

聖公會聖約瑟小學
二零一九至二零二零年度周年計劃報告

科目/組別：資訊科技科

一. 本年度關注事項：

項目	關注事項	備註
1	改善及擴展編程課程，提高學生的學習動機及對課題的學科知識。	配合學校發展之關注事項目標 1.1 及 1.2
2	加強推廣編程自學網站，提升學生自主學習編程的能力。	配合學校發展之關注事項目標 1.1

二. 實踐情況：

策略	關注事項	成功準則	表現			
			達標	未能達標	未完成	原因
1.1 協助發展 STEM 教學課程 (新跨科單元學習)，推行 micro:bit 教學及應用： ● 更改及優化小五及小六的 micro:bit 課程。	1	-80%學生於相關考試中獲取 C 級或以上成績。 -課程設計能讓學生體驗編程、複習算數、計算時間及特定的科學科技知識與生活常識等內容 -學生的學習表現積極主動	✓ ✓	✓		第一次考試考獲 C 級以上 四年級：65.6% 五年級：68.8% 六年級：82.5%
1.2 增加編程的課題於二至四年級的課程中(Blue-bot 及 Code.org)，使他們能提早接觸編程。	1	-80%學生於相關考試中獲取 C 級或以上成績。 -100%教師認為學生享受學習編程。	✓		✓	因停課關係無法進行考核 有關課堂仍在進行

策略	關注事項	成功準則	表現			
			達標	未能達標	未完成	原因
2.1 為四至六年級學生安排編程遊戲比賽，在編程網站 Code.org 完成不同關卡，限時內完成者便獲得社際分數。	2	-100%教師認為學生享受編程遊戲比賽。 -80%學生能於編程遊戲比賽過關。	✓	✓		編程遊戲比賽過關百分率 四年級：62.0% 五年級：44.3% 六年級：28.6%

三. 就上述表現，對新一年度計劃提出建議：

1. 為 micro:bit 課程製作編程概念圖，於開始課題時先與學生探討有關生活困難，並引導學生思考編程部分。所需的工作紙已於今年 7 月完成。
2. 舉行社際編程遊戲比賽前，建議先為學生示範，並解釋所需的編程知識，再讓學生完成類似的關卡。

四. 財務報告

項目	詳述	獲批款項	預算支出	實際支出	備註
學校撥款		\$1,000.00			
1. 教具/硬件/軟件	數碼教育新世代電子平台教師戶口		\$200.00		
	(29/11)2019-2020 年度教材收費 (「數碼教育新世代」)			\$200	
	電話儲值卡		\$100.00		
	(17/6)電話卡			\$48.00	
	3D 打印物料		\$200.00		
	(30/10)(30/10/2019)3D Printer TierTime UP ABS plastic			\$396.00	
	(20/11)購買教具(電池盒、膠袋)			\$243.18	
2. 禮物	「勇闖打字城」		\$50.00		
	中文拆碼比賽		\$400.00		
	資訊科技小老師		\$50.00		
	總計：	\$1,000.00	\$1,000.00	\$887.18	
	餘款：			<u>\$112.82</u>	

五. 小組成員：

組長：陳銘傲老師

副組長：賴嘉儀老師

組員：陳柱匡老師、李美鳳老師、梁子熙老師