樂華天主教小學

Lok Wah Catholic Primary School

2025-2026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：

- ✧ 調適時間表，以配合小一、小四人文科及科學科課程規劃。
- ✧ 優化成長號時段課程規劃，以配合生涯規劃教育活動。
- ✧ 優化時間表編排，以配合學校發展組會議、行政組會議及家校聯繫活動。
- ✧ 於大型活動舉行前(如：聖誕節、校運會等)，增加班級經營時間，讓班主任善用時間凝聚班別氣氛。

成就：

- ✧ 已調適時間表，將小一及小四「常識科」每周原有的四課節，編配為小一每周兩節人文科及兩節科學科、小四每雙周安排人文科及科學科均有雙連教節，以配合小一、小四人文科及科學科課程規劃。
- ✧ 優化成長號時段課程規劃，騰空學時，以配合小四至小六的生涯規劃教育活動。
- ✧ 預留全體行政組成員每周三早上首兩節為會議或活動時段，以進行學校發展組會議、行政組會議及家校聯繫活動。
- ✧ 於大型活動舉行前，騰空早上課前的時間，增加班級經營的空間，讓班主任善用時間凝聚班別氣氛。如：於聖誕節班際馬糟設計比賽及校運會班際打氣比賽前，讓班主任可靈活善用早會前時段進行班級經營活動。
- ✧ 根據問卷結果，95.6%教師認同學校按發展優次制訂清晰的目標及能按發展優次和目標制訂具體的推行策略，93.5%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；97.2%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，95%學生認同學校能在課堂內外幫助他們培養良好品德，可見教師及學生亦支持上述持續善用學時及優化時間表的安排有成效。

反思：

- ✧ 小一、小四科目調整及雙連課的安排雖有效支援推行人文科與科學科教學，但大部分老師反映在教學內容及進度上仍需時間磨合。
- ✧ 成長號時間已優化以配合生涯規劃教育，但部分級別在實際執行中，仍出現活動時間不足、反思時間不足等情況。學生對活動投入度高，但在深入反思與整理學習歷程方面仍需更多指導。
- ✧ 每周三早上的固定會議時段為各組別協作提供便利，但於編排時間表時會增加限制條件。
- ✧ 雖已營造班級經營的空間，但部分班主任反映時間仍然不足以應付活動進行，此情況於低年級特別顯著，造成不同程度的工作量差異。

回饋與跟進：

- ✧ 建議人文科及科學科持續協調課程，加入更多探究式學習模式，並調整教學內容，減少追趕進度的負擔，同時提升教學質素。
- ✧ 深化成長號課程與生涯規劃的安排，在小四至小六預留額外課節，加強班主任在活動中的引導角色，讓學生除於外間機構帶領的時段外，亦可由班主任指導下完成生涯規劃活動。
- ✧ 於編排時間表時進行調適，以靈活應對不同的限制，使能更有效益地安排會議時間。
- ✧ 為減輕班主任於班級經營時段的負擔，建議活動負責人預早提供活動流程及物資，讓班主任有更充裕的時間分配學生參與及完成活動。

推行策略 1.2

加強財務管理：

- ✧ 增設校本買賣委員會、財務小組，加強監察與檢討學校財務管理情況。
- ✧ 有效規劃及監察學校資源運用，以推廣學生全人發展。

成就：

✧ 已增設校本買賣委員會及財務小組，成員包括校長、副校長、老師、學校行政主任、會計及總務主任，定期進行會議，以加強監察與檢討學校財務管理情況。

✧ 於進行有關學校招標及報價程序時，除副校長外，加入總務主任作覆核，確保有效規劃及監察學校資源運用，以推廣學生全人發展。

反思：

✧ 雖然已增設校本買賣委員會及財務小組，並定期召開會議，但委員會運作尚處於磨合期，成員之間在工作流程、審批準則及文件處理方式上仍需時間統一標準，以提升運作效率。

✧ 於招標及報價程序中加入總務主任作覆核，有助提升透明度及準確性，但亦令短期行政手續及溝通需求增加，需建立更完善的協作流程以減低人手負擔。

回饋與跟進：

✧ 來年度持續完善財務工作流程及標準化文件，制訂清晰的招標、報價、採購、付款等工作流程指引，並標準化所有財務表格，讓新加入的委員會成員亦能迅速掌握流程，提升整體運作效率與準確度。

✧ 建議推動財務數據電子化與集中管理，進一步整合各項財務記錄至統一平台或系統，讓買賣紀錄、預算使用、資源分配情況更易查閱及分析，減少跨部門查閱時間，提升工作效率。

目標 2： 透過「忠信、節制、忍耐」聖神果實，結合 2025 禧年的精神與學校主保聖人——聖卡洛的榜樣，推動學生實踐「真理」和「義德」，並培養尊重傳統文化的國民身份認同、誠信、守法、責任感的正向價值觀。

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：

✧ 各科：本年度同儕觀課及優質課業重點為：「加強價值觀教育 促進學生迎向 AI 世代」。

✧ 參加天主教教區教育事務處主辦的「同行計劃」—範疇四，設計及落實「校本價值教育整體課程框架」，推展全校價值教育。

✧ 持續優化校園環境佈置，以建立溫馨、和諧的正向校園環境及氛圍。

✧ 持續舉辦講座、活動，強化及提升家長和教師對品格教育、生命教育、理財教育及正向管教意識。

✧ 持續優化並推行校本獎懲制度，培養學生積極進取的學習態度。

✧ 加強支援班主任的日常訓導工作；舉行班際球類比賽、秩序比賽、清潔比賽等，提高學生對班級的凝聚力。

✧ 與明愛合作開展小學生涯規劃課程 CLAP@JC，成為該計劃的領航學校，持續舉辦課堂、參觀活動及體驗課程，令學生認識自己的志向、需要、興趣和能力，培養他們日後升學就業所需的良好態度。

✧ 與時並進，設計新校服款式，提升學生的形象，令學生穿更舒適美觀的校服及運動服參與活動，提升學生的自我形象及自信心，並提高對學校的歸屬感。

✧ 優化推行「在校課後託管服務計劃」的行政安排。

✧ 優化「樂天旋風球」活動，為已評估或懷疑有專注力不足/過度活躍症或教師推薦的小三至小六學生提供有系統的多元學習訓練，提升學生的自控能力和專注力，協助學生建立正面人生價值觀。

✧ 持續優化樂天好精神活動、聖神果實樂滿 Fun 獎勵計劃，提升學生和家長的幸福感。

✧ 持續優化以繪本學習價值觀，並加入國民及國家安全教育的圖書。

✧ 持續優化國民教育全接觸小息活動，提升學生的國民身份認同。

✧ 持續優化成長列車課程及《成長列車》校本小冊子。

成就：

課程發展組：

✧ 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。

✧ 95.7%參與教師認同學校積極幫助學生建立正確的價值觀。

✧ 97.8%參與教師認同學校的廣義宗教教育及價值培育課程及活動，能協助同學實踐學校推崇的價值。
✧ 95%學生認同課程及活動能在課堂內外幫助他們培養良好品德。

中文科：
✧ 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（忠信、節制、忍耐）的實踐與體會。
✧ 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，體會到聖神果實忠信、節制、忍耐，並與他人分享體會。
✧ 就課堂觀察及學生作品所見，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忠信、節制、忍耐，實踐五大核心價值中的真理和義德。
✧ 就課堂觀察，教師在中國語文課堂教學及「樂天學滿分 FUN」活動，學習中國傳統節慶、節氣及古詩文賞析，從閱讀文章出發，深化語文素養，欣賞中華文化，並運用「認知、情感、實踐」的策略，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，加強國民身分認同，維護國家安全的意識。
✧ 就觀課及檢視教學計劃，部分教師已能在課堂中實踐「加強價值觀教育，促進學生迎向 AI 世代」的目標，將價值觀教育與 AI 世代所需的能力融入語文學習活動中。

English：
✧ The English Department ensure values education was embedded across P.1-6 levels. Each GE Booklet, together with every two learning tasks, includes a worksheet with questions linked to the CEO Platform, designed to promote Catholic values and values education. It improves students' reading abilities while enhancing students' understanding of Catholic values.
✧ In November, students completed their first one-minute speech activities. This initial practice has significantly built their confidence and communication skills.
✧ English language-rich activities were held during the third recess from Monday to Thursday. Despite the fun activities during the third recess, such as ball games and AI sports, a group of students continued to participate in language-rich activities and the SOW Campaign. Their commitment demonstrated resilience and genuine interest in learning.
✧ The CEO Platform was embedded into GE units and learning tasks, providing a structured framework for reading. This not only improved students' reading abilities but also deepened their understanding of Catholic values.
✧ Teachers noted that students showed greater confidence in oral sharing sessions, particularly during one-minute speeches, when using Teams.
✧ Based on lesson observations and review of teaching plans, some teachers have been able to incorporate the goal of 'strengthening values education to prepare students for the AI era' into their classroom practice, integrating values education and AI-ready competencies into English language learning activities.

數學科：
✧ 每級於數學課堂及「樂天學滿分 FUN」時段進行兩次閱讀科課，透過數學閱讀學習活出聖神果實 —忠信、節制、忍耐，以實踐天主教五大核心價值中的真理和義德。
✧ 數學進度已依據《香港國家安全教育課程框架》（2025）更新國家安全重點領域，讓科任於教學上引入國家安全相關學習元素。
✧ 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 促進學生迎向 AI 世代」，科任老師於課堂中適當融入人工智能工具（如 Magic School, Gemini 等），協助學生探索數學概念，同時將價值觀教育元素有機地結合數學科內容，引導學生認識人工智能的應用與局限，培養理性分析及負責任使用科技的態度，為迎接 AI 世代作好準備。

常識科/科學科/人文科：
✧ 環保風紀計劃:各班已於 10 月選出環保風紀，風紀獲派風紀章及環保行為記錄冊，藉此培養學生對環保責任的承擔意識，並在日常校園生活中身體力行推廣環保價值觀。

✧ 本年度繼續由老師推薦 30 名同學加入海馬同學會，透過一系列有意義的環保實踐活動，幫助學生建立愛護環境、珍惜資源的正確價值觀：
  - ■ 繼續推行校園回收計劃，全年已成功回收各類資源超過 100 公斤，讓學生在親身參與中體會環保的重要性。
  - ■ 本年度新增「校園實習農夫計劃」，與本地農莊合作，透過真實的農耕體驗，培養學生尊重自然、珍惜食物及勤勞刻苦的價值觀。活動進程如下：
    - ◆ 校園實習農夫計劃，於 16-10-2025 配對本地農莊-路旁的小花生命農莊
    - ◆ 05-12-2025 海馬同學會成員到路旁的小花生命農莊進行實習
    - ◆ 19-01-2026 路旁的小花生命農莊到校教授學生有機種植的知識
    - ◆ 31-01-2026 海馬同學會誓師大會暨本地農墟活動
✧ 於 11-03-2026 至 13-03-2026 舉行專題研習週並安排學生參加《憲法》和《基本法》全港校際問答比賽，讓學生透過備賽及比賽過程深化對國家憲制及基本法的認識，加強學生的國民身份認同感及守法意識。
✧ 19-05-2026 至 22-05-2026 一連四日於小息三在內廣場展示國家安全資訊板，讓全校學生在日常校園生活中接觸國安教育內容，潛移默化地建立學生正確的國家安全觀念，成效良好，反應正面。
✧ 全校學生踴躍參與四項網上問答比賽，涵蓋公民教育、中華文化、香港歷史及理財教育等主題，共有六位同學在比賽中脫穎而出並獲獎。本校更榮獲四項「最踴躍參與學校獎」，並於「公民教育及國民教育」問答比賽中奪得全場總冠軍，成績卓越，充分反映全校師生對公民及國民教育的重視與投入。透過多元化的競賽形式，有效激發學生主動學習的動機，深化學生對公民責任、中華文化、本港歷史及理財概念的認識，幫助學生在輕鬆有趣的氛圍中建立正確的價值觀與生活態度，充分體現學校透過多元化活動積極幫助學生建立正確價值觀的方向。
✧ 本校於「華萃薪傳──第六屆全港小學中國歷史文化問答比賽」中榮獲「十八區（觀塘區）卓越表現獎」，成績令人鼓舞。此獎項充分肯定了本校在推動中國歷史文化教育方面的努力與成效，反映學生對中國歷史及文化知識的掌握達到一定水平。透過參與是次比賽，有效深化學生對中華民族歷史文化的認識，激發學生對中國歷史的學習興趣，並培養學生對中華文化的認同感與自豪感，積極幫助學生建立正確的價值觀。

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—忠信、節制、忍耐」，並能以此為主題的作品，設計及製作與之呼應的視藝作品。
✧ 教師考績觀課中已加入價值觀教育內容。
✧ 小五課題門神、神獸於第二學段已完成，學生作品具中國傳統藝術特色，科任收集優秀作品作校園佈置。

音樂科：
✧ 9 月已完成第一次舉辦的主題曲《腳步》歌詞創作比賽，歌詞包含粵語、普通話及英文，讓學生與家長共同創作有關「聖神果實——忠信、節制、忍耐」及天主教核心價值「真理」和「義德」的歌詞。
✧ 10 月下旬已完成拍攝的本年度主題 MV -《腳步》，並在每天早會及小息三完結前播放此曲，有助傳揚「聖神果實——忠信、節制、忍耐」。
✧ 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。
✧ 五年級已在 11 月參與音樂事務處何卓彥 x Perfect Fourth「簧域展開」口琴導賞音樂會，學生能親身欣賞高音口琴、和弦口琴及低音口琴的優美聲音，亦能了解口琴發聲原理源自中國古代的樂器「笙」，藉此增加對兩種樂器的認識。
✧ 四年級學生在 20-11-2025 日舉行的「STEAM DAY」，利用 SUNO AI 創作歌曲，主題圍繞天主教及聖誕節，讓學生以音樂把「聖神果實」傳揚開去，同時鞏固以 AI 創作音樂的知識。
✧ 不少學生於 13-02-2026 中華文化日中首次體驗中國古樂「空靈鼓」，能增加學生對中樂的認識，由於空靈鼓上印有代表音符的數字，學生表示演奏樂器頗為簡單。
✧ 三年級學生對城市當代舞蹈團《賞舞就舞》表示喜歡，大部分學生是首次現場觀賞舞蹈表演，透過專業舞者的精彩演出與互動解說，學生認識了當代舞蹈的多元魅力，培養學生的藝術欣賞能力與文化修養。

✧ 四年級學生積極投入欣賞《超越時空的樂器》管風琴導賞音樂會，透過親身欣賞，認識了管風琴的結構、歷史發展及豐富音色，拓闊了音樂視野。第三學段學生完成「樂趣無窮」工作紙，以鞏固在音樂會中的學習成果，整體表現理想，反映學生對管風琴相關知識的掌握情況良好。

✧ 母親節前播放《世上只有》，能引起部分學生的共鳴，學生藉着歌詞反思母親節的意義。

✧ 就觀課及檢視教學計劃，部分教師已能在課堂中實踐「加強價值觀教育，促進學生迎向 AI 世代」的目標，將價值觀教育與 AI 世代所需的能力融入音樂欣賞及創作活動中，引導學生以正確的價值觀感受及表達音樂，並善用科技工具輔助音樂學習。

體育科：

✧ 本年度於體育學滿分 FUN 時段除了引入新興運動體驗外，還加入了各級的班際運動競技賽，分別為 P.1-P.3 的雪合戰和 P.4-P.6 的躲避盤，讓同學除了在體育科堂外亦能與同級同學進行運動賽事，學習尊重對手，與隊友的合作，讓同學在賽事中展示忍耐和節制，實踐天主教五大核心價值。

✧ 在小息三加入活動時段，部份項目由同學作為裁判，讓同學學會忠信，令活動能公平地進行。

✧ 校運會雖未能如常進行，但改為的校內校運會仍然十分受同學和家長支持，學生在比賽中展示出永不放棄、公平公正、尊重賽事的態度，亦將良好的氣氛帶到親子賽事當中，將天主教五大核心價值廣傳開去。

✧ 就觀課及檢視教學計劃，部分教師已能在課堂中實踐「加強價值觀教育，促進學生迎向 AI 世代」的目標，將價值觀教育融入體育學習活動中，透過團隊合作、公平競爭等體育精神，培養學生正確的價值觀及積極面對挑戰的態度。

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「忠信」、「節制」、「忍耐」等聖神果實， 培養正面態度與信仰生活。

✧ 聖誕節祈禱聚會中，學生參演有關聖卡洛的福音劇，讓學生多了解聖卡洛的愛主和堅毅的態度，學生當天投入表演。透過戲劇形式了解其事蹟與信仰精神，學生當天投入表演，展現對信仰人物的敬仰與學習。

✧ 全校參與 2025 將臨期活動-聖卡洛金句抄寫比賽， 透過抄寫金句、祈禱默想，學生能了解主保聖卡洛，並更好準備自己迎聖誕。

✧ 已於 15-1-2026 樂天成長號時段，舉辦「慈悲香港•義德」講座，邀請慈悲香港 2020 主講，讓學生認識生命的尊嚴與義德價值。

✧ 就觀課及檢視教學計劃，部分教師已能在課堂中實踐「加強價值觀教育，促進學生迎向 AI 世代」的目標，將價值觀教育融入宗教學習活動中，引導學生以宗教信仰為基礎，建立正確的人生觀及價值觀，並以此應對 AI 世代帶來的機遇與挑戰。

普通話科：

✧ 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 —忠信、節制、忍耐」，亦成功培養學生恆常祈禱的良好習慣。

✧ 普通話大使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，並強化對真理和義德的認識與尊重。

✧ 於「樂天學滿分 FUN」舉行普通話觀影活動，學生透過觀賞具教育意義及富有啟發性的影片，學習普通話之餘，也學會節制與忍耐，並透過討論與回饋實踐真理和義德的精神。現場氣氛良好，學生投入參與度，語言學習與品格培育相輔相成。

✧ 已修訂各級教學進度表，於普通話課程中更新國民教育、價值觀教育及國家安全元素，並有機融合於恆常課堂。根據課堂與活動觀察，大部分學生對中國傳統文化展現認同與理解，民族自豪感亦有所提升。

✧ 教師亦能在優質課業的教學設計中融入價值觀教育元素，加深學生對中國傳統文化的理解，進一步提升其民族自豪感。

✧ 本學年的普通話語境活動形式比過往更多元，例如加入了猜謎語、拼音機學拼音和粵普對譯等活動，第三學段增加了與天主教教育五大核心價值有關的活動次數，以深化語言與價值觀的連結。

資訊科技科：

- ✧ 透過在四年級 Scratch 說故事課題中植入「聖神果實」主題，成功將抽象價值觀具像化 。根據課堂觀察所見，大部分學生創作的故事能與聖神果實相關，並正確運用相關價值觀情節，實踐天主教核心價值。
- ✧ 已於 31-10-2025 及 13-02-2026 播放主題為「忠信」及「節制」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。
- ✧ 共有三位老師於考績觀課時加入人工智能相關內容，分別是二年級「建立書籤及下載檔案」、四年級「說故事」及五年級「大型語言模型的優點與缺點」，切合本科同儕觀課及優質課業重點「加強價值觀教育 促進學生迎向 AI 世代」的方向，有助培養學生正確使用人工智能的態度及價值觀。
- ✧ 本年度積極參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」，以優化校本媒體及資訊素養課程。六年級各班已於第二學段完成三節元宇宙課程；第三學段起，資訊科技課程進一步加入人工智能課題，四年級加入「逃出資訊陷阱」及「AI 與理」，五年級加入「人工智能時代」、「AI 生成技術」及「圖像生成技術」，於四至六年級系統性地建立創新科技素養，引導學生理性分析人工智能的應用，並結合品德及公民教育元素，培育學生成為負責任、具正確價值觀的數碼公民，回應學校統整宗教培育、德育、國民及國安教育的整體方向。

閱讀推廣：

- ✧ 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。
- ✧ 已於 06-11-2025 舉行二年級「成長號」時段的繪本學價值觀活動，同學表現積極。
- ✧ 已設立國民及國安教育主題書展專櫃，讓同學能隨時接觸相關圖書，以提高同學的國民身分認同。
- ✧ 定期於主題書展加入小遊戲，以提升同學閱讀與「聖神果實 — 忠信、節制、忍耐」有關圖書之閱讀率。
- ✧ 鼓勵同學可於週五早讀圖書分享時段分享與「聖神果實 — 忠信、節制、忍耐」有關之圖書內容或人物。
- ✧ 已於 27-04-2026 舉行與正確價值觀 – 責任感相關的閱讀講座，同學表現積極。

