關價值觀。
- ◇ 在每次活動後，增加更多反思和分享的環節，可以讓學生有更多機會總結和內化所學的價值觀，並在日常生活中實踐。
- ◇ 根據 APASO 問卷調查數據，小四及小六學生在情緒（無負面情緒）及情緒（無焦慮及抑鬱徵狀）的表現也有下降的趨勢，可見他們之擔心及難過等負面情緒於本年度有增多，三月上旬的考試也可能是其中一個因素影響其對負面情緒的舒緩，因小四學生對學習的信心較低，而小六學生也要面對呈分試。
- ◇ 根據 APASO 問卷調查數據，本校小三及小四的學生較低(Q-值分別是 91 及 85)，來年可針對本年度之小三及小四家庭安排校本生命教育活動。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組將持續推行說話訓練及數學科閱讀課，並在其他科目中深化價值觀教育和跨學科活動。未來將增加多元化活動，強調天主教五大核心價值，透過展示學生作品和主題 MV 等方式，持續宣揚「聖神果實」。

中文科：

- ◇ 下學年持續進行說話訓練，就改善建議著學生作出改進。
- ◇ 下學年持續中國文學的古典詩詞及現代文學作品的學習，讓加強學生的國民身分認同、共同維護國家安全的意識。

English：

- ◇ In Learning Phase 3, teacher provide students with opportunities to practice their speaking skills in diverse settings to build their confidence.
 - ◇ The English Department will enhance teacher training on values education to ensure consistent implementation across all levels. Additionally, the curriculum will be optimized by incorporating more interactive, community-based activities.
- Peer lesson observations will emphasize promoting whole-person development and using innovative teaching strategies to reinforce values education effectively.

數學科：

- ◇ 持續推行數學科「樂天學滿分^{FUN}」閱讀課。
- ◇ 為教師提供更多有關如何在數學教學中自然聯繫、有機結合融入「孝親」和「團結」價值觀的培訓和資源，幫助教師更好地應用這些價值觀。

常識科：

- ◇ 優化「想創天地」的動植物養育計劃，安排各班輪流參觀，提升學生對生命教育的認識與實踐。
- ◇ 繼續購買「悅讀圖書」，並定期更新書目，配合課程主題與價值觀教育內容，鼓勵學生課餘閱讀。
- ◇ 教學框架將持續加入與時並進的主題，如「孝親」、「團結」、「環境保護」等，並配合社會時事與學生生活經驗進行教學。
- ◇ 持續透過教研會議、觀課回饋及專業發展活動，鼓勵教師在教學中主動引入價值觀教育元素。

視藝科：

- ◇ 將持續於日常課堂及視藝精英組中，設計與製作與來年度宗教主題相關的藝術作品，並透過創作活動引導學生體會與實踐「基督的愛」。
- ◇ 教師將鼓勵學生在創作過程中反思個人信仰與生活態度，並以視覺語言宣揚「聖神果實」。
- ◇ 定期舉辦校內藝術作品展覽，讓學生作品成為價值觀教育的延伸載體。
- ◇ 教師將持續參與教研會議，分享如何在教學中自然融入價值觀元素，並透過觀課與回饋機制提升教學質素。

音樂科：

- ◇ 來年會繼續拍攝主題曲 MV，期望把下學年的「聖神果實」紮根在學生心中。
- ◇ 祈禱聚會繼續由學生領唱，如能發掘有能力司琴的學生會更理想。
- ◇ 「明愛慈善賣物會 2024」由於天雨關係取消表演，來年會繼續參與，讓學生履行傳揚福音的使命。

體育科：

- ◇ 活動將會持續進行，並在性別和尊重議題上來年度需再作加強。同時，教師將加強課堂中的即時回饋機制，針對學生在活動中的言行進行個別指導與正向引導，並鼓勵學生彼此欣賞與支持。
- ◇ 教師將持續在課堂與課外活動中強化天主教五大核心價值的實踐，並透過行為觀察與反思活動讓學生內化價值。

宗教科：

- ◇ 將持續於課堂及祈禱聚會中引導學生認識金句，並透過生活情境討論、見證分享及反思活動，幫助學生將「聖神果實」內化並實踐於日常生活中。
- ◇ 未來將持續安排學生參與宗教劇、祈禱聚會及主題講座，並加入演後或活動後的反思環節，深化學生對信仰人物（如真福卡洛）及教會教導的理解與認同。

普通話科：

- ◇ 學科活動的形式可更多元化，例如進行攤位遊戲、猜謎、粵普對譯等活動，以及進一步增加與天主教教育五大核心價值有關的活動次數。

資訊科技科：

- ◇ 為進一步提升學生的表達能力與互動質素，下年度可開設一個檔案供科任老師收集學生優秀作品，以便各班之間進行分享。

閱讀推廣：

- ◇ 下學年會持續舉辦通過「閱讀繪本學習價值觀」的活動，讓各級都可透過圖書了解不同價值觀，並讓同學於日常生活也能實踐「聖神果實」。
- ◇ 持續鼓勵同學於課後到圖書館借閱相關主題的書籍，進一步鞏固對所學價值觀的理解。
- ◇ 圖書分享工作紙可再增加不同指引，讓同學能於分享中多將圖書內容及人物連繫至「聖神果實」。

訓輔組：

- ◇ 有關修訂學生手冊已完成；而整合家長資訊冊持續進行中，將於 2025 年 9 月完成。
- ◇ 「樂天好孩子獎勵計劃」及「交齊功課獎勵計劃」將加強宣傳，持續激勵學生養成勤奮好學、主動學習的良好習慣。
- ◇ 建議生涯規劃課程定期舉辦不同職業探索活動，鼓勵學生與各行各業的專業人士交流，增強他們對職業的認識和興趣。將根據學生的反饋和興趣，調整活動內容，以便更好地符合學生的需求和期望。

學生支援組：

- ◇ 雖然「樂天旋風球」小組的學生能力有差異，但這樣讓小組能承傳下去及有系統地發展梯隊。而參與「樂天旋風球」學生的學習態度、自控能力和專注力已經有改善，期望下學年可讓學生體會更多合作精神的機會、全力以赴，以樂觀積極的態度實現目標。
- ◇ 「在校課後託管服務計劃」會持續進行，有意參加計劃的人數不斷上升，會積極向社會福利署提出增加學額，讓更多學生得到受惠。另外，為了提升服務質素，會加強與服務機構的溝通及合作性。

價值觀教育組：

- ◇ 將按計劃繼續推展樂天成長號時間、多元化活動和正向校園佈置。
- ◇ 樂天成長號的價值觀教育活動，考慮引入更多互動性強的活動，例如主持老師的總結中可

加入生活經驗實踐的分享，讓學生更深入地參與和體驗價值觀教育於生活中。 ✧ 各級校本成長列車課堂、聯課活動，建議班主任老師批改小冊子時能給學生和家長反饋，以鼓勵學生和家長於家庭中實踐相關價值觀。 ✧ 全校性活動建議在每次活動後，增加更多反思和分享的環節，讓學生有更多機會總結和內化所學的價值觀，並在日常生活中實踐。 ✧ 根據小四及小六的成長需要，優化樂天好精神考試前及考試後的活動。 ✧ 來年加入教區同行計劃，建構校本價值觀框架，更全面推展天主教核心教育。
推行策略 2.2 持續優化宗教課程，加入紙筆評估，鞏固學生所學： ✧ 小四至小六於第三學段進行紙筆評估，以鞏固學生對生活的事物關注、了解及分析能力及向天主表達心意。
成就： 宗教科： ✧ 優化宗教科評估政策，加入多元化評估。就教師分享所見，自加入多元化評估後，家長及學生對於宗教科的學習態度更認真。 ✧ 紙筆評估已於第三學段進行，並成功在小四至小六年級全面推行，確保學生能透過系統化的評量檢視學習成果。
反思： 宗教科： ✧ 根據觀察，學生積極準備宗教科多元化評估內容，下年度將持續優化及推展。
回饋與跟進： 宗教科： ✧ 評估前提早派發溫習範圍，讓學生能夠更妥善準備多元化評估內容。
推行策略 2.3 持續優化及推行全校宗教活動，讓學生學習基督、聖人及真福的事蹟： ✧ 設主保慶日，鼓勵學生實踐和追隨聖人的芳表，活出聖神果實。 ✧ 聖誕節祈禱聚會讓學生參演有關真福卡洛的福音劇。
成就： 宗教科： ✧ 學生於聖誕節祈禱聚會演出有關真福卡洛的福音劇，讓學生多了解真福的事蹟，學生當天投入表演。 ✧ 04-01-2025 邀請了教區婚姻與家庭牧民委員會舉辦「生命的福音」通諭講座。 ✧ 已於 03-10-2025 樂天成長號時段，與訓輔組合作完成學校主保慶日愛德服務體驗活動，並已於 17-10-2025 舉行主保聖人獻花活動及祈禱聚會，讓學生認識主保聖人，並於生活中回應活出聖人的芳表，活動資料已刊登於公教報的《喜樂少年》。
反思： 宗教科： ✧ 就觀察所見，學生在祈禱聚會、講座及課堂中積極回應神父和老師的提問，足見學生投入課堂。
回饋與跟進： 宗教科： ✧ 下年度會持續舉辦不同活動，讓學生更能認識天主。
推行策略 2.4 持續優化價值觀教育課程，統整宗教培育、德育及公民、國民及國安教育課程： ✧ 各科：重整各科價值觀教育課程框架，並加入「孝親」及「團結」兩個新增的首要價值觀。 ✧ 英文科：參加教育局校本支援服務 - 「小學英國語文教育：優化課程規劃與實踐，聚焦培

養『仁愛』、『孝親』及『團結』等首要價值觀與態度」。

◇ 理財課程：Project M² 及 4S 理財啟苗

◇ 參加教育局國民教育學習圈計劃，安排公開課，促進本校教師與全港教師在價值觀教育方面的專業交流。

成就：

課程發展組：

◇ 課程發展組在各科中成功融合了價值觀教育，並加入「孝親」及「團結」兩個新增的首要價值觀。通過多元化的教學策略和活動，促進了學生的全面發展。整合了國民教育元素和創新教學方法，提升了學生對中國傳統文化和國民身份的認同感，同時培養了學生的閱讀興趣和自學能力。

◇ 97.2%學生認同學校能在課堂內外幫助我們培養良好品德。根據 APASO 數據顯示，學生的各項國民身分認同皆為「平均」或「高於平均」。

◇ 97.8%教師認同學校的課程能配合以下兩個學習宗旨：國民身分認同及正確價值觀和態度。

◇ 81.3%家長認同學校能幫助我的子女養成良好品德。

中文科：

◇ 就課堂觀察，教師在中國語文教學上，運用「認知、情感、實踐」的策略，從閱讀文章出發，在單元中設計多樣的學習活動，讓學生將語文學習內容，連繫生活經驗，發展情意，培養正面的價值觀。

English：

◇ The values education curriculum has been integrated into our overall curriculum. Participation in the EDB's School-based Support Service has aided our curriculum planning by emphasizing twelve priority values and attitudes. Co-planning meetings with the EDB officer occurred on alternate Mondays, along with lesson observations. The reorganization of the values education framework has established a consistent approach across all levels, promoting students' national identity and collective responsibility. We have developed lesson plans for two units for P2 and two units for P3, all focused on values education.

◇ Our English department was invited by the EDB to share with other teachers about how we adapt the values education into our school based English curriculum and lessons.

數學科：

◇ 數學進度已加入「孝親」及「團結」兩個新增的首要價值觀，讓科任於教學上引入兩個價值觀。

◇ 數學科本年度同儕觀課及優質課業重點為：「加強價值觀教育 促進學生全人發展」，教師嘗試加入價值觀教育於課堂內。

常識科：

◇ 各級教學框架已加入「孝親」及「團結」教學重點，並於課堂中教授。

◇ 教師在同儕觀課及考績觀課中已加入價值觀教育內容。

視藝科：

◇ 小三單元中國傳統藝術、小五單元普天同慶中秋節、尋墨趣、小六單元瑞兔納福、花花世界於第一學段及第二學段已完成，學生作品具中國傳統藝術特色，科任收集優秀作品參加「校內視藝創作比賽」。

◇ 教師在同儕觀課及考績觀課中已加入價值觀教育內容。

音樂科：

◇ 二年級已在 11 月參與音樂事務處《愛音樂·愛地球》中樂音樂會，學生能親身欣賞中國樂器的優美之聲，亦能了解中樂的發聲方法。

◇ 三年級已在 12 月觀賞香港舞蹈團：華夏舞韻之《心鼓行》，讓學生欣賞以鼓聲躍動歡騰跳的節奏，及中國舞蹈藝術。

◇ 五年級已在 9 月觀賞由粵劇營運創新會主辦的粵劇學生專場，也在 10 月觀賞了香港青苗粵

劇團的《紫釵記之劍合釵圓》及《鐵馬銀婚》，增加粵劇知識，體驗簡單做手及官話，以加強學生的國民身分認同。

- ◇ 六年級學生在 21-11-2024 日舉行的「STEAM Day」，利用 SUNO AI 創作歌曲，以歌頌真福卡洛，歌詞必須包含真福的事蹟，讓學生以音樂把「愛」傳揚開去。
- ◇ 六年級已在 12 月舉行 SUNO AI 歌曲創作比賽，讓學生從歌詞中了解聖誕節的意義，同時鞏固以 AI 創作音樂的知識。
- ◇ 歌詠小組在 2 月參加「我是美樂主持」工作坊，鼓勵同學走出校園認識電台的運作。香港電台第四台節目主持分享電台工作及示範廣播，引導同學從多角度認識中西美樂，學習如何分享美樂。當中 3 位成員在 21-06-2025 親身到香港電台第四台擔任廣播員，介紹一首樂曲，內容將會在 7 至 8 月公開廣播。

體育科：

- ◇ 在 24-01-2025 的中華文化日中，體育科教師分別向不同班級同學教授足毽及舞龍，同學能從中了解到這兩項具中國特式的運動，而攤位遊戲中的蹴鞠和捶丸的體驗，都令同學對中國傳統的運動有更多認知。

宗教科：

- ◇ 於宗教課堂利用宗教教科書《踏上星光途》的中華小寶庫，讓學生認識「孝親」及「團結」兩個新增的首要價值觀，並向中國歷史人物學習。
- ◇ 在宗教科課程中加入國民教育的元素，比對中華文化的傳統價值觀及基督信仰的教訓，透過恆常課堂的教學，加強學生的國民身分認同、共同維護國家安全的意識，成為正向、積極的世界良好公民。

普通話科：

- ◇ 已修訂各級教學進度表，在普通話課程中更新了國民教育及價值觀的元素，並有機結合在恆常課堂的教學中。就課堂及活動觀察所見，大部分學生能表現出對中國傳統文化的認同及了解，民族自豪感亦見提高。

資訊科技科：

- ◇ 本年度參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」以優化本校媒體及資訊素養課程，計劃於第三學段為五年級各班提供 2 節媒體及資訊素養課堂。

閱讀推廣：

- ◇ 「成長號」時段已加入「孝親」相關的繪本，讓同學能以故事學習「孝親」並於生活中實踐出來。

價值觀教育組：

- ◇ 能按計劃積極與不同功能組別和課程組合作，增設活動以配合本年主題，學校主保慶日愛德服務體驗活動(訓輔組)、STEAM Day 輕輕鬆鬆放飛機精神活動(課程組)、樂天好精神活動、理財攤位遊戲(家教會)，教導學生實踐天主教五大核心價值中的生命、家庭，於生活中活出聖神果實——喜樂、平安、柔和，以及配合教育局的首要價值觀中國民身份認同、堅毅、承擔精神、勤勞和孝親。
- ◇ 在學校主保慶日，與訓輔組合作舉辦了愛德服務體驗活動，讓學生在實踐中體會愛德的重要性。STEAM Day 輕輕鬆鬆放飛機精神活動由課程組策劃，通過有趣的科學實驗和創意活動，激發學生的好奇心和創造力，並學習釋放壓力的精神方法。樂天好精神活動和理財攤位遊戲與家教會合作，這些活動不僅增強了學生的理財意識，還培養了他們的責任感和承擔精神。根據 APASO 問卷調查數據，本校學生在「學校氣氛」方面，「學校氣氛(不孤單)」和「學校氣氛(歸屬感)」的 Q-值分別是 110 和 106，表現高於全港其他學校平均，可見學校的活動及關愛文化讓學生感到不孤單及對學校的歸屬感高。
- ◇ 老師觀察所見學生在這些活動中的表現積極投入，能夠透過多元化的活動形式加深對各價值觀的認識，並在反思中實踐。

反思：

課程發展組：

- ◇ 各科在課堂和活動中有效實踐價值觀教育，幫助學生建立正確的價值觀念，但部分學生仍需要更多指導和支持來理解和應用這些價值觀。課程融入了國民教育和中國傳統文化元素，提升了學生的興趣和民族自豪感，但在具體操作中仍需更多教學資源和培訓來支持教師。

中文科：

- ◇ 教師於單元教學中，能選擇合適的文本，運用「認知、情感、實踐」的策略，在中國語文課堂中有效地實踐價值觀教育，幫助學生建立正確的價值觀念。通過文本教學，學生從文字及修辭手法中了解作者抒的情感，結合自己的經歷，明白當中的品德情意和態度。除了能提升語文素養、技能外，更可在寫作課或說話課中表達如何在生活的情境實踐、鞏固和深化正確的價值觀。

English：

- ◇ The incorporation of values education has positively influenced students' attitudes and values. Observations during appraisal lessons indicated the necessity for further training to effectively impart these values to students. Various initiatives were successfully implemented to enhance school-based values education.
- ◇ Additionally, feedback from lesson observation has highlighted areas for improvement. Teachers noted the need for implementation of Values Education by making use of everyday life events: the balanced integration of 'knowledge (cognition)', 'emotion (affection)', and 'action (practice)'.

