

石籬聖若望天主教小學

2021-2022年度

常識科周年計劃檢討

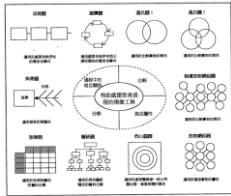
關注事項一：傳揚基督仁愛精神，在天主教教育五大核心價值的基礎上，推行正向教育，促使師生成為成長型思維的團隊。

目標	策略	成功準則	施行情況	建議/跟進
營造正向的學習環境，培養師生成長型思維。	<ul style="list-style-type: none"> 以「從失敗中學習」的主題進行閱讀活動：讓學生閱讀和課題相關的人物故事，明白遇到困難時如能堅持不懈，總會有所成長的精神。 LBD(Learning by Doing)體驗式學習課程以成長型思維元素作為集體備課，課業設計的討論重點： <ul style="list-style-type: none"> 與學生一起設定具挑戰性的目標，並經常討論及檢討達到目標的策略。 經常與學生討論面對困難的方法及探討學習過程，讓學生熟習以不同學習策略改善學習。 	<ul style="list-style-type: none"> 每級進行最少一次以「從失敗中學習」的主題閱讀活動；學生能從中領會堅持不懈，總會有所成長的精神。 於恆常集備及課業設計中加強成長型思維元素應用的討論： <ul style="list-style-type: none"> 每個單元及AMLBD設計具挑戰性的任務 強調學習過程的檢視，教導學生積極面對困難 在課堂中，多以小組形式進行活動，建立協作的文化 80%老師、家長及學生認同LBD(Learning by Doing)體驗式學習課程培養學生成長性思維：提升學生解決困難的積極性及能力。 	<ul style="list-style-type: none"> 各級均已完成主題閱讀。從課堂觀察及課業評估得知，學生享受課堂學習，亦明白「失敗」是一次寶貴的經驗。 LBD老師均在課業設計中，加入成長型思維元素，學生在活動中，逐漸建立成長型思維 2022-2023年度已參加LBD 3.0計劃。新計劃的第一年以「鞏固」現在課程為主， 	<ul style="list-style-type: none"> 可配合中國歷史人物進行閱讀，推動國情教育。 LBD課堂將繼續在課業及學習活動中加入成長型思維元素。 如疫情退卻

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 師生共同建立協作文化，讓學生習慣遇到困難時互相幫助，互相欣賞並給予意見回饋。 ● 在LBD教師專業進修中，加入以成長性思維為主題的活動 	<ul style="list-style-type: none"> ● 舉行以成長性思維為主題的LBD教師專業進修活動。 ● 80%老師認同LBD教師專業進修能讓老師更認識成長性思維於課堂的運用。 	<p>第二年則開始計劃跨科協作，並在第三年實行。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 約90%老師、家長及學生認同LBD(Learning by Doing)體驗式學習課程培養學生成長性思維：提升學生解決困難的積極性及能力。 ● 93%老師認同LBD教師專業進修能讓老師更認識成長性思維於課堂的運用。 	<p>，多以「小組」為單位進行活動。</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

關注事項二：善用學與教策略，推動學生自主學習。

目標	策略	成功準則	施行情況	建議/跟進
----	----	------	------	-------

<p>加強學生應用自學工具的能力</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 透過思維圖的運用，加強學生的思維訓練，例如課堂中以各式思維圖組織學習內容，於歷程檔中加入思維圖的習作，並鼓勵學生以思維圖製作筆記。 ● 配合「翻轉教室」，善用網絡的分享功能，小四至小六 每單元須有預習及延伸學習元素。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 小四至小六每一學段的學習歷程檔中，加入兩份思維圖的課業；每一學段學生於筆記中最少有兩次以思維圖整理學習內容。 ● 設計教學和課業時，每單元均需要有網上資源作預習/延伸學習，並於課堂中運用。 ● 每年各級設計兩個包含自主學習元素的教學設計，並透過共同備課，同級教師交流思維圖的教學法和經驗。 ● 80%老師認同透過共同備課，有助同級教師交流思維圖的教學。 ● 80%老師、家長及學生認同思維圖的運用及預習/延伸學習有助推動學生自主學習的能力和習慣。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 小四至小六每一學段的學習歷程檔中，已有兩份以思維圖整理的學習內容。從課業上看到，學生已具備運用「腦圖」作資料分析的技能。 ● 小四至小六科任老師有網上資源作預習/延伸學習及在課堂中運用。 ● 小四至小六均有設計兩個包含自主學習元素的教學設計，並透過共同備課。 ● 100%老師認同透過共同備課，有助同級教師交流思維圖的教學。 ● 超過80%老師、家長及學生認同思維圖的運用及預習/延伸學習有助推動學生 	<ul style="list-style-type: none"> ● 可擅用腦圖以外的思維圖。  <p>圖表二十二：多種思維圖的應用</p> <p>https://www.fed.cuhk.edu.hk/~qsp/writing/small/learning/1010.htm</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esmart2.0的使用情況？ 建議老師多使用其他網上資源 ● 繼續優化自主學習教案
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			自主學習的能力習慣。	
--	--	--	------------	--