訓輔組：

- ✧ 24-10-2025 至 05-12-2025 舉行了班際整潔比賽。全校學生積極清潔課室，可見學生具有保持環境整潔的承擔精神，透過活動同時提升學生對學校生活的歸屬感。
- ✧ 本年度各級訓輔加強了對班主任日常訓導工作的支援，包括針對學生違紀行為的處理、與家長溝通、了解對每周一次和學生午膳的安排等訓輔工作的意見，協助老師共同建立良好班風，培養學生的良好品德。
- ✧ 生涯規劃方面，參加了明愛「Clap@JC 小學先導計劃」，小四至小六學生舉行了參觀、社會模擬遊戲、職人分享、工作坊等不同類型的主題活動，開拓了眼界，更深入了解行業的真實面貌，並培養未來工作所需的技能與態度。同時，透過整理學習歷程檔案，學生能記錄學習軌跡，釐清個人強項、興趣及價值觀，進而調整與定立生涯目標。學生學習了 VASK 四大元素，設計屬於自己的 VASK CARD，從而認識不同專業的特質與多樣化的職業出路，進一步規劃人生方向。
- ✧ 新款冬季及夏季校服設計與製版工作已於 2026 年 3 月順利完成，並已即時提交供應商生產。於 2026 年 6 月舉辦之「2026-2027 年度新小一家長會」中，已成功安排全體新小一學生完成新款夏季校服之訂購；新款冬季校服亦已排定於 2026 年 11 月起正式公開發售。根據觀察及家長回饋：新校服設計新穎，物料舒適，穿着後更能靈活地參與各類活動。

學生支援組：

- ✧ 透過「樂天旋風球」活動，為已評估或懷疑有專注力不足/過度活躍症的學生，以及教師推薦的小三至小六學生提供有系統的訓練，以提升其自控能力及專注力。根據教師觀察，學生均能積極參與並投入活動，從中學會欣賞他人、心存感恩，以樂觀積極的態度實現目標。
- ✧ 「樂天旋風球」活動的成功準則已完全達標。根據小組問卷數據，80%學生喜歡「樂天旋風球」的活動及 83%學生認為活動能讓他們建立正面積極的態度；87%學生認為活動能提升專注力及情緒自控能力；67%學生認為活動有助建立良好的人際關係。

✧ 為有特殊學習需要的學生按其學習需要進行「小一及小二學習樂」分組活動成效顯著，已完全達標。透過有系統的小步子教學與多感官教學模式，提升學生的學習興趣與技巧，從而鞏固其基礎學習能力。

✧ 「在校課後託管服務計劃」學額由 60 位增至 80 位，學生每天放學後均有三小時留校進行課託。服務運作及行政安排比往年順暢。服務機構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。

價值觀教育組：

✧ 本校積極參加天主教教區教育事務處主辦的「同行計劃」—範疇四，成功設計並落實「校本價值教育整體課程框架」，全面推展全校價值教育，核心小組積極參與天主教教區教育事務處主辦之「同行計劃」—範疇四，上學期已完成 11 次專題會議並遞交 4 次課業。目前正全面設計及落實「校本價值教育整體課程框架」，預計於 2026-2027 年正式確立整體架構，為全校推展價值觀教育奠定堅實基礎。教師觀察認為能協助同學實踐學校推崇的價值，學校的廣義宗教教育及價值培育課程及活動能協助同學實踐學校推崇的價值。

✧ 持續優化校本「成長列車」課程及《成長列車》校本小冊子，將天主教核心價值與學生成長需要系統化結合，建構清晰的價值觀學習階梯。各級順利推展成長列車課堂及聯課活動，引導學生及家長透過小冊子進行生命反思與親子分享。教師觀察學校能積極幫助學生建立正確的價值觀。

✧ 「樂天成長號」時段順利完成 27 次含德育及公民、國民及國安、宗教培育、班級經營、生涯規劃、理財教育、性教育及減壓等多元價值觀主題活動，以及校本成長列車課堂，能深化校本德育培育，多元覆蓋成長議題。

✧ 持續優化以繪本學習價值觀的教學策略，於圖書館專櫃及課程中積極加入國民及國家安全教育相關圖書。

✧ 持續優化「國民教育全接觸」小息活動，透過多元化的互動遊戲與文化體驗，深化學生對國家歷史與文化的認識，有效提升學生的國民身份認同。學生於 KPM「國民身份認同」數據高於全港平均，其中國民身份認同(責任、義務)較去年度上升，可見學生的國家觀念和愛國精神得到有效培養。

✧ 持續優化校園環境佈置，塑造溫馨、和諧且充滿愛的正向校園環境及氛圍（包括國安走廊、中國地圖水晶畫等，建構聖卡洛祈禱花園、聖卡洛生命園），提升國民身份認同感，並能協助同學實踐學校推崇的天主教教育核心價值。

✧ 持續優化「樂天好精神」活動以及「聖神果實樂滿 Fun」獎勵計劃，鼓勵學生在日常生活實踐聖神果實的德行，顯著提升了學生和家長的幸福感。

✧ 持續與家教會合作，為家長及教師舉辦多元化的講座與活動，著力強化及提升家長與教師對品格教育、生命教育、理財教育及正向管教意識，建立理念一致的家校支援網絡。

宗教培育組：

✧ 禮儀是信仰生命的泉源。本校定期舉行祈禱聚會（全年共 9 次）。學生透過朗讀聖言、共融祈禱與，切實體會天主的臨在與恩寵。在聖樂讚美與神父的祝福中，樂天孩子學會感恩生命，將福音的喜樂由課堂帶回家庭與日常生活中，能協助同學實踐學校推崇的價值。

✧ 效法學校主保聖人聖卡洛善用科技傳揚福音、熱愛聖體的精神，學校特別打造「聖卡洛祈禱花園」與「聖卡洛生命園」，並優化學校大堂的聖像擺設，營造讓師生心靈沉澱的聖所，讓學生在繁忙的校園生活中學習將喜怒哀樂交託於主，建立個人與天主深厚親密的關係，幫助學生培養良好的天主教品德。

✧ 以「愛德與服務」為使命，帶領同學在校內傳播福音訊息；全校師生積極參與明愛賣物會與四旬期籌款活動，化為具體的關懷行動。樂天孩子以小小的善行，關懷社會上的弱勢社群，彰顯天主慈悲的真諦，學校的關愛文化讓學生感到不孤單及對學校的歸屬感提高。

✧ 學校定期為教職員舉辦「希望的傳承者」藝術靈修、朝聖活動、定期發放宗教培育的相關資訊和培訓，確保將相關訊息傳達所有教職員。

✧ 學校透過「PTA 早晨」、親子福傳聚會、朝聖活動、堂校家油活動，等靈修活動，陪伴成人心靈獲取滋養，以福音價值養育下一代，讓學校與家庭成為充滿愛與信仰溫度的成長港灣。

反思：

課程發展組：

✧ 本年度各科積極推行價值觀教育，學生在課堂和活動中整體表現正面，能逐步認識並體會天主教核心價值及聖神果實的意義，反映課程安排具一定成效。

✧ 多元化的教學活動及跨學科協作效果顯著，學生參與度高，能於不同學習情境中接觸和實踐價值觀教育。然而，部分學生在將所學價值觀內化為日常行為表現方面仍有進步空間，反映「知、情、行」三個層面的連結有待進一步深化。

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，體會到聖神果實中忠信、節制、忍耐。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中國古代名人的堅毅、不求甚解的學習態度，結合自己的經歷，明白當中的品德情意。除了能提升語文素養外，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。

✧ 部分教師已能在課堂中有效結合價值觀教育與運用 AI 能力，顯示教師正逐步掌握相關理念，並能在語文課程中作出創新嘗試。隨着更多教師投入相關教學，為下一階段擴展與深化相關能力提供良好條件。

English：

✧ While overall enthusiasm for language-rich activities was lower compared to previous years due to different recess options, the students who remained showed strong motivation and benefited from meaningful interactions. The activities not only reinforced language learning but also nurtured character development.

✧ Students responded positively to the CEO Project, One-minute speech, and SOW campaign. Values education is consistently reinforced.

✧ Some teachers have effectively integrated values education with AI literacy into their classroom practice, demonstrating that they are progressively developing a stronger grasp of relevant concepts and making innovative contributions within the English language curriculum. As more teachers engage with this approach, a solid foundation has been established to expand and deepen these competencies in the next phase.

數學科：

✧ 數學課堂加入十二個首要價值觀、國民教育及生命教育，就課堂觀察所見，教師嘗試有機結合、自然連繫融入教學當中，大多數學生在數學學習過程中對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/科學科/人文科：

✧ 透過環保行為記錄冊的持續運用，有效鼓勵各班學生在日常校園生活中保持環保行為，將愛護環境的價值觀內化為生活習慣，培養學生對環境保育的責任感與承擔意識。

✧ 海馬同學會本年度舉辦多元化活動，並與香港海洋公園合作，藉其在保育及環保方面的專業資源，為學生提供豐富的學習體驗。學生透過親身參與，深化了對環境保育的認識，並建立了珍惜生態、愛護自然的正確價值觀。

✧ 《憲法》和《基本法》全港校際問答比賽有效深化學生對國家法治的認知，唯部分高難度題目答對率偏低。

✧ 國安資訊展板內容豐富且圖文並茂，成功吸引大批學生於小息駐足閱讀，有效營造校園國安學習氛圍。
✧ 學生能以生動互動方式學習與公民教育，中華文化，香港歷史，中國歷史及理財教育相關知識，寓學習於娛樂，亦能提升學習效能。
✧ 教師已將價值觀融入課程之中，唯有少部分學生未能將所學知識內化為行為表現，教師需運用不同的教學策略，緊密聯繫教育價值觀中的知，情，行三個部分，使學生明白不同的中華文化價值，進而內化並於日常生活展示。

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—忠信、節制、忍耐」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:
✧ 家長及學生積極提交歌詞創作比賽作品，收到超過 70 份作品，歌詞能夠展現聖神果實及天主教核心價值，甚至能連繫學校主保聖人：聖卡洛，比賽效果比預期理想。
✧ 全體學生喜愛主題曲《腳步》，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「真理」和「義德」。
✧ 部分領唱生是歌詠新成員，唱歌技巧有待改善；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。
✧ 五年級學生於口琴導賞音樂會非常投入，幾位學生被挑選到台上進行口琴教學及合奏，演奏家講解清晰，學生能獲得豐富的體驗。
✧ 部分四年級學生能運用 Copilot 的歌詞在 SUNO AI 上創作音樂，表現較理想的歌詞能切合天主教及聖誕節的主題，唯部分學生在處理 Copilot 的歌詞感到困難，與滑鼠操作不順有關，以致未能成功下載歌曲。
✧ 由於「中華文化日」的攤位在內廣場擺放，環境較嘈雜、空曠，「空靈鼓」比較適合在課室演奏。
✧ 《世上只有》比較有年代感，很多學生不會唱，尤其是低年級學生。
✧ 部分教師已能在課堂中有效結合價值觀教育與運用 AI 能力，顯示教師正逐步掌握相關理念，並能在音樂課程中作出創新嘗試，例如引導學生運用 AI 工具輔助音樂創作及欣賞，同時培養學生以正確的價值觀感受及表達音樂。隨着更多教師投入相關教學，為下一階段進一步擴展與深化音樂科的 AI 應用及價值觀教育提供良好條件。

體育科:
✧ 根據課堂觀察，大部分同學在體育課堂中均能展示優良的價值觀與運動態度，部分同學在自主體育活動中未能充分體現體育精神，具體表現包括：在競賽中出現爭議時情緒控制較弱、未能接受裁判或教師的判決；團隊活動中缺乏合作意識，只顧個人表現而忽視隊友；以及在落敗後未能以正面態度面對結果。上述情況反映部分同學的抗逆力及同理心仍有待培養。各體育老師將於日常教學中加強相關引導，透過情境討論、角色示範及即時回饋等方式，持續強化同學對體育精神及正確價值觀的認識與實踐。
✧ 部份同學對本港體育時事關注不足，仍有需要提升。
✧ 部份同學對物資的收拾情況未如理想，時間到就離開，經常要由其他同學協助收拾。

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」中的忠信、節制、忍耐，例如在祈禱聚會中表現出尊重、守秩序、認真與互助的態度， 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， 學生積極投入活動，吸取到主題及價值觀義德、真理。
✧ 宗教課堂利用校本宗教小冊子，學生能更了解每節令的義意，欣賞並在日常生活中實踐各級主保聖人的芳表。
✧ 學生於小息時段參與祈禱室活動深化其內心「聖神果實 — 忠信、節制、忍耐」的元素，學生亦透過小手工及工作紙做到福傳效果。
✧ 聖誕節祈禱聚會中有關聖卡洛的福音劇劇本，並加入禧年元素，讓學生重温聖誕節義認，也結合了聖卡洛和禧年人物LUCE的價值與態度。

✧ 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：

✧ 學生普遍對活動式及多元化的普通話學習模式（如觀影、祈禱領讀、主題語境活動）表現出高度興趣與投入，語言學習效能提升，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。

✧ 部分教師已能在課堂中有效結合價值觀教育與運用 AI 能力，顯示教師正逐步掌握相關理念，並能在普通話課程中作出創新嘗試，例如引導學生運用 AI 工具輔助普通話朗讀、聆聽及口語表達練習，同時透過學習經典古詩文及傳統文化內容，培養學生對中華文化的認同感與正確的價值觀。隨着更多教師投入相關教學，為下一階段進一步擴展與深化普通話科的 AI 應用及價值觀教育提供良好條件。

資訊科技科：

✧ 學生在中文輸入的速度較慢，令製作 Scratch 故事時需更多時間。

✧ 「忍耐」主題的《樂 Kids TV》影片已於 22-05-2026 播放，學生反應正面，投入度高。然而，據老師觀察，部分同學在觀看影片後未能自發深入反思，需要老師從旁引導方能作出較全面的回應。

✧ 就科主任觀察，老師均能選擇合適的人工智能工具讓學生試用，但部分課堂仍側重於 AI 工具的操作技術，對於「人工智能素養」（如倫理、真偽辨別）的探討比例有待均衡。

✧ 根據科任老師課堂觀察所見，「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：

✧ 學生於「成長號」時段的繪本學價值觀活動後能總結出相關價值觀應有的特質，且於課後會到圖書館借閱有關圖書，有助學生更了解相關的價值觀。

✧ 就觀察所見，學生到訪圖書館後有多接觸國民及國安教育主題書展專櫃，並會借閱相關圖書，有助提高學生的國民身分認同。

✧ 學生有閱讀主題書展的圖書，但小遊戲參與率比較低，經老師觀察，相信與同學於小息時段有較多其他活動選擇有關，未來可考慮調整活動時間或加強推廣，並與其他組別協調，以提高參與率。

✧ 據老師觀察，學生於圖書分享中未能自發地將內容連繫到「聖神果實」的相關概念，反映同學在跨情境應用價值觀概念方面仍需更多引導。來年將加強老師的教學支援，於分享前提供更具體的提示及示範，協助學生建立連繫。

✧ 學生於講座時積極分享自身經驗，且能總結出相關價值觀應有的特質，可見講座有助學生更深入了解相關價值觀。

訓輔組：

✧ 班際整潔比賽持續兩個星期，雖然值日同事只需透過 google form 對 4 個項目評分，但也增加了工作量。此外要加強宣傳，提高高年級學生對此活動的重視。老師也應多在班上強調整潔的重要性。

✧ 對於班主任的支援多集中於處理學生違規行為，對如何營造良好的班風及班級經營的方法涉獵較少。

✧ 透過生涯規劃活動，學生不僅了解不同職業的特質，也開始思考自己的強項與興趣。在模擬遊戲與職人分享中，學生體會到工作並非只靠知識，還需要態度與技能，這讓他們更重視合作、溝通與解難能力。透過 VASK CARD 的設計，學生能更清楚地看到自己重視的價值觀，並開始思考未來方向與人生目標。

✧ 校服及運動服之設計與製版歷程極為繁複，過程中涉及布料規格、織帶質料及顏色準則等多項物料細節之嚴格審核與協調。儘管最終如期於 4 月定稿，惟前置籌備及與廠商協商之時間較預期緊迫，顯示未來推行類似跨學年之行政與大型採購項目時，須進一步優化工作時間規劃與進度機制，以提升執行效率。

學生支援組：

✧ 由於在小組開展初期，發現學校活動種類多元，學生可因個人興趣及能力參與不同活動，因此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安排此訓練時，需與家長作進一步協調，而小組運作亦可按需要作出彈性調整。

✧ 此外，為確保此運動項目能持續發展，並使「樂天旋風球」的小組得以承傳，本組期望未來可逐步建立具系統性的培訓梯隊。

✧ 為小一及小二有特殊學習需要的學生安排「小一及小二學習樂」小組時，發現學生在中文、英文及數學的基礎能力較為薄弱；其中相當部分學生於入學前的評估報告已顯示其認讀及默寫能力不足，或已被評估為患有讀寫障礙。同時，學生對學習的抗拒程度不一，亦對參與相關小組缺乏興趣，因而增加推行上的難度。

✧ 推行「在校課後託管服務計劃」時，因著每位學生的學習能力差異較大，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：

✧ 學生於「國民身份認同」數據高於全港平均，但國民身份認同(成就感)教去年度輕微下跌 3。

✧ 雖然樂天成長號及各類全校性活動形式豐富、學生投入度高，惟部分活動結束後的總結與分享時間較為緊迫，學生在深入內化價值觀（知、情、意、行）及轉化為生命反思的環節上仍有提升空間。

✧ 利用繪本及小息活動推動國民及國家安全教育反應熱烈，惟高低年級學生對國家安全與國民身份的理解深度有所差別，未來的繪本引導與小息活動需要更具梯次性與情感共鳴，促進價值的深層內化。

✧ 「樂天好精神」與「聖神果實樂滿 Fun」獎勵計劃有效促進了家長與學生的幸福感，但在應對高年級學業壓力及不同家庭結構的需要上，仍需思考如何將正向心態轉化為持之以恆的精神抗逆力。

宗教培育組：

✧ 學生在宗教課堂、祈禱聚會及全校性活動中展現極高的參與熱情與宗教知識積累；然而教師觀察所見，部分學生面對複雜的道德兩難或切身人際衝突時，回答仍傾向複述「標準答案」。這反映學生將福音價值由「知識認知」轉化為「內在意志」與「持之以恆之日常行為」的深度仍有提升空間。

✧ 跨學科宗教培育的常態化與系統性仍待加強。低年級與高年級學生對主保聖人榜樣及天主教核心價值的理解存在深度差異，未來需建立更具階梯性的學習引導策略。

回饋與跟進：

課程發展組：

✧ 來年課程發展組將持續統籌各科深化價值觀教育，加強「知、情、行」三個層面的連結，引導學生將天主教核心價值及「聖神果實」內化並實踐於日常生活中。

✧ 將持續優化多元化的跨學科教學活動及課外活動安排，並加強教師在引導學生反思及跨情境應用價值觀方面的專業支援，全面提升學生的參與度與價值觀教育的整體成效。

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，以加強學生的國民身分認同、共同維護國家安全的意識。

✧ 下學年持續於「樂天學滿分 FUN」活動中結合價值觀教育，豐富中華文化的學習，建立文化自信。

✧ 下學年透過同儕分享，教師如何引導學生連結價值觀、如何促進 AI 素養、如何深化語文學習與理解。

English：

✧ Strategies will be implemented to reignite student interest in language-rich activities by integrating playful elements, such as interactive games with language tasks, to seamlessly connect enjoyment

with learning. This time will also be used for fun speaking games to strengthen oral communication skills and for interview training to build students' confidence.

✧ Teachers will showcase work that highlights values integration during class, and peer feedback will be incorporated to encourage collaborative growth during one-minute speech.