數學科：

- ◇ 大多數學生在數學學習過程中對這兩個新增價值觀表現出積極的態度，能夠理解並應用到實際學習中。然而，部分學生可能需要更多的指導和示範，來更好地理解這些價值觀在數學學習中的具體應用。
- ◇ 部分教師在課堂上創造性地將「孝親」和「團結」價值觀融入教學活動中，取得了良好的效果。然而，也有教師反映在具體操作中存在一定困難，需要更多的教學資源和培訓來支持。
- ◇ 大多數學生在數學學習過程中對這兩個新增價值觀表現出積極的態度，能夠理解並應用到實際學習中。然而，部分學生可能需要更多的指導和示範，來更好地理解這些價值觀在數學學習中的具體應用。

常識科：

- ◇ 從課堂觀察所見，各級學生對「孝親」及「團結」都有更深入理解。教師設計的課堂內容有效帶出想加強的價值觀。

視藝科：

- ◇ 視藝課程具國民教育元素，學生能學習中國傳統藝術，包括中國花燈製作、生肖兔子的寓意及青花瓷的花紋。
- ◇ 從課堂觀察所見，教師能將價值觀融入視藝科課程之中，並能進一步宣揚中華文化、「孝親」及「團結」的價值觀。
- ◇ 從課堂觀察所見，學生能透過日常課堂及視藝精英組活動中，將「聖神果實——喜樂、平安、柔和」的理念融入到他們的作品中，展現出良好的創意及表達能力

音樂科：

- ◇ 二年級學生表示喜歡聆聽中樂，對中樂表現濃厚的興趣，亦能了解中樂「吹、彈、拉、打」的特質；及三年級學生喜歡觀賞中國舞蹈，對國家民族身份感到自豪。
- ◇ 五年級學生對於現場體驗做手感興趣，但由於粵劇歌詞較難理解，學生表示不太明白其內容。
- ◇ 所有六年級學生都能運用 Copilot 的歌詞在 SUNO AI 上創作音樂，表現較理想的歌詞能切合「歌頌真福卡洛」的主題，唯小部分歌詞只包含「真福卡洛」及關愛元素，鮮有提及真福卡洛的事蹟。

體育科：

- ◇ 就活動觀察所見，在教授足毽及舞龍過程中，部分學生對基本動作掌握不夠熟練，需加強對動作要領的講解和示範。

宗教科：

- ✧ 宗教課本中的中華小寶庫能讓學生認識傳統價值觀，學生對歷史人物也感興趣，惟中華小寶庫的資料較為簡短。

普通話科：

- ✧ 可於同儕觀課的教學計劃加入中國傳統文化的元素，以強化價值觀教育。

資訊科技科：

- ✧ 就課堂觀察所見，「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」課堂融合尊重、誠信等核心價值，教師觀察到學生反應積極，對媒體素養及資訊判斷表現出高度興趣，並能主動參與課堂討論。部分學生在課堂活動中展現良好合作及批判思維能力。惟課時有限，未能深入探討進階概念，未來可考慮延伸課程。

閱讀推廣：

- ✧ 就觀察所見，同學能以繪本學習「孝親」，並嘗試於生活中實踐出來。

價值觀教育組：

- ✧ 活動增強家長參與及資訊媒體的應用將能更有效教導學生實踐天主教五大核心價值中的生命、家庭，於生活中活出聖神果實—喜樂、平安、柔和，以及配合教育局的首要價值觀中國民身份認同、堅毅、承擔精神、勤勞和孝親

回饋與跟進：

課程發展組：

- ✧ 課程發展組將持續推動不同科目中的價值觀教育，加強教師培訓並提供更多教學資源，以提升學生的整體學習效果。此外，各科將持續推行具國民教育元素的課題和活動，促進學生對中國文化的認識和興趣，同時加強價值觀教育和國民身份認同。

中文科：

- ✧ 下學年持續中國文學的古典詩詞及現代文學作品的學習，加強學生的國民身分認同、共同維護國家安全的意識。

English：

- ✧ The English Department will enhance teacher training on values education to ensure consistent implementation across all levels. Additionally, the curriculum will be optimized by incorporating more interactive, community-based activities.
- ✧ Peer lesson observations will emphasize promoting whole-person development and using innovative teaching strategies to reinforce values education effectively.

數學科：

- ✧ 為教師提供更多課堂示例分享、培訓和資源分享、同儕觀課及教學回饋，以協助教師更有效地在數學教學中融入「孝親」和「團結」價值觀及其他十個首要價值觀。

常識科：

- ✧ 持續更新課程框架，加入適時價值觀內容，以配合知、情、行的推進。
- ✧ 持續鼓勵教師於同儕觀課的教學計劃中引入加強價值觀的內容。

視藝科：

- ✧ 視藝課程可持續推行具國民教育元素的課題，把優秀作品放在視藝室或其他學校範圍展示。
- ✧ 將持續於日常課堂及視藝精英組透過設計及製作與來年度宗教主題相關的作品，實踐基督的愛。

音樂科：

◇ 持續申請康樂及文化事務處的「莘莘入場：學校文化日計劃」，讓學生親身接觸中華文化精粹，擴闊視野，並深化對國民身分的理解與認同。

◇ 建議下次創作歌詞前提供更多有關「真福卡洛」的關鍵字，讓學生在 Copilot 中修訂歌詞。

體育科：

◇ 繼續推廣中國傳統運動的學習活動，提升學生對中國文化的認識和興趣。

宗教科：

◇ 將持續透過多元化課堂活動，鼓勵學生以耶穌為榜樣，以愛待人，繼續活出年度聖神果實。

◇ 中華小寶庫的資料較為簡短，建議來年度老師可根據需要搜尋相關資料。

普通話科：

◇ 持續鼓勵教師於同儕觀課的教學計劃加入中國傳統文化的元素，以強化價值觀教育。

資訊科技科：

◇ 未來可考慮延伸「Project NEXT」課時，或於其他學段加入跨學科延伸活動，深化學生對媒體及資訊素養的理解。同時可安排教師進行課後回饋收集，以優化課程設計。

閱讀推廣：

◇ 下學年可持續配合不同的價值觀主題，讓同學能透過閱讀加深認識不同的價值觀。

價值觀教育組：

◇ 家長在學生價值觀教育中扮演重要角色，積極與家教會合作舉辦更多家長工作坊、講座或參加 PTA 早晨活動，讓家長了解學校的價值觀教育計劃，並提供他們在家中實踐這些價值觀的方法。

◇ 除了現有的課堂和活動，將引入更多創新的活動形式，例如網上平台資源等，讓學生通過不同的方式認識和實踐價值觀。

◇ 參與教區《同行計劃》，建構校本價值觀課程，全面推動具天主教特色的價值觀教育發展。

◇ 持續參與教育局國民教育學習圈計劃，提升教師的專業能力，促進學生的國民身份認同。

◇ 增設締結姊妹學校，促進本校學生與姊妹學校的學生交流活動。

推行策略 2.5

透過開展全方位學習活動，使學生從中獲得知識、掌握技能及培養正面的價值觀和態度。

◇ 加強與姊妹學校的交流，推展兩地學校的文化交流活動：

■ 組織 P.5 學生(約 60 位)到內地進行兩日一夜探訪、觀課、交流等活動

◇ 持續參與同根同心活動，讓學生從多角度親身體會國家不同方面的發展：

■ 組織 P.4 全級學生到深圳參與一天同根同心活動

◇ 持續舉辦境外遊學活動，豐富學生學習經歷：

■ 組織 P.5-6 學生(約 20 位)參與為期 12 天的新西蘭交流團

成就：

價值觀教育組：

◇ 已於 13-12-2024 至 14-12-2024 帶領 50 位小五學生參與兩日一夜廣州姊妹學校(華僑小學)交流團。

◇ 教師問卷顯示，97.8%教師認同活動能提升學生的國民身份認同，並能協助學生建立正確的價值觀和態度；從教師觀察所得，是次活動讓學生開闊了眼界，更讓他們學會了尊重與包容不同的文化。

◇ 活動中，兩校學生通過共同演繹經典詩文《風雨嶺南笑談蘇軾》和一起製作中國平安結，增進了彼此的了解，並加深了對中華文化的認識。

活動組：

◇ 已於 14-03-2025 帶領 92 位小四學生前往深圳參與一天的同根同心深圳自然環境及歷史文化探索之旅。當天參觀大鵬半島國家地質公園博物館及大鵬古城，學生對古火山地貌及古城感

興趣，並投入參與活動。透過活動，學生既增進對大鵬古城歷史的認識，也了解到國家在文物保護方面開展的工作。

◇ 已於 18-06-2025 至 29-06-2025 由 3 位老師帶領 20 名學生參與新西蘭學習之旅。學生入住當地寄宿家庭，獲得深入體驗新西蘭文化與日常生活的獨特機會。透過和新西蘭當地學生一同上課、交流互動，提升語言能力，擴闊視野。

◇ 93.5%的教師認同學校能有策略地在課堂內外為學生提供不同的學習經歷。

反思:

價值觀教育組:

◇ 於交流行程中，教師觀察有部分學生自理能力較弱；部分學生出行時的安全意識有待提高。

活動組:

◇ 同根同心——深圳自然環境及歷史文化探索之旅效果符合預期；惟活動主題可更配合學校關注事項，以加強活動的延續性與教育意義。

◇ 就教師觀察所見，個別學生在新西蘭學習之旅中生活自理方面仍顯不足，面對陌生環境時主動性較低，在社交與溝通方面顯得較為拘謹。整體而言，學生在社交技巧方面仍有改善的空間。

回饋與跟進:

價值觀教育組:

◇ 活動後的教師問卷數據顯示 70%或以上教師認同學生具備基本自理能力和安全意識。建議來年於出發前簡介會，統籌老師多運用真實事例，與學生進行情景分析和應對，以提升學生的自理能力和安全意識。

活動組:

◇ 建議來年度同根同心可配合學校關注事項「創科未來」，從農業及科技探索方面設計體驗活動，讓學生透過參與活動認識祖國的科技及自然生態的特色及思考現代保育的重要性。

◇ 有關新西蘭學習之旅，將在出發前多強調和教育學生需自行整理個人物品、安排作息，以適應不同的生活習慣。教師亦會於出發前分享個案，以教導學生在遇到語言障礙、文化差異或生活不便時如何解決，以培養獨立解難能力。

關注事項二：創科未來

目標 1：加強學生探究及創新能力，培養媒體和資訊素養。

推行策略 1.1

持續優化資訊科技設備，以配合學校創科發展：

- ✧ 於內廣場安裝 LED Wall，以改善學生學習環境。
- ✧ 申請 QEF 以改建語言室，讓學生有足夠空間發展創科潛能。

成就：

資訊科技組：

- ✧ 已於復活節期間完成內廣場 LED Wall 及 2 部電視安裝工程。
- ✧ 改建語言室之籌備工作已開展，預計整個改建工程需要申請一百萬撥款之 QEF 計劃。

反思：

資訊科技組：

- ✧ LED Wall 及電視之觀賞效果理想，有助改善內廣場早會時的學生體驗。
- ✧ LED Wall 已加入防水塗層，但兩部電視未有進行任何防水處理，容易損壞。

回饋與跟進：

資訊科技組：

- ✧ 預計將為兩部電視購入防水套，以防惡劣天氣日子暴雨對電視做成損壞。

推行策略 1.2

設立學校官方社交媒體(FB、IG、小紅書)，發放學校即時資訊，加強與社區及持分者聯繫，從實例中培養學生媒體和資訊素養。

成就：

資訊科技組：

- ✧ 已於 9 月開設學校官方社交媒體，並已購入兩部手提電話及兩張電話卡用作宣傳及對外聯絡時使用。

推廣及對外聯繫組：

- ✧ 學校官方的 Facebook 及 Instagram 已運作 5 個多月，現時追蹤人數超過四百用戶，當中包括校內校外學生家長。貼文的主要內容為學校校本課程、活動特色、獎項、推廣活動宣傳。限動的主要內容為學校的日常生活情況、活動剪影。學校小紅書亦已開始運作，主要對象為內地學生家長。

反思：

資訊科技組：

- ✧ 購入裝置後有助負責老師更有效管理官方社交媒體，讓不同地方的持分者認識本校，並減少誤用個人帳戶發放資訊風險。

推廣及對外聯繫組：

- ✧ 學校活動豐富，於學校官方媒體發放資訊可以成為學校與學生、家長及社區之間的橋樑，促進各方的互動和交流；定期發布活動資訊能展示學校的活力和創新，增強學校的形象。

回饋與跟進：

資訊科技組：

- ✧ 下學年可繼續讓負責老師以學校手提電話管理社交媒體，加強與持分者的連繫。

推廣及對外聯繫組：

- ✧ 各科組活動負責人需要即時提交課程或活動的照片，包括活動照、造型照，加上中英文文字

簡述。存放在 O Drive 各活動相片集內的「社交媒體」的資料夾內，以便盡快上傳到社交媒體。
推行策略 1.3 持續優化校本運算思維教育及 AI 人工智能課程： ◇ 優化小一至小六校本編程課程。 ◇ 參加「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」以提升小五學生對人工智能及元宇宙的知識及技能。 ◇ 舉行跨學科 STEAM Day，以提升學生對科技的掌握及培養學生的媒體及資訊素養。
成就： 資訊科技科： ◇ 四年級於 09-10-2024「樂天學滿分 ^{FUN} 」認識版權頁及版權相關知識；六年級於 27-11-2024「樂天學滿分 ^{FUN} 」認識應如何判別資訊真偽。 ◇ 小一至小三繼續優化校本編程課程，將會教授 Matatalab、ScratchJR 及 Micro:bit。 ◇ 本年度參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」以優化本校媒體及資訊素養課程，計劃已於第三學段為五年級各班提供 2 節媒體及資訊素養課堂。 ◇ 學校已於 21-11-2024 舉行 STEAM Day 活動，各級於 STEAM Day 分別進行多個科學及編程活動，根據老師觀察學生非常投入課堂。
反思： 資訊科技科： ◇ 就觀察所見，同學於課堂上理解相關資訊素養的內容。 ◇ 就課堂觀察所見，「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」課堂融合尊重、誠信等核心價值，教師觀察到學生反應積極，對媒體素養及資訊判斷表現出高度興趣，並能主動參與課堂討論。部分學生在課堂活動中展現良好合作及批判思維能力。惟課時有限，未能深入探討進階概念，未來可考慮延伸課程。 ◇ STEAM Day 活動豐富，六年級自製 Micro:bit 賽車未有足夠時間讓學生有機會進行反覆試驗與優化，提升學習成效與創作滿足感。
回饋與跟進： 資訊科技科： ◇ 下學年持續配合 STEAM DAY，展示與媒體及資訊素養相關的圖書。 ◇ 下學年繼續優化「樂天學滿分 ^{FUN} 」時段有關媒體及資訊素養的學習內容。 ◇ 未來可考慮延伸「Project NEXT」課時，或於其他學段加入跨學科延伸活動，深化學生對媒體及資訊素養的理解。同時可安排教師進行課後回饋收集，以優化課程設計。 ◇ 建議下學年優化六年級課題，減少其他活動，增加自製 Micro:bit 賽車課題的活動時間。
推行策略 1.4 配合新推出的「高小增潤編程教育課程單元」，於小四至小六持續發展並優化校本 STEAM 課程，以培養學生探究及創新能力。
成就： 資訊科技科： ◇ 已於 1 月展示與媒體及資訊素養相關的圖書，部份同學於小息期間有在圖書館內閱讀相關圖書。 ◇ 小四至小六資訊科技課程運用教育局「高小增潤編程教育課程單元」配合校本編程課程，以取代原有的 Coolthink 編程課程。
反思： 資訊科技科： ◇ 就觀察所見，展示媒體及資訊素養相關的圖書可提升同學對該範疇的閱讀興趣。

◇ 「高小增潤編程教育課程單元」之內容適合本校學生程度，但課程內容較長，本校課時未能足夠教授所有課題。

回饋與跟進：

資訊科技科：

◇ 下學年將會優化「高小增潤編程教育課程單元」之內容，縮減部分與校本課程重疊內容。

推行策略 1.5

引入外間支援及資源，提升學與教效能，促進學生自主學習及運算思維能力。

◇ 優質評核管理認證計劃

◇ 中文科及視藝科：QEF 計劃「透過人工實境的新平台來優化語文教育 (eLEARN 2.0)」

◇ 英文科：教育局校本支援服務 - 「小學英國語文教育：優化課程規劃與實踐，聚焦培養『仁愛』、『孝親』及『團結』等首要價值觀與態度」

◇ 數學科：QEF 計劃「運用動畫、編程和認知工具作為教學法，促進學科學習、自主學習和運算思維發展」

◇ 常識科：優質教育基金主題網絡計劃：小學科學教育領航計劃

◇ 常識科：賽馬會探究式科學學與教提升計劃

◇ 常識科：小學人文科學學習圈

◇ 音樂科及體育科：賽馬會樂動人生計劃

◇ 普通話科：「教大-騰訊普通話趣學遊」

◇ 資訊科技科：Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃

◇ 宗教科：香港天主教教區宗教及道德教育組「同行計劃」

成就：

課程發展組：

◇ 本年度已成功獲得香港考試及評核局頒發優質評核管理認證 (為期 5 年: 2024-2029)。

◇ 課程發展組成功引入外間支援及資源，優化及加入 VR 虛擬實境、AI 創作和跨學科 STEAM 活動，提升了學生的學習體驗和資訊科技技能。各科教師通過多樣化的教學計劃和活動，促進了學生對中國傳統文化、價值觀和國民身份認同的理解，取得了良好的成效。

中文科：

◇ 中文科與視藝科合作的 QEF 計劃「透過人工實境的新平台來優化語文教育 (eLEARN 2.0)」進入第二年，透過 VR 虛擬實境的技術，提升學生閱讀及寫作能力，以促進自主學習。現已創建了虛擬實境 3 個自然環境的場景，準備於第三學段進行。

◇ 已參加由香港大學美術博物館主辦的「藝學堂」計劃，學生於上學期「樂天學滿分 FUN」學習古詩後，在視藝課已完成水墨畫作品。就課堂觀察及學生作品所見，學生大多能透過中文科時對寫景詩的賞析及了解，將景色於水墨畫中呈現，並獲香港大學邀請於 22-03-2025 向小學教師分享「如何利用 VR 軟件進行寫作課程」。

◇ 賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」學習計劃，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習，並促進中國語文、歷史、文化、地理等知識。課堂上，學生反應良好，對古文有更深切的理解外，加深對中國歷史的興趣。

◇ 資優教育學校網絡計劃為十二所小學通過會議、課堂實踐和互訪、觀課、評課，共同推動並優化校本資優教育課程的整體規劃，與教師共同發展適切的校本資優教育課程，從參與中了解到學校在中國語文教育學習發展中，有效照顧資優學生學習需要的學與教策略，讓教師對照顧學習者多樣性的專業得以提升，持續優化教學成效。

English：

◇ Participation in the EDB's School-based Support Service has improved our curriculum planning by providing teachers with strategies and resources.

