

# 資訊科技與電子學習總結報告

## 2022 - 2023 年度

本年度目標及 重點工作項目	成效	反思及跟進建議
<b>甲、配合學校關注事項的目標：延展學習型校園文化</b> 1.1 促進成長型思維團隊的效能		
配合及支援課程核心組組織的「BYOD 核心小組」推行有系統的教師培訓及分享。	<p>大致上能達到目標，本組成員於「BYOD 核心小組」參與電子教學分享，協助提升整體電子教學效能。</p> <p>教師表示他們都能夠善用各個平台的特性，配合自己的學科進行教學與評估，善用電子平台的即時回饋和互動性強的優勢，對於提升學生學習興趣和瞭解教學成效有很大的幫助。</p>	教師熟悉使用較常用的平台(如 Nearpod)，並嘗試使用不同的功能配合教學，可見不同的科組如能夠及早找到某些電子平台的特性，然後深入了解其功能和加強發展，能夠有助教師及學生熟習使用和操作，發揮最大效能。
<b>甲、配合學校關注事項的目標：延展學習型校園文化</b> 1.2 推廣正向的校園文化		
優化校園環境及加強推廣相關主題活動，傳播正確使用電子學習工具及提高資訊素養的訊息。	<p>教師安排「IT 大使」於小息到電腦室(Dream Lab)當值，指導低年級同學正確地使用電腦學習，並監察高年級同學有否作出違反道德的行為如網絡欺凌和侵犯知識產權等。</p> <p>教師安排學生於早會向全校學生廣播，分享如何建立良好的使用電子工具習慣的經驗，並鼓勵同學日後正確使用電腦進行電子學習，承諾不會過度使用電子產品。</p> <p>老師邀請學生參加家福會舉辦資訊素養「Netuber」P 圖大師改圖比賽，提高學生對資訊素養的認識和重視程度。</p>	<p>老師於邀請了三、六年級學生在早會向全校學生廣播，讓高、低年級學生都有機會向同學宣揚健康使用資訊產品的訊息。</p> <p>從學生資訊素養問卷調查結果反映，他們大多數能夠小心選擇瀏覽的網絡訊息，並懂得保護個人資料。</p> <p>然而他們仍需要進一步改善自己使用電子產品的習慣和分配好上網時間，避免過度依賴電腦。</p>

## 甲、配合學校關注事項的目標：延展學習型校園文化

### 1.3 提升教師的評估素養，善用評估資料促進「學、教、評」循環

提升電子教學工具效能，支援各科運用合適的應用程式或電子平台進行教學及作學習評估工具。

組員加強關注其任教科目，適時替老師向學校反映運用電子教學工具於「學、教、評」的需要，提供支援。例如利用網上軟件功能能代替實物進行教學，加強教學活動的彈性及學生參與度。  
各科組老師更成熟地運用各類電子平台配合教學需要，並且設計多元化的評估工具。  
即使低年級學生也能運用 Padlet 等網上平台作的分享交流之用，讓老師從學生的課業評估學習表現。

部分平台如要提升功能則需要較高昂的費用，教師可研究會否有其他代替品。

## 甲、配合學校關注事項的目標：推展學生熱愛學習及勇於展現所學

### 2.1 因應級本學生特質，提供不同的平台讓學生認識自己，作多方嘗試及發揮才能

四至六年級學生擔任「IT 大使」，協助管理 Dream Lab(按需要)及指導同學於課堂外使用電腦。IT 大使透過服務同學，發揮服務精神及操作電子工具的技能。

學校在全面服常後在小息開放電腦室，負責老師培訓四至六年級學生擔任 IT 大使，照顧低年級同學使用電腦。老師清晰指引學生工作，並表示 IT 大使工作稱職。  
部份仍需要提醒當值時間，及後老師亦印刷了當值記錄表，以鼓勵學生準時出席。

由於部份學生只是沒有明確目標地瀏覽學校網頁，建議 IT 大使多鼓勵及支援同學進行更有效益的網上自學。

建議老師開設 google classroom 群組以便與 IT 大使溝通。

## 甲、配合學校關注事項的目標：培育學生熱愛學習及勇於展現所學

### 2.2 持續培育學生堅毅的精神

鼓勵學生持續利用網上資源學習，如進行閱讀、練習、評估，為學生提供多個網上學習平台，培養學生自學能力，其中包括：  
- 智愛中文平台、ilearner、小校園、常識教育網等