數學科:

✧ 持續鼓勵教師在教學內容入引入加強價值觀的內容及國家安全相關學習元素。

常識科:

✧ 來年度將統一收取各班環保行為記錄冊，透過檢視學生的記錄內容，評估各班在日常校園生活中實踐環保行為的情況及成效，並以此作為優化環保風紀計劃及調整相關價值觀教育策略的依據。

✧ 來年度將積極與家教會合作，進一步擴展海馬同學會的活動內容，將環保及生命教育的學習經歷延伸至更多學生，透過多元化的實踐活動，持續幫助學生建立珍惜生命、愛護自然的正確價值觀。

✧ 為配合《憲法》和《基本法》全港校際問答比賽，下年度將於相關科目的常規課堂中有機融入趣味問答活動，將憲法及基本法知識與課堂學習內容自然聯繫，使學生在日常學習中潛移默化地鞏固相關知識，從而提升學生的學習興趣及下屆參賽表現。

✧ 下年度國安資訊展版活動建議配合小老師導賞，深化低年級學生的理解。

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。

音樂科:

✧ 來年提早於 6 至 7 月挑選主題曲旋律，繼續讓學生與家長發揮創作小宇宙，與校監、老師共同創作歌詞。

✧ 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。

✧ 持續申請康樂及文化事務處的「莘莘入場：學校文化日計劃」，讓學生擴闊眼界。

✧ 建議四年級先學習電腦基本操作，Copilot 及 SUNO 比較適合五、六年級。

✧ 「中華文化日」需要協調場地，或更改響亮的樂器。

✧ 建議來年母親節前學唱《為我勇敢的媽媽》，並在課前或小息時多次播放，讓學生更熟悉歌曲。

體育科:

✧ 教師將持續在課堂與課外活動中強化天主教核心價值的實踐，並透過行為觀察與反思活動讓學生內化價值。

✧ 下學期將以小冊子形式加入有關中國/香港本地有關體育的閱讀材料，增加學生國民身份認同。

✧ 在體育課堂增加收拾時段，要求同學愛護所有運動器材，以及養成收拾的習慣，並回應下學年同行計劃中的首年主題——責任感。

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（聖卡洛）及教會教導的理解與認同。

✧ 聖誕節祈禱聚會福音劇建議來年度以全錄音方式，提升學生臨場音效的清晰度，讓觀眾更投入。

✧ 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（例如短片、動畫），以加強趣味性。
✧ 下學年可繼續邀請不同機構到校舉行講座。

普通話科：
✧ 來年度將繼續豐富普通話語境活動的形式，在現有基礎上進一步開發多元化的互動活動（如猜謎語、拼音機學拼音及粵普對譯等），並探索更多貼近學生生活及興趣的活動類型，以持續提升學生參與普通話語境活動的積極性及學習成效。
✧ 來年度將持續於普通話科科務會議上跟進優質課業的教學設計，確保各科任教師在教學計劃中有機融入價值觀元素，以培養學生正向價值觀與態度，並進一步加強普通話科與整體德育教育的協同成效。

資訊科技科：
✧ 四至五年級校本編程課程將會加入「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」內容，以優化本校創新科技教育，並會預留更多課時供六年級參與該計劃。
✧ 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的內容。

閱讀推廣：
✧ 下學年將持續深化繪本學習價值觀活動，系統地為各年級選配合適的繪本材料，讓學生透過閱讀圖書自然地認識及內化正確的價值觀。活動將有機融入宗教科課堂教學，將「聖神果實」的精神與日常生活情境緊密聯繫，引導學生將所學的正確價值觀實踐於日常生活之中。
✧ 持續鼓勵同學借閱與國民及國安教育相關的圖書，進一步提高同學對國民身份的認同。
✧ 主題書展的小遊戲可以改以其他形式進行，並可定期宣傳及有不同獎勵，提高同學的參與率。
✧ 圖書分享工作紙仍須增設不同指引，讓同學能於分享中多將圖書內容及人物連繫至「聖神果實」。
✧ 下學年將再次舉辦與正向價值觀有關的閱讀或作家講座，讓同學可透過圖書及其他人的分享中學習如何實踐「聖神果實」及正確的價值觀。

訓輔組：
✧ 2 月舉行的第二次班際整潔比賽縮短為一星期便可，同時加強宣傳，提醒學生要保持整潔。另外也可教導學生值日時的工作責任。
✧ 級訓輔支援工作可以更有系統性和針對性，每月圍繞不同訓輔活動或當月議題(學生表現)作出支援和調查回饋。日後要多支援班主任的班級經營工作。
✧ 鼓勵學生定期檢視與補充自己的檔案，讓生涯規劃保持動態與靈活。除了認識 VASK 四大元素，學生可嘗試在日常學習或校內活動中實踐，例如在小組合作時強調「技能」與「態度」。安排更多與不同專業人士的交流，讓學生持續接觸多元職業，避免過早侷限選擇。透過家長與老師的共同支持，幫助學生在探索過程中獲得更多指引與鼓勵。
✧ 為照顧不同年級學生的實際需要，並合理分擔家長購置新校服的開支，學校將實施為期兩年的換裝過渡期（2026/27 至 2027/28 學年）。過渡期間，除新小一外，在校生可繼續穿著原有校服或選擇更換新款校服；直至 2028 年 9 月，全校各級學生須統一換穿新款校服。訓輔組將於過渡期內加強宣傳，並密切跟進供應商之貨源供應。

學生支援組：
✧ 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欣賞他人、心存感恩及建立正面的人際關係
✧ 因著學生的學習興趣及動機普遍較低，建議教師採用多元化的教學策略及適切的獎勵計劃，以提升學生的投入度與學習動機 。
✧ 「在校課後託管服務計劃」會持續進行，並會加強與服務機構的合作性。

價值觀教育組：
✧ 來年度將按持續優化及推展成長號課程、多元化活動及正向校園佈置。
✧ 於成長號的價值觀教育活動中，考慮引入更多互動性強的活動，例如主持老師於總結中可加入生活經驗實踐的分享，讓學生更深入地認識和體驗生活中如何應用。

✧ 建議班主任於批改成長小冊子時能給予家長及學生適切的反饋，以鼓勵學生及家長於家庭中實踐相關價值觀。
✧ 建議在每次全校性活動後，增加更多反思及分享環節，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。
✧ 核心小組成員已落實價值觀教育框架；全體教師已於 4 月自評會議中共議來年度價值觀教育框架的行為指標、教師期望及科組目標，並將於來年度各科組中實行。

宗教培育組：
✧ 來年將繼續以天主教教育核心為主軸，深化校本價值教育整體課程框架的推行，並以「效法主信實，盡責顯光芒」為主題，加強宗教科、生命教育及校園活動之間的連繫。透過厄瑪烏教學法的反思模式，引導學生結合生活經驗進行價值反思，促進價值觀的內化與實踐。
✧ 將持續優化課室宗教角及校園宗教設施，營造信仰氛圍。
✧ 將與價值觀教育組進一步協作，優化校本生命教育課程及小冊子設計，並加入更多與主保聖人、禧年精神及中華文化相關的學習元素。
✧ 持續鼓勵家長參與宗教及生命教育活動，加強家校合作，共同培育學生建立正確價值觀及良好品格。

推行策略 2.2
持續優化宗教課程及評估，讓學生學習基督及聖人的事蹟(包括：主保聖人──聖卡洛的芳表)：
✧ 小四至小六於第二及第三學段安排口試、紙筆評估，促進學生的宗教德育的技能(例如祈禱、以福音價值反省)，幫助學生探索有關宗教和道德意義、價值觀和人生目標等問題，使學生能對切身的生活經驗作批判反思，建立對個人宗教信仰的理解的自信，並且能夠維護自己的宗教立場。

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。
✧ 本學度已成功於第二及第三學段為小四至小六學生安排宗教科口試與紙筆評估。評估設計突破傳統框架，特意加入了「情境開放題」與「祈禱文寫作」，有效測試及促進了學生對生活事物的關注、理解及分析能力，讓學生能在實踐中運用福音價值審視生活，並透過向天主表達心意，深化祈禱與反省的宗教德育技能。
✧ 成功將主保聖人——聖卡洛的事蹟融入廣義宗教教育中。學生在聖誕節祈禱聚會中積極投入並參演了有關聖卡洛的福音劇，透過戲劇深入了解其愛主、堅毅的態度；同時全校踴躍參與「2025 將臨期聖卡洛金句抄寫比賽」，引導學生透過抄寫與祈禱默想更好準備自己。此舉有效幫助學生探索生命意義與價值觀，並在生活中學習基督及聖人的榜樣，逐步建立對個人宗教信仰理解的自信。

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。
✧ 口試與情境開放題提供了良好的評估平台，但課堂觀察與評估數據顯示，部分學生在面對較複雜的切身生活經驗或道德兩難情境時，仍多傾向於複述標準答案，在進行深度「批判反思」及維護個人宗教立場的論述上能力不一，反映將福音價值徹底「內化」為個人人生目標的轉化過程仍需更綿密的引導。

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。
✧ 來年將進一步優化宗教科校本小冊子，並加強在課堂中運用「厄瑪烏教學法」作為反思引導方向，更有系統地帶領學生從個人的日常具體經驗出發，對照福音真理，提升學生的生活覺察力與批判反思能力，幫助他們穩固並維護自己的宗教立場。

✧ 進一步優化校本評估政策及口、筆試的多元評估模式。針對祈禱文和開放題，將建立更清晰的校本強項示例與分層回饋表，讓教師能更精準地運用評估所得數據回饋教學，提升學教評效。

推行策略 2.3

持續優化及推行全校宗教培育活動，配合 2025 禧年的精神與學校主保聖人——聖卡洛的榜樣，推動學生實踐「真理」和「義德」：

✧ 主保慶日祈禱聚會及祝聖活動。
✧ 聖誕節祈禱聚會讓學生參演有關聖卡洛及 2025 禧年的「真理」和「義德」相關的福音劇。

成就：

宗教培育：

✧ 全年共完成 39 項宗教培育活動，當中 17 項為堂校合作活動。各項活動有助提升學校的宗教氛圍，促進學生認識天主教教育五大核心價值的生命和家庭，以回應周年計劃。從網頁活動花絮及情況可見學生積極投入各種活動。
✧ 於 2025 年 10 月舉辦明愛籌募活動及於 2026 年 2 月至 3 月舉辦四旬期籌募活動，全校師生積極參與，共籌得善款$13240。
✧ 於祈禱聚會時，學生參與宗教聚會的禮儀、祈禱和詠唱表現經提醒後日見進步。從學生表現顯示，學生積極聆聽校監、校董及神父到校與師生進行的分享環節。
✧ 基督小先鋒的計劃內容及活動圍繞聖神果實(忠信、節制、忍耐)、學校主保、希望的朝聖者及傳承者。團員們在聖誕聯歡會當日出演福音劇，讓師生更了解聖誕節的意義。
✧ 於成長號時段舉行宗教培育講座，邀請慈悲銀行講者到校分享，內容配合學校全年主題：真理和義德。從老師觀察所見，學生能積極回應講者的提問，氣氛熱烈。
✧ 已為全體教職員舉行主題為「希望的朝聖者」的宗教培育靈修活動。教職員分享能從是次活動中提升對希望與信仰的反思及感悟；負責老師觀察到活動能促進教師團隊合作，也讓每位參與者在藝術中找到心靈的慰藉，滿懷希望迎接新的一年。

反思：

✧ 部分活動仍偏重知識層面，學生的真實「行動實踐」及生命反思未夠全面。
✧ 跨科或全校層面的協作尚未完全深化，有待繼續推展及加強。

回饋與跟進：

宗教培育：

✧ 來年將在活動中加入「反思回饋表」或「生活實踐任務」(如：每月一件「忠信/節制/忍耐」小行動)，以加強行動層面的價值實踐，以厄瑪烏教學法為方向，與學生的生活經驗結合，幫助學生建立天主教教育核心正確價值觀。
✧ 透過自評會議，全體教師根據「價值觀教育框架」計劃來年活動，持續推薦及加強跨科或全校層面的協作。
✧ 來年的活動將加入「希望的傳承者」及教區成立 80 週年的元素，教導學生和家長認識天主教香港教區成立 80 週年，體會天主教會繼續走入社區，與社會上的弱勢社群同行，成為「希望的標記」，鼓勵學生和家長常懷感恩的心，協助推動教區延續它與社會並肩同行的精神，將基督的愛帶給每一位香港市民。
✧ 將持續推展公教學生定期聚會及《公教生宗教活動記錄小冊子》，鼓勵學生記錄及反思個人的信仰生活。與圖書館合作方面，將進一步擴展宗教及生命教育閱讀資源，引入更多結合中華文化、生命教育及天主教核心價值的圖書，培養學生閱讀興趣及資訊素養，並提升其自主學習及探究能力。

推行策略 2.4

透過全方位學習活動，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：

✧ 透過多樣化及健康的優質小息活動、遊戲及能力挑戰，促進學生身心健康，提升自我管理及社交能力。
✧ 優化樂 Kids MI 的課程和活動，整合場地和人手安排。
✧ 優化一生一體藝課程。
✧ 優化學藝展才華計劃及運作。

✧ 加強與姊妹學校的交流，推展兩地學校的文化交流活動：
- ■ 全體教師專業交流活動【廣州姊妹學校】
- ■ P.5 學生(約 50 人)【廣州姊妹學校】
- ■ P.5 學生(約 50 人)【四川姊妹學校】

✧ 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：
- ■ P.4 學生(約 100 人)【深圳】
- ■ P.6 學生(約 120 人)【東莞及中山】

✧ 持續舉辦境外遊學活動，豐富學生學習經歷：
- ■ P.5-6 學生(約 20 位)【新西蘭或其他國家】

成就：

訓輔組：

✧ 於星期一至星期四小息三設體育活動的安排，廣受學生歡迎。學生可自由選擇參加 AI 運動、球類、賽跑或躲避盤活動，也可選擇參加語境活動，校園氣氛熱烈。學生自行組隊參加體育活動，也可培養公平、合作和尊重他人的精神。81%教師認同活動能協助同學實踐學校推崇的價值。

活動組：

✧ 樂 Kids MI：
- ■ 優化人手及場地安排：小一、小二安排兩位教師同時入班、輪流授課的模式，以提升教學支援成效；場地安排方面亦更具靈活性和彈性，能按活動性質善用校內不同空間，優化學習環境，提升活動推行的效能及學生的參與度。
- ■ 小五全年參與賽馬會成長「機」地計劃，共參與了八次活動，包括：計劃前測、課堂學習、外出參觀、成果發佈會和計劃後測等。學生於 04-02-2026(三)參與了「線上環球創變提案日」活動，了解產品從概念萌芽到生產及推廣的完整流程，並親身體驗設計及推行自創社區服務項目的過程，從而培養創新精神和解難能力。
- ■ 21-11-2025(五)小三、小四參與由聯合國兒童基金會舉辦的講座，加深對兒童權利及全球議題的認識；小五參與世界宣明會講座，了解全球貧困及人道援助工作，從而培養關愛他人的精神，並拓闊學生視野及提升公民責任意識。
- ■ 22-05-2026(五)小一至小三參與「健康早餐知多少」教育講座，學習均衡飲食的重要性，建立健康的生活習慣；小四至小五參與由三項鐵人運動員羅亮添先生主講的分享講座，透過其奮鬥經歷，鼓勵學生培養堅毅不屈、勇於挑戰自我的正向價值觀。
- ■ 12-06-2026(五)，小一至小二參與寶礦力健康推廣活動，透過互動體驗認識補充水分的重要性，加深對健康生活習慣的了解，培養良好的健康管理意識。小三至小六參與選舉活動講座，學習選舉的基本概念、程序及公民責任，了解公平、公正及守法的重要性，從而提升公民意識和責任感，培養積極參與社會事務的態度。

✧ 一生一體藝：
- ■ 本學年共有 90 位小一(逢週五)及 65 位小二(逢週四)學生參加「一生一體藝幼苗成長計劃」活動。一年級課程包括：跆拳道、花式跳繩、爵士舞、非洲鼓及南拳；二年級包括：跆拳道、花式跳繩、Hip Hop、舞台魔術及啦啦隊。
- ■ 新增啦啦隊班，活動反應理想，能有效培養學生的團隊合作精神、自信心及表演技巧，為學生提供更多元化的體藝發展機會。
- ■ 與賽馬會「樂動人生」計劃合辦小一南拳課程，讓學生接觸中華武術文化，學習南拳的基本技巧及禮儀精神。課程不但有助提升學生的體能、協調能力及專注力，亦能培養堅毅、自律及尊重他人的正向價值觀，進一步豐富學生的體藝學習經歷。課程優先於小一開展，讓學生及早接觸武術訓練，建立人才梯隊，為學校武術隊持續發展奠定良好基礎。

✧ 學藝展才華：
- ■ 已於 09-05-2026(六)舉行，主題為「傳統文化與現代科技的碰撞」，從佈置、司儀稿、表演服飾和節目內容等多方面配合，全面呈現本校學生過去一年參與課外活動的學習成果。
- ■ 匯演共設 22 個節目，表演生達 388 人次，入場觀眾逾 360 位，門票及捐款總收益為 $23800，全數用作購買主保真福卡洛的聖像及製作大型馬賽克壁畫。
- ■ 優化學藝展才華計劃及運作，在票務和整理學生名單過程中運用人工智能工具協助處理相關行政工作，有效提升工作效率及準確性。

✧ 內地交流活動：

- 【廣州姊妹學校】
  已於 12-12-2025 至 13-12-2025 帶領 50 位小五學生前往廣州，展開兩日一夜的姊妹學校（華僑小學）交流團。行程中，學生走訪廣州文化館（新館）、永慶坊及廣東科學中心等景點，深入了解廣州的歷史文化與科技發展。在華僑小學交流期間，兩校學生圍繞全運會主題，觀賞及學習中國舞蹈《泳氣》，並進行花式跳繩切磋與才藝展示，互動熱烈。
- 【東莞及中山】
  已於 21-11-2025 帶領帶領 109 位小六學生前往東莞及中山，展開兩日一夜的「同根同心」歷史文化探索之旅。行程中，學生走訪鴉片戰爭博物館、威遠炮臺、孫中山紀念公園及辛亥革命紀念館等重要歷史場景。透過追尋孫中山先生的足跡，學生學習他堅毅不屈的奮鬥精神；在虎門銷煙遺址前，學生更深刻理解國家的歷史，以及辛亥革命對國家發展的重要意義。旅程亦讓學生進一步了解保家衛國的信念，以及明白維護國土安全的重要性。
- 【深圳姊妹學校】
  已於 13-03-2026 帶領 104 位小四學生前往深圳，進行姊妹學校交流及學習之旅。透過參與相關活動，學生認識中國創新科技的發展及成就，並培養了自我管理能力。此外，藉著是次活動，本校成功與深圳濱海小學締結為姊妹學校，促進兩校之間的交流合作，進一步擴闊學生的視野。
- 【四川學習交流團——國家安全及生命教育學習】
  學生於臥龍中華大熊貓苑進行科普實踐，透過親手製作大熊貓專屬點心「窩窩頭」，切身了解國家在保護珍稀物種及維持生物多樣性上的宏大工程。活動成功將「珍惜生命」的價值觀與維護國家「生態安全」的責任有機結合，達致優質的跨學科育人效果，有助深化國家安全（生態安全）意識與生命教育
  交流團走進汶川八一小學，本校學生與當地師生共跳民族舞蹈並合力製作傳統皮影戲。過程促進了兩地學童的深入互動，不僅建立真摯友誼，更讓學生體驗到中華多元民族文化的獨特魅力；參觀阿壩師範學院校史館亦拓展了學生對內地高等教育發展的視野，促進兩地校際情誼與中華文化認同。
  透過考察仰天窩熊貓自拍廣場、鍾書閣、錦里古街及寬窄巷子等新舊文化地標，學生在青磚黛瓦與現代建築間感受巴蜀歷史韻味與當代發展，具體實踐「讀萬卷書，不如行萬里路」的學習精神，有效提升國情認識與文化自信。
- 【新西蘭】
  本年度新西蘭交流團為學生提供了豐富的境外學習體驗。在學習成就與個人成長方面，入讀當地小學使學生深入體驗當地的教學模式，反思到學生過往學習較為被動，在當地學生則學會主動發問與獨立思考。有效提升了自主學習與適應新環境的能力。寄宿家庭的生活鍛鍊了學生的獨立自理能力，並培養責任感與人際溝通素養。
  在語言能力方面，全英語的沉浸式環境促使學生突破語言屏障。無論是參與課堂研討，還是與寄宿家庭進行日常交流，皆大幅增強了他們運用英語溝通的流暢度與自信心。
  在文化及自然領域，學生能夠體會到新西蘭獨特的文化底蘊；而參觀當地的壯麗自然景觀，則進一步開闊了學生的國際視野，並深化了對生態保護的認知與尊重。

反思:

訓輔組：

✧ 學生踴躍參與小息期間的體育活動，活動初期，用具的取用、場地安排顯混亂，容易產生安全問題。需要規劃場地，清晰劃分不同活動區域。

活動組：

✧ 樂 Kids MI：

- 活動較多元化，本年度優化人手及場地安排，場地比以往更為充裕，亦讓人手安排更臻合理。欣賞同事們願意創新，本年度增設了一些新課程，如紙藝、手鈴及飛鏢等，為學生帶來新的學習體驗。觀察可得，「樂 Kids MI」活動成效符合預期，建議來年可持續提供外語學習課程，讓學生學習第三語言。

✧ 一生一體藝：

- 本學年新增啦啦隊活動以取代小司儀班。該班導師教學認真，課堂成效亦符合預期。小一非洲鼓組及小二舞台魔術組的學生均為男生，部分同學性格較為活躍，令課堂氣氛較為熱烈。南拳班的梯隊培訓模式成效理想，有助及早發掘及培育學生潛能，值得在其他體藝活動中推廣，逐步建立校本人才培育機制，促進活動的可持續發展。

✧ 學藝展才華：

- 處理票務和整理學生名單過程運用人工智能工具協助處理相，有效提升工作效率及準確性，來年可在此基礎上沿用並優化。

✧ 內地交流活動：

- 【廣州姊妹學校】
  廣州姊妹學校交流團行程安排理想，活動成效符合預期。學生在文化體驗、科技探索及姊妹學校互動中皆獲益良多，並展現出良好的學習態度與團隊精神。唯部分景點參觀時間略為緊迫，學生在科技互動體驗項目上意猶未盡。
- 【東莞及中山】
  行程安排理想，活動成效符合預期。惟回程途中，其中一輛旅遊巴士曾出現小故障。導遊及老師在安全環境下即時安排部分學生轉乘另一輛旅遊巴士繼續行程。經司機及導遊檢查後，確認原車仍可安全行駛。過關後，亦已安排更換另一輛旅遊巴士返校。
- 【深圳姊妹學校】
  在深圳姊妹學校學習與交流之旅的活動過程中，於「兒童議事共繪藍圖」環節，兩校學生需模擬 APEC 會議進行交流。觀察到姊妹學校學生在發言方面表現自信，值得借鏡。
- 【四川學習交流團——國家安全及生命教育學習】
  四天行程內容極為豐富，涵蓋生態保育、校際交流及歷史文化等多個範疇。惟部分文化景點（如古街及校史館）受時間所限，學生未能進行更深入的專題研討。未來安排可適度增加重點景點的停留時間，以深化學習成效。行程時間與學習深度的平衡行前預備知識的深化空間。
- 【新西蘭】
  本年度之行程安排有效深化學生對新西蘭自然與人文風貌之認識，整體評價正面，擬於下一學年繼續沿用此行程規劃。