◇ During the English panel meeting, all teachers expressed their satisfaction and willingness to continue using the AI correction platform. The AI Marking Platform has effectively reduced marking pressure, allowing teachers to focus more on instruction.

數學科：

- ◇ 參加教區 QEF 計劃運用動畫、編程和認知工具作為教學法，促進學科學習、自主學習和運算思維發展（高小）。現階段已完成教師培訓、前測及後測，並已於 2024 年 12 月份完成整個試教活動。
- ◇ 舉行跨學科 STEAM Day，以提升學生對科技的掌握及培養學生的媒體及資訊素養。已於 21-11-2024 舉行，通過一系列多元化活動，讓學生能夠運用不同與 STEAM 相關科目的知識和技能進行探究及實踐活動。

常識科：

- ◇ 小學科學教育領航計劃：已進行 5 次與友校的共同備課、2 次觀課活動、2 次科學科工作坊及一次我校老師授課的公開放課堂，並獲香港教育大學邀請於 8 月進行分享。
- ◇ 賽馬會探究式科學學與教提升計劃：已進行學校迎新會，被挑選的兩名種子教師已於 03-03-2025 及 04-03-2025 進行專業培訓，並已於 2025 年 6 月試後活動期間進行 P5 試教單元。

視藝科：

- ◇ 第二年參加香港大學主辦的【透過人工實境的新平台來優化語文教育 (eLEARN 2.0)】，已創建了虛擬實境 3 個場景，第三學段已完成教學，學生投入課堂，觀察虛擬實境後，能繪畫具創意的作品。
- ◇ 已參加由香港大學美術博物館主辦的「藝學堂」計劃，學生於上學期「樂天學滿分^{FUN}時段」學習古詩後，在視藝課已完成水墨畫作品。就課堂觀察及學生作品所見，學生大多能透過中文科時對寫景詩的賞析及了解，將景色於水墨畫中呈現。

音樂科：

- ◇ 六年級學生在 21-11-2024 舉行的「STEAM DAY」，利用 SUNO AI 創作歌曲，以歌頌真福卡洛的事蹟，提升學生運用 AI 的技能。
- ◇ 六年級已在 12 月舉行 SUNO AI 歌曲創作比賽，讓學生從歌詞中了解聖誕節的意義，同時鞏固以 AI 創作音樂的知識。
- ◇ GarageBand 教學已於學段三進行，學生能透過軟件錄製、編輯及修訂旋律，展現音樂感及創造力。
- ◇ 二年級已在 11 月參與音樂事務處《愛音樂·愛地球》中樂音樂會，學生能親身欣賞中國樂器的優美之聲，亦能了解中樂的發聲方法。
- ◇ 三年級已在 12 月觀賞香港舞蹈團：華夏舞韻之《心鼓行》，讓學生欣賞以鼓聲躍動歡騰跳的節奏，及中國舞蹈藝術。
- ◇ 四年級已在 10 月參與「超越時空的樂器」管風琴導賞音樂會，了解管風琴的起源和演變、香港文化中心管風琴的內部結構，以及透過現場示範，展示管風琴不同的彈奏技巧和演奏風格。
- ◇ 五年級已在 9 月觀賞由粵劇營運創新會主辦的粵劇學生專場，也在 10 月觀賞了香港青苗粵劇團的《紫釵記之劍合釵圓》及《鐵馬銀婚》，增加粵劇知識，體驗簡單做手及官話。
- ◇ 50 位小二及小三學生參與「賽馬會樂動人生計劃」，學習小號、長號及法國號。
- ◇ 全校學生在「賽馬會樂動人生計劃」Music For All 活動中，學習不同的音樂風格，以肢體律動演繹主題曲。
- ◇ 部分教師已參加教育局及其他機構舉辦之樂音研討會及工作坊，認識更多音樂教學活動及資訊科技資源，提升教與學技能。
- ◇ 歌詠小組在 2 月參加「我是美樂主持」工作坊，鼓勵同學走出校園認識電台的運作。香港電台第四台節目主持分享電台工作及示範廣播，引導同學從多角度認識中西美樂，學習如何分享美樂。當中 3 位成員會在 21-06-2025 親身到香港電台第四台擔任廣播員，介紹一首樂曲，節目內容已於 7 至 8 月期間在第四台公開播出，不僅展示了學生的語言表達能力與音樂素養，也提升了他們的自信心與媒體溝通技巧。
- ◇ 音樂事務處舉辦的「音樂劇 101」由本地女歌唱家到校，向學生介紹音樂劇的歷史、特色，現場表演多首音樂劇名曲，如《仙樂飄飄處處聞》等，學生非常投入，對歌唱家的演出展現烈熱的喜愛。
- ◇ 「香港賽馬會 140 週年樂動人生音樂會」於 17-04-2025 順利完成，當天匯聚參與計劃的學校，在著名音樂人趙增熹帶領下進行管弦樂大合奏，贏得不少掌聲。
- ◇ 5 月初已完成 2025-2026 年度「賽馬會樂動人生計劃」小一、小二銅管樂新生試音，來年將會新增 53 位學生，並新增大號班，已進入樂器分配階段。

- ✧ 全校師生在 14-05-2025 參與香港管弦樂團「賽馬會樂動人生計劃」- 學校專場音樂會，讓學生每年有親身接觸世界級音樂會的機會，擴闊視野。
- ✧ 一至四年級學生於 23-06-2025 試後活動期間，觀賞由音樂事務處舉辦的到校音樂會《樂韻播萬千》。是次音樂會以銅管樂為主題，透過現場演奏及講解，讓學生親身感受銅管樂器的音色與特色。活動不僅提升了學生對各種銅管樂器的認識與興趣，亦加深了校內銅管樂成員對樂器的理解與演奏技巧。
- ✧ 「樂動人生計劃」音樂日營已於 7 月中旬進行，學生初接觸樂器表現興奮，投入於每個音樂活動中。

體育科：

- ✧ 27-11-2024 至 12-12-2024 期間，由港協暨奧委會奧夢成真有限公司帶領本校體育教師為學生提供校本障礙競技課程(Obstacle Course)，同時亦為本校體育科教師提供培訓及支援，為日後發展成校本體育增潤課程作準備。參與的同學除了享受過程外，亦展示出勇於接受挑戰的一面，亦有不少同學克服了心理障礙，完成不同的關卡。
- ✧ 課外活動方面，「賽馬會樂動人生計劃」提供多元化體育課程，如躲避盤、滑板、霹靂舞和南拳訓練班，讓學生參與各類運動，部分活動更邁向精英化，讓學生代表學校參賽或表演。同時，校本障礙競技課程及教師工作坊提升了師生的參與感與專業能力，Project MuSE Fun Day 亦進一步將運動普及化。

宗教科：

- ✧ 本年度繼續參予香港天主教教區宗教及道德教育組「同行計劃」，透過參加公開講座及研討會，與同工分享及互相學習宗教科的學與教策略。

普通話科：

- ✧ 已完成「教大—騰訊普通話趣學遊」公益項目的試點計劃，本校二年級及三年級共 120 名參與了計劃。本校亦獲頒感謝狀，普通話科主席獲邀出席三月舉行的試點學校分享會，就本校在推廣使用普通話趣學遊 app 方面的經驗和心得。

資訊科技科：

- ✧ 本年度五年級學生參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」，計劃已於第三學段推行，每班共會參與 1 節講座，2 節科技課及 1 節實踐課以提升學生人工智能的知識。

反思：

課程發展組：

- ✧ 各科在融入新技術和教學資源方面取得了顯著進展，但在實際操作和學生適應上仍需進一步調整和改進。教師反映需要更多培訓和資源來充分利用這些新技術和教學法，以提升教學效果和學生的自主學習能力。

中文科：

- ✧ 中文科與視藝科合作推行的「透過人工實境的新平台來優化語文教育」已進入第二年，並與香港大學持續商討更新虛擬場景內容，以更切合校本課程需要。學生在虛擬環境中進行寫作及創作活動，能提升其語文表達及創意思維，惟場景設計仍有優化空間，建議未來加入更多與學生生活相關的情境。
- ✧ 「藝學堂」網上學習平台豐富，課題與校本視藝課程相似，學生可於課後進行自學，有助促進自主學習及藝術欣賞能力。教師反映學生能於平台上重溫技巧及參考作品，提升課堂投入度。
- ✧ 賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」學習計劃的網上學習平台已啟用並持續更新，教師可以適時登入網上平台下載已有的教材，並在線上觀看動畫。學生反應良好，能透過動畫建立古文語境，並加深對中華文化及歷史的興趣。
- ✧ 資優教育學校網絡計劃課堂計劃開放課堂讓友校觀摩，讓教師學習以適異性教學策略，根據學生不同的學習需要來調整教學策略。

English：

- ✧ The integration of external support has influenced both teaching and student learning. However,

challenges remain in fully incorporating these new practices into daily teaching. Ongoing feedback from teachers will be important to identify areas for improvement and ensure that all students utilize these resources.

- ✧ Teachers have reported that the AI platform is useful, as it saves time and allows for a greater focus on student engagement.
- ✧ Overall, the activities enhance students' inquiry ability and creativity and promote information literacy.

數學科:

- ✧ 跨學科 STEAM Day 學生投入及喜愛利用不同方式的學習，亦見能提升學生對科技及數學(例如：度量及數範疇)的掌握。
- ✧ 參加教區 QEF 計劃，教師透過培訓能了解更多編程作為教學法。

常識科:

- ✧ 小學科學教育領航計劃內容豐富，教師能更好地規劃科學科的推行及得知更新的教學資訊。
- ✧ 賽馬會探究式科學學與教提升計劃內容新穎，能借鑒國外科學教學法，激發教師設計創新教學內容。

視藝科:

- ✧ 「藝學堂」網上學習平台豐富，課題與校本視藝課程相似，學生可到網上平台自學，促進學生自主學習。

音樂科:

- ✧ 所有六年級學生都能運用 Copilot 的歌詞在 SUNO AI 上創作音樂，能力高的學生甚至可以利用 CANVA 創作音樂 MV，能力稍遜的學生不太熟習電腦操作，以致未能下載歌曲。
- ✧ 二至五年級學生投入「莘莘入場：學校文化日計劃」的活動，學生對中樂、舞蹈會、管風琴音樂會表現出較濃厚的興趣，唯五年級學生不太明白粵劇的歌唱內容，但學生透過粵劇專場確能增加對粵曲的了解，而在體驗做手時表現非常踴躍。
- ✧ 「賽馬會樂動人生計劃」的小二、三學生對銅管樂表現積極，高班小號及長號有很大進步，低班學生正積極學習中。法國號較難，需投放更多時間練習。然而，全體成員已在 12 月順利完成「零碳聖誕校園音樂祭」表演，是次表演是團員第一次公開演出，成效不錯，家長亦踴躍支持。
- ✧ 「音樂教育國際研討會」為期三天，十分值得科任進修，可惜因時間太長，不是每位科任能參與。
- ✧ 教師在音樂科會議上與科任分享工作坊所學，讓大家在課堂中施教，學生在活動中表現投入。
- ✧ 12 位銅管樂成員在「香港賽馬會 140 週年樂動人生音樂會」表演出色，唯家長參與度較令人失望，超過十個家庭因不同原因缺席音樂會。
- ✧ 有部分小一家長不了解「賽馬會樂動人生計劃」銅管樂班，亦未有向子女解釋銅管樂的特質，讓他們幾乎錯過學習機會。
- ✧ 一至四年級學生於六月試後活動期間參與由音樂事務處舉辦的到校音樂會《樂韻播萬千》，根據教師觀察，學生在欣賞過程中表現投入，能主動辨識不同樂器的音色與功能，部分學生更於課後主動查詢相關資料，顯示活動具啟發性及延伸學習效益。

體育科:

- ✧ 可更好利用外間資源支援課堂，令同學有更多機會由專項教練教授及推廣運動。

宗教科:

- ✧ 科任從公開講座及研討會獲益不少，同工互相交流有助專業發展。

普通話科:

- ✧ 透過參與「教大-騰訊 普通話趣學遊」公益項目的試點計劃，並就觀察所見，學生樂於透過不同的電子學習平台學習普通話，既能提升學習普通話的動機，亦能提高學生的自主學習能力。

資訊科技科:

- ◇ 就課堂觀察所見,「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」課堂融合尊重、誠信等核心价值,教師觀察到學生反應積極,對媒體素養及資訊判斷表現出高度興趣,並能主動參與課堂討論。部分學生在課堂活動中展現良好合作及批判思維能力。惟課時有限,未能深入探討進階概念,未來可考慮延伸課程。

回饋與跟進:

課程發展組:

- ◇ 課程發展組將持續推動各科學習計劃,豐富教學資源並鼓勵學生自主學習,並加強與外部機構合作,提升教學資源和質量,同時定期評估和改進教學實踐。持續推行跨學科 STEAM 活動和資優教育計劃,促進學生全面發展。

中文科:

- ◇ 來年可持續參加「藝學堂」計劃,鼓勵學生瀏覽「藝學堂」網上學習平台,以重溫水墨畫的意涵。
- ◇ 賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」學習計劃教學資料持續於分級備課會議作整合,連繫校本古詩文課程,豐富教學資源。
- ◇ 持續進行資優教育學校網絡計劃,以開放課堂或課堂錄影形式讓友校觀摩,分享和推廣有效的校本資優教育實踐經驗及資源,促進跨校交流。

English:

- ◇ The English Department plans to develop more partnerships with external organizations to incorporate a variety of resources and expertise, thereby enhancing the learning experience for students. Additionally, the English Department will regularly evaluate teachers' experiences to identify areas for improvement and maintain reliable grading standards on the platform.

