

元朗官立小學  
2023-2024 年度  
「資訊科技教育發展」計劃

目標 / 策略	時間表	成功準則	評估方法	負責人	所需資源
<p>1. 優化現有的電子學習平台，開發 (Microsoft teams) 學習平台更多功能，以強化老師利用 (Microsoft teams ) 進行網上授課效能。鼓勵學生利用現有的電子學習平台，以及相關的電子學習平台進行自學。</p>	<p>全年性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 全校所有老師能在家中運用 (Microsoft teams) 平台，配合更多的影音分享功能，能隨時為學生提供網上學習課堂。</li> <li>• 全校不少於 90% 學生能利用 (Microsoft teams ) 平台或其他不同學習平台進行有效的學習。</li> <li>• 全學年學生參與最少兩項全校性的網上學習活動或比賽。各科老師亦會鼓勵學生多善用不同的學習平台進行網上自主學習。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 參閱有關電子學習平台所提供的數據</li> </ul>	<p>資訊科技 教育組主任  電腦科主任  各科科主任</p>	<p>\$50,000.00 學習平台費用、 獎品及獎狀  (CITG 835-140)</p>

<p>2. 繼續透過參與不同的 STEAM 學習活動，提升學生運用資訊科技的能力，啟發學生數學、科學及科技範疇的潛能。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ 為 P.1-P.6 學生開辦不同類型的課餘電腦興趣班或體驗活動，以提升學生運用資訊科技的能力，啟發他們的創意。</li> <li>❖ 鼓勵學生參與資訊科技及 STEAM 相關的活動或比賽，讓學生的潛能得以發揮。</li> <li>❖ 推動編程教育，透過學習編程，提升學生運算思維的能力。</li> </ul>	<p>全年性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 全年最少開辦兩項具 STEAM 元素的課餘電腦興趣班或體驗活動，供一至六年級學生參加。</li> <li>• 全年 70% 參加課餘電腦興趣班的學生參加最少一項校外舉行的活動或比賽。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 課餘電腦興趣班出席紀錄及問卷</li> <li>• 參生參加校外比賽紀錄</li> </ul>	<p>資訊科技 教育組主任 各科科主任</p>	<p>\$70,000 (平板電腦及 充電車) (姊妹學校交流 計劃)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ 於四至六年級的電腦課教授學生利用 Scratch、Micro:bit、App Inventor 及其他 ROBOTIC 進行編程。</li> <li>❖ 支援國民教育組推行「姊妹學校交流計劃」，促進兩地學生文化交流。</li> </ul>	<p>全年性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能有質素地完成編程教學其中一項課業。</li> <li>• 大部分參與「姊妹學校交流計劃」的學生對中華文化有更深入的認識。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 電腦科各級的教學進度</li> <li>• 觀察學生表現</li> </ul>		

<p>3. 配合學校於 STEAM 教育發展的需要，購置適量的軟件及所需設備，以配合學校的需要及發展，持續優化電子教學的基礎設施。</p>	<p>全年性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>學生使用 Inno World 進行學習，通過 Inno World 內的先進設備及獨特的學習環境，學生對的學習動機及創新能力，有所提升。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>觀察學生表現</li> </ul>	<p>資訊科技教育組主任</p> <p>STEAM 教育主任</p>	<p>購置 STEAM 教育軟件及設備 \$50,000 (CITG 835-140)</p>
<p>4. 電子學習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>配合學校於電子教學發展的需要，購置適量的手提及平板電腦及所需軟件，以配合學校的需要及發展，持續優化電子教學的基礎設施。</li> <li>持續鼓勵老師嘗試運用電子學習工具，製作 POWER LESSON 平台的教材及施行，藉以提升學生的學習動機。</li> </ul>	<p>全年性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>能因應學校的需要，購買及更新學校的軟硬件設備。</li> <li>大部分老師能於 POWER LESSON 平台上製作教材。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>檢視購買器材紀錄</li> </ul>	<p>資訊科技教育組主任</p> <p>課程主任</p> <p>各科科主任</p>	<p>➡ MDM &amp; LMS \$60,000 (CITG 835-140)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>中文、英文、數學、常識四科各級的科任老師於全學年透過共同備課會議設計最少 2 次「電子學習」或「STEAM 學習」教材，並於課堂中施行。</li> <li>安排不少於兩次有關「電子學習」或「STEAM 學習」的校本培訓或分享會給全校老師，藉以加強老師進行電子教學的信心。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>大部分老師能於課堂中利用電子學習平台及互動觸控顯示屏進行教學，學生的學習興趣及師生的互動性有所提升。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>iPad 使用紀錄</li> <li>共同備課紀錄</li> <li>邀請老師於科會議中分享</li> </ul>		

<p>5. 校園電視台</p> <p>❖ 深化推動「校園電視台」的發展，配合各學科不同的學習需要及全年跨科/組主題，製作及播放相關的節目，於新常態學習模式下發揮優勢，提高學生的學習興趣及擴闊學生的學科知識。</p>	<p>全年性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 每科於每學年利用「校園電視台」播放四至六個有關該科的節目。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 檢視各科組播放節目的紀錄</li> </ul>	<p>資訊科技教育組主任</p> <p>課程主任</p> <p>各科科主任</p>	<p>購置拍攝器材及製作軟件</p> <p>\$80,000 (CITG 835-140)</p>
<p>6. 親子電腦課程</p> <p>❖ 為家長舉辦親子電腦講座及工作坊，以提升家長對運用資訊科技的認同，並加強家長及學生運用資訊科技學習的信心。</p>	<p>全年性</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 全年舉辦兩次親子電腦講座及工作坊。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 檢視家長出席紀錄</li> <li>• 觀察家長及學生表現</li> </ul>	<p>資訊科技教育組主任</p> <p>STEAM 教育主任</p>	<p>課程費用 \$20,000 (一筆過家長教育津貼)</p>

預算總支出：\$330,000