回饋與跟進：

訓輔組：

✧ 已安排球場只能進行球類活動，康樂大使/體育大使用雪糕桶分隔開跑道區域，內廣場進行躲避盤活動，並且規定 3-4 人一組共用一個籃球/足球，提高了安全性。建議日後多安排 2 位老師主持活動。

活動組：

✧ 樂 Kids MI：

- 本年度優化人手及場地安排後，活動開展順暢，整體情況理想，無需特別跟進。

✧ 一生一體藝：

- 已與一生一體藝的合作機構負責人反映，加強導師管理，確保課堂活動符合本校要求，有序進行。

✧ 學藝展才華：

- 建議來年可進一步探索 AI 在活動籌備中的應用，例如整理學生名單及流程管理，以減輕教師行政負擔，提升整體效能。

✧ 內地交流活動：

- 【廣州姊妹學校】
  姊妹學校交流活動（廣州華僑小學交流團）：本校將持續推動與姊妹學校的常態化交流，並已與承辦機構檢討行程時間分配，於日後活動中優化景點停留時間，為學生提供更多深化學習與成長的機會。
- 【東莞及中山】
  負責老師已向承辦機構反映旅遊巴士故障情況，並商討若再次出現類似事件的應急處理方案。承辦機構已就事件作出回應。
- 【深圳姊妹學校】

建議來年開設說話技巧訓練課程，加強培養本校學生的說話技巧。亦可於早會時段，讓學生根據不同主題進行分享或短講，從而培養其表達能力，提升自信心，使學生能更自信地發言。

- 【四川學習交流團——國家安全及生命教育學習】
  下年度規劃同類交流團時，可繼續優化今年的試行導入專題研習模式，預先設定「國家生態安全」或「非物質文化遺產傳承」等探究主題，讓學生帶著問題出發，提升自主學習與高階思維能力。
- 【新西蘭交流團】
  因行程整體評價正面，擬於來年繼續沿用此行程規劃。

推行策略 2.5

編訂家長手冊，讓家長能更方便了解學校的相關政策和安排，增加透明度。

成就：

訓輔組：

✧ 家長手冊已於 2025 年 9 月完成編擬，並上載到學校內聯網中供家長查看，並在家長會及「PTA 早晨」活動中作出了宣傳，家長能更方便了解學校的相關政策和安排，透明度得到提升。97.6% 教師認同活動能協助同學實踐學校推崇的價值。

反思:

訓輔組：

✧ 家長手冊的編擬工作可更緊湊，版面設計可更精美。

回饋與跟進：

訓輔組：

✧ 持續優化家長手冊。

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：

- ✧ 申請 QEF 以改建語言室發展編程及 AI 課程，讓學生有足夠空間及設備發展創科技能。
- ✧ 購置人工智能語境機械人，以創新科技進行普通話語境活動，提升學生學習效能。
- ✧ 引入雲端系統，優化教師備忘發放程序。
- ✧ 引入外界軟件以簡化學校編訂時間表及預約場地流程。

成就：

資訊科技組：

- ✧ 95.6%教師認同學校有效調撥資源支援課程的推行。
- ✧ 已邀請多間公司為語言室改建進行初步設計及擬定 QEF 計劃，初步預計整個計劃需申請 130 萬元撥款。
- ✧ 已於本學年開展以 Google 行事曆發放教師備忘，教師能隨時以手機或電腦，通過學校帳戶登入閱覽，提升獲取學校工作資訊的效率，更能響應環保，節省大量紙張。教師反映 Google 行事曆能更有效協助教師根據活動尋找相關備忘，亦能避免以往 Whatsapp 內出現多個不同版本備忘的問題。
- ✧ 已於上學年末邀請公司到校進行人工智能機械人示範，並於本學年初購入一部人工智能機械人。
- ✧ 總務組及校務處分別於本學年 8 月及 12 月試用 eClass 場地預約模組，讓校務處能初步掌握各場地的使用情況。

普通話科：

- ✧ 已於 13-02-2026(五)邀請機械人公司到校進行教師培訓，主題為「如何在校園環境中實現人機協作」，簡介如何在不同學科及應用場景中使用機械人開展活動，提升學生學習動機。
- ✧ 從日常觀察可見，學生普遍對結合人工智能科技的語境活動表現出興趣，並願意主動參與語言互動，有助提升學習自信心及口語表達能力。
- ✧ 教師認同人工智能機械人能有效營造具互動性的普通話學習情境，提升學生參與度及學習動機，亦認同相關科技工具能支援教學。

反思：

資訊科技組：

- ✧ 初步構思的改建計劃中工程費用約佔六成，若以優先主題方式申請，成功機會較低。
- ✧ 教師反映希望 Google 行事曆能同時上載活動相關資料，如：通告、參與的學生名單等。
- ✧ eClass 場地預約模組只能有限度讓校務處職員了解學校場地使用情況，但未能供全體教師使用，暫未能解決活動同時使用場地的情況。

普通話科：

- ✧ 在實際運用人工智能機械人推行活動的過程中，仍需進一步優化活動設計，使學習內容與課程目標更緊密銜接。
- ✧ 部分教師對機械人的功能掌握程度尚有提升空間。

回饋與跟進：

資訊科技組：

- ✧ 將會持續跟進有關申請計劃，預計於 2026 年 10 月以專項撥款計劃申請，以提升成功機會進。
- ✧ 下學年將會繼續以 Google 行事曆發放教師備忘，並適時加入相關活動資料。
- ✧ 將會研發校本 AI 場地預約系統，供全校教職員使用。

普通話科：

✧ 建議為教師提供更多實踐及專業交流機會，以示例活動及具體操作示範，以協助教師更有效地將人工智能融入日常教學。

推行策略 1.2

制訂學生及教職員人工智能應用政策及守則，鼓勵並推動善用生成式人工智能，提升學校資訊保安。

成就：

資訊科技組：

✧ 人工智能應用政策及守則制訂工作已完成，並已透過家長手冊向學生及家長發放有關守則。

反思：

資訊科技組：

✧ 守則雖然有助學生了解人工智能工具使用的規範，但仍需加強資訊素養的培育才能令學生更合適地使用人工智能工具。

回饋與跟進：

資訊科技組：

✧ 持續優化人工智能應用政策及守則，並於資訊科技科加入更多人工智能素養課題。

推行策略 1.3

優化校本財務紀錄

✧ 電子化校本財務紀錄，以提升財務安全性及準確性、更方便查閱和管理。

成就：

財務小組：

✧ 已指導科組及功能小組利用電子化統一校本財務紀錄，實時掌握各組支出紀錄與預算情況。

反思：

財務小組：

✧ 需要適時提醒負責人更新紀錄，確保各組財務紀錄完整及實時。

回饋與跟進：

財務小組：

✧ 持續透過電子化校本財務紀錄，定時檢視科組及功能小組預算及支出的情況。

推行策略 1.4

持續優化校本運算思維教育及 AI 人工智能課程：

✧ 小五及小六：參加「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」以提升學生對人工智能及元宇宙的知識及技能。

✧ 成功申請 JC GoAI Education for Students Project (Cohort 2)，培養學生運用人工智能的素養與自主學習能力，及鼓勵學生負責任地運用人工智能。

成就：

課程發展組：

✧ 成功申請 JC GoAI，按照 Cohort 2 時間表，將於 2026 年 8 月開始教師培訓。

✧ 97.8%教師認同學校按學生的多樣性，有策略地在課堂內外為學生提供不同的學習經歷。

✧ 88%學生認同自己懂得運用學習方法，例如作課前預習、運用概念圖及網上資源等。

✧ 93%參與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。

✧ 97.2%學生認同通過學校安排的學習機會（包括課外活動），我能發展興趣和生活技能。

資訊科技科：

✧ 本年度積極參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」，以優化校本媒體及資訊素養課程。六年級各班已於第二學段完成三節元宇宙課程；第三學段起，資訊科技課程進一步

加入人工智能課題，四年級加入「逃出資訊陷阱」及「AI 與理」，五年級加入「人工智能時代」、「AI 生成技術」及「圖像生成技術」，於四至六年級系統性地建立創新科技素養，引導學生理性分析人工智能的應用，並結合品德及公民教育元素，培育學生成為負責任、具正確價值觀的數碼公民，回應學校統整宗教培育、德育、國民及國安教育的整體方向。

反思：

課程發展組：

✧ 待 JC GoAI 開展後，再進行反思、跟進及回饋。

資訊科技科：

✧ 根據科任老師課堂觀察所見，「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。

回饋與跟進：

課程發展組：

✧ 待 JC GoAI 開展後，再作反思、跟進及回饋。

資訊科技科：

✧ 四至五年級校本編程課程將會加入「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」內容，以優化本校創新科技教育，並會預留更多課時供六年級參與該計劃。

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)」
✧ 中文科：賽馬會『智喜閱』中文閱讀計劃
✧ 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」
✧ 數學科：小學數學領導教師學習社群：引入數學建模元素，培養學生應用數學解決現實問題的能力
✧ 常識/科學科：賽馬會探索科學計劃
✧ 常識/人文科：小學人文科學習圈
✧ 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」
✧ 各科：JC AI Education for Students Project (Cohort 2)
✧ 資優組：科大點燃資優計劃

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。
✧ 89.1%的參與教師認同學校舉辦的教師專業發展活動對其工作有幫助。
✧ 97.8%參與教師認同學校的專業交流風氣已形成。
✧ 97.2%學生認同學校安排的學習機會能發展其興趣和生活技能。

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）」現已進入第三年，充分體現學校積極引入外間專業支援及創新資源以提升學與教效能的方

向。本年度透過 VR 虛擬實境技術，為學生創設沉浸式的語文學習環境，有效提升學生的閱讀理解及寫作能力，並促進學生的自主學習動機及運算思維能力。計劃與本科共同創建的虛擬實境平台現設有 3 個自然景觀場景，為學生提供真實感強、互動性高的學習體驗，已於第三學段順利完成相關學習活動。經過三年的持續推展，計劃已逐步成熟，為學生帶來嶄新而有意義的語文學習經歷，成效顯著。

✧ 香港教育大學·賽馬會『智喜閱』中文閱讀計劃多媒體教材計劃，成為試點學校。以動畫驅動閱讀策略學習，保持學生閱讀興趣，並開發電子平臺，推廣電子閱讀，提升閱讀能力。計劃亦開發 AI 生成功能，自動生成普通教案和能提升高階閱讀能力的教案及教材，提升學與教效能。計劃先於四年級開展，並於 2026 年 1 月派員到校與科任進行備課。

✧ 中文科配合香港天主教教區宗教及道德教育組「同行計劃」，於中文科將六個校本美德與相應的中華經典名句及品德強項有機結合，透過古典詩詞及文學作品的教學，引導學生理解並體會各美德的內涵，深化學生對中華傳統價值觀的認識。

數學科：

✧ 本校積極參加教區 QEF 計劃，運用動畫、編程及認知工具作為創新教學法，有機融入高小數學科課堂，以促進學科學習、培養學生自主學習能力及發展運算思維。四年級數學科任教師積極參與相關教師培訓，培訓已順利完成。透過前測及後測的數據對比，學生表現有進步。

✧ 持續推薦教師參加教育局舉辦的高小編程培訓課程。

✧ 參加支援計劃「小學數學領導教師學習社群：引入數學建模元素，培養學生應用數學解決現實問題的能力」，全體數學科任教師及課程主任均積極參與相關培訓，並分別於五年級及六年級順利完成試教觀課。透過前測及後測的數據對比，學生表現錄得明顯進步，學生在建模過程中展現了更深入的數學思考及同儕討論，並能有效運用數學知識分析及解答日常生活中的實際問題，充分體現數學建模在培養學生應用數學能力及自主學習方面的成效。

常識科/科學科/人文科：

✧ 本校積極參與賽馬會探索科學課程，充分引入外間專業支援及資源，將科學探究活動有機融入「樂天學滿分 FUN」時段及 STEAM Day，有效提升學與教效能，促進學生自主學習及運算思維能力的發展。各年級推展情況如下:

小三課程：

- 成功開展「我們如何找到植物生長的最佳地點」單元，部分內容已於 21-11-2025 STEAM Day 教授，餘下內容亦已於「樂天學滿分 FUN」時段順利完成，將科學探究自然融入學生的日常學習。

小四課程：

- 1 名教師代表已於 27-08-2025 至 28-08-2025 完成小四單元第一階段培訓，將所學有效轉化為課堂教學。其後於「樂天學滿分 FUN」時段分三節順利完成小四課程。
- 13-01-2026「樂天學滿分 FUN」時段完成小四第一課節。學生學習使用電子磅及製作糖溶夜，反應踴躍。
- 17-03-2026「樂天學滿分 FUN」時段完成第二課節。學生測試六種白色粉狀固體加入水後的反應，學習不同物質接觸水的化學反應，學習效果理想。
- 05-05-2026「樂天學滿分 FUN」時段完成第三課節。學生測試六種白色粉狀固體加入醋的反應，學習不同物質與醋接觸時的化學反應，課堂氣氛活躍，學生表現投入。
- 三節課程循序漸進，有效培養學生透過科學實驗主動探究、獨立思考及分析數據的能力。

小五課程：

- 已優化「五年級-利用天空導航」內容，並安排於「樂天學滿分 FUN」進行，學生整體反應踴躍。

✧ 本校積極參與「小學人文科學習圈」，並持續推薦教師參與相關專業培訓，藉此引入外間教育資源與最新教學理念，提升教師的專業能力，進一步優化學與教效能。

視藝科：

✧ 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)」進入第三年，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。計劃與本科創建的虛擬實境共有 3 個自然景觀的場景，四年級各班於第三學段已完成教學。就課堂觀察及學生作品檢視所見，學生投入課堂，觀察虛擬實境後，能繪畫具創意的作品。

音樂科：

- ✧ 本年共 101 位小二至小四學生參與「賽馬會樂動人生計劃」， 學習小號、長號、法國號及大號，除樂器訓練外，學生於合奏時段也會聆聽樂曲進行舞蹈訓練，以加強音感及節奏感。26-27 年度的「賽馬會樂動人生計劃」招生程序已完成，新增 50 位小一至小三的學生學習小號、長號、法國號及上低音號，5 月已完成第一堂樂器訓練，主要讓學生試吹號嘴，所有學生均可嘗試四種樂器，待完成 6-7 月課程後才選擇來年所學的樂器。全體 101 位成員已於 18-06-2026 到香港浸會大學參加暑假夏令營。
- ✧ 銅管樂 AB 組成員已在 2025 年 12 月順利完成「樂聚聖若瑟音樂分享會」表演，是次表演是大號學生第一次公開演出，成效不錯，家長亦踴躍支持。19-01-2026 的校內銅管樂音樂會亦已順利舉行，102 位學生首次共同亮相，家長人數超過 100 位，場面非常震撼，除表演樂器歌曲外，學生亦有舞蹈表演，讓家長了解平日課堂教學內容。
- ✧ 部分銅管樂成員報名參加 3 月「樂動 Fun 享日」的表演，首次在沒有指揮的情況下以小組形式演出，勇氣可嘉。
- ✧ 二年級銅管樂成員於 4 月參與「賽馬會樂動人生計劃」學校專場音樂會，學生現場欣賞世界級樂團表演，並認識管弦樂團的架構及名曲。
- ✧ 銅管樂舊年(Year 1-2)已於 5 月的「學藝展才華」完成精彩的演出，尤其是 48 位 Year 1 學生以樂團形式表演，場面非常震撼。
- ✧ 於 03-12-2025「賽馬會樂動人生計劃」音樂欣賞工作坊中，香港教育大學邀請了劉思聰老師到校表演，學生能聆聽不同的木笛音樂風格及其音色。
- ✧ 李咏紘博士於 3 月到校主持音樂講座，跟家長分享如何運用唱遊、敲擊、古典音樂、流行曲等進行音樂活動，以互動方式與子女探索音樂，講座很受歡迎，超過 80 位家長參與，活動氣氛熱烈，家長表示內容非常有趣。
- ✧ 香港管弦樂團四位樂師於 3 月到校，為學生介紹四個管弦樂家族，並近距離演奏古典及卡通片歌曲，提升學生對管弦樂器的了解和興趣，不少樂曲能引起學生共鳴。

體育科：

- ✧ 本年度港協暨奧委會奧夢成真有限公司繼續帶領本校體育教師為學生提供校本障礙競技課程 (Obstacle Course)，同學經過上年的經驗，面對關卡的應對亦有所提升，機構導師亦為此增加挑戰性，讓同學繼續挑戰個人體格的上限。6 月將會繼續參加聯校障礙競技比賽，讓同學展示個人實力，為校增光。
- ✧ 在「賽馬會樂動人生計劃」中，不同運動項目都漸見成效，除了獲得獎項外，部分運動員更挑戰參加港隊選拔，雖然未能成功，但仍然獲得寶貴經驗。
- ✧ 持續參與精協所舉辦的「賽馬會動感校園」及「賽馬會動感學院」計劃，本校健球隊亦因此獲得長期的練習機會，全校學生更能在「樂天學滿分 FUN」時段參與活動。

普通話科：

- ✧ 本校上學年已順利完成「教大─騰訊普通話趣學遊」公益項目的試點工作。本學年暫未獲邀參與後續活動。

資訊科技科：

- ✧ 本年度積極參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」，以優化校本媒體及資訊素養課程。六年級各班已於第二學段完成三節元宇宙課程；第三學段起，資訊科技課程進一步加入人工智能課題，四年級加入「逃出資訊陷阱」及「AI 與理」，五年級加入「人工智能時代」、「AI 生成技術」及「圖像生成技術」，於四至六年級系統性地建立創新科技素養，引導學生理性分析人工智能的應用，並結合品德及公民教育元素，培育學生成為負責任、具正確價值觀的數碼公民，回應學校統整宗教培育、德育、國民及國安教育的整體方向。

資優教育：

- ✧ 由於香港科技大學於本學年調整「點燃資優計劃」的推行模式，本校未能受惠該計劃所提供的資優教育服務。

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的 QEF 計劃「透過人工實境的新平台來優化語文教育 (eLEARN 2.0)」可輔以人工智能以推動中文教學配合數字教育。

✧ 香港教育大學·賽馬會『智喜閱』中文閱讀計劃多媒體教材計劃現正在開展階段，期望能生成教學資料，以助學生提升自主閱讀能力。

✧ 香港天主教教區宗教及道德教育組「同行計劃」現仍處於建構階段，相關反思將於計劃正式實施並累積足夠教學數據後進行，以確保反思能真實反映計劃的推行成效及學生的學習情況。

數學科：

✧ 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。

✧ 參加支援計劃「小學數學領導教師學習社群：引入數學建模元素，培養學生應用數學解決現實問題的能力」，能促進同級科任了解數學建模，亦以此為引子，備課加入數學建模元素活動。

常識科/科學科/人文科：

✧ 賽馬會探索科學計劃內容新穎，可借鑒國外科學教學法，激發教師設計更具創新的教學內容。

✧ 學生整體投入度高，能透過動手探究有效建立科學概念，實踐探究式學習精神，學習效果理想。惟「樂天學滿分 FUN」時段為 55 分鐘，時間相對緊湊，初期部分學生需較長時間適應實驗器材的操作，以致未能完整記錄實驗結果。隨著課節推進，學生的實驗操作日趨熟練，整體流暢度明顯提升。

視藝科：

✧ 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)」可輔以人工智能以推動中文教學配合數字教育。

音樂科：

✧ 「賽馬會樂動人生計劃」的小二至小四學生對銅管樂表現積極，新生在吹奏樂器方面有很大進步，幾位學生專注力弱，浸會大學有助教導師協助課堂，讓教學能順利進行。法國號較難吹奏，部分新生需投放更多時間練習。

✧ 「樂動 Fun 享日」的表演缺乏綵排，部分銅管樂成員不了解自己的表演位置，更有成員對歌曲不熟悉，建議浸大下次安排綵排環節。另外，當天活動時間太少，除了表演外，學生只有約半小時參與音樂、體育活動，未能好好享受當中的樂趣。

✧ 本年參與「賽馬會樂動人生計劃」學校專場音樂會的名額太少，期望來年香港管弦樂團能安排更多座位，至少讓一個年級的學生參與。

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。

普通話科：

✧ 學生對參與「教大—騰訊普通話趣學遊」公益項目的電子學習方式反應正面，樂於使用不同平台學習普通話。建議日後持續向學生介紹更多合適的學習普通話平台，以提升學生學習普通話的動機，並加強自主學習能力。