數學科:

- ◇ 持續推行跨學科 STEAM Day, 期望往後加入更多數學元素在活動當中。
- ◇ 持續推行教區 QEF 計劃, 優化教學。
- ◇ 來年引入更多外間支援及 AI 資源, 提升 AI 教學。

常識科:

- ◇ 持續優化小學科學教育領航計劃中所獲取的內容,把合適的科學套件應用至本校科學課程。
- ◇ 持續推行賽馬會探究式科學學與教提升計劃。

視藝科:

- ◇ 來年可持續參加「藝學堂」計劃,鼓勵學生瀏覽「藝學堂」網上學習平台,以重溫水墨畫的意涵。

音樂科:

- ◇ 建議舉行 STEAM DAY 前先讓學生熟習電腦操作,讓歌曲創作過程更順暢。另外,學生可以把歌曲上載至 Teams,讓科任作評審。
- ◇ 持續申請康樂及文化事務處的「莘莘入場:學校文化日計劃」,讓學生增加現場音樂會、舞蹈會的欣賞機會,認識更多獨特的樂器及音樂藝術,提升個人素質。
- ◇ 持續申請粵劇音樂會,讓學生有更多機會接觸這項「非物質文化遺產」,從而提升興趣。建議下次舉辦相關活動前,科任向學生稍作講解,讓學生對粵劇有基本的認識。
- ◇ 香港教育大學持續帶領學生進行 Music For All 活動,讓學生擴闊音樂眼界。
- ◇ 每年推薦至少 1 位科任參加「音樂教育國際研討會」,與科組成員分享所學。
- ◇ 下學年可在低年級試行應用程式 MusiQuest ECE: Sketch-a-Song,讓學生通過簡單的點擊和拖動來創作、移動和編輯音符。
- ◇ 來年繼續申請音樂事務處的到校工作坊,轉換其他主題,讓學生接觸不同的音樂領域。
- ◇ 建議在家長會中勸喻家長珍惜每場音樂會門票,必須確保有空出席才能申請門票,以免令真正想參與的家庭失去觀賞機會。
- ◇ 建議在「賽馬會樂動人生計劃」銅管樂班的家長工作坊讓學生一同參與,即時了解何謂銅管

樂，提升對樂器的興趣。另外，在 5 月 2 日試吹嘴當天已即時向學生介紹每種樂器，包括其結構、音色等，來年新增 53 位成員。

體育科：

- ◇ 校本障礙競技課程將於來年度開始列為恆常發展課程，體育科需進行詳細規劃各級進度及優化內容。

宗教科：

- ◇ 來年會持續參予香港天主教教區宗教及道德教育組「同行計劃」。

普通話科：

- ◇ 持續參加「教大-騰訊 普通話趣學遊」計劃。

資訊科技科：

- ◇ 持續參加並優化「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」課程。

推行策略 1.6

透過講座、聯課活動及校本課程，加強媒體及資訊素養課程教育：

- ◇ 常識科：參加「小學人文科學學習圈」及於小四試行人文科單元 4.8 「傳媒與資訊素養 — 明智的選擇」的增潤課題。
- ◇ 資訊科技科：優化校本媒體及資訊素養課程及參加「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」。
- ◇ 於「樂天學滿分^{FUN}」時段舉行媒體及資訊素養講座及教育劇場及「拒絕沉迷上網」主題的學生及家長講座。
- ◇ 舉行跨學科 STEAM Day，以提升學生對科技的掌握及培養學生的媒體及資訊素養。

成就：

資訊科技科：

- ◇ 本年度五年級學生參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」，計劃已於第三學段推行，每班共會參與 1 節講座，2 節科技課及 1 節實踐課以提升學生人工智能的知識。
- ◇ 05-11-2024 及 25-11-2024 第一學段「樂天學滿分^{FUN}」時段分別為一至六年級舉行「智能手機的影響」講座及春天實驗劇團《禁忌之書》話劇，24-02-2025 及 25-02-2025 第二學段「樂天學滿分^{FUN}」時段已進行一至三年級及四至六年級舉行「網想家」學生講座。

反思：

資訊科技科：

- ◇ 就課堂觀察所見，「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」課堂融合尊重、誠信等核心价值，教師觀察到學生反應積極，對媒體素養及資訊判斷表現出高度興趣，並能主動參與課堂討論。部分學生在課堂活動中展現良好合作及批判思維能力。惟課時有限，未能深入探討進階概念，未來可考慮延伸課程。
- ◇ 第一學段兩次「樂天學滿分^{FUN}」活動學生表現投入，但話劇表演時間較長令學生放學情況較緊逼。第二學段學生講座則時間理想。

回饋與跟進：

資訊科技科：

- ◇ 持續參加並優化「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」課程。
- ◇ 下學年劇場的活動時間若較長，將會安排於導修課時間提早開始，以免影響放學安排。

推行策略 1.7

加強教師對 STEAM 及 AI 人工智能的認識，促進教師專業交流及提升專業能力：

- ◇ 加入「粵港澳大灣區創新科技教育(中小學教師)委員會」，並持續推薦教師參加相關研討會、講座及工作坊，並與外間專業人士進行專業交流。
- ◇ 推薦教師參加教育局舉辦的高小編程培訓課程。
- ◇ 舉行 Microsoft Copilot 教師工作坊：優化教師對 AI 人工智能的認識、善用創新科技及人工智

能，提升學教評效能及教學用材的質素，幫助學生有效學習，並提升處理教育行政工作的效能。
成就： 資訊科技科： ◇ 本學年小四至小六資訊科技課程運用教育局「高小增潤編程教育課程單元」配合校本編程課程，以取代原有之 Coolthink 編程課程。 ◇ 本學年共有兩位老師參與教育局舉辦之高小編程培訓課程。 ◇ 本校於 28-02-2025 舉行全體 Copilot 培訓工作坊，當天共 44 位老師出席。工作坊內容主要教授老師如何利用人工智能生成 Word 及 PowerPoint 等，以提升老師創科能力。 ◇ 本校課程主任及資訊科技科主任獲教育局邀請，於 4 月進行 STEAM 及數字教育分享會，向友校教師分享校本 STEAM 及數字教育課程。
反思： 資訊科技科： ◇ 「高小增潤編程教育課程單元」之內容適合本校學生程度，但課程內容較長，本校課時未能足夠教授所有課題。 ◇ 已出席高小編程培訓課程的老師表示課程與資訊科技科的課程內容相同，有助老師教授高年級資訊科技科。 ◇ 全體 Copilot 培訓工作坊主要教授老師運用 Copilot 基本功能，有助提升教師對生成式人工智能的認識；惟工作坊試用部分需時較長，但時間只有兩小時，令工作坊比原定時間遲完結。
回饋與跟進： 資訊科技科： ◇ 下學年將會優化「高小增潤編程教育課程單元」之內容，縮減部分與校本課程重疊內容。 ◇ 下學年將會繼續推薦有意教授資訊科技科的老師參與有關培訓。 ◇ 將會於本學年末再舉行 2 場 Copilot 工作坊供行政組老師；亦建議下學年如舉行 Copilot 同類工作坊，可預留 3 小時舉行，以便讓教師即席試用更多不同的功能。
目標 2：提高學教評效能，促進自主學習。
推行策略 2.1 強化電子學習，加強師生互動，培養學生自學習慣，促進自主學習： ◇ 電子教學：提高學生主動學習意識。 ◇ 摘錄筆記：理解新知識的概念。 ◇ 多表達意見：提升學生思考能力及強化學生的組織能力。 ◇ 照顧學生學習差異：以多元化的課堂教學，讓學生透過討論、互評、自評等學習機會，提升課堂互動，為能力較高的學生提供更多具挑戰性的學習任務。 ◇ 透過鼓勵、讚賞與適切具體的回饋，促進學習。
成就： 課程發展組： ◇ 各科成功促進學生利用電子平台學習。各科教師能夠利用電子學習工具有效準備教學材料，提升課程設計和評估標準，從而有更多時間專注於學生的個別指導和支持。學生能夠通過 Teams 上傳課業，獲得個性化反饋，提升了語言能力。 ◇ 中文科： ◇ 透過學生於 Teams 上傳說話課業，檢視學生的說話表現，大部份學生說出情境中的內容，以及表達對事情的體會。表現較佳的學生能運用豐富的詞彙表達故事人物的神情，設計人物對話，讓內容更生動。 English： ◇ Through the EB online platform, students engage in a language-rich environment that simulates real-life contexts with dynamic tasks in listening, reading, speaking, and vocabulary, as evidenced by the weekly progress reports.

- ◇ The use of e-learning resources has heightened students' awareness and participation in active learning.
- ◇ Students are encouraged to take notes in their English notebooks and share ideas on Padlet, leading to active participation and a better grasp of new concepts.
- ◇ Conversations with NET teachers during recess further promote student engagement.
- ◇ QR codes incorporated into learning tasks provide extra resources, catering to diverse learners.
- ◇ Teachers' constructive feedback and appreciation facilitate a supportive learning environment.

數學科:

- ◇ 本年度持續透過電子平台進行每月班際速算比賽及數學練習，加強學生自學能力及照顧學生多樣性。學生積極參與，提升數感。為鼓勵學生，本年度增設最積極參與班別獎項。

常識科:

- ◇ 成功運用出版社提供的翻轉教室資源，讓學生在課前預習、課後鞏固，促進自主學習及提升課堂參與度。教師可根據學生的學習進度靈活調整教學內容，加強個別化學習支援。
- ◇ 教師運用 Copilot 協作製作教學簡報、設計教材。

視藝科:

- ◇ 加入 VR 及 AR 教學，有效提高學生主動學習意識，啟發學生創作。
- ◇ 加入學習歷程檔案作為評估工具，增強學生資料搜集的動機及自學的能力。

音樂科:

- ◇ 在低年級運用 Chrom Music Lab 作教學橋梁，增加學生對創作音樂的興趣。
- ◇ 在高年級運用作曲百寶箱創作節奏及旋律，讓學生實踐新的音樂知識。
- ◇ 除一年級外，學生利用 Teams 錄製唱歌影片作學段考核。
- ◇ GarageBand 教學已於學段三進行，學生能透過軟件錄製、編輯及修訂旋律，展現音樂感及創造力。

體育科:

- ◇ 除了反應燈外，亦有 iPad 的電子遊戲作雨天的課堂準備。

宗教科:

- ◇ 已優化宗教科校本小冊子及設計樂天詩歌集，加入網上資源，向每一位同學派發，鼓勵學生自主學習。

普通話科:

- ◇ 已於校內向學生宣傳出版社的「樂在普通話智能評測系統」網上平台，鼓勵學生在課餘使用該平台自學普通話。

反思:

課程發展組:

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組在推動電子平台和技術應用上取得了一定成效，但仍需進一步改善。大部分學生能夠利用 Teams 平台進行語言課業，提升了語言表現，但仍需鼓勵學生善用電子閱讀平台來培養閱讀興趣。
- ◇ 電子學習資源增強了學習環境的互動性，但部分學生在自學方面仍需更多支持和指導。各科需進一步提升學生對新技術的接受度和熟練程度，以充分利用現有資源。音樂科和視藝科在運用電子工具方面取得良好效果，建議其他科目也可借鑒相關經驗。

中文科:

- ◇ 檢視學生表現，大部份學生能透過 Teams 平台進行說話課業，提升說話表現，可持續進行。另外，鼓勵學生善用各網上電子閱讀平台，以培育學生閱讀的興趣。

English:

- ◇ The integration of e-learning resources has created a more engaging and interactive learning

environment, resulting in increased student motivation and participation.

- ◇ Some students still struggle with self-directed learning. They need more support and guidance.

數學科:

- ◇ 部分學生能習慣持續透過電子平台進行速算練習，達至提升自學能力。

常識科:

- ◇ 以「翻轉課室」教學有效提升學生參與度，促進自主學習，增強理解與應用能力，活動達致目標。
- ◇ 以 Copilot 製作教學簡報、設計教材，效率大增。

視藝科:

- ◇ 小一及小二的課題已完成 VR 及 AR 教學，就教師觀察所見，學生十分喜歡使用 VR 及 AR 工具，以上電子教學工具有助加強學生對審美的敏感度，幫助他們發展個人的審美興趣，使作品內容更豐富。第三學段於小四推行 VR 教學，就教師觀察所見，學生投入課堂，能繪畫 VR 場景的景物。
- ◇ 加入學習歷程檔案作為評估工具，除了可以反映學生的學習成果之外，更能反映學生的進步概況。就教師觀察所見，學生主動搜集資料，也會使用學習歷程檔案作為繪畫的參考。

音樂科:

- ◇ Chrom Music Lab 容易操控，很受低年級學生歡迎，學生能以此學習高低音、簡單的節奏句及創作伴奏句。
- ◇ 學生踴躍運用作曲百寶箱作曲，喜見學生在聆聽樂曲效果後主動修訂節奏及旋律，從中培養音感及創造力。
- ◇ 大部分學生懂得利用 Teams 錄製歌曲，唯小部分家庭沒有添置電腦，只能在課堂上考核。
- ◇ Muse Score 能幫助學生深入認識樂譜創作，相對較高階及費時。在教學進度趕急的情況下，難以讓每位學生嘗試動手操作。
- ◇ 就觀察所見，學生能掌握 GarageBand 基本操作，並能主動修訂作品，提升音樂表達能力。

體育科:

- ◇ 電子學習次數因課堂所限而不足。

宗教科:

- ◇ 部分學生能夠在家中利用網上資源欣賞聖樂。在課堂中，學生喜愛聆聽聖樂，亦會在班上一同合唱。

普通話科:

- ◇ 學生使用「樂在普通話智能評測系統」網上平台的情況參差，整體而言，低年級學生較高年級學生踴躍參與。

回饋與跟進:

課程發展組:

- ◇ 課程發展組將持續推動各項教育計劃和技術應用，以提升學生的學習興趣和能力。各科也將繼續利用電子平台和工具進行教學，提升學生的自主學習能力和學習效果。

中文科:

- ◇ 本年度加入賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」學習計劃的網上學習平台，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習，並促進中國語文、歷史、文化、地理等知識。期望學生對古文有更深切的理解外，加深對中國歷史的興趣。

English:

- ◇ The English Department will provide additional support for students struggling with self-directed learning and explore further e-learning tools to enhance engagement. We will continue to encourage diverse learning strategies and provide challenging tasks for more advanced students.

數學科：

- ◇ 持續推行每月級際速算比賽及數學練習，老師亦多給予回饋及跟進，加強全體學生參與度。

常識科：

- ◇ 持續利用翻轉教室輔助教學及做延伸教學之用。
- ◇ 鼓勵更多老師於備課/課堂上運用 Copilot，並邀請教師於科會中作經驗分享。

視藝科：

- ◇ 持續於小一、小二及小四課題加入 VR 及 AR 教學，啟發學生創作。
- ◇ 持續以學習歷程檔案作為評估工具，增強學生資料搜集的動機及自學的能力。

音樂科：

- ◇ 將持續利用 Chrom Music Lab、作曲百寶箱、Teams、Copilot、SUNO AI 作教學工具，以提升學生利用資訊科技演繹音樂及作曲的技能。
- ◇ 持續利用 Teams 作評核用，以省卻寶貴的課時。
- ◇ 安排在試後活動或 MI 時段教授 Muse Score，或發掘更多類似的音樂程式代替。

體育科：

- ◇ 來年度計劃進一步於體育科加入電子學習元素，鼓勵學生於課後時間進行延伸學習及運動，以實踐 MVPA60 的目標。

宗教科：

- ◇ 持續優化校本小冊子及樂天詩歌集內容，為學生提供更多學習資源。

普通話科：

- ◇ 根據過往的經驗，經科任示範使用「樂在普通話智能評測系統」網上平台後，學生的使用率有顯著提升，故此，會請科任持續在班內宣傳推廣，鼓勵學生使用平台學習普通話、改善語音，提高自主學習能力。

推行策略 2.2

善用 AI 人工智能科技，提升學教評效率，以促進自主學習。

- ◇ 各科：Microsoft Copilot
- ◇ 中文科及英文科：Teams 閱讀進度
- ◇ 中文科：基於生成人工智能的中文寫作評估系統
- ◇ 普通話科：「教大—騰訊普通話趣學遊」

成就：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組在推動電子平台和技術應用方面取得了顯著成績。各科教師能夠利用 Microsoft Copilot 有效準備教學材料，提升課程設計和評估標準，從而有更多時間專注於學生的個別指導和支持。學生能夠通過 Teams 上傳課業，獲得個性化反饋，提升了語言能力。

中文科：

- ◇ 透過學生於 Teams 上傳說話課業，檢視學生的說話表現，大部份學生說出情境中的內容，以及表達對事情的體會。表現較佳的學生能運用豐富的詞彙表達故事人物的神情，設計人物對話，讓內容更生動。
- ◇ 基於生成人工智能的中文寫作評估系統尚在研發階段，暫未能試用。

English：

- ◇ The Reading Progress system (Teams) uses AI to analyse students' English-speaking abilities, offering personalized feedback that helps improve pronunciation. Teachers can track improvements through reports.

