



# 優才(楊殷有娣)書院(小學部) 學校週年計劃 (2023/24)

優才(楊殷有娣)書院 (小學部)  
學校週年計劃 (2023/24)

**辦學宗旨:**

優才書院的使命是為社會培養優秀的科技和領袖人才，這些人才必須具備良好的品德和教養，擁有專業知識和思辨能力，確立遠大目標，才能貢獻社會。我們重視培養品德、提高學養；愛心、創意、勤奮是我們的教育目標。

**2022/23 至 2024/25 的學校關注事項：**

關注事項(1)：加強資優教育策略，發掘資優生及協助資優生盡展潛能

關注事項(2)：善用電子教學提升學習成效，促進自學，並逐步推行「BYOD」

關注事項(3)：進一步完善 STEAM 教育發展

Major Concern (1): Reinforce Gifted Education strategy to assist gifted students in developing their potential to the maximum

Major Concern (2): Apply e-learning to enhance learning effectiveness and promote self-learning, adopt bring-your-own-device(BYOD) in a step-by-step manner

Major Concern (3): Further STEAM education development

關注事項(1)：加強資優教育策略，發掘資優生及協助資優生盡展潛能

**Major Concern (1): Reinforce Gifted Education strategy to assist gifted students in developing their potential to the maximum**

**上學年的回饋與跟進：**

- 學校更有系統、有方向地發掘和培育資賦優異的學生，為資優生及高能力學生提供適切的教育機會，充分發揮個別潛能。每年更新及優化優才才華資料庫，並與相關範疇老師溝通，按學生能力提供適切的資優課程，讓學生盡展所長。
- 持續進行集體備課，把高階思維策略能融入日常教學之中。
- 推展適異性教學，包括一、加強「課前預習」，在課前引起學習興趣及裝備前備知識，提升「好奇」，讓學生帶著期望及問題學習，鼓勵學生發問。二、結合 BYOD，利用資訊科技輔助教學（如應用程式），以激發學生對抽象概念的思考及與不同能力的同學展開討論。電子教學聚焦於提升課堂互動，設計電子教材時兼顧不同學生需要。

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
(已調整周年計劃的目標／推行策略／成功準則／評估方法，將以★號作標示)						
實踐資優五層架構，有系統、有方向地發掘和培育資賦優異的學生。	根據多元化的準則以及從多個途徑取得甄選學生的資料，識別資優生	<ul style="list-style-type: none"> <li>90%老師能填寫優才才華資料庫</li> <li>40%學生能獲得資優培訓課程</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>統計填寫優才才華資料庫人數</li> <li>統計全校獲得資優培訓課程學生人數</li> <li>推薦最少十位資賦優異的同學成為資優教育學苑的會員，並成功成為會員。</li> </ul>	8/2023-7/2024	資優教育組組長； 各科科主任； 資優教育組	
	為資優生/高能力學生提供多元化及富連貫性的資優培訓課程	100%一年級及三年級學生能進行多元智能測試，並分析同學在語文、數學邏輯、自然科學、視覺空間、音樂、肢體活動、人際關係、及內省智能等方面的發展。		8/2023-7/2024	資優教育組組長； 各科科主任； 資優教育組	
	推薦校內資優學生及高能力表現的學生參與合適的資優課程或活動			8/2023-7/2024	資優教育組組長； 各科科主任； 資優教育組	
加強課堂資優元素，提升全體學生高階思維及創造力	中、英、數、常進行集體備課，加強課堂資優元素，選取合適課題，設計具挑戰性的教學活動及具高階思維的課業，提升全體學生高階思維及創造力	主科教師每學段最少一次能從各科課程中選取合適課題集體備課，撰寫教案及設計教學材料，發展高階思維的教材	集體備課教案	8/2023-7/2024	教務組組長； 各科科主任	

	<p>教師在課堂上作分層提問，訓練學生的高階思維及創造力，以切合不同能力學生的需要</p>	<p>★以「分層提問」作為觀課重點：教師善用提問及回饋，識別學生的學習需要，鼓勵學生發問，並引導能力較強的學生延伸所學。九成教師能於相關項目取得 2 以上</p>	<p>觀課記錄 學生問卷調查</p>	<p>8/2023-7/2024</p>		
	<p>★推展適異性教學，加強「課前預習」，在課前引起學習興趣及裝備前備知識，提升「好奇」，讓學生帶著期望及問題學習，鼓勵學生發問；</p> <p>結合 BYOD，利用資訊科技輔助教學，以激發學生思考及討論，照顧學生不同學習風格及多元智能</p>	<p>★以「電子教學」作為觀課重點，九成教師能於相關項目取得 2 以上</p> <p>8 成學生認同教師提問有效促進他們學習</p>	<p>觀課記錄 學生問卷調查</p>	<p>8/2023-7/2024</p>	<p>教務組組長； 各科科主任</p>	
<p>教師進一步掌握資優生特質及資優教育策略</p>	<p>推薦老師參加教育局資優教育網上基礎課程或大專院校開辦的課程</p>	<p>三年內最少有一半教師曾修讀「教育局教師網上基礎課程—資優教育」</p>	<p>教師專業進修紀錄表</p>	<p>8/2023-7/2024</p>	<p>教務組組長； 資優教育組； 各科科主任</p>	
	<p>★舉行國際教育研討活動，與海內外學者及教育工作者深入交流。同時建立學校網絡，就多元智能理論，資優教育作定期交流</p>	<p>★教師發展日舉辦「第三屆國際多元智能教育論壇」</p>	<p>活動紀錄</p>	<p>8/2023-7/2024</p>	<p>第三屆國際多元智能教育論壇委員會</p>	