資訊科技科：

✧ 根據科任老師課堂觀察所見，「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。

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、數字教育和資優教育計劃，促進學生全面發展。

中文科：

✧ 下學年中文科與視藝科合作，參與香港大學教育學院教育應用資訊科技發展研究中心——「人工智能輔助虛擬實境人文學習系統」計劃，以推動數字教育。

✧ 香港教育大學·賽馬會『智喜閱』中文閱讀計劃多媒體教材計劃現正處於開展階段，將於九月份建立教師帳戶，並人工生成教學資料。

數學科：

✧ 持續推行支援計劃「小學數學領導教師學習社群：引入數學建模元素，培養學生應用數學解決現實問題的能力」計劃，優化教學。

常識科：

✧ 持續推行賽馬會探索科學計劃。

視藝科：

✧ 下學年中文科與視藝科合作，參與香港大學教育學院教育應用資訊科技發展研究中心——「人工智能輔助虛擬實境人文學習系統」計劃，以推動數字教育。

音樂科：

✧ 「賽馬會樂動人生計劃」將持續擴展，來年可繼續招生。

✧ 銅管樂的家長非常支持子女參與公開演出，紛紛表示感動，本校會持續為成員爭取演出機會，讓學生增加舞台經驗。

體育科：

✧ 校本障礙競技課程將持續發展成恆常課程。

✧ 計劃來年度個別級別的項目，引用外間資源讓專項教練到場教學，讓同學和老師一同提升。

普通話科：

✧ 雖然本學年暫未獲邀「教大—騰訊普通話趣學遊」公益項目參與後續活動，但仍然透過校本電子學習平台向學生推廣「趣學普通話」電子學習應用程式，讓學生能自主學習以提升探究能力，並鼓勵學生善用其他電子學習平台利用課餘時間自學普通話。

資訊科技科：

✧ 四至五年級校本編程課程將會加入「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」內容，以優化本校創新科技教育，並會預留更多課時供六年級參與該計劃。

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：

✧ 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」。

✧ 資訊科技科：小五學生參觀科創公司及體驗新科技活動

✧ 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。

✧ 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：

課程發展組：

✧ STEAM Day 以「AI 生成」為主題，結合中文科、常識科及資訊科技科，為小一至小四學生提供多元化的 AI 學習體驗，有效提升學生對科技的掌握及培養媒體與資訊素養。活動涵蓋以下學習元素：

- 學生透過親身體驗 AI 繪圖工具，了解 AI 生成圖像的原理及應用，培養學生對 AI 技術的正確認識及批判性思考；
- 透過互動活動認識 AI 的學習原理，讓學生掌握機器學習的基本概念，發展運算思維；
- 跨學科融合中文科及常識科的學習內容，引導學生思考 AI 在日常生活中的應用與影響，提升媒體及資訊素養。

✧ 73.9%教師認同學生經常運用不同的資源學習，例如電子學習資源和社區資源等。

✧ 93.5%教師認同學校的課程能配合閱讀及資訊素養。

資訊科技科：

✧ 本年度積極參與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」，以優化校本媒體及資訊素養課程。六年級各班已於第二學段完成三節元宇宙課程；第三學段起，資訊科技課程進一步加入人工智能課題，四年級加入「逃出資訊陷阱」及「AI 與理」，五年級加入「人工智能時代」、「AI 生成技術」及「圖像生成技術」，於四至六年級系統性地建立創新科技素養，引導學生理性分析人工智能的應用，並結合品德及公民教育元素，培育學生成為負責任、具正確價值觀的數碼公民，回應學校統整宗教培育、德育、國民及國安教育的整體方向。

✧ 小五學生於 18-12-2025 參觀科創公司商湯科技，透過親身體驗智慧城市應用及機器人技術等前沿科技，拓闊學生對人工智能及新科技在現實生活中應用的視野。活動有效將校本資訊科技課程與外間專業科技資源緊密聯繫，讓學生在真實情境中體驗媒體及資訊素養的實際應用，加深對 AI 世代所需能力的認識。學生整體反應踴躍，參與積極，充分體現透過校外參觀及聯課活動加強媒體及資訊素養教育的成效。

✧ 15-10-2025 及 21-10-2025 第一學段「樂天學滿分 FUN」時段分別為一至六年級舉行「人工智能解密」講座，27-01-2026 及 28-01-2026 第二學段「樂天學滿分 FUN 」時段為一至三年級及四至六年級舉行「網絡零欺凌」及「網上的好友？」學生講座。

閱讀推廣：

✧ 已於 11 月展示與 AI 人工智能以及媒體及資訊素養相關的圖書，讓同學於小息期間在館內閱讀，多了解相關知識。

✧ 四年級分別於 10-09-2025 及 07-01-2026「樂天學滿分 FUN」認識版權頁及版權相關知識及應如何尋獲資訊，而六年級於 21-01-2026「樂天學滿分 FUN」認識應如何判別資訊。

反思：

課程發展組：

✧ STEAM Day 活動整體成效理想，惟本年度活動對象僅涵蓋小一至小四，小五及小六學生因當日另有其他安排，未能參與，未能讓全校學生均等地獲得 AI 素養的學習體驗。

資訊科技科：

✧ 根據科任老師課堂觀察所見，「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。

✧ 小五學生參觀商湯科技的活動反應踴躍，類似的科技參觀體驗目前僅限於小五，其他年級學生未能獲得相若的學習機會，在推廣媒體及資訊素養教育方面仍有擴展空間。

✧ 本年度提早於導修課時段開始「樂天學滿分 FUN 」活動，學生有更多時間參與活動。

閱讀推廣：

✧ 就觀察所見，展示人工智能以及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。

✧ 就觀察所見，同學於課堂上理解相關資訊素養的內容，並會借閱課堂上分享的圖書。

回饋與跟進：
課程發展組：
✧ 來年度將檢視及優化 STEAM Day 的整體安排，研究擴展至全校各年級參與的可行性，確保小五及小六學生亦能獲得相若的 AI 素養學習體驗。

資訊科技科：
✧ 來年度將與「Project NEXT 新興科技素養及價值教育計劃」持續合作，在現有基礎上檢視及優化課程安排，研究增加課時或延伸課程內容的可行性，以深入探討媒體素養及資訊判斷等進階概念。同時，將進一步鞏固課程中尊重、誠信等核心價值元素的融入，並透過更多元化的課堂活動，持續培養學生的批判思維及協作能力。
✧ 來年度將於參觀活動後安排系統性的課堂跟進活動，引導學生將參觀所得的學習經歷（如智慧城市應用及機器人技術）與課堂學習內容有機聯繫，深化學生對 AI 及新科技的認識，提升學習的連貫性及成效。
✧ 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。

閱讀推廣：
✧ 下學年持續配合 STEAM DAY，展示與媒體及資訊素養相關的圖書。
✧ 下學年將繼續於「樂天學滿分 FUN」時段教授有關媒體及資訊素養的學習內容。

推行策略 1.7
邀請專題講座者(如：Youtuber、電競選手)到校主持講座，提升學生對 AI 的了解及明白與生涯規劃息息相關。

成就：
訓輔組：
✧ 生涯規劃方面，參加了明愛「Clap@JC 小學先導計劃」，小四至小六學生舉行了參觀、社會模擬遊戲、職人分享、工作坊等不同類型的主題活動，開拓了眼界，更深入了解行業的真實面貌，並培養未來工作所需的技能與態度。同時，透過整理學習歷程檔案，學生能記錄學習軌跡，釐清個人強項、興趣及價值觀，進而調整與定立生涯目標。學生學習了 VASK 四大元素，設計屬於自己的 VASK CARD，從而認識不同專業的特質與多樣化的職業出路，進一步規劃人生方向。97.6%教師認同活動能協助同學實踐學校推崇的價值 。
✧ 學生透過講座，能更清楚理解職涯的要求及工作內容，並提升對 X 相關行業的興趣。

反思：
訓輔組：
✧ 透過生涯規劃活動，學生不僅了解不同職業的特質，也開始思考自己的強項與興趣。在模擬遊戲與職人分享中，學生體會到工作並非只靠知識，還需要態度與技能，這讓他們更重視合作、溝通與解難能力。透過 VASK CARD 的設計，學生能更清楚地看到自己重視的價值觀，並開始思考未來方向與人生目標。 。

回饋與跟進：
訓輔組：
✧ 鼓勵學生定期檢視與補充自己的檔案，讓生涯規劃保持動態與靈活。除了認識四大元素，學生可嘗試在日常學習或校內活動中實踐，例如在小組合作時強調「技能」與「態度」。安排更多與不同專業人士的交流，讓學生持續接觸多元職業，避免過早侷限選擇。透過家長與老師的共同支持，幫助學生在探索過程中獲得更多指引與鼓勵。

推行策略 1.8
於家長日舉行 AI 或 STEAM 親子工作坊，以強化家校合作，推動數字教育。

成就：
資訊科技組：
✧ 於 2026 年 4 月 25 日家長日當天分別為初小及高小各舉行一小時親子無人機工作坊，兩場工作坊共有 20 組家庭參與，活動內容包括無人機的原理、手控無人機飛行及編程飛行。

反思：
資訊科技組：
✧ 根據負責老師觀察，工作坊內容合適，但時間較短，學生和家長試飛時間不足。

回饋與跟進：
資訊科技組：
✧ 下學年如開辦同類工作坊，將加長時間，以提升學生和家長的體驗。

目標 2：提高學教評效能，促進自主學習。

推行策略 2.1
透過 Teams, Google Site, Wordwall, Kahoot!, Suno 及 Garage Band，加強師生互動，培養學生自學習慣，促進自主學習。

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。
✧ 73.9%教師認同學生能運用不同的資源學習，並展示其自學能力。
✧ 85.7%學生認同其能主動學習。
✧ 88.5%學生認同其懂得運用不同的學習的方法，如：運用網上資源、概念圖或摘錄筆記。

中文科：
✧ 就學生作品所見，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。
✧ 就觀課及檢視教學計劃，部分教師已能在課堂中透過 Microsoft Copilot、Gemini、 AI 圖像生成工具，加強學生描寫人物、場景等創作力和語言表達能力，提升寫作內容的豐富度實踐加強學生探究及創新能力，培養媒體和資訊素養，將 AI 的能力融入語文學習活動中。

English:
✧ Students actively used Padlet to share ideas and reflections, fostering collaborative learning and peer interaction, while QR codes accessible resources provided in each learning task supported differentiated learning and allowed students to engage at their own pace.
✧ Copilot streamlined lesson planning, saving teachers time and offering creative ideas to enrich lessons, while feedback on student writing and speaking became more targeted and timelier. By the end of the learning phase 2, six writing tasks had been completed, each followed by constructive feedback to support improvement.

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：
✧ 已在高、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。
✧ 已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 教學已於第三學段順利完成，六年級學生透過學習運用 GarageBand 數碼音樂工具，成功掌握以結他和弦為樂曲編配伴奏的技能，將音樂知識與科技應用有機結合，展現了良好的創作能力及自主學習成果。
✧ 已在四年級教授運用 Copilot 創作歌詞、用 SUNO AI 創作歌曲，提升學生作曲的成就感。
✧ 學段三已優化四至六年級專題研習，學生利用 Gemini 製作樂器結構圖，六年級初步嘗試已有不錯成效，各人按自己喜愛的風格輸入指命，圖片有水準。大部分四、五年級能製作樂器海報，能力稍遜的學生沒有選出一種樂器，影響 Gemini 指令，但初步學會製作步驟；能力強的組別已透過 Padlet 自學，成功製作樂曲介紹的海報。

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。
✧ 本年度增設 AI Sports 設施，以鼓勵學生運動。

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：
✧ 科主席已於普通話科會議中向科任教師分享教育局的普通話自學平台，並鼓勵教師充分利用多元化的普通話學習資源，以提升教學與學習效能。
✧ 已運用「普通話科一筆過津貼」購置普通話機械人，並於小息三的「樂天小息」活動投入使用。學生反應正面，對機械人互動模式感興趣，有效提升普通話學習動機及口語練習機會。
✧ 已於 13-02-2026 邀請普通話機械人公司到校開展工作坊，為本校教師提供培訓，主題為「如何在校園環境中實現人機協作」，簡介如何使用機械人開展不同類型的活動，以提升學生學習動機。
✧ 從日常觀察可見，學生普遍對結合人工智能科技的語境活動表現出興趣，並願意主動參與語言互動，有助提升學習自信心及口語表達能力。
✧ 教師認同人工智能機械人能有效營造具互動性的普通話學習情境，提升學生參與度及學習動機，亦認同相關科技工具能支援教學。

閱讀推廣：
✧ 「樂天智慧銀行」閱讀獎勵計劃的推薦書單中已加入不同電子書，且於「樂天學滿分 FUN」閱讀課程中向同學推薦不同電子書，另外亦與常識科合作利用電子閱讀平台舉辦問答比賽，藉此推動同學自主使用電子閱讀平台閱讀。

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。

✧ 教師對學生自學能力的認同度（73.9%）未達標，反映學生在運用不同資源自主學習方面仍有不足，教師觀察所見與學生自評存在落差，顯示學生或未能將電子工具的使用轉化為真正的自學能力，仍需各科加強引導。
✧ 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。
✧ 部分教師已能在課堂中有效結合價值觀教育與運用 AI 能力，顯示教師正逐步掌握相關理念，並能在語文課程中作出創新嘗試。隨着更多教師投入相關教學，為下一階段擴展與深化相關能力提供良好條件。

English：
✧ Students used Padlet effectively to share reflections and QR codes were accessed regularly.
✧ A number of teachers expressed concern about AI reliability, preferring traditional methods. This slowed adoption of new practices.

數學科：
✧ 大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/科學科/人文科：
✧ 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。
✧ 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，當中的 Song maker 很適合用作高年級教授和弦。
✧ 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。
✧ 大部分四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，而五、六年級也表示 Copilot 容易幫助他們查找資料。
✧ 就四至六年級專題研習，據老師觀察，部分學生過於注重利用 Gemini 生成圖片的視覺效果，對樂器結構的準確性關注不足，反映學生在運用 AI 生成工具時，仍需加強引導，以確保創作內容符合學科學習目標，避免流於表面美觀而忽略音樂知識的掌握。

體育科：
✧ AI Sports 項目在前期得到同學關注，活動量有所提升，但在熱潮過後變得不太受歡迎，被傳統項目比下去，體育老師可在課堂內教授如何利用數據監察個人水平，令同學提升個人能力，增加挑戰性。

宗教科：
✧ 雖然校本小冊子及樂天詩歌集已成功優化並加入網上資源，約半數學生已能在家中自主利用網上資源欣賞聖樂，反映計劃初見成效。然而，仍有約半數學生未能持續主動在家中使用相關網上資源，反映學生的自主學習習慣尚未全面建立，部分學生仍需教師的持續提醒與鼓勵。

普通話科：
✧ 學生對普通話機械人的對話練習展現興趣。建議在編排人手許可的情況下，進一步善用小息三語境活動時間，讓更多學生可與機械人互動，增加口語練習機會。
✧ 在實際運用人工智能機械人推行活動的過程中，仍需進一步優化活動設計，使學習內容與課程目標更緊密銜接。
✧ 部分教師對機械人的功能掌握程度尚有提升空間。

閱讀推廣：
✧ 就觀察及數據所見，透過舉辦配合電子平台的閱讀活動能促進同學的自主學習。

回饋與跟進：
課程發展組：
✧ 針對教師認同度未達標的情況，來年將加強各科在課堂中明確示範自學策略，引導學生善用電子資源進行自主探究，而非單純完成課業，以縮窄學生自評與教師觀察之間的落差。
✧ 課程發展組統籌各科分享電子學習的有效實踐經驗，持續優化教學設計及推動各項教育計劃，全面提升學生的自主學習能力與學習效果。

中文科：
✧ 將持續利用 Teams 閱讀進度，訓練學生說話技巧。
✧ 下學年透過同儕分享，教師如何引導學生連結價值觀、如何促進 AI 素養、如何深化語文學習與理解。

English：
✧ Best practice lesson plans created will be shared during panel meetings to build confidence and showcase effective applications. Peer-sharing sessions will be organized where teachers who successfully use AI present their outcomes.

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，加強全體學生的參與度。

常識科/科學科/人文科：
✧ 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 或其他 AI 人工智能教學工具，並邀請教師於科會中作經驗分享。持續利用翻轉教室輔助教學及做延伸教學之用。

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 作評核唱歌考試部分，以省卻寶貴的課時。
✧ 由於學生運用 AI 成效頗佳，可在試後活動或來年 STEAM DAY 安排學生聆聽及分析樂曲，以文字創作故事，並用 AI 轉化成動畫，提升學生跨媒體 AI 創作的能力。
✧ 來年將進一步利用 AI 人工智能工具進行音樂學習活動，並加入具體評估準則/課業要求，提示學生關注樂器結構的正確性，同時進一步擴展 Gemini 的應用範疇，如引導學生與虛擬音樂家對話、探討樂曲創作理念等，深化學生對音樂的理解與人工智能素養。

體育科：
✧ 來年度將計劃進一步加入電子學習元素，選購電子計時器，同時協助呈分試的進行。

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：
✧ 來年建議由科本統籌規劃普通話機械人活動，安排普通話科任教師輪流當值，專責支援語境活動中機械人的使用，並在人手許可的情況下進一步善用小息三語境活動時間，讓更多學生與機械人互動，提升口語練習機會及資源運用效益。
✧ 建議為教師提供更多實踐及專業交流機會，以示例活動及具體操作示範，以協助教師更有效地將人工智能融入日常教學。

閱讀推廣：
✧ 下學年持續推行不同配合電子平台的閱讀活動，以促進同學的自主學習。

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。
✧ 各科運用 Microsoft Copilot
✧ 成功申請 JC GoAI (Cohort 2)，開展教師工作坊，優化教師對 AI 人工智能的認識及掌握利用 AI 人工智能輔助教學的方法
✧ 中文科及英文科：Teams 閱讀進度
✧ 中文科：賽馬會「提升小學生高層次閱讀能力」學習計劃
✧ 英文科：利用人工智能平台批改及輔助寫作及說話
✧ 普通話科：「教大-騰訊普通話趣學遊」
✧ 體育科：利用 AI 人工智能運動數字化平台，支援體育教學，提升教學成效，並培養學生運動興趣

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。
✧ 95.7%教師認同學校有效調撥資源支援課程的推。
✧ 97.8%教師認同學校按學生的多樣性，有策略地在課堂內外為學生提供不同的學習經歷。
✧ 88%學生認同自己懂得運用學習方法，例如作課前預習、運用概念圖及網上資源等。
✧ 97.2%學生認同學校安排的學習機會能發展其興趣和生活技能。

中文科：
✧ 就學生作品所見，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，並設計人物對話，讓內容更生動。
✧ 就觀課及檢視教學計劃，部分教師已能在課堂中透過 Microsoft Copilot、Germini、 AI 圖像生成工具，加強學生描寫人物、場景等創作力和語言表達能力，提升寫作內容的豐富度實踐加強學生探究及創新能力，培養媒體和資訊素養，將 AI 的能力融入語文學習活動中。
✧ 賽馬會「提升小學生高層次閱讀能力」學習計劃先於四年級開展，並於 2026 年 1 月順利安排計劃人員到校，與四年級中文科科任、中文科科主任及課程主任進行備課會議，共同規劃教學內容及策略。備課會議進行順利，各科任對計劃提供的 AI 生成教案及電子學習資源反應正面，為計劃的順利推展奠定良好基礎。

English：
✧ Copilot streamlined lesson planning, saving teachers time and offering creative ideas to enrich lessons, while feedback on student writing and speaking became more targeted and timely. By the end of learning phase 2, six writing tasks had been completed, each followed by constructive feedback to support improvement.

體育科：
✧ 本年度增設 AI Sports 設施，以支援體育教學，提升教學成效，並培養學生運動興趣。

普通話科：

- ✧ 本校上學年已順利完成「教大─騰訊普通話趣學遊」公益項目的試點工作。本學年暫未獲邀參與後續活動。
- ✧ 科主席已於普通話科會議中向科任教師分享教育局的普通話自學平台，並鼓勵教師充分利用多元化的普通話學習資源，以提升教學與學習效能。
- ✧ 一至六年級已於長假期運用 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。

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。
- ✧ 部分教師已能在課堂中有效結合價值觀教育與運用 AI 能力，顯示教師正逐步掌握相關理念，並能在語文課程中作出創新嘗試。隨着更多教師投入相關教學，為下一階段擴展與深化相關能力提供良好條件。
- ✧ 香港教育大學·賽馬會『智喜閱』中文閱讀計劃多媒體教材計劃現正在開展階段，期望能生成教學資料，以助學生提升自主閱讀能力。

English：

- ✧ A number of teachers expressed concern about AI reliability, preferring traditional methods. This slowed adoption of new practices.