數學科:

- ◇ 利用 Microsoft Copilot，教師能夠更高效地準備教學材料，優化課程設計和評估標準，減少教學準備時間，從而有更多時間專注於學生的個別指導和支持。

常識科:

- ◇ 利用 Microsoft Copilot 協助教學及製作筆記等。

視藝科:

- ◇ 利用 Copilot 尋找有關藝術家、藝術風格和藝術歷史的資訊，並將相關資料整合成適合課堂使用的教材。
- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」加入 STEAM、中華文化及藝術元素，活動成效良好，能達到學習目標。
- ◇ 視藝科於 STEAM Day 成功利用 Flipaclip 設計動畫創作活動。學生透過視覺藝術與科技的結合，掌握了動畫設計的基本技巧，同時將創意表達與學科知識緊密相連。這項多元化且具意義的學習體驗，不僅提升了學生的藝術感知力與科技應用能力，還促進了視藝科及資訊科技科之間的知識整合，推動全人發展，讓學生更具創造力與批判性思維。

音樂科:

- ◇ 已在六年級教授運用 Copilot 創作歌詞、用 SUNO AI 創作歌曲，提升學生作曲的成就感。

體育科:

- ◇ 在雨天日子的課堂中，增加運用電子資源(如：Switch、反應燈等)在課室內學習。就課堂所見，學生反應踴躍。

宗教科:

- ◇ 已在六年級教授運用 Copilot 創作歌詞、用 SUNO AI 創作歌曲，歌頌真福卡洛及宣揚聖誕節的訊息，宣揚基督的愛。

普通話科:

- ◇ 已完成「教大—騰訊普通話趣學遊」公益項目的試點計劃，本校二年級及三年級共 120 名參與了計劃。本校亦獲頒感謝狀，普通話科主席獲邀出席三月舉行的試點學校分享會。
- ◇ 於校內向學生宣傳出版社的「樂在普通話智能評測系統」網上平台，鼓勵學生在課餘使用該平台自學普通話。低年級學生比高年級學生積極使用該平台。透過該平台，能提升學生的普通話水平及自學能力。
- ◇ 一至六年級已於聖誕假期運用 Teams 完成其中一張網上自學工作紙，讓學生在家也能自學普通話。大部分學生都能依時完成，表現良好。復活節假期已於 Teams 發放第二張網上自學工作紙，讓學生於假期在家持續學習普通話。

資訊科技科:

- ◇ 本校於 28-02-2025 成功舉辦了全體 Copilot 培訓課程，共有 44 位老師積極參與。是次工作坊以提升教師創新科技能力為目標，重點教授如何利用人工智能技術高效生成 Word 文書及 PowerPoint 簡報。透過此次培訓，教師們進一步掌握了人工智能在教學及日常工作的應用，有效促進教學科技化的進程，為未來智慧校園的發展奠定了堅實基礎。

反思:

課程發展組:

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組在推動學生使用電子平台和技術方面取得了一定成效，但仍需進一步提升。大多數學生能夠利用 Teams 平台進行語言課業，並表示信心有所增強，然而仍有部分學生需要更多指導和支持。教師對新技術的接受度和熟練程度也需進一步提高，因此需要更多培訓時間。未來將繼續加強各科對人工智能工具的應用，提升教學質量和學生學習效果。

中文科:

- ◇ 檢視學生表現，大部份學生能透過 Teams 平台進行說話課業，提升說話表現，可持續進行。另外，鼓勵學生善用各網上電子閱讀平台，以培育學生閱讀的興趣。

English:

- ◇ The Reading Progress system has significantly benefited students, with students saying that they have increased confidence in their speaking abilities. However, ensuring all students effectively utilize the system remains a challenge, necessitating monitoring and additional guidance.

數學科:

- ◇ 部分教師對於新技術的接受和熟練程度還有待提升，需要更多的培訓和適應時間，以確保能夠充分利用 Copilot 的功能。

常識科:

- ◇ 部分教師對於新技術的接受和熟練程度還有待提升，需要更多的培訓和適應時間，以確保能夠充分利用 Copilot 的功能。

視藝科:

- ◇ 部分老師能夠有效利用 Copilot 搜尋網絡，獲取豐富的藝術資源，增強了教學內容的多樣性和深度。惟大部分教師對於新技術的接受和熟練程度還有待提升，需要更多的培訓和適應時間。
- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」加入 STEAM、中華文化及藝術元素，教師反映各級教學流暢，學生學習投入，在創作過程中充滿創意。
- ◇ 視藝精英組透過電繪軟件製作以「聖神果實—喜樂、平安、柔和」為主題的作品，就教師觀察，電繪較容易為學生帶來成功感，啟發學生創作潛能和創造力。
- ◇ 就 STEAM Day 活動觀察所見，大部分學生積極投入。惟部分學生在使用 Flipaclip 進行動畫創作時，感到時間緊迫，未能充分發揮創意與完成作品。另有小部分學生未能熟練掌握電繪技巧，導致在創作過程中遇到困難。
- ◇ 就中華文化日活動觀察所見，全校學生參與製作中國結，體現了對中華傳統工藝的學習與傳承。然而，活動過程中發現部分學生需要更多指導以充分掌握中國結的製作技巧。此外，視藝精英組的紙漿畫創作比預期需要更多創作時間及教師指導。

音樂科:

- ◇ 大部分六年級學生很快學會使用 Copilot，他們也表示 SUNO AI 作曲很方便，也能參考其他創作者的作品。

體育科:

- ◇ 體育科教師需要增加對使用電子器材輔助教學的知識。

宗教科:

- ◇ 大部分六年級學生很快學會使用 Copilot，亦能利用網上與真福卡洛有關的資源，創作歌曲。

普通話科:

- ◇ 學生使用「樂在普通話智能評測系統」網上平台的情況參差，整體而言，低年級學生較高年級學生踴躍參與。
- ◇ 透過參與「教大-騰訊 普通話趣學遊」公益項目的試點計劃，並就觀察所見，學生樂於透過不同的電子學習平台學習普通話，既能提升學習普通話的動機，亦能提高學生的自主學習能力。
- ◇ 原本要求學生在聖誕假期運用 Teams 完成的第一張網上自學工作紙，個別學生未能依時完成，已請科任跟進學生學習情況，督促學生在新年假期期間完成有關家課。此外，第二張網上自學工作紙已於復活節假期發放，大部分學生都能依時完成。透過運用 Teams 完成自學工作紙，能鞏固學生本科的已有知識。

資訊科技科:

- ◇ 工作坊只有兩個小時，但試用 Copilot 部分需時較長，令工作坊比原定時間遲完結，建議日後工作坊可預留更多實操時間，或分階段進行，以提升教師參與體驗及學習成效。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組將持續利用 Microsoft Copilot 和其他人工智能技術，以提升教師的技術熟練度和教學質量，並加強學生的學習效果。各科計劃在課堂中定期檢查學生進度和參與度，並進一步探索 AI 應用於各方面的學習支持。

中文科：

- ◇ 將持續利用 Teams 閱讀進度，訓練學生說話技巧。

English：

- ◇ Regular check-ins will be implemented to track student progress and engagement. We will also explore further AI applications to support various aspects of learning.

數學科：

- ◇ 持續幫助教師更好地掌握和利用 Microsoft Copilot，提高他們的技術熟練度和應用效果。

常識科：

- ◇ 持續提升教師 Microsoft Copilot 技能。

視藝科：

- ◇ 鼓勵老師們在備課過程中多運用 Copilot，以提升教學質量和學生的學習效果。
- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」持續以 STEAM、中華文化及藝術元素設計校本課程，提升學生的學習能力及共通能力。
- ◇ 在來年度 STEAM Day 活動中調整時間安排，給予學生更充裕的創作時間，讓其能更從容地完成作品。增加活動前的技術指導環節，例如工作坊或示範，幫助學生熟悉 Flipaclip 的基本操作及電繪技巧。
- ◇ 持續於 STEAM Day 加入視藝元素。

音樂科：

- ◇ 將持續利用 Copilot、SUNO AI 等人工智能科技作教學工具，以提升學生利用資訊科技演繹音樂及作曲的技能。

體育科：

- ◇ 持續讓教師外出進修吸收經驗，了解其他學校的體育氛圍。
- ◇ 為響應教育局 MVPA60 的政策，本校計劃於來年購置 AI 人工智能體育裝置，以鼓勵學生每天參與體育活動。此裝置將用於收集學生的運動數據，便於分析其體能狀況，並有效協助進行體適能測試，從而推動學生的身心健康發展。

宗教科：

- ◇ 將持續利用 Copilot、SUNO AI 等人工智能科技作教學工具，以加深學生對天主的認識及提升學生學習動機。

普通話科：

- ◇ 根據過往的經驗，經科任示範使用「樂在普通話智能評測系統」網上平台後，學生的使用率有顯著提升，故此，會請科任持續在班內宣傳推廣，鼓勵學生使用平台學習普通話、改善語音，提高自主學習能力。

資訊科技科：

- ◇ 建議下學年如舉行同類工作坊，可於教師發展日預留 3 小時舉行。

推行策略 2.3

持續優化校本評估政策，利用優質評核管理認證(QAMAS)的專業建議，加強多元化的評估模式，善用數據及回饋，提升學教評效率。

成就：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組成功在多個學科中實施並優化了多元化評估政策，提升了學生學習的動機和效能。
- ◇ 93.5%教師認同科組能運用學、教、評的資料和數據評鑑課程實施的成效，並回饋策劃。

English：

- ◇ The English Department has optimised the school-based assessment policy by effectively utilizing data and feedback from the English Exam Marking Report. This data-driven approach enhances the efficiency of our assessment practices, enabling teachers to analyse performance trends and adjust teaching strategies accordingly.

數學科：

- ◇ 已於第三學段增加多元化評估次數，二年級及四年級增設專題研習及速算考試。

常識科：

- ◇ 各年級已全面完成全年多元化評估的優化工作，並因應學習需要引入創新評估方式。部分年級更加入嶄新元素，例如：五年級增設「拼砌人體模型」活動以評估學生的實作能力；四年級則採用「觀看影片進行自學式評估」，提升學生的自主學習與理解能力。

視藝科：

- ◇ 加入學習歷程檔案作為評估工具，增強學生資料搜集的動機及自學的能力。

音樂科：

- ◇ 除一年級外，學生利用 Teams 錄製唱歌影片作學段考核。

體育科：

- ◇ 在 11 月至 12 月期間，幾位體育科教師外出參加將體育科納入呈分試的講座，了解日後計分的方式，為課程規劃及評估準備作好準備。
- ◇ 已統一各級評核比重，並將新校本評估政策延伸至六年級，以確保評核安排具一致性及公平性，有助教師掌握整體評估方向，提升教學規劃的連貫性。

宗教科：

- ◇ 優化宗教科評估政策，加入多元化評估。就教師分享所見，自加入多元化評估後，家長及學生對於宗教科的學習態度更認真。
- ◇ 紙筆評估已於第三學段進行，並成功在小四至小六年級全面推行，確保學生能透過系統化的評量檢視學習成果。

普通話科：

- ◇ 優化各級各學段的評估內容（包括進展性評估和總結性評估）及安排，提升學生學習普通話的動機及效能。

資訊科技科：

- ◇ 本年度六年級第一次考試減少技能評估，只進行多元化評估及課堂評估，其餘兩個學段則不變。

反思：

課程發展組：

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組需要促進教師之間更深入的協作，於同儕備課及學科會議中分享評估報告中的數據及分析，從而提升教學效果。此外，多元化評估能從多角度更全面地反映學生的學習情況，有助於學生的全面發展。

English：

- ◇ The feedback from the English Exam Marking Report provides insights into students' strengths and

weaknesses, allowing teachers to tailor their teaching methods to better suit the needs of their students. However, promoting more in-depth collaborative planning sessions among teachers should be encouraged. By sharing insights, strategies, and best practices based on assessment data, teachers can foster a culture of teamwork and continuous improvement within the department.

數學科：

◇ 多元化評估能讓學生更了解對課題的認識，有助學習。

常識科：

◇ 就學生表現及教師觀察所見，多元化評估讓教師從多角度、更完整地評估學生學習情況。

視藝科：

◇ 加入學習歷程檔案作為評估工具，除了可以反映學生的學習成果之外，更能反映學生的進步概況。就教師觀察所見，學生主動搜集資料，也會使用學習歷程檔案作為繪畫的參考。

音樂科：

◇ 大部分學生懂得利用 Teams 錄製歌曲，唯小部分家庭沒有添置電腦，只能在課堂上考核。

體育科：

◇ 就觀察所見，優化各級各學段的評估內容能更全面地反映學生的表現，促進學生的全面發展。

宗教科：

◇ 根據觀察，學生積極準備宗教科多元化評估內容，下年度將持續優化。

普通話科：

◇ 就觀察所見，統一各級評核比重有助於確保不同年級的評估標準一致，亦能更全面地反映學生在普通話科各方面的表現，促進學生的全面發展。

資訊科技科：

◇ 減少第一學段技能評估後令學生學習更具彈性，有效提升學習效能。

回饋與跟進：

課程發展組：

◇ 課程發展組將通過教師培訓和引入多元化評估方法，進一步提升學生的評估效果。各科目將持續推行和優化現有評估政策，並引入更多創新評估工具，以促進學生的自主學習和全面發展。

English：

◇ To further enhance our school-based assessment policy, we will organize professional development workshops for teachers on data literacy and collaborate to incorporate holistic assessment approaches, ensuring a more comprehensive understanding of student growth.

數學科：

◇ 持續推行及優化多元化評估。

常識科：

◇ 持續優化多元化評估內容，除紙筆測驗外，積極引入口頭匯報、實作活動、觀察紀錄及電子學習平台任務等評估方式，以全面評估學生的知識理解、探究能力及價值觀表現，促進全人發展。

視藝科：

◇ 持續以學習歷程檔案作為評估工具，增強學生資料搜集的動機及自學的能力。

音樂科：

◇ 持續利用 Teams 作評核用，以省卻寶貴的課時。

體育科：

◇ 持續監測和評估新的評估政策的實施效果，並鼓勵教師進修，以能更有效地推行體育科的呈分試。

宗教科：

◇ 評估前提早派發溫習範圍，讓學生能夠更妥善準備多元化評估內容。

普通話科：

◇ 持續推行及優化多元化評估。

資訊科技科：

◇ 下學年將會持續推行此評估模式(減少第一學段技能評估)。

目標 3：照顧學生學習多樣性，並加強其學習能力及共通能力。

推行策略 3.1

優化「樂天學滿分^{FUN}」校本課程，以照顧學生學習多樣性，並加強其學習能力及共通能力。

成就：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組成功在「樂天學滿分^{FUN}」時段融入各科多樣化的學習活動，包括 STEAM、藝術及中國傳統文化等，全面照顧學生學習多樣性，提升學生的學習能力及共通能力。各科教師通過同儕觀課及備課，加強專業交流和能力提升，學生對這些活動表現出高度參與和積極性。
- ◇ 93.5%教師認同學校能按學生的多樣性，有策略地在課堂內外為學生提供不同的學習經歷。
- ◇ 95.7%教師認同課程能配合及加強學生的共通能力。

中文科：

- ◇ 教師於共同備課時段，商討「樂天學滿分^{FUN}」時段的教學計劃，設計配合 STEAM 的中文活動，就教師反映，同儕觀課及備課有助專業交流及提升專業能力。
- ◇ 就課堂觀察，學生能透過「樂天學滿分^{FUN}」活動，在語文教學中照顧學生學習多樣性，並加強其學習能力及共通能力：中國文學學習(古詩文、中華經典名句)、傳統文化活動(樂天伴你慶中秋、舞龍製作、二十四節氣)、書法(毛筆、寫揮春)、繪本教學、與 STEAM 結合的中國語文(彈力)。

English：

- ◇ The Learn with Fun sessions have effectively addressed the diverse learning needs of students, enhancing both their educational and generic skills. The program incorporates a range of engaging activities that promote a dynamic learning environment. Students actively engaged in these activities.

數學科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」校本課程，包括各級進行全年兩次數學閱讀、兩次 STEAM 活動及數學遊蹤，以照顧學生學習多樣性。

常識科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」加入 STEAM 及人文科元素。
- ◇ 於 24-03-2025 及 02-04-2025 「樂天學滿分^{FUN}」時段進行常識問答比賽。

視藝科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」加入 STEAM、中華文化及藝術元素，活動成效良好，能達到學習目標。

音樂科：

- ◇ 「四至六年級已在 2 月「樂天學滿分^{FUN}」時段進行第一屆班際歌唱比賽，各班積極利用小息、午膳時間練習，自創動作、道具、對白，比賽氣氛高漲，不少學生表示第一次上台唱歌，很有成就感。各班在籌備過程盡展團隊精神，值得稱讚。
- ◇ 音樂校隊在 3 月觀賞島嶼管弦樂團及誦調合唱團《貝多芬和平之戰》音樂會，首次同時欣賞管弦樂團、合唱團及動畫演出，學生表示音樂會非常精彩，有現場看電影的感覺。

體育科：

- ◇ 本年度全校共有 12 天新興運動體驗課於「樂天學滿分^{FUN}」中舉行，每級各兩次。其中 8 天由精英運動員協會所舉辦的「動感校園計劃」免費提供教學課程，包括專業的教練以及器材。3 天由教師聯絡外間機構到校進行新興活動，1 天由本校體育科教師自行教授。
- ◇ 體育活動及項目多樣化，內容包括：匹克球、雪合戰、地上冰壺、圓網球、芬蘭木棋、欖球、健球及躲避盤。

普通話科：

- ◇ 已邀請劇團於 13-01-2025 和 14-01-2025 兩次的「樂天學滿分^{FUN}」時段到校演出話劇《醫生在線》，學生透過觀看普通話話劇，學習如何用普通話表達有關看病的用語。

資訊科技科：

- ◇ 05-11-2024 及 25-11-2024 第一學段「樂天學滿分^{FUN}」時段分別為一至六年級舉行「智能手機的影響」講座及春天實驗劇團《禁忌之書》話劇，24-02-2025 及 25-02-2025 第二學段「樂天學滿分^{FUN}」時段將會再為一至三年級及四至六年級舉行「網想家」學生講座。

閱讀推廣：

- ◇ 四年級於 09-10-2024「樂天學滿分^{FUN}」認識版權頁及版權相關知識，而六年級於 27-11-2024「樂天學滿分^{FUN}」認識應如何判別資訊。
- ◇ 已於 1 月展示與媒體及資訊素養相關的圖書，讓同學於小息期間有在館內閱讀相關圖書，建立對媒體及資訊素養的基本概念。

反思：

課程發展組：

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組需針對各項活動調整內容，確保學生有足夠的學習時間和支持。同時，持續檢討和優化「樂天學滿分^{FUN}」活動，增加學生參與度和體驗效果，並解決課程時間安排上的挑戰。劇團表演和媒體資訊素養相關的活動成效良好，建議來年繼續推行。

中文科：

- ◇ 於同儕備課作檢討，喜見學生投入配合 STEAM 的中文活動，教師根據上年度的學生表現，調整教學內容，讓學生有足夠學習活動時間。

English：

- ◇ Students showed engagement and enthusiasm for learning during Learn with Fun sessions. However, there is still a need to ensure that each activity is adequately tailored to meet the varying abilities of all students, particularly those who may need additional support.
- ◇ Overall, the Learn with Fun sessions have successfully cultivated students' interdisciplinary thinking and enhanced their generic skills.