關注事項(2)：善用電子教學提升學習成效，促進自學，並逐步推行「BYOD」

**Major Concern (2):** Apply e-learning to enhance learning effectiveness and promote self-learning, adopt bring-your-own-device(BYOD) in a step-by-step manner

**上學年的回饋與跟進：**

- 電子教學聚焦於提升課堂互動，培養學生自主學習，設計電子教材時兼顧不同學生需要。
- 各科作好知識管理，建立電子教材資料庫，共享資源。
- Google Classroom 輔助教學效果良好，鼓勵各科投入使用。
- 各科組根據經驗撰寫指引，逐步建立電子教學架構，編制 BYOD 手冊，為教師提供行政、教學指引。
- 科技科、閱讀科及生教組透過課堂及活動積極推動資訊素養教育，提升學生資訊素養能力。資訊素養培育上，可以科技科為首，與各科加強連繫。

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
(已調整周年計劃的目標／推行策略／成功準則／評★估方法，將以號作標示)						
<p>提升課堂互動，培養學生自主學習，設計電子教材時兼顧不同學生需要</p>	<p>★電子教學聚焦於提升課堂互動，於課堂層面四個主要環節（課前預習、課堂教學、課後鞏固、達標檢測），使用電子教學進行有利於培養自主學習的設計策略</p>	<p>★提升課堂互動方面，科主任觀課、開放教室及同儕觀課中觀察高小學生表現，九成能於「學生積極參與」相關項目取得2以上</p>				
	<p>★各科加強「課前預習」，設計有效益電子預習活動於調整學習積極性，提升「好奇」，讓學生帶著期望及問題學習，鼓勵學生發問</p>	<p>學生問卷中七成或以上學生認同課堂上，老師運用平板電腦教學能提升學習興趣及學習效能，更容易掌握學習內容</p> <p>提升自主學習能力方面，七成科目於學期終結問卷認同電子教學設計能有利學生自主學習。學生問卷調查中，七成以上同意懂得運用各種自學的方法，及善運用資訊科技進行自主學習</p>	<p>觀課記錄</p> <p>教務組會議記錄</p> <p>各科會議記錄</p> <p>學生問卷</p> <p>學期終結問卷</p>	<p>8/2023-7/2024</p>	<p>教務組組長；各科科主任</p>	

分級推行「BYOD」，以配合電子教學	四、五年級將全面推行 BYOD，並為下年推展至六年級作準備，為小三舉行 BYOD 家長解說會，及訂購合適設備	下學年四至六年級全面進行 BYOD				
	★試用電子書及試行把校本教材電子化	★於教務會議中分享電子書及教材推行情況及成效，並作檢討。高小有一半以上科目於學期終結問卷表示所運用的資源(Google Classroom、應用程式、電子教材設計)能有效輔助教學，及便於共享資源。	教務組會議記錄	8/2023-7/2024	教務組組長；各科科主任	
	★各科設計兼顧不同學生需要電子教材，善用 Google Classroom 輔助教學		各科會議記錄			
	★各科作好知識管理，建立電子教材資料儲存機制，共享資源		學期終結問卷			
	★各科組根據經驗撰寫指引，逐步建立電子教學架構，為教師提供行政、教學指引，完成電子教學手冊					
提升學生資訊素養能力，有效使用電子資源及資訊	科技科、閱讀科及生教組透過課堂及活動積極推動資訊素養教育，提升學生資訊素養能力： - 科技科全方位提升學生資訊素養 - 閱讀科集中於教授學生如何有效使用電子資源及資訊 - 生教組集中於有效及符合道德地運用資訊	學生資訊素養能力提升，能有效使用電子資源及資訊，七成學生同意自己會善用電子工具學習。	各科教材及會議記錄 學生問卷			8/2023-7/2024