體育科：

- ✧ AI Sports 項目在前期得到同學關注，活動量有所提升，但在熱潮過後變得不太受歡迎，被傳統項目比下去，體育老師可在課堂內教授如何利用數據監察個人水平，令同學提升個人能力，增加挑戰性。
- ✧ AI 系統雖然能提升公平性及準確性，但在效率上有所影響，需要體育科教師再作調整。

普通話科：

- ✧ 根據 2024–2025 年度的經驗，學生對參與「教大─騰訊普通話趣學遊」公益項目的電子學習方式反應正面，樂於使用不同平台學習普通話。建議日後持續向學生介紹更多合適的學習普通話的平台，以提升學生學習普通話的動機及加強自主學習能力。
- ✧ 目前適合應用於普通話科課堂的電子學習平台仍相對有限，加上課時安排緊湊，使科任在課堂中運用電子學習平台的彈性受到一定限制。透過科任之間的同儕觀課與教學示範，可有效提升教師運用電子平台進行教學的意識與信心。
- ✧ 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。透過運用 Teams 完成自學工作紙，能鞏固學生本科的已有知識。

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。

✧ 下學年透過同儕分享，教師如何引導學生連結價值觀、如何促進 AI 素養、如何深化語文學習與理解。
✧ 香港教育大學·賽馬會『智喜閱』中文閱讀計劃多媒體教材計劃現正在開展階段，將於新學年建立教師帳戶人工生成教學資料。

English:
✧ Best practice lesson plans created will be shared during panel meetings to build confidence and showcase effective applications. Peer-sharing sessions will be organized where teachers who successfully use AI present their outcomes.

體育科:
✧ 來年度將計劃進一步加入電子學習元素，選購電子計時器，同時協助呈分試的進行。

普通話科:
✧ 雖然本學年暫未獲邀「教大一騰訊普通話趣學遊」公益項目參與後續活動，但已透過課程通訊向學生積極推廣「趣學普通話」電子學習應用程式，讓學生能自主學習以提升探究能力，並鼓勵學生善用其他電子學習平台利用課餘時間自學普通話。
✧ 網上自學工作紙已於各長假期發放。

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，提升學教評效能。

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%教師認同學校有效監察課程的實施。
✧ 97.8%教師認同科組採用的學習評估方法有效評鑑學生的表現
✧ 95.6%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

中文科：
✧ 調整默書次數安排，有效減輕學生的學習負擔，同時維持應有的學習水平。各科任教師亦能善用考試報告及平台數據，適時調整教學策略，從而提升學生的學習成效。

English:
✧ Adjustments such as reduced dictation frequency to three times in each learning phase eased student workload without compromising standards, and teachers effectively used exam reports and platform data to inform teaching adjustments and improve outcomes.

數學科:
✧ 於第二學段增加多元化評估次數，一年級及三年級增設實作評量、專題研習及速算考試。

常識科:
✧ 各年級繼續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。
✧ 人文科及科學科筆試及多元化評估已按照教育局課程指引重新規劃，小一科學科不設筆試。

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，各年級學生均透過 Microsoft Teams 錄製唱歌影片作學段考核，以多元化的表現評估取代傳統紙筆考核模式。此安排有效拓展音樂科的評估方式，讓學生以更真實、自主的方式展現學習成果，同時為教師提供具體的評核數據及回饋，有助教師適時調整教學策略，

提升學、教、評的整體效能，充分體現學校持續優化校本評估政策、加強多元化評估模式的方向。

體育科：
✧ 本年度增設 AI Sports 設施，以支援體育教學，提升學教評成效。
✧ 為積極配合將體育科納入呈分試的準備工作，各體育科教師已共同檢視及統一修訂評估要求，確保評核標準清晰一致。部分評估項目更配以示範影片，促進教師間的專業交流與共識，有效提升評核的客觀性與可靠性，充分體現學校持續優化校本評估政策、加強多元化評估模式的方向。

宗教科：
✧ 優化宗教科評估政策，加入多元化評估。小四至小六的紙筆評估將於第二及第三學段進行，加入情境題，讓學生更能從耶穌的觀點出發。

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。

中文科：
✧ 減少默書次數有效減輕了學生的學習負擔，但部分家長對學生的默寫水平是否能維持一定標準表示關注，反映學校在調整評估政策時，仍需加強與家長的溝通，以釋除家長對學習水平的疑慮。

English：
✧ Reducing dictation eased student workload, but a few parents questioned whether their spelling standards were being maintained.

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。
✧ 人文科及科學科筆試需微調分數比重，以更能反映學生學習能力及教學效能。

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：
✧ 大部分學生已能熟練運用 Microsoft Teams 錄製唱歌影片，反映多元化電子評估模式的推行整體順利。然而，部分家庭未有添置電腦或相關電子設備，令該部分學生未能在家中完成錄製，只能於課堂上進行考核，反映學生在使用電子評估工具方面的機會未能完全均等，在推行多元化評估模式時仍需顧及學生的家庭資源差異，以確保評核政策的公平性及一致性。

體育科：
✧ AI Sports 項目在前期得到同學關注，活動量有所提升，但在熱潮過後變得不太受歡迎，被傳統項目比下去，體育老師可在課堂內教授如何利用數據監察個人水平，令同學提升個人能力，增加挑戰性。
✧ AI 系統雖然能提升公平性及準確性，但在效率上有所影響，需要體育科教師再作調整。

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。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。

回饋與跟進：
課程發展組：
✧ 課程發展組將持續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。

中文：
✧ 本科將持續監察學生的默書表現，密切追蹤調整後的默書安排是否能維持應有的學習水平，並按數據適時作出調整。
✧ 下學年將加強與家長的溝通，透過家長會或 PTA 早晨等渠道，清晰說明調整默書次數的教學理念及相應的跟進措施，以釋除家長對學生默寫水平的疑慮。

English：
✧ Student performance in dictation will be monitored closely to ensure standards remain high.

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：
✧ 日後進行電子評估時，教師會提早通知家長及學生評估形式，並提供 Microsoft Teams 錄製步驟指引；同時為未有電腦或相關設備的學生，於午息或課後開放電腦室，並提供平板電腦以讓學生完成錄製。此外，評估將提供多於一種完成方式（如家中錄製、校內錄製或課堂演唱），並採用相同評分準則，確保評核標準一致及公平。

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：
✧ 持續優化宗教科評估政策

推行策略 2.4
加強教師對 STEAM 及數字教育(如：AI 人工智能)的認識，促進教師專業交流及提升專業能力：
✧ 校本課程/AI 應用亮點分享會
✧ 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。
✧ 成功申請 JC GoAI Education for Students Project (Cohort 2)，優化教師對 AI 人工智能的認識及掌握利用 AI 人工智能輔助教學的方法。

成就：
課程發展組：
- ✧ 已於 25-08-2025 舉行 AI 人工智能教師工作坊，以優化教師對 AI 人工智能的認識，並引導教師探索如何善用 AI 工具提升教學效能與學生學習動機。
- ✧ 已於 26-11-2025 舉辦「AI 體驗工作坊」，與 JC InnoPower 學員及多位業界同工分享了近年本校在人工智能教育上的發展藍圖，並重點展示了多款「校本實用 AI 小工具」。
- ✧ 成功申請 JC GoAI，按照 Cohort 2 時間表，將於 2026 年 8 月開始教師培訓。
- ✧ 89.1%參與教師認同學校舉辦的教師專業發展活動對其工作有幫助。
- ✧ 97.8%參與教師認同學校的專業交流風氣已形成。

反思：
課程發展組：
- ✧ 待 JC GoAI 展後，再作反思、跟進及回饋。

回饋與跟進：
課程發展組：
- ✧ 待 JC GoAI 開展後，再作反思、跟進及回饋。
- ✧ 持續推薦老師參與「大灣區創科教育委員會」及教育局培訓，確保教學內容與業界 AI 發展同步 。

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。
- ✧ 97.8%教師認同學校按學生的多樣性，有策略地在課堂內外為學生提供不同的學習經歷。
- ✧ 97.8%教師認同透過學習活動，能提升其學習領域的知識。
- ✧ 91.3%教師認同透過學習活動，能提升其語文能力。
- ✧ 97.8%教師認同透過學習活動，能提升其共通能力。

中文科：
- ✧ 就課堂觀察及學生作品所見，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、光與影、電流)。

English:
- ✧ Students showed great enthusiasm in festive and STEAM activities. The Christmas celebration provided opportunities for them to apply creativity in hands-on tasks, while at least one STEAM activity was conducted in P.1–4 to develop problem-solving skills. These activities encouraged teamwork and strengthened students' ability to think critically when faced with challenges.
- ✧ Interview training during MI Sessions, together with one mock exam in December, proved highly effective in enhancing students' speaking fluency and confidence. Through real-life communication scenarios, such as responding to interview questions, students overcame nervousness and built self-assurance. This preparation not only strengthened exam readiness but also equipped them with practical communication skills, with one interview follow-up conducted to consolidate learning and provide targeted feedback.

數學科：

✧ 「樂天學滿分 FUN」校本課程，包括各級於全年進行兩次數學閱讀、兩次 STEAM 活動及數學遊蹤，以照顧學生學習的多樣性。

常識科/科學科/人文科：

✧ 「樂天學滿分 FUN」加入 STEAM 及人文科元素，人文科分別為高低年級舉行了有關資訊素養講座資講座，常識科/科學科為低年級舉行 STEAM 講座（奇妙的感觀），高年級則進行科學探究活動（四年級-「我們如何根據物料的特性來識別它們 ?」、五年級-「我們如何利用天空導航 ?」、六年級-「槓桿原理」。

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。STEAM 及藝術元素課題包括: 一年級-海洋玩具 DIY、二年級-籠中鳥、三年級-蝴蝶拍翼紛飛、四年級-幻彩投影燈、六年級-芭蕾舞者；中華文化元素課題包括：五年級-活字印刷。

音樂科：

✧ 「樂天學滿分 FUN」時段高年級班際歌唱比賽受到師生熱烈喜愛，學生的表演質素比去年更佳，他們大多能自行商討表演形式、舞步及製作道具，成為活動中主導的角色，處處體現能歌善舞、自信心與團結精神。

✧ 三年級「歌聲樂聲讀書聲，聲聲入耳」閱讀及 DIY 樂器設計比賽已完成，學生能利用家中的環保物料製作敲擊樂器，如扭蛋砂槌、鐵罐小鼓等，展現創意及環保意識。

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，每級各兩天。有六天由精英運動員協會所舉辦的 「動感校園計劃」免費提供，包括專業的教練以及器材。有六天由本校教師安排班際賽事，以提升同學的凝聚力。內容包括: 軟式曲棍球、雪合戰、地壺、圓網球、健球及躲避盤。

普通話科：

✧ 已邀請劇團於 05-01-2026 和 13-01-2026 兩天的「樂天學滿分 FUN 」時段到校演出話劇，學生透過觀看普通話話劇，學習普通話語音和詞彙。

資訊科技科：

✧ 15-10-2025 及 21-10-2025 第一學段「樂天學滿分 FUN」時段分別為一至六年級舉行「人工智能解密」講座，27-01-2026 及 28-01-2026 第二學段「樂天學滿分 FUN 」時段再為一至三年級及四至六年級舉行「網絡零欺凌」及「網上的好友？」學生講座。

✧ 五年級學生於 18-12-2025 參觀科學園商湯科技並完成垃圾分類 AI 裝置，把運算思維實踐於生活問題。

閱讀推廣：

✧ 於「樂天學滿分 FUN」閱讀課程配合不同電子平台設計不同的學習活動，小五利用 Canva 讓學生互動，學生積極投入課堂，並認識均衡閱讀的重要性。小一利用 Powerpoint 製作小遊戲，學生積極投入課堂，讓學生認識圖書的封面。

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，已調整教學內容，讓學生有足夠學習活動時間。

English:

- ✧ While festive and STEAM activities were engaging and enjoyable, the STEAM activities were not always closely aligned with curriculum outcomes. Stronger students thrived in the open-ended tasks, but weaker students required more structured guidance.
- ✧ Students responded positively to the use of real-life communication scenarios, which helped them overcome nervousness and build self-assurance. The follow-up interview provided targeted feedback that consolidated learning and reinforced key 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/科學科/人文科:

✧ 學生整體投入度高，能透過動手探究有效建立科學概念，實踐探究式學習精神，學習效果理想。惟「樂天學滿分 FUN」時段為 55 分鐘，時間相對緊湊，初期部分學生需較長時間適應實驗器材的操作，以致未能完整記錄實驗結果。隨著課節推進，學生的實驗操作日趨熟練，整體流暢度明顯提升。

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:

✧ 高年級班際歌唱比賽可以讓平時主科能力稍遜的學生在台上發光發亮,教師可多鼓勵他們當班中領唱生或指揮舞蹈，讓他們找到屬於自己的位置。

體育科:

✧ 根據教師觀察，活動時間增長到約一小時十五分鐘，同學有更好的活動體驗。
✧ 班際氣氛亦有因應活動而提升，團結性有所增加。

普通話科:

✧ 劇團的劇目生活化且富有趣味，學生觀影時表現投入，現場氣氛良好，觀影活動成效符合預期，來年可以持續邀請劇團到校演出。

資訊科技科：

✧ 本年度提早於導修課時段開始「樂天學滿分 FUN 」活動，有學生有更多時間參與活動。
✧ 根據帶隊老師觀察，參觀活動有助學生認識人工智能企業的最新發展，工作坊內容有趣，學生非常投入課堂。

閱讀推廣:

✧ 就觀察所見，「樂天學滿分 FUN」閱讀課程中不同的學習活動能照顧學生的學習多樣性。

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:

✧ 下學年持續強化加強透過「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:

- ✧ Future STEAM activities will be explicitly linked to curriculum goals. Tiered tasks will be introduced so that weaker students receive scaffolding while stronger students are challenged with extension tasks. This ensures all learners benefit academically as well as creatively.
- ✧ Follow-up sessions for interview training and mock exams will place greater emphasis on supporting weaker students. Structured speaking drills and confidence-building exercises will be incorporated to help them practice in manageable steps. Teachers will use rubrics to provide targeted and consistent feedback, allowing students to track their progress and set clear goals for improvement.

數學科:

- ✧ 持續推行及優化「樂天學滿分 FUN」當中個別 STEAM 活動，包括將小四 Micro:bit 方向課題更新為建模課題，下學年跟進。

常識科/科學科/人文科:

- ✧ 「樂天學滿分 FUN」增撥課時，確保有更多課節，避免教學進度過於緊張。
- ✧ 將「導修堂」設為必備的預習環節，學生於該時段內完成分組及準備材料，確保「樂天學滿分 FUN」活動當下能直接進入核心探究。
- ✧ 優化講座形式，將相關知識講解整合至「專題研習」進行時段，以「做中學」取代單向輸入，將有限時間最大化運用於實作與解難。

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:

- ✧ 來年會繼續舉行高年級班際歌唱比賽，宜提示班主任讓學生在午膳或課室小息時播放樂曲以便練習。

體育科:

- ✧ 躲避盤、雪合戰及圓網球在本校均有器材，可以考慮加入課堂，增加學習多樣性。

普通話科:

- ✧ 持續邀請劇團到校演出。
- ✧ 來年也可以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。
- ✧ 下學年可持續舉行人工智能企業參觀活動。

閱讀推廣:

- ✧ 下學年將持續不同的學習活動以照顧學生的學習多樣性。

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: 各科進行跨學科活動日
- ✧ 2 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:

- ✧ STEAM Day 中，學生通過多樣化的學習活動提升了技術技能和創造力，例如，在 STEAM Day 中，四年級學生利用 SUNO AI 創作歌曲，並將作品製作成 MV，體驗了 AI 技術的應

用。一及二年級利用生成式 AI 生成圖片等。跨學科合作亦進一步促進了學生的學習興趣和學習能力。

✧ 本年度中華文化日成功透過書法、藝術創作及傳統遊戲等多元化活動，讓學生在親身參與中深入體驗中國文化的精髓，將不同學科的知識與技能有機融合，充分體現跨學科學習的精神。跨學科協作的學習模式有效激發學生的學習興趣，協助學生將各科所學知識自然聯繫，並靈活運用於文化體驗活動之中，促進學生在文化素養、創意表達及協作能力等多方面的全人發展。

✧ 3 月專題研習週成功統籌中文科、數學科、常識科、視藝科及資訊科技科進行跨學科探究與實作活動，各科教師緊密協作，為各年級設計連繫不同學科知識與技能的學習任務。就活動觀察所見，學生整體投入度高，能在探究過程中綜合運用各科所學，展現解難能力及創意思維，有效激發學生潛能，提升科學素養，整體成效理想。

✧ 97.8%教師認同學校按學生的多樣性，有策略地在課堂內外為學生提供不同的學習經歷。

✧ 97.2%學生認同學校安排的學習機會能發展其興趣和生活技能。

中文科：

✧ 就課堂觀察及學生作品所見，中文寫作於 STEAM Day 結合 STEAM 課程，於小一、小二、小四製作紙電路賀卡，讓語文學習與生活情境連結。學生在製作賀卡時運用中文寫作技巧寫賀卡格式及祝福語句，並在動手操作中理解到科學原理，明白紙電路涉及電流、導體、小燈泡等基礎科學概念。

✧ 2 月中華文化日進行了新春吊飾製作、攤位遊戲、傳統藝術表演、中國傳統文化比賽等活動，不僅提升了語文與文化素養，更培養了我國文化自信、國民身份認同與合作精神。

English：

✧ The music project was successfully implemented on STEAM Day, fostering creativity and deepening students' understanding of Carlo Acutis's legacy. Students meaningfully connected values education with faith, demonstrating how creativity can reinforce moral learning.

✧ The English Department hosted a fashion show where students dressed as their favourite characters and wrote descriptive pieces about them. An AI app was incorporated into the P.1 Learn with Fun session, allowing students to explore fashion through the 'Outfit Breakdown Artist'. Students dressed up their favourite characters and used the app to analyse and describe clothing items. This interactive activity blended technology with creativity, sparking enthusiasm and encouraging descriptive writing. It also strengthened vocabulary related to clothing and appearance while fostering confidence in self-expression.

✧ Students across grade levels actively participated in Chinese Cultural Day activities. The event provided meaningful opportunities to connect language learning with heritage, reinforcing identity and belonging.

數學科：

✧ STEAM Day 中學生能利用數學知識之度量及計算，製作飲管飛機。

✧ 2 月中華文化日讓學生透過三個攤位遊戲：以中華文化的重要傳統食品「餃子」為主題進行遊戲(基本減法、0 的認識、百分數的認識)；認識農曆新年「逗利是」的習俗和常見的賀年用品(香港的貨幣) ；認識草船借箭和後羿射日的故事(圓)，深入了解中華文化與數學的關係。

✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，因應試後活動時間不足，未能進行，下學年會提早準備跨學科活動。

常識科/科學科/人文科：

✧ STEAM Day 各級舉行不同活動，活動含豐富的科學元素。活動創新、有趣，為學生帶來全新學習體驗。

✧ 2 月中華文化日，以中國古代科學家及科學成就製作遊戲，讓學生從遊戲中認識中國科技。

✧ 3 月專題研習週：多元 STEAM 探究深化學習：一年級透過公園考察啟發創意；二年級以生物課題融入飼養諮詢與園區建模；三年級結合科學館資源實踐綠色能源應用；四年級藉觀星及水火箭車探索天文奧秘；五年級則運用 Scratch 與 Makey Makey 提升程式編寫與運算思維。各級活動皆致力培養學生的科學素養與解難能力。

✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，因課時不足，未能完成。

視藝科：
✧ STEAM Day 中，小一及小二學生學習利用 AI 生成圖片的基本技能。
✧ 2 月中華文化日，學生即席揮毫，感受中國傳統文化的魅力。另外，學生協助幼稚園學生製作新春宋錦風鈴裝飾，讓傳統文化在傳承中煥發新意。

音樂科：
✧ 四年級學生於 STEAM Day 中，利用 SUNO AI 創作歌曲，主題圍繞天主教及聖誕節，讓學生以音樂把「聖神果實」傳揚開去，同時鞏固以 AI 創作音樂。
✧ 2 月中華文化日讓學生認識中國古樂「空靈鼓」，學生能了解樂器的歷史，同時透過閱讀簡譜奏出高、中、低程度的歌曲，學生表示「空靈鼓」容易演奏，聲音獨特。

體育科：
✧ 下學期已按各年級學生的程度及學習需要，系統性地派發體育相關閱讀材料，內容涵蓋體育知識、運動員故事及健康資訊等，將閱讀元素有機融入體育科學習。透過多元化的閱讀內容，拓展了學生對體育及健康知識的認識，並藉運動員故事激勵學生建立積極進取、堅毅不屈的正確價值觀，促進學生在體育科以外的全人發展。
✧ 中華文化日以蹴踘為主題，讓同學嘗試接觸這項中國古代運動，將球踢到九宮內，獲得不同分數。

宗教科：
✧ 於 STEAM Day 進行跨學科活動， 以歌曲讚美主保聖人真神卡洛。四年級學生先用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。

資訊科技科：
✧ 各級於 STEAM Day 分別與多元化的科學及編程活動，充分體現跨學科 STEAM 學習的精神。其中小五學生透過 Lego Spike 進行機械人編程活動，運用編程知識控制及操作機械人完成指定任務，將運算思維與動手實踐有機結合。根據老師課堂觀察，學生整體表現投入積極，學習氣氛熱烈，有效提升學生對科技及編程的興趣，促進學生媒體及資訊素養的發展。
✧ 2 月中華文化日當天，資訊科技科透過「新春小車神」攤位遊戲，讓學生透過控制 Robomaster 遙控器車認識 12 生肖。
✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，因試後活動課時不足，未能開展有關活動。

反思：

課程發展組：
✧ 綜合各科反思，課程發展組在 STEAM Day、中華文化日、專題研習週及其他跨學科活動中整體取得良好成效，學生參與度高。然而，以下幾方面仍有改善空間：
  - ■ 部分大型跨學科活動在人力及時間安排上顯得緊絀，影響學生的實踐深度及學習體驗；籌備階段需更周全地考慮資源調配。
  - ■ 數學科、常識科及資訊科技科均反映 6 月試後課時不足，不適合安排跨學科活動，日後規劃須更審慎考慮學年時間表，避免與考試周期衝突。
  - ■ 部分學生在運用科技工具（如 AI 創作、滑鼠操作）方面仍需加強支援，反映推行科技活動前須確保學生具備基本操作技能。
  - ■ 部分跨學科活動未能有效轉化為可量化的學習成果，活動設計需更緊密地聯繫學科學習目標，並加入系統性評估元素。
  - ■ 其餘詳見各科反思。

中文科：
✧ 中文寫作於 STEAM Day 結合 STEAM 課程，於小一、小二、小四製作紙電路賀卡，以提升學生的學習興趣，將所學運用中國語文的學科的知識與 STEAM 連結起來，並提升對科技的掌握及培養學生的媒體及資訊素養。中文寫作不只是課本練習，而是能創造有趣又有用的作品。

✧ 2 月中華文化日之攤位遊戲、傳統藝術表演、中國傳統文化比賽等活動，讓學生親身體驗春節的節日氣氛，理解保護與傳承文化的重要性，建立守護中華文化的責任感。當中的中國藝術表演與創作，讓學生感受到中華文化的魅力，增強了民族歸屬感與自豪感。

English：

✧ The music project was successful, fostering creativity and deepening students' understanding of Carlo Acutis's legacy. Students connected values education with artistic expression, showing how faith and creativity can be meaningfully integrated. Collaboration across departments was highly effective and demonstrated strong teamwork.

