

聖公會聖約瑟小學
2021 至 2022 年度
資訊科技科周年計劃

(一) 宗旨：

1. 提升學生獨立思考、分析及判斷能力，培養其自學精神，並能靈活運用電腦知識於日常生活中。
2. 讓學生多運用資訊科技搜集和處理資訊，提升專題研習能力。
3. 培養學生正確的資訊科技素養。

(二) 現況分析：

1. 有利條件：

- 電腦室重新設計，有利發展編程教學、推行 STEM 活動及跨科學習。
- 取消本科考試，以進展性評估評核學生在編程課題的學習表現，令學生即時掌握學習表現及知所改進。

2. 面對問題：

- 本科科任需要與其他學科科任有更頻繁的協作及共同備課，以確保本科的課程內容能順利推行。
- 學校將推行全校性 BYOD，本科須撥出部分課時，協助師生適應及有效推行 BYOD。

(三) 本年度關注事項：

項目	關注事項	備註
1	重組本科的課程內容，與其他學科協作，以提升學習效能。更新評估方式，以確保學生更能瞭解自己的學習表現。	配合學校發展之關注事項目標 1

(四) 推行策略：

對應關注事項	策略/工作	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源																															
1	<p>1.1 縱向安排編程課程，輔以進展性評估，評核學生能力表現。編程與 STEM 相關的課題如下：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>年級</th> <th>學期</th> <th>編程課題</th> <th>主題</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>下</td> <td>Code.org</td> <td>/</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>下</td> <td>Blue-bot</td> <td>齊來玩玩具</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>下</td> <td>Code.org 搖一搖、變一變</td> <td>/ /</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">4</td> <td>上</td> <td>課室小 DJ 水質量度器</td> <td>資訊科技的應用、潔淨的水</td> </tr> <tr> <td>下</td> <td>Scratch Jr Code.org</td> <td>/ /</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>上</td> <td>Scratch 閃閃偵測器 搶答遊戲</td> <td>愛惜身體 光的特性 電的探究</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>上</td> <td>土壤濕度監測器 及自動灌溉系統 App Inventor</td> <td>植物與環境 科技發展與生活</td> </tr> </tbody> </table>	年級	學期	編程課題	主題	1	下	Code.org	/	2	下	Blue-bot	齊來玩玩具	3	下	Code.org 搖一搖、變一變	/ /	4	上	課室小 DJ 水質量度器	資訊科技的應用、潔淨的水	下	Scratch Jr Code.org	/ /	5	上	Scratch 閃閃偵測器 搶答遊戲	愛惜身體 光的特性 電的探究	6	上	土壤濕度監測器 及自動灌溉系統 App Inventor	植物與環境 科技發展與生活	-70%學生於進展性評估中獲取合格或以上的成績	-數據統計	全學年	全體科任	I. T. 電子書 micro:bit 教材
年級	學期	編程課題	主題																																		
1	下	Code.org	/																																		
2	下	Blue-bot	齊來玩玩具																																		
3	下	Code.org 搖一搖、變一變	/ /																																		
4	上	課室小 DJ 水質量度器	資訊科技的應用、潔淨的水																																		
	下	Scratch Jr Code.org	/ /																																		
5	上	Scratch 閃閃偵測器 搶答遊戲	愛惜身體 光的特性 電的探究																																		
6	上	土壤濕度監測器 及自動灌溉系統 App Inventor	植物與環境 科技發展與生活																																		

1.2 取消本科考試，為編程課題加入進展性評估，向學生派發評估報告	-報告能令學生更清楚了解所掌握的編程技巧並作出改進	-會議檢討 -教師觀察	全學年	全體科任	資訊科技評估報告
1.3 為一至三年級學生制訂 BYOD 課程，以協助他們順利使用 iPad 及其他軟件進行電子學習	-BYOD 課程能裝備學生，順利進行各科的電子學習	-會議檢討 -教師觀察	全學年	一至三年級科任	I.T. 電子書 Microsoft Teams/OneNote 使用指南
1.4 由常識科作核心領導資訊素養縱向課程，統籌本科及圖書科的協作，提升學生資訊素養（詳見常識科周年計劃）			全學年	常、資科任、圖書科	I.T. 電子書 「電子網絡急救達人」資訊素養教材套

(五) 計劃行事曆：

項目	工作摘要	推行日期	負責人
1	安排及訓練 I.T. 小領袖	全學年 (9 月招募)	科主任
2	舉辦「打字周」，讓三至六年級學生有更多機會學習中文拆碼，以 Kahoot! 形式在小息進行，由 I.T. 小領袖運作及記錄，參與者皆獲得小禮物及社際分數	5 月	科主任及副科主任
3	利用編程網站 Code.org 進行比賽，每級所要求完成的關卡不同，限時內完成者便得到社際分數	5-6 月	科主任及小三至小六科任
4	收集學生佳作並上載至學校網頁	1 月及 6 月	全體科任、TSS
5	於學期末在班內選出兩名學生為資訊科技小老師，鼓勵能力較高的學生幫助同學完成堂課	全學年 (6 月選取)	全體科任
6	支援 BYOD 的推行 (調節進度表、舉行學生/家長工作坊、跨科資訊素養教育)	全學年	全體科任
7	小息時開放電腦室，讓學生能瀏覽或使用自學網站/軟件。	待定	科主任
8	在長假期為三至六年級安排中文輸入法家課	12 月、2 月、4 月	三至六年級科任
9	跟進「奇趣 IT 識多啲」計劃事宜	9 月	科主任

(六) 財政預算：

經常津貼

項目	詳述	獲批款項	預算支出	實際支出	備註
學校撥款		\$1,000			
1. 教具/硬件/軟件	數碼教育新世代電子平台教師戶口		\$200		
	3D 打印物料		\$300		
	教材		\$200		
2. 禮物	「打字周」		\$200		
	資訊科技小老師		\$100		
總計：		\$1,000	\$1,000		

全方位學習津貼

項目	詳述	獲批款項	預算支出	實際支出	備註
津貼撥款		\$6,000.00			
1. 五色學倉頡 online	五色學倉頡 online 全校學生戶口		\$6,000.00		
總計：		\$6,000.00	\$6,000.00		

(七) 小組成員：

組長：陳銘傲老師

副組長：陳柱匡老師

組員：梁子熙主任、賴嘉儀老師