目標	策略	成功準則	施行情況	建議/跟進
----	----	------	------	-------

<p>透過課程設計促進以學生為中心的學習模式，培養學生建立自主學習的習慣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 在LBD(Learning by Doing)體驗式學習課程繼續深化探究式的學習，如小三的Genius Hour自由探究部分，並加強協作學習的元素 	<ul style="list-style-type: none"> ● 於恆常集備及課業設計中加強探究式的學習的討論： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 每個單元及AMLBD設計具探究元素 ➢ 強調學生間的協作 ● 80%老師、家長認同LBD(Learning by Doing)體驗式學習課程能透過探究式學習培養學生建立自主學習的習慣。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 每個單元及AMLBD設計均加入探究元素，使學生有挑戰性的任務。 ● 在LBD中，學生需與同學合作完成任務，如二年級「一日遊」中，學生需要與組員合作才能完成作品。 ● 超過80%老師、家長認同LBD(Learning by Doing)體驗式學習課程能透過探究式學習培養學生建立自主學習的習慣。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 與Walker及友校同工交流，將「探究元素」深化入課程
<p>豐富學生的學習經歷</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 善用全方位學習津貼，舉辦多元化活動，豐富學生體驗，例如：STEAM活動，全方位體驗參觀活動。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 每級舉行最少一次全方位參觀活動及一次STEAM活動。 ● 透過教師觀察，學生投入探究活動。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 全方位參觀活動因疫情關係暫停 ● 其中部份六年級學生參與Minecraft Education Edition運算思維 x 電子競技大賽，並取得新界區亞軍，並將於8月28日參加全港區比賽。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 於第一次科務會議中討論全方位活動 ● 科學實驗教室的跟進事項。

			<ul style="list-style-type: none"> ● P.2-3科學實驗教室於上學期完成，因有足夠的人力資源及時間進行預備，實驗過程較順利。據2及3年級常識科老師表示透過課堂觀察及課業，學生大都投入課堂，亦能掌握相關知識。 ● P1及P4-6的科學實驗教室則在試後活動完成，活動仍以常識科任老師為主導老師，但因離職成缺席的同事較多，加上部份老師首次處理相關實驗，經驗不足，以致實驗部份未能暢順進行。 ● 其他比賽及活動，已順利完成(例如創意編程大賽)或正在展開(Minecraft Education Edition 運算思 	<ul style="list-style-type: none"> ● 邀請同事幫忙帶領學生參與不同的活動。
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

			維 x 電子競技大賽)。	
--	--	--	--------------	--

財政報告(截至2022年7月14日)

項目	預算	支出	結餘
1. 參考書	\$800.00	\$0.00	\$800.00
2. 耗用品	\$800.00	\$870.00	-\$70.00)
3. 獎品及紀念品	\$400.00	\$0.00	\$400.00
4. 教具	\$2,607.00	\$2,462.80	\$144.20
合計：	\$4,607.00	\$3,332.80	\$1,274.20

成員名單

科主任: 林穎謙 陳俊林

科組員: 周頌恩 鄭佩儀 冼韻妍 廖韻文 黎慧茵 鄭雋寧 楊文珊 許子聰 張鴻佳 鍾明慧 黃玉娟 石素珊 謝達源 王翠珊 林康騏 郁智珩