✧ Motivation varied significantly across classes. Despite encouragement, some students remained reluctant to read independently, indicating that current incentives and scaffolding were insufficient.

✧ Chinese cultural crafts and storytelling sessions were well-received, enriching language learning and identity building. However, the link between cultural activities and measurable reading outcomes was not strong enough to raise overall performance data.

✧ The fashion show and character writing tasks were highly engaging, but some students struggled to move beyond surface-level descriptions. Stronger students thrived in imaginative writing, while weaker students required more scaffolding to connect character traits with textual evidence.

✧ Students enjoyed creating paper fortune tellers decorated with lucky sayings. The matching game element — where students matched fortunes or auspicious phrases and wrote them inside the flaps — encouraged active participation and reinforced cultural vocabulary in a playful way. The interactive nature of the craft and game sustained high levels of engagement across levels. Students valued the opportunity to connect cultural traditions with creative expression, strengthening their sense of identity and belonging.

數學科：

✧ 就 STEAM Day 活動觀察所見，小一學生大多能利用所學的度量及計算知識製作飲管飛機。亦見學生反應踴躍，積極投入活動之中。

✧ 2 月中華文化日：就活動觀察所見，學生反應踴躍，亦積極投入活動當中。

✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，試後活動上課時間較少，不適合安排跨學科活動。

常識科/科學科/人文科：

✧ 學生對 STEAM Day 活動反應熱烈，參與度高，成功提升學生對常識科及科學學習的興趣。然而，部分學生在動手實作環節中，對工具的運用（如螺絲批等）掌握未如理想，反映學生的科學實作技能及動手能力仍有待加強。活動設計宜進一步加強實作技能的訓練元素，協助學生將常識科及科學科的知識與實際操作有機結合，以更全面促進學生的全人發展。

✧ 2 月中華文化日：透過遊戲情境連結古代成就，學生投入度高，成功將史實轉化為具體認知，有效啟發科學興趣。

✧ 3 月專題研習週透過跨科探究與實作活動，有效激發學生潛能，提升科學素養與解難能力，整體成效理想。然而，部分年級的個別活動在設計及執行上仍有優化空間，活動與各科學習目標的緊密程度及學生跨科知識的融會運用有待進一步深化，以更全面協助學生連繫與運用各科知識和技能，促進全人發展。

✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，試後活動上課時間較少，不適合安排跨學科活動。

視藝科：

✧ 就課堂觀察所見，STEAM Day 活動中大部分學生能利用 AI 生成圖片，惟學生文字輸入較慢，建議教導學生使用語音轉文字功能。

✧ 2 月中華文化日：就活動觀察所見，學生反應踴躍，表現出參與的熱誠，在實作中體現了對傳統文化的尊重與傳承。

音樂科：

- ✧ 部分四年級學生在 STEAM Day 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天主教及聖誕節的主題，唯部分學生在處理 Copilot 的歌詞感到困難，與滑鼠操作不順有關，以致未能成功下載歌曲。
- ✧ 2 月中華文化日的「空靈鼓」體驗頗佳，唯低年級學生有時看不清鼓面的簡譜音符，但家長義工此時起了很大作用，鼓面指示牌也有一定的幫助。另外，因內廣場環境嘈雜，如有課室讓學生演奏空靈鼓會更理想。

宗教科：

- ✧ STEAM Day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，以及天主教教育的核心價值。

資訊科技科：

- ✧ 根據老師觀察 STEAM Day 活動豐富，無人機體驗活動反饋極佳，但反映出人手與時間配備在應對全級學生時顯得緊絀，影響了每位學生的實踐深度。
- ✧ 2 月中華文化日的「新春小車神」活動，根據負責老師觀察 Robomaster 對於低年級較難操控，部分低年級學生需要家長義工協助才能完成任務。
- ✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，試後活動上課時間較少，不適合安排跨學科活動。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ✧ 課程發展組將持續推進 STEAM Day、中華文化日、專題研習週及其他跨學科活動，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：

- ✧ 下學年持續於 STEAM Day 進行中文結合 STEAM 課程，把中國語文知識與科學知識建立連結，深化學生的跨學科思維。
- ✧ 下學年持續進行中華文化日，以提升學生中國語文與文化素養，培養國民身份認同，發揮創造能力。

English：

- ✧ Building on the success of the music project, future initiatives will continue to integrate values education with artistic expression to sustain student engagement and creativity. Additional cross-departmental projects will be explored to further strengthen collaboration and teamwork.
- ✧ Teacher-led storytelling sessions will also be scheduled during Fun to Read sessions to build interest and scaffold comprehension.
- ✧ Reading challenges with rewards will be introduced to sustain motivation across levels. Visual guides and teacher demonstrations will be provided to help younger students navigate online platforms more confidently, ensuring that technology supports rather than hinders their engagement.
- ✧ Chinese culture vocabulary with bilingual resources will be used to bridge understanding for students who lack background knowledge. This will help connect cultural activities more directly to language learning outcomes, reinforcing both linguistic and cultural growth.
- ✧ Future sessions will include tiered descriptive writing tasks, with sentence starters and visual organisers for weaker students, and extension prompts for stronger students to encourage deeper analysis and creativity.
- ✧ Panels will prepare bilingual lists of lucky sayings and fortunes, with visual aids, to help weaker students understand and apply cultural vocabulary. Extension tasks (e.g., designing original fortunes or inventing new lucky sayings) will challenge stronger students, while guided matching activities will support younger or less-able learners.

數學科：

- ✧ 來年度將持續於 STEAM Day 中有機融入數學元素，在現有基礎上（如小一運用度量及計算知識製作飲管飛機、小三運用估算及加減概念完成 STEAM 任務）進一步優化及擴展各年級的數學學習元素，協助學生將課堂所學的數學知識與技能自然連繫至跨學科實作活動中，深化學生對數學在現實生活中應用的理解，促進學生的全人發展。
- ✧ 2 月中華文化日：繼續透過攤位遊戲讓學生認識中華文化。
- ✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，下學年如繼續籌備相關活動，應改為專題學習日或其他時間。

常識科/科學科/人文科：

- ✧ 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。
- ✧ 2 月中華文化日：繼續透過遊戲讓學生認識中國科學成就，引發學生對古人智慧的共鳴。
- ✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，下學年如繼續籌備相關活動，應改為專題學習日或其他時間。

視藝科：

- ✧ 於 STEAM Day 加入電繪/生成式繪畫元素。
- ✧ 2 月中華文化日：持續於中華文化日推行書法活動，提升學生對中國傳統文化的認同感與參與度。

音樂科：

- ✧ 建議四年級先學習電腦基本操作，Copilot 及 SUNO 比較適合五、六年級。
- ✧ 2 月中華文化日持續讓學生認識中國樂器及其歌曲，來年可加入木魚或其他敲擊樂器，增加學生對中樂的認識。

體育科：

- ✧ 來年度將於 STEAM Day 中進一步融入體藝元素，探索將運動科學及 AI Sports 等嶄新概念引入活動設計，例如透過科技分析運動數據、了解 AI 在體育訓練中的應用，將體育科知識與科技學習有機結合，協助學生連繫各科知識與技能，拓闊學生對科技應用於體育運動的視野，促進全人發展。
- ✧ 來年度將嘗試於中華文化日加入更多中國傳統運動元素，例如武術、毽子、陀螺等，或透過互動展示、示範表演等多元方式呈現中國古代運動文化，讓學生在親身體驗中更深刻感受中華文化的底蘊，進一步將體育科知識與文化學習有機結合，協助學生連繫各科知識與技能，促進全人發展。

宗教科：

- ✧ 來年度將持續於 STEAM Day 運用 Copilot、SUNO 等人工智能科技作為教學工具，引導學生透過 AI 工具創作宗教主題的歌詞及音樂，深化對主保聖人及天主教核心價值的認識與體會。活動將進一步協助學生善用 AI 輔助創意表達，例如以 Copilot 生成與天主教節日或聖人事蹟相關的歌詞，再透過 SUNO 將歌詞轉化為完整的音樂作品，讓學生在創作過程中自然連繫宗教科、音樂科及資訊科技科的知識與技能，以更生動有意義的方式加深對天主的認識，並提升學習動機及參與度。

資訊科技科：

- ✧ 下學年 STEAM Day 應重新調整無人機活動的人手配比，或採取小組輪替制以增加學生的實踐時間。
- ✧ 來年度將持續優化中華文化日的資訊科技科活動安排，因應各年級學生的能力及程度，設計更合適的 IT 主題活動，例如為低年級學生簡化 Robomaster 的操控難度或改用更易上手的編程工具，高年級學生則可探索以編程或 AI 技術呈現及記錄中華文化元素，將資訊科技知識與中華文化學習有機結合，協助學生連繫各科知識與技能，促進全人發展。
- ✧ 6 月：數學科、常識科及資訊科技科進行跨學科活動，下學年如繼續籌備相關活動，應改為專題學習日或其他時間。

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
✧ 優化週一至週四小息三「十分鐘閱讀」安排，並設立「午讀獎勵計劃」
✧ 優化週五課前進行各班學生中英文圖書分享安排
✧ 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。
✧ 58.7%教師認同學生對學習有濃厚的興趣。
✧ 56.5%教師認同學生喜愛閱讀。
✧ 82.4%學生認同自己經常在課餘閱讀課外讀物。

中文科：

✧ 就課堂觀察及學生作品所見，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。

English：

✧ Over 50 students received recognition and certificates for the *Fun and Friends Book Club Challenger Award*, highlighting their commitment to reading. Students actively participated in reading activities, with noticeable improvement in reading habits, particularly among P.3–P.6. Regular use of online reading platforms and consistent completion of reading logs indicated increased engagement and growing independence in managing their reading journey.
✧ Students actively participated in a range of Chinese cultural reading and activity programmes, including themed storytelling sessions and hands-on cultural crafts such as making Tangyuan, Chinese shuttlecocks, flying kites, and carving seal stamps. These activities effectively integrated thematic reading with traditional cultural practices, enabling students to deepen their understanding of cultural heritage through meaningful, language-rich experiences. The programme successfully cultivated students' reading interest by connecting texts with real-life cultural contexts, fostering creativity, encouraging teamwork, and strengthening students' appreciation for Chinese traditions. High levels of engagement were observed across grade levels, reflecting the positive impact of embedding reading into cultural activity time and cross-subject collaboration.

數學科：

✧ 與閱讀推廣組合作於圖書館舉行 3 月主題書展，推介一系列數學讀物，以培養學生閱讀習慣及興趣。
✧ 「樂天學滿分 FUN」閱讀課程，各級於全年進行兩次數學閱讀，並於閱讀後完成工作紙，以強化學生對閱讀內容的理解。

常識科/科學科/人文科：

✧ 與閱讀推廣組合作於圖書館舉行 4 月主題書展，推介一系列科學及人文讀物，以培養學生閱讀習慣及興趣。

視藝科：

✧ 於「樂天學滿分 FUN」時段介紹與課題相關的圖書，學生對這些圖書感興趣。

音樂科：

✧ 四至六年級音樂專題研習已於 6 月順利完成，大部分學生能善用 Gemini 蒐集及整理樂器相關的資訊，製作樂器結構圖，深入介紹樂器的起源、發聲方法及聲音特色。專題研習過程中，學生透過主動閱讀及篩選網上資訊，將閱讀學習有機融入音樂科的探究活動，培養學生自主閱讀及資訊素養的能力。

✧ 一至四年級參與「柴可夫斯基之芭蕾音樂」圖書推介，認識柴可夫斯基的生平，並了解他的音樂作品，尤其是《天鵝湖》及《胡桃夾子》。

體育科：

✧ 下學期已按計劃以小冊子形式，為各年級學生派發有關中國及香港本地體育的主題閱讀材料，內容涵蓋本地運動員故事、中國傳統體育項目及香港體育發展等，將體育科閱讀元素有機融入「樂天學滿分 FUN」時段及課前小息時段。透過主題閱讀與體育學習的緊密結合，不僅培育了學生的閱讀興趣，更有效加深學生對中國及香港體育文化的認識，增強學生的國民身份認同感及對本地體育發展的自豪感。

宗教科：

✧ 在 10 月至 2 月與圖書館協作，先後舉辦以天主教核心價值為主題的書展，主題涵蓋「節制」、「忠信」及「忍耐」。透過將天主教價值觀與主題閱讀有機結合，引導學生在閱讀中反思及內化正確的價值觀，有效培育學生的閱讀興趣，並深化學生對天主教核心價值的認識與體會。

普通話科：

✧ 和中文科配合，在逢星期一至四小息三的普通話語境活動中加入誦讀經典古詩文、繞口令的內容，讓學生感受古詩文的語言文字和思想內容之美。

✧ 於 01-2026 至 02-2026 期間進行了科本的普通話繞口令比賽，學生在富有趣味的比賽中感受到說普通話的趣味。

閱讀推廣：

✧ 同學透過週一至週四小息三「十分鐘閱讀」及當中的「午讀龍虎榜」養成閱讀的習慣。

✧ 於早讀圖書分享環節設立獎勵計劃，鼓勵同學積極分享。

✧ 於「樂天學滿分 FUN」時段中，一年級於 25-11-2025 學習圖書封面時介紹了中華文化相關圖書，二年級於 02-12-2025 學習中國寓言，六年級於 03-12-2025 學習中國歷史，以加深同學對中華文化的認識。

✧ 已於 02-03-2026 舉行「齊來做大熊貓飼養員」主題閱讀講座，透過生動有趣的講座形式，將常識科及科學科的動物保育知識與閱讀推廣有機結合，激發學生對相關主題閱讀的好奇心與興趣。講座安排與「樂天學滿分 FUN」時段的主題閱讀活動緊密配合，學生表現積極投入，反應踴躍，有效培育學生的閱讀興趣，並鼓勵學生於課前及小息時段主動延伸閱讀相關題材的書籍。

✧ 已於 23-04-2026 舉行 4.23 世界閱讀日的活動，活動包括廉政公署德育繪本共讀及相關活動、攤位遊戲、電子書製作、書籤設計、八格小書設計、經典童話故事結局改寫及書中人物 Fashion Show 等，當天同時邀請了家長出席八百人齊共讀，師生及家長都積極投入參與。另外，亦有於 4.23 世界閱讀日之前舉辦「親子講故事影片比賽」，提升本校的閱讀氣氛。

反思：

課程發展組：

✧ 綜合各科反思，課程發展組的閱讀活動整體上取得積極成效，大部分學生能參與各類閱讀推廣活動，跨科合作及普通話學習的推動亦見良好進展。然而，以下幾方面仍有改善空間：

✧ 雖然各科積極配合閱讀推廣活動，教師問卷數據顯示成效仍有不足 - 僅 58.7%教師認同學生對學習有濃厚興趣，56.5%教師認同學生喜愛閱讀。數據反映部分學生的閱讀動機及興趣有待進一步提升，閱讀文化未能全面滲透各科。

✧ 此外，部分學生在選書方面仍依賴教師協助，未能獨立挑選合適讀物，顯示學生的自主閱讀能力及閱讀習慣尚未穩固建立。

✧ 各科在閱讀推廣的投入程度參差，部分科目（如音樂科、視藝科、體育科）的閱讀融合仍處於起步或計劃階段，與語文科及閱讀推廣組的協作深度有待加強，跨科整合尚未達到理想水平。

中文科：

✧ 賽馬會「看動畫・讀名篇・識古文」的網上學習平台，有助學生理解古詩文中語法、歷史背景和社會情境，有助體會詩句中的美。動畫呈現詩人情感或自然景象，並能結合學生現代的生活經驗，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習古詩文，提升閱讀動機及興趣，能強化記憶，學生更容易理解古詩文。

✧ 教師問卷數據顯示成效仍有不足 - 僅 58.7%教師認同學生對學習有濃厚興趣，56.5%教師認同學生喜愛閱讀，反映部分學生的閱讀動機及興趣需要進一步提升。

English：

✧ Students, particularly from P.3–P.6, showed noticeable progress in their ability to manage independent reading, as evidenced by their consistent use of online platforms and the completion of reading logs. This highlights the importance of combining recognition with structured support to motivate students and reinforce long-term engagement in reading. However, less-able students required more structured support in book selection, as many struggled to choose texts appropriate to their level.

✧ Motivation varied across classes, with some students reluctant to read independently despite encouragement.

✧ The Chinese cultural crafts and storytelling sessions provided meaningful opportunities for students to connect language learning with traditional practices. The high levels of participation across grade levels reflect the value of integrating cultural experiences into the curriculum, as they enrich learning while strengthening students' sense of identity and belonging.

數學科：

✧ 就課堂觀察所見，學生透過數學閱讀課程達到預期效果，培養對數學探究或故事的興趣。同時，教師可以大力推動學生於圖書館借閱數學相關書籍，並與同學分享。

常識科/科學科/人文科：

✧ 就教師觀察所見，學生對科學及動物相關讀物頗有興趣。

視藝科：

✧ 學生對藝術家為主題的圖書感興趣，建議購買相關圖書給學生借閱。

音樂科：

✧ 音樂主題閱讀：「柴可夫斯基之芭蕾音樂」在學段三試後活動中舉行，小一至小四學生能進深入了解柴可夫斯基的音樂特色。一系列的發聲書能吸引學生閱讀，期望下學年開始有更多學生借閱相關書籍。

體育科：

✧ 為配合來年的體育科呈分試「知識」部份，本年度第三學段的小四、小五同學均獲得一份閱讀材料，同學需要透過閱讀相關資料來應對筆試內容。首次試行體育科閱讀項目，只有少數同學有細心閱讀並在筆試中獲得高分，可見同學對體育科中閱讀並不習慣，需要再加強。

宗教科：

✧ 宗教科主題書展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。

普通話科：

✧ 低年級學生較高年級學生更積極參與普通話語境活動，也樂於跟隨語境大使誦讀經典古詩文，效果良好。

✧ 於 01-2026 至 02-2026 期間舉辦了科本的普通話繞口令比賽，並在普通話角展示繞口令比賽內容。就觀察所見，不少學生都能在課餘主動練習，提升了學習普通話的動機。

閱讀推廣：

- ✧ 就觀察所見，低年級大致已養成良好的午讀風氣，惟高年級仍未能投入於午讀閱讀中，而「午讀龍虎榜」亦難以及時監察並作鼓勵作用。
- ✧ 就觀察所見，部份同學會到圖書館借閱圖書，以完成週五早讀的圖書分享。
- ✧ 就觀察所見，同學於「樂天學滿分 FUN」講座時積極投入參與，透過圖書分享能提升同學對中華文化的興趣。然而，受限於「樂天學滿分 FUN」時段的課時，部分活動未能深入展開，內容有待進一步延伸。
- ✧ 就觀察所見，同學積極參與世界閱讀日中的活動，但扮演書中人物角色的同學為少數。另外，「親子講故事影片比賽」參與人數亦偏低。

回饋與跟進：

課程發展組：

- ✧ 課程發展組將持續推行多元化的閱讀活動及主題書展，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，豐富書籍推薦的類型及閱讀交流機會，並積極推廣電子閱讀平台的應用及閱讀挑戰活動，以提升學生的閱讀動力。
- ✧ 將於下學年統籌各科制訂明確的閱讀融入計劃，特別加強音樂科、視藝科及體育科與閱讀推廣組的協作安排，確保各科訂有具體的閱讀目標及評估指標，使閱讀推廣工作能深入各科教學，而非流於個別活動。
- ✧ 針對問卷所反映閱讀興趣較薄弱的學生，班主任及各科老師將透過個人化書目推介、朋輩閱讀計劃或分層閱讀材料等策略，因應學生需要，提升其閱讀參與意願及自主性。
- ✧ 推行「閱讀龍虎榜」，表揚閱讀表現突出的學生，以正面激勵的方式帶動班級閱讀風氣，並鼓勵更多學生積極參與各項閱讀活動。
- ✧ 下學年起將系統性收集及分析學生的閱讀量及閱讀能力數據（如閱讀記錄冊、閱讀測評結果），以更客觀地評估各科推動閱讀的成效，並以此作為調整及優化策略的依據。
- ✧ 優化各樓層閱讀空間的佈置與資源配置，營造舒適、具吸引力的閱讀環境，讓學生在課餘時間能自發走進閱讀角，養成隨時閱讀的習慣。

中文科：

- ✧ 下學年持續進行賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」的網上學習平台，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習古詩文。
- ✧ 為提升學生的閱讀動力，增加閱讀交流機會，下學年「樂天學滿分 FUN」將增加繪本教學與分享的次數，讓學生有更多機會感受閱讀的趣味。

English：

- ✧ Teacher-led storytelling sessions will also be scheduled during Fun to Read sessions to build interest and scaffold comprehension.
- ✧ Reading challenges with rewards will be introduced to sustain motivation across levels. Visual guides and teacher demonstrations will be provided to help younger students navigate online platforms more confidently, ensuring that technology supports rather than hinders their engagement.
- ✧ Chinese culture vocabulary with bilingual resources will be used to bridge understanding for students who lack background knowledge. This will help connect cultural activities more directly to language learning outcomes, reinforcing both linguistic and cultural growth.