數學科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」當中個別 STEAM 活動較難完成，會改善內容設計及使用的材料。

常識科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」時段舉行兩次講座及兩場常識問答比賽。講座內容一次有關交通安全、一次關於愛護大自然，內容生動有趣，學生獲益良多。常識問答比賽中學生表現投入，學生為比賽作充足準備，活動達致目標。

視藝科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」加入 STEAM、中華文化及藝術元素，教師反映各級教學流暢，學生學習投入，在創作過程中充滿創意。

音樂科：

- ◇ 部分班別太遲開始選歌，未有足夠時間背熟歌詞，亦不建議中途轉歌。
- ◇ 在《貝多芬和平之戰》音樂會前舉行到校導賞的效果理想，學生能親身聆聽歌劇選段，並了解合唱團的四個聲部，為出席音樂會打好基礎。

體育科：

- ◇ 就活動觀察所見，同學大多能積極參與各類新興運動，部分同學亦因而加入校隊，力爭為學校參加比賽。在課時安排上可以增加，有機構反映約一小時的活動，同學未必能有最好的體驗，若增加時間可以令體驗的效果更為顯著。
- ◇ 體驗完畢後，同學若想持續參與相關新興運動有困難，因為學校本身沒有相關器材，令體驗欠缺延續性。

普通話科：

- ◇ 劇團的劇目生活化，學生觀影時表現投入，觀影活動成效良好，來年可以持續邀請劇團到校演出。

資訊科技科：

- ◇ 第一學段兩次「樂天學滿分^{FUN}」活動學生表現投入，但話劇表演時間較長令學生放學情況較緊逼。

閱讀推廣：

- ◇ 就觀察所見，展示媒體及資訊素養相關的圖書可提升學生對該範疇的閱讀興趣。
- ◇ 就觀察所見，學生於課堂上理解相關資訊素養的內容。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組將持續調整和優化「樂天學滿分^{FUN}」活動，並加強語文、數學、視藝等各科的教學內容，提供多元化及豐富的學習活動。同時，探索更多 STEAM 活動、音樂活動、新興運動和普通話活動，確保學生有更好的學習體驗和發展機會。各科將繼續評估和反饋，以提高教學質量和學生參與度。

中文科：

- ◇ 持續於同儕備課作檢討課堂成效及學生表現，調整教學內容。
- ◇ 持續強化加強透過「樂天學滿分^{FUN}」，加強語文教學中的閱讀、寫作聆聽、說話、文學、文化、品德、自學、思維各範疇、內容包括古詩文、說話、圖書分享、電子學習平台等，提供多元化及豐富的學習活動，令學習模式變得靈活有趣味。

English：

- ◇ The English Department will conduct regular assessments of the Learn with Fun sessions to gather feedback from teachers and students. This will help us tailor activities more effectively to accommodate diverse learning needs. We will also explore fun activities and new resources to keep the program fresh and engaging for our students.

數學科：

- ◇ 持續推行及優化「樂天學滿分^{FUN}」當中個別 STEAM 活動。

常識科：

- ◇ 和圖書科合作、在圖書大課加強宣傳問答比賽。繼續聘請機構到校進行講座。

視藝科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」持續以 STEAM、中華文化及藝術元素設計校本課程，提升學生的學習能

力及共通能力。

音樂科：

- ◇ 下學年必須在第一學段選好歌唱比賽歌曲，讓學生有更多時間背熟歌詞，並提示學生不要選太艱深的歌詞，避免比賽時低頭看歌詞紙。另外，來年容許學生自創歌詞，發揮創意。
- ◇ 受《貝多芬和平之戰》音樂會啟發，來年 STEAM DAY 可考慮以卡通片配樂為主題，讓學生體驗簡單的 MV 製作過程。

體育科：

- ◇ 可探討不同新興運動於本校發展的可行性，並增購部分新興運動器材，令體驗後有延續性及發展性。

普通話科：

- ◇ 可邀請劇團以外的其他機構到校進行多元化的普通話活動。

資訊科技科：

- ◇ 下學年「樂天學滿分^{FUN}」的資訊科技科活動若時間較長，將會安排於導修課時間提早開始，以免影響放學安排。

閱讀推廣：

- ◇ 下學年繼續優化「樂天學滿分^{FUN}」時段有關媒體及資訊素養的學習內容。

推行策略 3.2

設計多元化而有意義的跨學科學習活動，協助學生連繫與運用各科知識和技能，促進全人發展。

- ◇ 11 月 STEAM Day: 中文科、英文科、數學科、常識科、音樂科、視藝科及資訊科技科進行跨學科活動日
- ◇ 1 月中華文化日：各科進行跨學科活動日
- ◇ 3 月專題研習週：中文科、數學科、常識科、視藝科及資訊科技科進行專題研習活動
- ◇ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動。

成就：

課程發展組：

- ◇ 綜合課程發展組在 STEAM Day、中華文化日及其他跨學科活動中取得顯著成就，學生通過多樣化的學習活動提升了技術技能和創造力，並加深了對中國文化和科技的認識。例如，在 STEAM Day 中，六年級學生利用 SUNO AI 創作歌曲，並將作品製作成 MV，體驗了 AI 技術的應用。中華文化日則讓學生通過書法、藝術創作和傳統遊戲等活動，深入了解中國文化的精髓。跨學科合作亦進一步促進了學生的學習興趣和學習能力。
- ◇ 96.8%學生認同課堂內外，老師經常安排不同的學習活動。
- ◇ 95.6%教師認同學校能組織寬廣而均衡的課程，促進學生全人發展。

中文科：

- ◇ 中文科於 STEAM Day 利用 SUNO AI 創作歌曲，成功將寫作技巧融入跨學科學習活動中。學生透過歌詞創作及語言表達，加強了寫作技巧與文字運用能力。同時，結合音樂與科技的應用，讓學生能將中文科學到的知識實踐於創意表達，實現知識的整合與創造，促進全人發展。此活動亦啟發學生關注語言藝術的多樣性及其在不同領域中的價值。
- ◇ 就教師觀察，學生能藉中華文化日學習中國文化的知識和技能。學生通過遊戲和互動方式學習中國文化的精髓：書法教學、藝術創作(結繩、剪紙、新春掛飾、福袋)和傳統遊戲體驗(蹴鞠、投壺)，這些活動不僅能激發他們的創造力，還能讓他們更深入地了解中華文化意義，讓學習變得生動有趣。部份學習結合 STEAM 教學(手影)，增強活動的趣味性。

English：

- ◇ The English Department successfully integrated innovative activities like STEAM Day, where students used Suno AI to create songs praising Blessed Carlo Acutis. This initiative introduced students to different genres of music in English, allowing them to explore and manipulate Suno AI,

fostering creativity and enhancing their language skills.

- ✧ The English Department achieved success in organizing engaging and meaningful game booths led by the NET during the Chinese Cultural Day. These activities were thoughtfully designed as interdisciplinary learning experiences, enabling students to connect and apply their knowledge and skills across subjects. This initiative not only enhanced students' language proficiency but also fostered cultural appreciation and comprehensive growth.

數學科：

- ✧ 21-11-2024 STEAM Day 中學生能利用數學知識之度量及計算，製作靜觀瓶。
- ✧ 24-01-2025 中華文化日舉行剪紙的攤位遊戲，結合軸對稱圖形的數學課題，引發學生興趣及對中國文化遺產的認識。

常識科：

- ✧ STEAM DAY 各級舉行不同活動，活動含豐富科學元素。活動創新、有趣，為學生帶來全新學習體驗。
- ✧ 中華文化日中常識科以配對遊戲增進學生對中國古代發明家的認識。
- ✧ 12-03-2025 至 14-03-2025 進行跨學科專題研習，內容設計引入更多校外資源（水務處、環境保護署、機電工程署），加強學生學習體驗。

視藝科：

- ✧ 視藝科於 STEAM Day 成功利用 Flipaclip 設計動畫創作活動。學生透過視覺藝術與科技的結合，掌握了動畫設計的基本技巧，同時將創意表達與學科知識緊密相連。這項多元化且具意義的學習體驗，不僅提升了學生的藝術感知力與科技應用能力，還促進了視藝科及資訊科技科之間的知識整合，推動全人發展，讓學生更具創造力與批判性思維。
- ✧ 視藝科在中華文化日透過多元化的活動提升學生的藝術感知力與文化素養。全校學生參與製作中國結活動，從中學習並傳承中華傳統工藝，培養了手工技巧與對中國文化的認識。此外，視藝精英組則以熊貓為主題進行了紙漿畫創作，融合創意與技巧，並深化對中華文化的欣賞與理解。
- ✧ 電子美術有效啟發學生創造力，培養正面積極的品格，亦能回應教育局最新藝術教育課程指引。完成作品將於校園展示，用作美化校園。
- ✧ 和普通話科的跨科合作成效良好，學生能學習藝術字體外，也能學習拼音。

音樂科：

- ✧ 三年級「歌聲樂聲讀書聲，聲聲入耳」閱讀及 DIY 樂器設計比賽有待學段三後作跟進。
- ✧ 已在 STEAM Day 跟宗教科、資訊科技科合作，六年級學生利用 SUNO AI 創作歌曲，以歌頌真福卡洛，歌詞必須包含真福的事蹟，讓學生以音樂把「愛」傳揚開去。
- ✧ 六年級學生鞏固於 STEAM Day 所學，在 12 月舉行 SUNO AI 歌曲創作比賽，讓學生從歌詞中了解聖誕節的意義，同時鞏固以 AI 創作音樂的知識。

體育科：

- ✧ STEAM Day 透過一系列 AR 運動遊戲應用程式成功激發學生對運動的興趣與動機。學生在體驗互動式運動遊戲的同時，將科技與體育相結合，提升了學習參與度與運動樂趣。此活動不僅推動了體育的普及化，還進一步深化其對運動健康與科技應用的認識。
- ✧ 在 24-01-2025 的中華文化日中，體育科教師分別向不同班級同學教授足毽及舞龍，同學能從中了解到這兩項具中國特式的運動，而攤位遊戲中的蹴鞠和捶丸的體驗，都令同學對中國傳統的運動有更多認知。

宗教科：

- ✧ 宗、音、IT 於 STEAM Day 進行跨學科活動，以歌曲讚美主保聖人真神卡洛。六年級學生先用 Copilot 編寫歌詞，再利用 SUNO AI 創作歌曲。能力較高的學生能將歌曲放在 Canva 製作成 MV。
- ✧ 透過中華文化日攤位遊戲「希望的朝聖者 - 拋彩虹」，學習並加深對聖人事蹟及農曆新年祝福語的認識，從中感受中華傳統文化的內涵與宗教價值觀的意義。

普通話科:

- ◇ 本學年持續和視藝科合作，三年級已於課題「文字設計大變身」中以校園禮貌用語為題，讓學生運用藝術字體書寫普通話拼音，佳作於三年級樓層作展示。

資訊科技科:

- ◇ 學校已於 21-11-2024 舉行 STEAM Day 活動，各級於 STEAM Day 分別進行多個科學及編程活動，根據老師觀察學生非常投入課堂。
- ◇ 資訊科技科於中華文化日設立人工智能剪影攤位遊戲供一至六年級學生試用人工智能辨識功能。

反思:

課程發展組:

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組在中華文化日和 STEAM Day 的活動中取得了良好的成效，但部分活動仍需進一步優化 (詳見各科反思)。

中文科:

- ◇ 學生能藉中華文化日活動多元化，促進學習中國文化的知識和技能，讓他們更深入地了解中華文化意義。

English:

- ◇ The activities on STEAM Day effectively engaged students by combining technology, music, and language learning. Students demonstrated enthusiasm in exploring various music genres and creating unique compositions. However, some students faced challenges in understanding and manipulating Suno AI, indicating a need for more comprehensive guidance and support in using the technology.
- ◇ The English Department successfully organized engaging game booths led by the NET, aligning with the interdisciplinary theme of the event. Students demonstrated enthusiasm and active participation, reinforcing the importance of such initiatives. However, the department observed that a few weak students required additional guidance in understanding the connection between the activities and the interdisciplinary learning objectives.

數學科:

- ◇ 就 STEAM Day 活動觀察所見，小三學生大多能利用所學的度量及計算知識製作靜觀瓶。亦見學生反應踴躍，積極投入活動之中。
- ◇ 中華文化日剪紙活動能達到連繫與運用數學知識知識和技能，促進學生全人發展的目標。

常識科:

- ◇ 學生非常喜愛 STEAM DAY 的活動，成功提升學生對學習的興趣，達到目標。
- ◇ 就中華文化日活動觀察所見，配對遊戲具挑戰性，大部分學生能說出其中一至二位中國古代發明家及其科學成就，活動達致目標。
- ◇ 跨學科專題研習中，學生有機會深入探索不同學科的知識，並將理論與實踐結合，以培養自主學習能力和批判性思維。透過小組合作和資料分析，學生不僅增進了對課題的理解，也提升了溝通與團隊協作能力。。

視藝科:

- ◇ 本學年持續和普通話科合作，三年級已於課題「文字設計大變身」中以校園禮貌用語為題，讓學生運用藝術字體書寫普通話拼音，佳作於三年級樓層作展示。
- ◇ 就 STEAM Day 活動觀察所見，大部分學生積極投入。惟部分學生在使用 Flipaclip 進行動畫創作時，感到時間緊迫，未能充分發揮創意與完成作品。另有小部分學生未能熟練掌握電繪技巧，導致在創作過程中遇到困難。
- ◇ 就中華文化日活動觀察所見，全校學生參與製作中國結，體現了對中華傳統工藝的學習與傳承。然而，活動過程中發現部分學生需要更多指導以充分掌握中國結的製作技巧。此外，視藝精英組的紙漿畫創作比預期需要更多創作時間及教師指導。

音樂科:

- ◇ 所有六年級學生都能運用 Copilot 的歌詞在 SUNO AI 上創作音樂，能力高的學生甚至可以利用 CANVA 創作音樂 MV，能力稍遜的學生不太熟習電腦操作，以致未能下載歌曲。此外，表現較理想的歌詞能切合「歌頌真福卡洛」的主題，唯小部分歌詞只包含「真福卡洛」及關愛元素，鮮有提及真福卡洛的事蹟。

體育科：

- ◇ 就 STEAM Day 活動觀察所見，學生的能力與科技接受程度有所不同，影響了部分學生的參與體驗。
- ◇ 就中華文化日活動觀察所見，在教授足毽及舞龍過程中，部分學生對基本動作掌握不夠熟練，需加強對動作要領的講解和示範。

宗教科：

- ◇ 於 STEAM Day，宗培活動新穎，學生樂在其中。活動讓學生多利用 AI 工具協助創作，並更能了解主保聖人真神卡洛的事蹟及天主教教育核心價值。
- ◇ 活動成功融合了宗教價值觀與中華文化，但在活動內容的多樣性與挑戰性上可進一步優化。

普通話科：

- ◇ 和視藝科在視藝科課題「文字設計大變身」的跨科合作成效良好。透過該課題，學生能結合普通話科和視藝科的學科知識進行藝術字創作，學以致用，效果不俗，建議來年可持續該課題。

資訊科技科：

- ◇ STEAM Day 活動豐富，六年級自製 Micro:bit 賽車未有足夠時間讓學生進行測試。
- ◇ 中華文化日攤位於內廣場進行，因沒有單色背景人工智能剪影辨識成功率較低。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組將持續推進中華文化日和 STEAM Day 活動，並優化相關內容，以促進學生對中國文化和科學的認識。各科將進一步加強跨學科合作，提供多元化學習活動，提升學生的學習興趣和能力。來年將持續進行評估和反饋，確保活動效果最大化。

中文科：

- ◇ 下年度持續進行中華文化日，促進學習中國文化的知識和技能，讓他們更深入地了解中華文化意義。

English：

- ◇ The English department will continue carrying out diversified activities on both STEAM Day and Chinese Cultural Day.
- ◇ To further improve this initiative, we will diversify the music genres introduced and include more collaborative projects to encourage peer learning and creativity.
- ◇ More explicit instructions might enhance clarity and participation next time.