<p>加強教師應用電子教學的能力，以及促進教師專業分享交流</p>	<p>舉辦以電子教學、促進自學為重點教師專業發展活動，讓科目間及科內教師有適當的交流，以提升電子教學的能力</p>	<p>以「電子教學」作為觀課重點  舉行教師培訓、校內分享，教師對進行電子教學有信心</p>	<p>觀課記錄  活動記錄</p>	<p>8/2023-7/2024</p>	<p>教務組組長； 各科科主任</p>	
-----------------------------------	---	--	---------------------------	----------------------	-------------------------	--

關注事項(3)：進一步完善 STEAM 教育發展

**Major Concern (3): Further STEAM education development**

**上學年的回饋與跟進：**

- 訂立 STEAM Centre 的安全使用守則，分階段在大息開放，讓學生可以製作 STEAM 相關的作品，或進行比賽培訓，安排 STEAM 組的老師按製訂的時間表當值。
- 於本學年尾聲，製作有關使用 STEAM Centre 的教師及學生問卷，以檢視在 STEAM Centre 學與教的成效。
- 為了配合學校 BYOD 政策，S&C 的 Reading Materials 及 TE 科教材會使用發放到每班的 Google Classroom 內。
- Google Classroom 亦會發佈全級的 STEAM 相關的新聞、比賽資訊，讓學生可以接觸到更多 STEAM 學習機會。

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
(已調整周年計劃的目標／推行策略／成功準則／評估方法，將以★號作標示)						
★優化 STEAM Centre (Science Zone 及 Maker Space) 以配合 STEAM 教育發展	★更新及整理 STEAM Space 設備及用品，切合教學需要	★完成將軍澳校舍 STEAM 資源統整：	★科組會議記錄： STEAM、S&C、TE	8/2023 - 7/2024	STEAM 統籌主任； 高小 S&C 科任老師； 高小 TE 科任老師	STEAM Centre； 教員室儲物櫃；
	在 STEAM Centre 進行不同的 STEAM 相關課程	• 分配 STEAM 儲物區域 (STEAM Centre、教員室及 2 樓乒乓枱後) 給 S&C、TE、STEAM 資優班使用	科務手冊附件： S&C、TE			2 樓儲物櫃； Maker Space 使用守則；
	★逐步於小息開放 STEAM Centre，讓學生可以完成作品	• 進行資源整理並記錄於 2023-24 年度的 S&C 及 TE 科務手冊附件	★Maker Space 使用守則 ★Science Zone 使用守則 ★STEAM Centre 教師當值時間表 ★學生問卷			Science Zone 使用守則； STEAM Centre 教師當值時間表
持續系統化 STEAM 相關科目課程	★修訂 STEAM 相關科目課程，在 S&C 及 TE 科加入進展性評估	★配合學校 BYOD 政策，發放 S&C 的 Reading Materials 及 TE 教材到每班的 Google Classroom 內	科組會議記錄： STEAM、S&C、TE	8/2023 - 7/2024	STEAM 統籌主任； S&C 科任老師； TE 科任老師；	Google Account (Google Drive, Google Classroom, Google Form)
	★加強 S&C、TE、視藝科的聯繫		S&C 校本教材 TE 校本教材			學校 Q: drive

	於 S&C、TE 科加強視藝及產品設計元素，同時提升學生解說、匯報的能力	<p>★在 S&amp;C 和 TE 科加入進展性評估，例如：Google Form、Kahoot!、編程平台的學生活動紀錄</p> <p>★在本年度至少完成一次 S&amp;C、TE、視藝科的跨學科活動，例如：比賽、外出活動、試後活動等</p> <p>★在本年度的 S&amp;C、TE 每級完成一次分組專題研習，讓學生可以進行小組匯報，展示創造力</p>	<p>★S&amp;C Google Classroom</p> <p>★TE Google Classroom</p> <p>學生作品：畫作、簡報、影片、模型</p> <p>★活動記錄、相片</p>		視藝科任老師	<p>(Groups and Subjects)</p> <p>S&amp;C Kahoot! 帳號 (付費版)</p> <p>TE Kahoot! 帳號 (付費版)</p>
加強學生實踐所學以解決生活難題	推行 STEAM Startup，讓學生學習把科學意念及科技應用產品化，同時了解創業的基本、企業思維	★STEAM Startup 才華班學生表現：最少 70%學生在報表得到平均分 3 分或以上 (滿分 4 分)	★STEAM Startup 才華班學生報表	8/2023 - 7/2024	STEAM 統籌主任； S&C 科任老師； TE 科任老師； 視藝科任老師； STEAM 才華班導師；	S&C 校本教材 TE 校本教材 STEAM 才華班教學進度表 STEAM 資優班教學進度表
	在 STEAM 相關科目課程加入時事元素，讓學生了解現今社會所面對的難題	★在 S&C、TE、視藝科加入時事元素，最少一年兩次，例如早會、外出活動、教材	科組會議記錄：STEAM、S&C、TE			
	推行跨學科專題研習，培養學生的多角度思維能力		★優秀學生作品 (STEAM Startup Project) ★優秀學生作品			