科組為學生挑選一些網上學習平台，增加學生的課外知識，並定期檢視學生的學習進度，亦公布表現較佳的學生成績，以示鼓勵。

由於學生日常在各個科目都有機會接觸到其他平台，或者老師也會給予各種網上學習任務，因此登入這些增潤性質學習平台的人數亦未見提升。考慮物色其他更配合學生學習需要和興趣的平台。

## 甲、配合學校關注事項的目標：培育學生熱愛學習及勇於展現所學

### 2.3 把資訊科技融入課堂內外學習，提升學生學習的能力。

<p>配合各學科加強運用不同學習平台於課堂內外學習提供支援，按需要安裝應用程式，開啟戶口及購買服務。</p>	<p>學校於學期初為學生開設好 Google 帳號，讓教師可以透過 google classroom 發放訊息、課業、學習材料，甚至和學生及家長溝通。資訊科技統籌員亦按教師需要為學生安裝程式。</p>	<p>如老師發現程式操作時出現異常，請儘快通知 TSS 了解，進快行更新或重裝。</p> <p>如科組發現部分應用程式已不再使用，請通知安排 TSS 刪除，以免佔用太多平板電腦儲存空間。</p>
--	--	---

**甲、配合學校關注事項的目標：培育學生熱愛學習及勇於展現所學**

**2.4 透過從實踐中學習，提升學生自我管理能力及資訊素養**

<p>訓練四至六年級「IT 大使」推廣健康上網學習及提升資訊素養，培養正確使用電腦設備的習慣。</p>	<p>推廣資訊素養負責老師訓練不同年級學生在早會向全校同學帶來正確使用電腦的訊息，提升學生自我管理的能力。</p>	<p>部分分享主題會有機會開始重複，可留意更多與資訊素養有關的新聞時事作簡單報導，零內容更加生活化。</p>
---	---	--

<p><b>本年度目標及 重点工作項目</b></p>	<p><b>成效</b></p>	<p><b>反思及跟進建議</b></p>
---------------------------------	------------------	-----------------------

**乙、重點工作的目標：**

**善用流動電子裝置，推動電子學習於不同科目**

<p>四至六年級推行自攜裝置(BYOD)方案，加強學生使用流動電腦設備進行持續及互動性的學習，將資訊科技教育融入各科學與教過程中，令學習更多樣化和個人化。同時加強運用內聯網及電子學習平台，促進電子化及自主學習的文化。</p>	<p>自攜裝置計劃推行的成效獲得認同，老師有信心製作不同的網上學習教材和學習平台，配合各個教學流程的需要進行電子教學，從而增加學時和互動性，學生學習的興趣有所提升。此外，學生能善用電子工具來解決學習上的困難，例如資料蒐集，使用電子詞典。</p>	<p>部份學生過度使用電子工具，例如使用鏡頭直接拍攝英文字而得出中文解釋，會影響學習英語。老師需要指導學生如何善用電子工具進行學習。</p>
<p>高年級配合發展 Coolthink 計劃，於常識課程教授編程工具 (SCRATCH) 及 (APP INVENTOR)，讓學生能對編寫程式及計算思維概念有所認識，亦讓他們在學習過程發展溝通、協作及解難能力。</p>	<p>組員於常識科科本研習向高年級老師分享所學，老師都對相關編程教育內容和技巧有助掌握。</p> <p>學生開始熟習編程模式，部份學生更加能夠自行設計或優化程式。學生應用了重用及整合、除錯及測試等運算思維實踐。對部分學生來說，APP INVENTOR 的內容則較為艱深，亦受到中、英文用字的影響。</p>	<p>加強對編寫程式能力較強的學生進行培訓，讓這些尖子發揮才華，同時為能力較弱的同學提供協助，發展溝通、協作及解難能力。</p> <p>建議可展示更多中、英文對照字句幫助學習認識編程語句。</p>

2022 - 2023 年度「資訊科技與電子學習」財政：

政府撥款	541,410.00
支出：	
電子學習平台	14,644.70
資訊科技用品	213,555.20
維修及保養	39,341.00
上網費用	59,300.00
	<hr/>
	<b>\$214,569.10</b>
	<hr/> <hr/>