數學科、常識科/科學科/人文科、視藝科、音樂科、體育科、宗教科及普通話科：

- ✧ 各科將持續與閱讀推廣組及圖書館緊密協作，透過主題書展、「樂天學滿分 FUN」閱讀課程及課前小息閱讀時段，推動跨科主題閱讀，以培育學生廣泛閱讀的興趣與習慣。
- ✧ 各科將按科本需要豐富相關藏書及閱讀材料，包括數學科及常識科持續舉行主題書展；視藝科增購相關圖書供學生借閱；音樂科引入更多音樂家與世界名曲的書籍，並持續舉辦音樂主題閱讀周；體育科提早派發閱讀材料，配合科任帶領細閱，將閱讀與筆試學習有機結合；宗教科持續透過遊戲形式推廣宗教主題書展；普通話科則進一步優化語境活動及古詩文誦讀的形式，例如透過 Teams 錄音練習，加強學生的語音基礎，提升語言學習動機。
- ✧ 課程發展組將統籌以上各科閱讀推廣計劃，確保閱讀活動能有效滲入各學科的日常教學，讓學生在多元情境中建立持久的閱讀習慣。

閱讀推廣：

✧ 下學年將檢視及優化「午讀龍虎榜」的統計方式，更有效地記錄及鼓勵學生的閱讀參與。同時，將定期檢視各課室圖書櫃的狀況，適時更新書櫃內的圖書，確保閱讀材料保持新鮮多元，以持續提升學生對閱讀的興趣。

✧ 下學年可讓同學以不同形式作圖書分享，讓圖書分享更多元化，提升同學對圖書分享的動機。

✧ 來年世界閱讀日可提早作不同宣傳，除了「親子講故事影片比賽」外，亦可設計其他活動作開展，讓同學能更投入於世界閱讀日的活動中。而講故事比賽亦可增設其他形式，提高同學的參與率。

✧ 來年度將檢視閱讀課程於「樂天學滿分 FUN」時段的時間安排，探討延長相關活動課時或分段進行的可行性，以確保學生能更深入地體驗及認識中華文化，充分培育學生的閱讀興趣及文化素養。

✧ 下學年將再次舉辦與中華文化相關的閱讀或作家講座，讓同學可透過講座欣賞中華文化。

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。

✧ 58.7%教師認同學生對學習有濃厚的興趣。

✧ 56.5%教師認同學生喜愛閱讀。

✧ 82.4%學生認同自己經常在課餘閱讀課外讀物。

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。

✧ 鼓勵學生於 7-8 月參加由 HyreadHK 舉辦的全港最大型電子書閱讀活動。

✧ 與常識科合作利用電子閱讀平台舉辦問答比賽，讓同學善用 HyRead 電子圖書館閱讀相關圖書，以獲取知識完識常識科的問答比賽。

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一定成效，惟以下幾方面仍有改善空間：

✧ 教師問卷數據顯示，僅 58.7%教師認同學生對學習有濃厚興趣，56.5%教師認同學生喜愛閱讀，反映電子閱讀平台的推廣雖已到位，但未能有效轉化為學生內在的閱讀動機，平台使用率與閱讀興趣的提升仍有落差。

✧ 部分學生能展現自主學習能力，但整體而言，學生主動使用電子閱讀平台的習慣尚未穩固，仍需依賴教師的持續推動與提醒，自主閱讀的文化有待深化。

閱讀推廣：

✧ 就數據所見，同學雖有登入 HyRead 電子圖書館閱讀及借閱圖書，但比往年少，仍需多舉辦不同活動及比賽，深化同學的自主閱讀能力。

✧ 就數據所見，同學於常識問答比賽前能善用 HyRead 電子圖書館。

回饋與跟進：

課程發展組：

✧ 課程發展組將持續推動各科將電子閱讀平台納入日常教學計劃，並訂立具體的使用目標（如每月最低閱讀篇數或時數），以確保平台推廣工作能系統化落實，而非流於個別活動。

✧ 於下學年起定期收集及分析學生使用電子閱讀平台的數據（如登入次數、閱讀量、完成率），以客觀評估各科推動成效，並適時調整推廣策略。

閱讀推廣：

- ✧ 下學年將配合閱讀獎勵計劃推介的電子圖書，適時推出相關的閱讀活動，讓同學養成自主閱讀的習慣。另外，除了參加由 HyreadHK 舉辦的閱讀比賽，應同時舉辦校內的電子書讀比賽，動推動同學多利用 HyRead 電子圖書館。
- ✧ 加強向學生及家長推介各閱讀平台的使用方法及資源，提升學生在課餘時間自主使用平台的意願，將電子閱讀習慣延伸至家庭。
- ✧ 下學年將繼續與常識科合作，利用問答比賽前讓同學能多善用 HyRead 電子圖書館。

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。

- ✧ 中文科：賽馬會「看動畫・讀名篇・識古文」學習計劃
- ✧ 英文科：優化「樂天學滿分 FUN」及試後之中華文化校本增潤課程及活動
- ✧ 中華文化日： 進行跨學科活動

成就：

課程發展組：

- ✧ 綜合而言，各科在「樂天學滿分 FUN」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。
- ✧ 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。
- ✧ 100%教師認同學校的課程能加強學生的國民身份認同。
- ✧ 根據 APASO 數據，本校學生在「國民身份認同」範疇各年級的數據均高於全港平均水平，四項副量表——「責任、義務」、「自豪、愛護」、「國旗、國歌」及「成就」的 Q 值均高於 105，成績理想。數據充分反映本校透過多元化活動及課程推行國民教育的工作成效顯著，有效培養學生正確的國家觀念、愛國精神及國民身份認同感，使學生能真正內化對國家的歸屬感與自豪感。

中文科：

- ✧ 就課堂觀察所見，學生瀏覽賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」的網上學習平台，平台提供的動畫能將文字、有抽象意境或古代生活場景，轉化為具體畫面，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習古詩文；平台提供小練習亦能幫助學生理解詩中文字和意境，並促進中國語文、歷史、文化、地理等知識。
- ✧ 中華文化日進行了新春吊飾製作、攤位遊戲、傳統藝術表演、中國傳統文化比賽等活動，不僅提升了語文與文化素養，更培養了我國文化自信、國民身份認同與合作精神。

English：

- ✧ Students actively participated in Chinese cultural crafts, including making Tangyuan, Chinese shuttlecocks, flying kites, and carving seal stamps, as well as storytelling sessions. These hands-on activities connected language learning with traditional practices, enabling students to deepen their understanding of cultural heritage. The experiences fostered creativity, encouraged teamwork, and strengthened appreciation for Chinese traditions, with high levels of engagement observed across grade levels.
- ✧ Students across grade levels actively participated in Chinese Cultural Day activities. The event provided meaningful opportunities to connect language learning with heritage, reinforcing identity and belonging.

音樂科：

- ✧ 一至三年級已於 26-01-2026 的「樂天學滿 FUN」時段參與「雜耍特快列車」，由本地雜耍團上演中國雜耍 x 音樂藝術表演，學生非常投入，除踴躍體驗轉碟雜耍外，還了解到中國雜耍的淵源。
- ✧ 二年級於 3 月欣賞「香港藝術節 2026」：七指雜技團《決鬥》表演，學生表現非常投入，享受音樂與雜技表演之餘，更學會節目中帶出的訊息：尊重與和平。

✧ 小六已在 6 月試後活動進行中樂專題研習，大部分學生能透過 Gemini 製作中樂海報，介紹樂器的起源、結構、發聲方法與聲音特色。

閱讀推廣：

✧ 於「樂天學滿分 FUN」時段中，一年級於 25-11-2025 學習圖書封面時介紹了中華文化相關圖書，二年級於 02-12-2025 學習中國寓言，六年級於 03-12-2025 學習中國歷史，以加深同學對中華文化的認識。

✧ 於 2026 年 3 月 2 日舉行「齊來做大熊貓飼養員」主題閱讀講座，以大熊貓這一具代表性的中國國寶動物為主題，透過生動有趣的講座形式，引導學生認識中國的生態文化與動物保育精神，感受中華民族對自然萬物的珍視與愛護之情。講座將動物保育知識與中華文化元素有機結合，激發學生對相關主題閱讀的好奇心與興趣，學生表現積極投入，反應踴躍，有效透過活動與課程讓學生欣賞中華文化的內涵，培育學生的閱讀興趣及文化素養。

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：

✧ 賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」的網上學習平台，有助學生理解古詩文中語法、歷史背景和社會情境，有助體會詩句中的美。動畫呈現詩人情感或自然景象，並能結合學生現代的生活經驗，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快學習古詩文，能強化記憶，學生更容易理解古詩文。

✧ 中華文化日進行的攤位遊戲、傳統藝術表演、中國傳統文化比賽等活動，讓學生親身體驗春節的節日氣氛，理解保護與傳承文化的重要性，建立守護中華文化的責任感。當中的中國藝術表演與創作，讓學生感受到中華文化的魅力，增強了民族歸屬感與自豪感。

English：

✧ The Chinese cultural crafts and storytelling sessions provided meaningful opportunities for students to connect language learning with traditional practices. The high levels of participation across grade levels reflect the value of integrating cultural experiences into the curriculum, which enrich learning and strengthen students' sense of identity and belonging.

✧ For the Chinese Cultural Day, Students enjoyed creating paper fortune tellers decorated with lucky sayings. The matching game element — where students matched fortunes or auspicious phrases and wrote them inside the flaps — encouraged active participation and reinforced cultural vocabulary in a playful way. The interactive nature of the craft and game sustained high levels of engagement across levels. Students valued the opportunity to connect cultural traditions with creative expression, strengthening their sense of identity and belonging.

音樂科：

✧ 「雜耍特快列車」受學生熱烈歡迎，可以在「樂趣無窮」工作紙鞏固活動所學，讓學生自行查找更多雜耍或音樂藝術跨媒體的表演，以擴闊眼界。

✧ 中華文化日讓學生認識中國古樂「空靈鼓」，學生透過展板介紹了解空靈鼓的歷史，同時透過閱讀簡譜奏出高、中、低程度的歌曲，學生表示「空靈鼓」容易演奏，聲音獨特。

閱讀推廣：

✧ 根據圖書館系統統計，上年度學生借閱中國文學相關圖書約 402 冊，反映同學持續透過閱讀深化對中華文化的欣賞。

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：

✧ 下學年持續地進行賽馬會「看動畫·讀名篇·識古文」的網上學習平台，讓學生以生動、多感觀互動方式愉快地學習古詩文。

✧ 下學年持續進行中華文化日，以提升語文與文化素養，培養國民身份認同與創造能力。

English：

✧ Chinese culture vocabulary with bilingual resources will be used to bridge understanding for students who lack background knowledge. This will help connect cultural activities more directly to language learning outcomes, reinforcing both linguistic and cultural growth.

✧ To make the Chinese Cultural Day activities run more smoothly, panels will prepare bilingual lists of lucky sayings and fortunes, along with visual aids, to help weaker students understand and apply cultural vocabulary. Extension tasks (e.g., designing original fortunes or inventing new lucky sayings) will challenge stronger students, while guided matching activities will support younger or less-able learners.

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。

✧ 本學年甚少粵劇欣賞會，將持續發掘相關活動，讓學生有更多機會接觸這項「非物質文化遺產」，從而提升學生對粵劇的認識。

✧ 學段二完成一張「樂趣無窮工作紙」，鞏固學生對中樂、舞蹈歌曲、粵劇的認識，增加對中華文化的了解。

✧ 持續優化中華文化日的音樂活動，除介紹空靈鼓外，可引入木魚等敲擊樂器，讓學生增加對中樂的認識。

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忠信、節制、忍耐。根據持分者問卷調查數據，教師(95.7%)、家長(84.9%)及學生(95%)均認同學校課程及活動能有效培養學生品德；教師(100%)及學生(APASO 高於全港平均)認同學校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 97%**，比全港的 95%高，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

本校秉持全人教育理念，致力培育學生多元智能潛質，推展全方位的學習活動。課程設計涵蓋跨科學習、多元智能課程，以及各科專組拔尖課程。同時，校方積極發展多姿多彩的學藝活動，包括話劇、粵劇、花式跳繩、拉丁舞、合唱團、手鈴與手鐘、STEAM 課程、制服團隊，並於小一、小二推行「一生一體藝」課程，讓學生在不同領域中全面成長。

為進一步拓展學生的潛能，本校善用課後及週末時間，安排多元訓練活動，豐富學習經歷。全年活動涵蓋跆拳道、繪畫、創意機械發明、奧林匹克數學、趣味扭氣球、Scratch 遊戲程式設計、英語拼音、劍橋英語備試課程及花式跳繩等，讓學生在不同範疇中盡展所長。

此外，本校積極參與「賽馬會慈善信託基金」舉辦的「賽馬會樂動人生計劃」(JC Project MuSE)，透過多元化的音樂與體育課程，提升學生的社交情感與

認知發展，並豐富其學習歷程。活動包括由香港浸會大學音樂系安排銅管樂訓練（小號、法國號、長號、大號）、由港協暨奧委會奧夢成真安排的體育訓練（滑板、霹靂舞、南拳、躲避盤）、校本障礙競技課程、香港管弦樂團學生專場音樂會、由香港教育大學安排樂師到校指導銅管合奏 Music for All 校本課程、室樂小組音樂會、，以及家長與教師音樂工作坊等。此外，本校學生於校內舉行小型演奏會，讓家長欣賞子女的學習成果。而部分優秀學員更獲邀參與進階課程，培養全方位人才。

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，各項活動表現詳見附件報告，其中表現較突出的包括：

數學方面，在華夏盃獲得一等獎、二等獎、三等獎共 61 個。另外，在亞洲國際數學奧林匹克公開賽 2025 總決賽獲得金獎及銀獎共 3 個。

STEAM 方面，同學於正覺環保太陽能船設計大賽獲得冠軍、亞軍、殿軍等共 4 個獎項，同時於 KTMC STEM CUP 2025 獲得最高榮譽的鑽石獎。此外，同學於全港學界無人機挑戰賽 2026AR 射擊及障礙賽(遙控項目)中獲得一級認證。

體育方面，在九龍東區小學校際遊戲比賽中表現優異，獲得 8 個獎項，包括冠軍、亞軍、季獎、殿軍，而女高團體獲得冠軍、男初團體獲得殿軍。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 7 個，而男子甲組獲得團體優異獎。在九龍東區小學校際乒乓球比賽的成績也令人鼓舞，包括男子甲組獲得亞軍及乙組獲得殿軍。此外在九龍東區小學校際籃球比賽中，男子組獲得亞軍。在恒基 2025 全港學界武術比賽上，本校學生獲得小學乙組集體南拳殿軍、個人項目季軍及優異獎共 3 個。

音樂方面，在大灣區音樂比賽 2025 獲得港澳區及大灣區總區全場總亞軍。另外，在第八屆香港青少年及兒童音樂演奏大賽 2025、2025 亞洲傑出精英藝術比賽及第九屆世界資優音樂比賽 2025 均獲得冠軍。

文化藝術方面，在賽馬會查篤撐兒童粵劇推廣計劃第十二屆校際兒童粵曲大賽中，同學獲得亞軍。另外，同學在天主教教區學校聯會（小學 II 區）尋根覓食親子機關文化探索比賽中更獲得亞軍佳績。

(四)財務報告

2025 至 2026 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	2,855,838.60	1,360,710.31		
綜合家具及設備津貼			415,709.00	
學校及班級津貼			866,833.79	
升降機保養津貼			60,000.00	
培訓及發展津貼			12,252.40	
課程發展津貼			61,528.61	
德育及公民教育			64,677.47	
供推行學校本位輔導及訓育			8,267.00	
增聘文書助理的行政津貼			225,591.48	
總計(A)		1,360,710.31	1,714,859.75	(354,149.44)

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		1,488,024.00	1,562,107.00	(74,083.00)
資訊科技綜合津貼		447,298.00	522,670.60	(75,372.60)
空調設備津貼		428,695.00	428,695.00	0.00
校本新來港學童支援計劃		84,848.00	27,073.20	57,774.80
為教師創造空間津貼（學校發展津貼）		744,709.00	762,791.61	(18,082.61)
額外的學生輔導服務津貼		229,957.00	242,687.80	(12,730.80)
成長的天空計劃（小學）		135,845.00	143,500.00	(7,655.00)
校本教育心理服務津貼		103,779.00	103,779.00	0.00
校本言語治療行政經常津貼		7,687.00	5,913.00	1,774.00
校本管理額外津貼		48,047.00	53,170.00	(5,123.00)
總計(B)		3,718,889.00	3,852,387.21	(133,498.21)
總計(A)+(B)	2,855,838.60	5,079,599.31	5,567,246.96	2,368,190.95

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		495,460.00	495,460.00	0.00
家校合作津貼		46,044.00	46,044.00	0.00
薪金津貼帳		36,835,353.10	36,835,353.10	0.00
僱主為非教學人員向公積金計劃供款帳		192,444.00	192,444.00	0.00
英語為母語英語教師加強計劃附帶福利津貼帳		328,025.71	328,025.71	0.00
學習支援津貼	254,845.41	1,287,351.00	1,335,890.95	206,305.46
校本課後學習及支援計劃	96,657.20	140,400.00	135,933.80	101,123.40

整合代課教師-全年經常性津貼	63,683.80	175,375.00	65,575.00	173,483.80
整合代課教師-可供選擇的現金津貼	1,667.95	1,891,405.00	1,870,575.15	22,497.80
整合代課教師-全港系統性評估		3,202.00	3,202.00	0.00
代課教師(特殊教育日薪)		15,250.00	15,250.00	0.00
德育及國民教育科支援津貼	189,785.00	0.00	90,000.00	99,785.00
資訊科技人員支援津貼		343,562.00	343,562.00	0.00
姊妹學校計劃津貼	63,286.51	0.00	63,286.51	0.00
推廣閱讀津貼	1,724.25	33,088.00	32,271.55	2,540.70
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
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	77,730.47	0.00	77,730.47	0.00
學生活動支援津貼		61,250.00	61,250.00	0.00
一筆過家長教育津貼(小學)	65,719.90	0.00	65,719.90	0.00
支援開設小學科學的一筆過津貼	304,105.82	0.00	96,374.80	207,731.02
推廣中華文化體驗活動一筆過津貼	283,819.13	0.00	128,297.76	155,521.37
支援學校推動校園體育氛圍及「MVPA60」一筆過津貼	95,537.48	0.00	55,498.00	40,039.48
推廣自主語文學習(英語)一筆過津貼	200,000.00	0.00	134,000.00	66,000.00
推廣自主語文學習(普通話)一筆過津貼	200,000.00	0.00	54,224.25	145,775.75
全方位學習及姊妹學校津貼		828,300.00	679,890.26	148,409.74
在校免費午膳		639,573.00	639,573.00	0.00
優質教育基金電子學習撥款計劃(流動電腦裝置)		45,121.00	45,121.00	0.00
支援非華語學生津貼	89,985.88	159,041.00	182,568.50	66,458.38
一筆過「購置電子化評估工具津貼」	57,286.00	0.00	57,286.00	0.00
香港學校戲劇節	7,819.44	0.00	0.00	7,819.44
「『智』啟學教」撥款計劃		500,000.00	0.00	500,000.00
總計:(C)	2,053,654.24	44,976,776.81	45,086,939.71	1,943,491.34
總計:(A+B+C)	4,909,492.84	50,056,376.12	50,654,186.67	4,311,682.29