數學科：

- ◇ 持續於 STEAM Day 及中華文化日加入數學元素。

常識科：

- ◇ 優化中華文化日遊戲，加入更多科學及人文歷史元素，讓學生更投入挑戰活動。
- ◇ 繼續舉辦 STEAM Day，緊貼潮流引入新的活動，例如人工智能體驗、可持續發展主題活動等。
- ◇ 將持續優化並舉行跨學科活動周。

視藝科：

- ◇ 學生透過結合視藝創作與普通話表達，能以視覺藝術呈現主題，再以普通話進行講解與分享。此模式不但提升了學生的語言運用能力，也加強了他們對藝術作品的理解與表達。來年可持

續該課題。

- ✧ 與資優組合作之活動，學生能運用平板電腦或繪圖軟件進行創作，作品具創意及技術性，展現出高階思維與自學能力，來年可持續推動電子美術，並擴展至更多年級或學生群組。
- ✧ 在來年度 STEAM Day 活動中調整時間安排，給予學生更充裕的創作時間，讓其能更從容地完成作品。
- ✧ 增加活動前的技術指導環節，例如工作坊或示範，幫助學生熟悉 Flipaclip 的基本操作及電繪技巧。
- ✧ 持續於 STEAM Day 及中華文化日加入視藝元素。

音樂科：

- ✧ 建議舉行 STEAM Day 前先讓學生熟習電腦操作，讓歌曲創作過程更順暢。另外，學生可以把歌曲上載至 Teams，讓科任作評審。
- ✧ 建議下次創作歌詞前讓宗教科任提供更多有關「真福卡洛」的關鍵字，讓學生在 Copilot 中修訂歌詞，或讓學生提前自行搜集相關資料，省卻當天作曲的時間。

體育科：

- ✧ 繼續推廣中國傳統運動的學習活動，提升學生對中國文化的認識和興趣。

宗教科：

- ✧ 下學年可持續進行 STEAM Day 及中華文化日，讓學生能進行跨學科活動，以結合生活的方向，進一步理解及認識天主教教育核心價值。

普通話科：

- ✧ 來年可持續進行和視藝科的跨學科課題。

資訊科技科：

- ✧ 建議下學年 STEAM Day 可以優化六年級課題，減少其他活動，增加自製 Micro:bit 賽車課題的活動時間。
- ✧ 建議下學年中華文化日可於攤位加設擋板作為背景，以提升辨識成功率。

目標 4：培育學生廣泛閱讀的興趣及傳承中華文化。

推行策略 4.1

把閱讀滲入「樂天學滿分^{FUN}」時段、課前及小息時段，與各科協作，積極推動主題閱讀及活動，培育學生閱讀的興趣。

- ✧ 優化「樂天學滿分^{FUN}」閱讀課程。
- ✧ 新增週一至週四小息三「十分鐘閱讀」。
- ✧ 新增週五課前進行各班學生中英文圖書分享。
- ✧ 舉行「世界閱讀日」活動。

成就：

課程發展組：

- ✧ 課程發展組成功推動了多樣化的閱讀活動，並在各科中培養了學生的閱讀興趣和習慣。例如，中文科優化了「樂天學滿分^{FUN}」閱讀課程，提升了學生的參與度和閱讀交流。英文科通過每天的十分鐘閱讀時間和每週的圖書分享活動，激發了學生對閱讀的熱情。此外，各科與閱讀推廣組合作，舉辦了主題書展和作家講座，進一步增強了學生的閱讀氛圍和知識面。
- ✧ 「一切從悅讀開始」世界閱讀日活動，充分展現了閱讀所帶來的啟發與凝聚力。活動內容豐富多元，包括廉政公署德育繪本共讀、攤位遊戲、電子書製作、書籤設計及書中人物 Fashion Show，為師生及家長提供了一個共同探索閱讀樂趣的平台。
- ✧ 84.8%學生認同自己我經常在課餘閱讀課外讀物。
- ✧ 76%教師認同學生喜愛閱讀。

閱讀推廣：

- ✧ 「樂天智慧銀行」閱讀獎勵計劃已加入不同學科的閱讀記錄，亦於推薦書單中加入各級各科

相關的電子書以及與中華文化相關的電子書，讓閱讀成為同學生活的一部份，並藉此推動同學持續使用電子閱讀平台。

- ◇ 閱讀推廣組於「樂天學滿分^{FUN}」特別邀請作家到校進行講座，透過生動的分享激發學生對閱讀的興趣，並加深學生對文字創作的欣賞。同時，舉辦閱讀大課能進一步提高學生的參與度，為學生提供了一個互動和交流的學習平台。這些活動成功營造了濃厚的校園閱讀氛圍，培養學生的閱讀習慣，並推動其終身學習的發展。
- ◇ 閱讀推廣組積極與各科協作，成功推動多元化的閱讀活動，達致培育學生廣泛閱讀的興趣，與各科的協作如下：
 - 中文科優化了「樂天學滿分^{FUN}」閱讀課程，設計多樣化材料和活動，激發學生主動參與；另外透過週五課前的中文圖書分享，促進了同儕閱讀交流，提升了學生閱讀興趣。
 - 普通話科配合中文科，在小息時間舉辦十六次普通話經典古詩文誦讀活動，讓學生體會古詩文之美，並舉行普通話繞口令比賽，增強語言趣味性。
 - 英文科透過週一至週四的「十分鐘閱讀」及週五的英文圖書分享，培養學生定期閱讀習慣及分享精神；而四月舉辦的世界閱讀日 fashion show，更融合趣味和創意，讓學生能穿上自己最喜愛角色的服飾，推動學生的閱讀氛圍。
 - 數學科於圖書館舉辦數學主題書展，推介閱讀材料，並在「樂天學滿分^{FUN}」課程中推動數學閱讀，配合工作紙鞏固學生對數學閱讀的理解能力。
 - 常識科分別與三月及四月的「樂天學滿分^{FUN}」為四至六年級及一至三年級舉行常識問答比賽，以鼓勵學生作相關閱讀。
 - 視藝科利用「樂天學滿分^{FUN}」時段介紹與課題相關圖書，引發學生閱讀興趣。
 - 音樂科在世界閱讀日讓學生進行'Sight Reading'，讓學生能以樂譜演奏短句，結合音樂與閱讀。
 - 體育科於圖書館舉辦體育主題書展，使學生能夠接觸和閱讀與運動有關的書籍，拓展學生運動知識面。
 - 宗教科於圖書館舉辦天主教相關主題書展，並於世界閱讀日設置聖經問答攤位，增添互動和學習樂趣。
- ◇ 整體而言，閱讀推廣組透過跨學科協作，推出一系列富趣味及互動性的閱讀推廣活動，不但促進學生養成廣泛閱讀習慣，亦成功融入中華文化元素，為學校閱讀文化注入新活力。

反思：

課程發展組：

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組的閱讀活動在大部分學生中取得了積極的反應，但仍有部分學生需要進一步激發閱讀興趣和動力。雖然許多學生積極參與相關活動，但仍需教師協助才能挑選適合的圖書，以更有效地提升學生的閱讀習慣和水平。跨科合作和推動普通話學習也顯示了良好的成效，應繼續加強和推廣。
- ◇ 就世界閱讀日觀察所見，家長的積極參與以及八百人齊共讀的壯觀場面，進一步強化了閱讀的社群價值，讓書香氛圍蔓延至校園內外。透過這次活動，師生和家長不僅加深了對閱讀的熱愛，也提升了創意思維與表達能力。

閱讀推廣：

- ◇ 學生整體對閱讀活動表現積極投入，特別是在「樂天學滿分^{FUN}」時段、課前、小息及週五圖書分享中，多數同學能培養出良好的閱讀習慣。
- ◇ 中文科及普通話科誦讀古詩文活動及繞口令比賽有效提升學生的語言學習興趣，尤其在口語表達與語感培養方面表現突出。然而，未來可考慮加入更多互動元素，讓害羞的學生也能在低壓環境中參與，進一步擴大活動的影響力。
- ◇ 英文科於世界閱讀日舉辦的 Fashion Show 活動成功引導學生探索不同書籍與角色，增強閱讀動機。部分學生因害羞而參與度較低，顯示活動設計仍需兼顧學生性格差異，未來可加入分組展示或錄製影片等替代方案，降低舞台壓力。
- ◇ 數學與常識科相關閱讀及問答比賽達到預期效果，學生透過故事與講座深化對學科內容的理解，並提升學習興趣。後續將考慮延伸至跨學科閱讀，培養學生綜合思考能力，並加入更多探究式問題，促進批判性思維。
- ◇ 視藝科反映學生對藝術主題圖書有興趣，建議增加相關資源。
- ◇ 音樂科就觀察所見，低年級學生在視譜方面仍有挑戰，建議調整樂譜設計以降低難度，後續活動將持續跟進。

- ◇ 體育科就觀察所見，學生對體育相關圖書的閱讀興趣雖有所提升，但部分學生對運動相關書籍閱讀動力尚待加強。
- ◇ 宗教科主題書展及聖經問答攤位成功吸引學生借閱宗教書籍，並促進閱讀習慣的培養。就觀察所見，活動集中於短時間內進行，未能達致持續推動與深入學習的效果。
- ◇ 從整體閱讀推廣組觀察及數據所得，講座能有效提升相關書籍的借閱量，顯示多元主題活動能激發學生的閱讀興趣；然而，仍有部分學生過度依賴課室圖書櫃，缺乏帶書回校的習慣，且部分同學未能自行判斷適合的閱讀水平，需教師持續指導。世界閱讀日活動雖然吸引學生參與，但扮演書中角色的學生比例偏低，反映部分同學在表演參與度上仍有提升空間。
- ◇ 綜合各科反思，跨學科協作取得不錯成效，學生在廣泛閱讀及中華文化傳承方面有所進步。未來可針對學生個別差異，繼續加強閱讀氛圍，提升學生投入度及自主閱讀能力。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組計劃持續推行多元化的閱讀活動和主題書展，鼓勵學生養成良好的閱讀習慣。各科將進一步優化教學計劃，增加不同類型的書籍推薦和閱讀交流，並推廣電子閱讀和閱讀挑戰。下學年也會繼續舉辦相關講座，檢視課室圖書櫃的狀況，並利用漂書活動讓學生接觸到不同的圖書。
- ◇ 將持續舉行世界閱讀日，並優化各活動及加強跨學科合作。

閱讀推廣：

- ◇ 綜合各科回饋與跟進意見，閱讀推廣組有以下建議：
 - 中文科持續推行多元化閱讀活動，並鼓勵老師多推薦及分享不同類型書籍，促進學生的閱讀分享與交流。
 - 英文科應計劃擴大書籍選擇範圍，引入多元題材，並邀請學生提供意見；另外老師應推動電子閱讀，並宣傳不同的閱讀挑戰活動，以提升學生的閱讀興趣；世界閱讀日 fashion show 將設為年度固定活動，為學生打造更豐富的閱讀體驗。
 - 數學科將持續與圖書館合作舉行主題書展，並持續推行「樂天學滿分^{FUN}」閱讀課程。
 - 常識科將持續與圖書館及相關機構合作，舉辦主題書展及講座，並加強問答比賽宣傳，鼓勵學生積極參與。
 - 視藝科將添購與藝術家生平和繪畫技巧相關書籍供學生借閱，豐富閱讀資源。
 - 音樂科計劃延續音樂主題閱讀周及世界閱讀日活動。
 - 體育科將持續推動主題書展及定期向學生推薦優質運動書籍，提升學生閱讀動力。
 - 宗教科將持續舉行主題書展及設置世界閱讀日的聖經問答遊戲攤位，讓學生透過遊戲多接觸宗教書籍。
 - 普通話科將優化古詩文誦讀活動，計劃舉辦班際誦讀比賽，以深化學生對古詩文的興趣和普通話運用。
- ◇ 為推動學生使用電子閱讀平台，下學年將增設不同網上閱讀活動，以提升學生對電子閱讀的興趣。
- ◇ 下學年將持續舉辦多元閱讀講座，以推廣不同類型的圖書，提升圖書借閱量。
- ◇ 下學年將優化各課室圖書櫃，借助漂書活動豐富學生閱讀選擇。
- ◇ 下學年可加強與班主任及中英文科科主任合作，幫助學生選擇合適閱讀水平的書籍，並促進學生的圖書分享技巧。
- ◇ 下學年將持續於「樂天學滿分^{FUN}」時段及以不同閱讀講座及活動，讓同學可透過閱讀欣賞中華文化。
- ◇ 下學年世界閱讀日可提前作宣傳，並以一連串小型活動預熱，提升學生參與度和投入感。

推行策略 4.2

持續推展閱讀，鼓勵學生善用各科網上電子閱讀平台，以培育學生閱讀的興趣。

成就：

課程發展組：

- ◇ 各科能促進學生多用網上電子閱讀平台。中文科、英文科和其他學科都成功推動了學生廣泛使用電子閱讀平台，並且各科的閱讀量和興趣都有所提升。各科教師通過多樣化的閱讀活動和閱讀獎勵計劃，進一步激發了學生的閱讀興趣和自主學習能力。

- ◇ 84.8%學生認同自己我經常在課餘閱讀課外讀物。
- ◇ 76%教師認同學生喜愛閱讀。

閱讀推廣：

- ◇ 「樂天智慧銀行」閱讀獎勵計劃已加入不同學科的閱讀記錄，亦於推薦書單中加入各級各科相關的電子書以及與中華文化相關的電子書，讓閱讀成為同學生活的一部份，並藉此推動同學持續使用電子閱讀平台。
- ◇ 根據各科反映及平台數據，學生整體能有效利用不同的電子閱讀資源，並取得明顯成效。中文科透過「浮動書屋」平台，提升學生的中文閱讀興趣；英文科推動 EB Platform 及 Fun and Friends Book Club，促進學生多元閱讀，探索不同文類。常識科利用科學書籍為題庫，舉辦問答比賽，有效增加學生閱讀量。另外，視藝科、音樂科、體育科及宗教科透過網上電子閱讀平台，獲得額外的閱讀資源，讓學生閱讀興趣逐步增強。整體而言，本校透過跨學科協作與電子閱讀平台的推廣，成功激發學生多元化的閱讀興趣，建立良好的終身閱讀習慣，為閱讀文化的培育奠下堅實基礎。

反思：

課程發展組：

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組在推動電子閱讀平台的使用上取得了一定成效，但仍有改進空間。部分學生能展現自主學習能力，但仍需進一步宣傳和鼓勵，以增加平台使用率並提升閱讀興趣。此外，應確保所有學生能接觸到多樣化、適合其興趣和閱讀水平的讀物，並提供更多引導和支持以幫助他們更好地利用這些資源。

閱讀推廣：

- ◇ 同學仍未熟習使用電子閱讀平台，應配合更多活動以提高電子閱讀平台的使用率。
- ◇ 根據各科的平台數據，學生普遍展現較高的自主學習能力，並能根據個人興趣選擇閱讀材料，透過平台反饋促進自我學習。然而，部分學生對電子閱讀平台的使用仍不夠熟悉，導致閱讀機會和參與度有所限制，特別是在英文、視藝、音樂及宗教科方面，需要加強引導及資源篩選，以減少學生的困惑。此外，部分科目如體育類電子書借閱量偏低，顯示學生對該領域閱讀興趣尚待提升。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ◇ 課程發展組將持續推動使用網上閱讀平台，以培養學生的閱讀習慣和興趣。各科將鼓勵老師將電子閱讀納入教學計劃，並定期舉行主題書展和閱讀挑戰，提升學生的閱讀動機和自主學習能力。

閱讀推廣：

- ◇ 各科將繼續積極推廣網上閱讀平台的使用，透過整合課堂教學與課外活動，培養學生持久的閱讀習慣與自主學習能力。
- ◇ 建議各科鼓勵教師將電子閱讀融入教學計劃中，定期舉辦活動及主題書展，以促進學生廣泛閱讀，增強他們對不同學科內容的興趣和理解。
- ◇ 下學年將舉辦不同網上閱讀活動以持續推動電子閱讀平台。

推行策略 4.3

透過活動和課程，讓學生欣賞中華民族的語言、文字、思想及藝術之美，以傳承和推動中華文化。

- ◇ 各科：中華文化日進行跨學科活動
- ◇ 中文科：賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」學習計劃
- ◇ 英文科：於「樂天學滿分^{FUN}」及試後進行中華文化校本增潤課程及活動

成就：

課程發展組：

- ◇ 綜合而言，各科在「樂天學滿分^{FUN}」及中華文化日等活動中取得了顯著成績。這些活動不僅促進了學生對中國文化的興趣，還幫助學生提升了閱讀習慣和學習動機。
- ◇ 根據 APASO 數據顯示，學生的各項國民身分認同皆為「平均」或「高於平均」。

◇ 97.8%教師認同學校的課程能配合以下學習宗旨：國民身分認同。

中文科：

- ◇ 學生透過「樂天學滿分^{FUN}」參與多元化的語文及文化活動：古詩文賞析、揮春製作、小小故事書、繪本賞讀、二十四節氣、書法入門等。就觀察所見，學生反應踴躍，學習動機很高。
- ◇ 賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」學習計劃，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習，並促進中國語文、歷史、文化、地理等知識。課堂上，學生反應良好，對古文有更深切的理解外，加深對中國歷史的興趣。

English:

- ◇ We have created a favourable reading environment during our Learn with Fun sessions. Teachers actively promote thematic reading and activities to cultivate students' reading interests and habits. Some of the books are about Chinese culture.