	<p>★在 STEAM 相關的才華班和資優班探討新興生活科技及日常生活應用</p>	<p>★實行 S&amp;C、TE、視藝科的跨學科專題研習：STEAM Startup Project</p> <p>學生在 STEAM 相關的才華班和資優班製作成品或報告，每班最少一個最終成品</p>	(STEAM 才華班及資優班)		STEAM 資優班導師		
全面提供機會給學生展示學習成果	資優學生參加不同的學界大賽，讓學生提升水平，盡展潛能	★初小及高小各參加最少 3 個 STEAM 學界大賽	校外比賽參賽名單	8/2023 - 7/2024	STEAM 統籌主任； S&C 科任老師； TE 科任老師； 視藝科任老師； STEAM 才華班導師； STEAM 資優班導師	S&C Google Classroom  TE Google Classroom	
	協辦大型 STEAM 比賽，增強對外聯繫，為學生爭取更多學習機會，擴闊視野	★發佈各級的 STEAM 比賽資訊到 S&C 及 TE 的 Google Classroom	各項校外比賽成績				學生得獎作品
	在校內舉行比賽及作品展覽，讓學生了解出產作品的流程	舉行校內 STEAM Startup 比賽的得獎作品展覽	科組會議記錄： STEAM、S&C、TE				★活動記錄、相片

## 全方位學習津貼 運用計劃

2023-2024學年

為提高透明度及根據一貫安排，學校須把經校董會 / 法團校董會 / 學校管理委員會審批的全方位學習津貼運用計劃或載有全方位學習津貼運用計劃的學校周年聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，計劃運用津貼推展以下項目：

### 第1項：舉辦／參加全方位學習活動

學校必須填寫此部分						
編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均 預算開支 (\$)
			級別	預計參與 人數		
1.1	<b>本地活動</b> ：在不同學科 / 跨學科 / 課程範疇組織全方位學習活動，提升學習效能，或按學生的興趣和能力，組織多元化全方位學習活動，發展學生潛能，建立正面價值觀和態度					
1	旅行	2023年12月	小一至小三	389	\$15,000.00	\$38.56
2	旅行	2023年12月	小四至小六	358	\$15,000.00	\$41.90
3	全方位學習活動	2024年3月	小一	130	\$4,500.00	\$34.62
4	全方位學習活動	2024年3月	小二	129	\$4,500.00	\$34.88
5	全方位學習活動	2024年3月	小三	130	\$4,500.00	\$34.62
6	全方位學習活動	2024年3月	小四	127	\$4,500.00	\$35.43
7	全方位學習活動	2024年3月	小五	122	\$4,500.00	\$36.89
8	全方位學習活動	2024年3月	小六	109	\$4,500.00	\$41.28
9	體育校隊訓練	2023年9月-2024年6月	小一至小六	747	\$300,000.00	\$401.61
10	暑期校隊訓練	2024年7月-8月	小一至小六	747	\$130,000.00	\$174.03
11	才華班租用場地	2023年9月-2024年6月	小一至小六	90	\$13,000.00	\$144.44
(如空間不足，請於上方插入新行。)						
<b>第1.1項預算總計</b>				<b>2,331</b>	<b>\$470,000.00</b>	
1.2	<b>境外活動</b> ：舉辦或參加境外活動 / 境外比賽，擴闊學生視野					
1	韓國學生交流團(視乎疫情發展)	2024年	小五	30	\$97,500.00	\$3,250.00
2	日本學生交流團(視乎疫情發展)	2024年	小六	30	\$150,000.00	\$5,000.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)						
<b>第1.2項預算總計</b>				<b>60</b>	<b>\$247,500.00</b>	
<b>第1項預算總計</b>				<b>2,391</b>	<b>\$717,500.00</b>	

**第2項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源（學校必須填寫此部分）**

編號	項目	用途	預算開支 (\$)
1	體育校隊訓練所需的物資、器材	購置及維護器材	\$8,000.00
2	音樂培訓活動所需的物資、器材	購置及維護器材	\$8,000.00
3	才華班所需的物資、器材	購置及維護器材	\$8,000.00
4			
5			
6			
（如空間不足，請於上方插入新行。）			
第2項預算總開支			\$24,000.00
第1及第2項預算總開支			\$741,500.00

**第3項：預期受惠學生人數（學校必須填寫此部分）**

全校學生人數：	747
預期受惠學生人數：	747
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	吳家康
職位：	副校長