數學科：

- ◇ 24-01-2025 中華文化日舉行剪紙的攤位遊戲，結合軸對稱圖形的數學課題，引發學生興趣及對中國文化遺產的認識。

常識科：

- ◇ 中華文化日中常識科以配對遊戲增進學生對中國古代發明家的認識。

視藝科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」加入 STEAM、中華文化及藝術元素，活動設計多元且具創意，成功提升學生的學習動機與參與度，亦加深對中華文化的認識與欣賞。
- ◇ 在中華文化日透過多元化的活動提升學生的藝術感知力與文化素養。全校學生參與製作中國結活動，從中學習並傳承中華傳統工藝，培養了手工技巧與對中國文化的認識。此外，視藝精英組則以熊貓為主題進行了紙漿畫創作，融合創意與技巧，並深化對中華文化的欣賞與理解。

音樂科：

- ◇ 二年級已在 11 月參與音樂事務處《愛音樂·愛地球》中樂音樂會，學生能親身欣賞中國樂器的優美之聲，亦能了解中樂的發聲方法。
- ◇ 三年級已在 12 月觀賞香港舞蹈團：華夏舞韻之《心鼓行》，讓學生欣賞以鼓聲躍動歡騰跳的節奏，及中國舞蹈藝術。
- ◇ 五年級已在 9 月觀賞由粵劇營運創新會主辦的粵劇學生專場，也在 10 月觀賞了香港青苗粵劇團的《紫釵記之劍合釵圓》及《鐵馬銀婚》，體驗「非物質文化遺產」，增加粵劇知識，嘗試簡單做手及官話，欣賞中華民族的音樂藝術之美。
- ◇ 六年級已於 6 月進行中樂專題研習。

體育科：

- ◇ 在 24-01-2025 的中華文化日中，體育科教師分別向不同班級同學教授足毽及舞龍，同學能從中了解到這兩項具中國特式的運動，而攤位遊戲中的蹴鞠和捶丸的體驗，都令同學對中國傳統的運動有更多認知。

宗教科：

- ◇ 在 24-01-2025 的中華文化日中，舉行與宗教有關的攤位遊戲。

普通話科：

- ◇ 配合中文科的古詩文教學，在逢星期二、四小息三的普通話語境活動中加入誦讀經典古詩文的內容，讓學生感受古詩文的語言文字和思想內容之美，活動已進行了十六次。

閱讀推廣：

- ◇ 六年級於 25-09-2024 「樂天學滿分^{FUN}」時段學習分類號 800 文學相關圖書，讓同學認識更多與中國文學有關的圖書。

反思：

課程發展組：

- ◇ 綜合各科反思，課程發展組在推動語文及文化活動中取得了一定成效，但仍存在改進空間(詳見各科反思)。

中文科：

- ◇ 高年級古詩文的語法結構與現代漢語不同，為學習難點之一，難以引起學習興趣；古詩文往往與歷史背景和社會情境密切關係，學生缺乏這些背景知識會使理解變得更加困難。
- ◇ 賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」學習計劃的網上學習平台已啟用並持續更新，教師可以適時登入網上平台下載已有的教材，並在線上觀看動畫。

English：

- ◇ The initiatives cultivate students' interest in extensive reading and inherit Traditional Chinese Culture.

數學科：

- ◇ 中華文化日剪紙活動能達到連繫與運用數學知識知識和技能，促進學生全人發展的目標。下年度的中華文化日進行跨學科活動，可介紹著名中國數學家。

常識科：

- ◇ 就中華文化日活動觀察所見，配對遊戲具挑戰性，大部分學生能說出其中 1-2 位中國古代發明家及其科學成就，但有關語言、文字、思想及藝術之美內容較少。

視藝科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」加入 STEAM、中華文化及藝術元素，教師反映各級教學流暢，學生學習投入，在創作過程中充滿創意。
- ◇ 就中華文化日活動觀察所見，全校學生參與製作中國結，體現了對中華傳統工藝的學習與傳承。然而，活動過程中發現部分學生需要更多指導以充分掌握中國結的製作技巧。此外，視藝精英組的紙漿畫創作比預期需要更多創作時間及教師指導

音樂科：

- ◇ 二至五年級學生投入「莘莘入場：學校文化日計劃」的活動，學生對中樂、舞蹈會、管風琴音樂會表現出較濃厚的興趣，唯五年級學生不太明白粵劇的歌唱內容，但學生透過粵劇專場確能增加對粵曲的了解，而在體驗做手時表現非常踴躍。

體育科：

- ◇ 就活動觀察所見，在教授足毽及舞龍過程中，部分學生對基本動作掌握不夠熟練，需加強對動作要領的講解和示範。

宗教科：

- ◇ 就活動觀察所見，學生大多反應踴躍。

普通話科：

- ◇ 在語境活動時誦讀經典古詩文效果理想，大部分學生都能積極參與。

閱讀推廣：

- ◇ 就數據所見，同學有持續借閱與中國文學相關書籍，藉圖書欣賞中華文化。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ◇ 將持續優化並推動各項活動，加深學生對中國文化的認識。

中文科：

- ◇ 鼓勵學生於課堂前瀏覽賽馬會「看動畫・讀名篇・識古文」的網上學習平台，作為預習，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習古詩文，並促進中國語文、歷史、文化、地理等知識。

English：

- ◇ The Look Through the Dragon's Eyes activity is set to take place in June during the post-exam period. This initiative aims to deepen students' appreciation of Chinese culture and traditions through engaging literary experiences.

數學科：

- ◇ 持續於中華文化日加入數學元素。

常識科：

- ◇ 來年度將持續優化中華文化日遊戲，加入更多科學及人文歷史元素，讓學生更投入挑戰活動。

視藝科：

- ◇ 「樂天學滿分^{FUN}」持續以 STEAM、中華文化及藝術元素設計校本課程，提升學生的國民身分認同及對中華傳統藝術的欣賞。
- ◇ 持續於中華文化日加入視藝元素。

音樂科：

- ◇ 持續申請康樂及文化事務處的「莘莘入場：學校文化日計劃」，讓學生增加現場音樂會、舞蹈會的欣賞機會，認識更多獨特的樂器及音樂藝術，提升個人素質。
- ◇ 持續申請粵劇音樂會，讓學生有更多機會接觸這項「非物質文化遺產」，從而提升興趣。建議下次舉辦相關活動前，科任向學生稍作講解，讓學生對粵劇有基本的認識。

體育科：

- ◇ 繼續推廣中國傳統運動的學習活動，提升學生對中國文化的認識和興趣。

宗教科：

- ◇ 持續進行跨學科活動，如：中華文化日，提升學生對中華文化的認知。

普通話科：

- ◇ 可持續優化誦讀古詩文的活動，例如舉辦誦讀古詩文的班際比賽等，進一步提升學生運用普通話誦讀古詩文的興趣。

閱讀推廣：

- ◇ 下學年應繼續於「樂天學滿分^{FUN}」時段及以不同閱讀講座及活動，讓同學可透過閱讀欣賞中華文化。

1. 學生的態度及行為

學校秉承天主教教學宗旨，發展全人教育，培育身心健全的年青人。本着基督精神，實踐愛的教育，使學生充滿愛心，關懷別人，關心社會，為社會培育良好公民。本校校訓為「博學弘德」，致力豐富學生知識，同時著重學生品德的培養。

學校每年以不同的聖神果實為題，推行多元化的活動及課程，以強化校本價值觀教育，實踐天主教五大核心價值中的愛德，本年度正向品格培養重點為仁愛、良善、溫和。從 APASO 及持分者問卷調查分析結果中顯示，本校教師、家長及學生均認同學校課程及活動能有效培養學生品德；學校亦能有效推行價值觀教育，學生能以身為中國人感到自豪，於升旗典禮中表現尊重，重視國家、國旗、國徽；學生亦積極參與國民教育活動，如：升旗隊、內地交流團，時刻關心國家發展。

2. 升中派位

本年度樂天中一派位結果卓越，同學獲派首 3 志願達 99%，比全港的 95% 高，獲派首志願達 92%，比全港的 85% 更高於 7%，同學都能入讀心儀的中學。

同學考獲區外名校，包括：保良局第一張永慶中學、華英中學、何明華會督銀禧中學、保良局何蔭棠中學等，獲派本區心儀的中學，包括：聖言中學、藍田聖保祿中學、聖傑靈女子中學、觀塘瑪利諾書院、順利天主教中學、觀塘官立中學、梁式芝書院、聖若瑟英文中學等。我們看到同學們取得優異成績都欣喜萬分，家長們讚賞老師對學生的教導和呵護。

3. 學生活動

本校配合全人教育理念，照顧學生多元智能的潛質，開展全方位的學習活動，包括跨科課程、多元智能課程、各科專組拔尖課程；發展豐富多元的學藝活動，包括話劇、粵劇、花式跳繩、拉丁舞、合唱團、手鈴、手鐘、STEAM、制服團隊以及於小一、小二開展「一生一體藝」課程等。

本校積極發展學生的多元潛能，利用課後及周末時間提供不同的訓練活動以豐富學生的學習經歷。全年共開設活動近 50 組，包括跆拳道、木顏色、和諧粉彩繪畫課程、創意機械發明家、奧林匹克數學、趣味扭氣球、Scratch 遊戲程式工程師、英語拼音課程、劍橋英語備試課程和花式跳繩班等。

為提供更多優質的音樂和體育課程及活動，以促進學生的參與和全人發展，本校參與了「賽馬會慈善信託基金」籌辦的「賽馬會樂動人生計劃」(JC Project MuSE)，透過多元的音樂與體育課程及活動，豐富樂天學生的學習經歷，提升

其社交情感和認知發展，活動包括：銅管樂(小號、法國號及長號)訓練班、體育(滑板、霹靂舞、南拳、躲避盤)訓練班、校本障礙競技課程、香港管弦樂團學生專場音樂會、Music for All 校本課程、香港管弦樂團室樂小組音樂會、香港管弦樂團樂師到校指導銅管樂合奏、家長音樂工作坊及教師音樂工作坊等。本校學生更獲邀於香港文化中心舉行的「賽馬會樂動人生計劃」啟動禮暨香港賽馬會 140 週年樂動人生音樂會進行開幕表演。

4. 課外活動參與情況

本年度學生在校外比賽有不錯的成績，其中表現較突出的包括：

校際朗誦節方面，同學於英文及粵語獨誦均獲得亞軍，並於普通話詩詞獨誦獲得季軍、全校共獲得 121 個獎項。

數學方面，在華夏盃一等獎、二等獎、三等獎共 59 個。另外，在第十一屆全港小學數學挑戰賽(2024-2025)中，獲得個人獎銀獎、銅獎、團體第八名。而在全港魔力橋 Rummikub 聯校小學邀請賽，獲得個人獎金獎、銀獎、銅獎、團體季軍。

體育方面，在九龍東區小學校際遊戲比賽獲得不錯成績，包括冠軍、亞軍、季獎、殿軍共 7 個，而女高團體及男高團體獲得季軍、女初團體獲得殿軍。在九龍東區小學校際田徑比賽也獲得不錯成績，包括冠軍、亞軍、優異獎共 8 個，而男子甲組獲得團體優異獎。在第二十七屆全港小學區際田徑比賽，本校學生獲得男甲鉛球項目的亞軍。在恒基 2024 全港學界武術比賽上，本校學生獲得小學丙組集體五步拳第六名、男子小學丙組五步拳第四名和男子小學丙組五步拳優異獎的成績，亦在 24/25 青少年武術普及訓練計劃錦標賽中獲得初小組舞步全第三名及優異獎，男子初小組五步拳第四名、女子初小組五步拳第五名及女子高小組五步拳第六名。在霹靂舞方面，學生於第一屆全港學界霹靂舞大賽中奪得團體齊舞比賽季軍。

STEAM 方面，本校在第三屆 STEAM for Girls 傑靈盃中獲得編程速度大賽殿軍及團體優異獎。在觀塘機甲聯盟挑戰賽中，本校學生獲得無人機穿越射擊賽（遙控任務賽）傑出表現獎、格鬥機械人大賽（改裝競技賽）傑出表現獎和機甲大師花車巡遊比賽金獎。

(四)財務報告

2024 至 2025 年度學校財務報告

擴大的營辦津貼(EOEBG)	上年度餘款(元)	收入(元)	支出(元)	餘款(元)
基線指標撥款	2,836,994.01	1,409,390.98		
綜合家具及設備津貼			123,950.00	
學校及班級津貼			719,011.51	
升降機保養津貼			163,068.00	
培訓及發展津貼			7,535.60	
課程發展津貼			43,152.35	
德育及公民教育(品德培育)			52,576.44	
供推行學校本位輔導及訓育			6,911.10	
增聘文書助理的行政津貼			222,048.38	
總計(A)		1,409,390.98	1,338,253.38	71,137.60

為特定學校而設之擴大的營辦開支整筆津貼	上年度餘款(元)	收入(元)	支出(元)	餘款(元)
修訂的行政津貼		1,717,212.00	1,762,401.39	(45,189.39)
資訊科技綜合津貼		496,998.00	381,850.17	115,147.83
空調設備津貼		476,325.00	679,063.00	(202,738.00)
校本新來港學童支援計劃		123,499.00	33,656.00	89,843.00
為教師創造空間津貼（學校發展津貼）		827,452.00	839,182.75	(11,730.75)
額外的學生輔導服務津貼		255,502.00	268,552.00	(13,050.00)
成長的天空計劃（小學）		150,938.00	137,769.70	13,168.30
校本教育心理服務津貼		115,310.00	115,310.00	0.00
校本言語治療行政經常津貼		8,541.00	6,670.00	1,871.00
校本管理額外津貼		53,385.00	53,000.00	385.00
總計(B)		4,225,162.00	4,277,455.01	52,293.01
總計(A)+(B)	2,836,994.01	5,634,552.98	5,615,708.39	2,855,838.60

不納入「擴大的營辦津貼」的津貼	上年度餘款(元)	收入(元)	支出(元)	餘款(元)
其他經常津貼帳		522,530.00	522,530.00	0.00
家校合作津貼		46,044.00	46,044.00	0.00
薪金津貼帳		36,033,781.57	36,033,781.57	0.00
僱主為非教學人員向公積金計劃供款帳		172,385.50	172,385.50	0.00
英語為母語英語教師加強計劃附帶福利津貼帳		345,546.99	345,546.99	0.00
學習支援津貼	260,464.46	1,287,351.00	1,292,970.05	254,845.41
校本課後學習及支援計劃	121,715.27	148,200.00	173,258.07	96,657.20

整合代課教師-全年經常性津貼	76,476.15	175,375.00	188,167.35	63,683.80
整合代課教師-可供選擇的現金津貼	65.00	1,876,080.00	1,874,477.05	1,667.95
整合代課教師-全港系統性評估		6,400.00	6,400.00	0.00
代課教師(特殊教育日薪)		35,075.00	35,075.00	0.00
德育及國民教育科支援津貼	199,785.00	0.00	10,000.00	189,785.00
資訊科技人員支援津貼		338,819.00	338,819.00	0.00
姊妹學校計劃津貼	122,246.00	165,439.00	224,398.49	63,286.51
推廣閱讀津貼		33,088.00	31,363.75	1,724.25
小學「一校一社工」學校社會工作服務津貼		709,320.00	709,320.00	0.00
小學「一校一社工」諮詢服務津貼		140,443.00	140,443.00	0.00
學校行政主任津貼		590,760.00	590,760.00	0.00
有特殊教育需要非華語學生支援津貼		106,769.00	106,769.00	0.00
全方位學習津貼	122,542.46	800,738.00	845,549.99	77,730.47
學生活動支援津貼		63,000.00	63,000.00	0.00
一筆過家長教育津貼(小學)	122,250.00	0.00	56,530.10	65,719.90
校園好精神一筆過津貼	29,058.83	0.00	29,058.83	0.00
家長學生好精神一筆過津貼	12,980.00	0.00	12,980.00	0.00
支援開設小學科學的一筆過津貼	335,190.00	0.00	31,084.18	304,105.82
推廣中華文化體驗活動一筆過津貼	300,000.00	0.00	16,180.87	283,819.13
支援學校推動校園體育氛圍及「MVPA60」一筆過津貼	150,000.00	0.00	54,462.52	95,537.48
推廣自主語文學習(英語)一筆過津貼		200,000.00	0.00	200,000.00
推廣自主語文學習(普通話)一筆過津貼		200,000.00	0.00	200,000.00
在校免費午膳		943,310.00	943,310.00	0.00
優質教育基金電子學習撥款計劃 (流動電腦裝置)		48,835.00	48,835.00	0.00
支援非華語學生津貼	100,607.88	159,041.00	169,663.00	89,985.88
一筆過「購置電子化評估工具津貼」	80,000.00	0.00	22,714.00	57,286.00
關愛基金-在校課後托管服務計劃(擴展計劃)		63,840.00	63,840.00	0.00
香港學校戲劇節	9,023.61	3,600.00	4,804.17	7,819.44
總計:(C)	2,042,404.66	45,215,771.06	45,204,521.08	2,053,654.24
總計:(A+B+C)	<u>4,879,398.67</u>	<u>50,850,324.04</u>	<u>50,820,229.87</u>	<u>4,909,492.84</u>