

錦田公立蒙養學校

學校報告

2024/25



目錄

(1) 我們的學校	3
(2) 關注事項的成就與反思；回饋與跟進	5
(3) 學生表現	18
(4) 財務報告	21

(1) 我們的學校

1. 學校簡介

本校於 1926 年由本地鄉紳鄧伯裘太平紳士創辦。當時在本鄉的一所祠堂授課，只有三間課室。由於學生日增，再於 1949 年增至六間課室。學校雖然擴充，但仍未能滿足當時的需求，於是便有籌建新校舍之舉。當時的校監鄧乾新先生應本鄉父老之請，將蒙養學校改為公立學校，成立建校委員會，向本鄉及各界人士籌募經費，再由香港政府補助，興建新校舍，並於 1953 年 9 月正式啟用。

新校舍質樸典雅，牆身為大麻石，金字形屋頂髹上粉紅漆油，矗立於錦田鄉中，大半世紀以來，繼續秉承校訓「忠、信、勤、樸」的精神，在「全人教育」的道路上，致力培育英才。

近年本校重點提升教學效能及營造關愛共融校園，深信「人人能學，人人皆可成才。」透過多元化活動啟發學生潛能，並舉辦及鼓勵學生參與遊學團及校外比賽，以親身體驗豐富學生的學習經歷。

本校各級設雙班主任，並透過分層支援策略、特殊教育服務及額外聘請外籍英語老師及非華語教學助理，以支援學生學習的多樣性。配合現有的智能卡系統及通訊軟件，更能促進家校的溝通，一同培育孩子茁壯成長。

本校引入全校性電子獎勵系統，以提升學生的學習動力。近年獲優質教育基金撥款建設校園電視台、STEAM 多媒體教室及電腦室，以祈為莘莘學子提供更切合學習需要的環境。

2. 學校設施

本校屬於一座兩層高的校舍，校園曾獲小園圃設計比賽優異獎，環境綠化幽美、空間寬敞。除了六個教室外，設圖書館、電腦室、閱讀室、科創音樂室、加強輔導室、籃球場、乒乓球場等，為學生提供舒適而多元化的學習環境。

各教室中均設有電子白板、電腦、實物投影機及影音器材，方便教師運用資訊科技教材授課，豐富課堂活動。本校走廊中設有閱讀角、數學角和及流動校園電視台，培養自學精神。

本校設多元智能活動，如舞蹈、中樂、繪畫、跆拳道、舞貔貅、獅藝、話劇、板球、RoboMaster、VEXIQ 機械人等，以發掘學生不同潛能，培養創造力及團隊合作精神。

學校的基本資料，可瀏覽本校網頁：<https://ktmy.edu.hk/tc/>

(2) 關注事項的成就與反思；回饋與跟進

● 關注事項一：培養學生的自主學習精神和能力。

成就

◆ 學校分別從以下三個層面，培養學生的自主學習精神和能力。

目標一：在課程中加入自學元素，培養學生訂立學習目標及反思個人學習進展的能力。

目標二：推動跨學科活動，發展學生的共通能力(個人及社交能力:自我管理、自學及協作能力)。

目標三：提供多元學習經歷，發展學生的共通能力(個人及社交能力:自我管理、自學及協作能力)。

目標一：在課程中加入自學元素，培養學生訂立學習目標及反思個人學習進展的能力。

◆ 施行策略：

在課程中加入自學元素，包括教授自學策略、善用預習、筆記、自評及互評元素，培養學生訂立學習目標、反思個人學習進展的能力。

推行電子學習，讓學生於課後運用網上平台及資源以鞏固或延伸所學，培養學生訂立學習目標及反思個人學習進展的能力。

◆ 成果總結：

本學年主要於各學科課程中加入自學元素，包括善用預習評估學生的先備知識，並根據學生的學習起步點設計課堂。此外，科組亦能善用各種電子學習工具進行預習以至課後延伸活動，培養學生的自學能力。現分述各科學習成效：

中文科：

朗讀冊與預習活動有效提升低年級識字能力（70.3%學生於說話考試中見進步），但 66.7%教師認為識字量未達標，建議加強數位工具（如 Padlet）輔助。高年級透過預習工作紙及寫作自評，學生能掌握議論文架構與反思技巧，惟需強化非華語生家長參與。『看動畫·讀名篇·識古文』學習計劃顯著提升學生對學習文言文興趣及文化認知（82.6%學生於後測進步）。

英文科

本學年在英語課上向 P5 學生介紹 KWL 策略。透過課堂觀察，學生對何謂 KWL 以及如何使用該策略自訂學習目標及檢視學習過程，有了基本的了解。75%學生認為策略能有助他們自主設定閱讀目標；此外，在英語寫作課上向 P5 學生介紹了 CARS 和 CUPS 模式，86%學生為策略有

助他們檢視寫作進展。教師反映，下學年需進一步將策略應用於不同文本類型，以提升遷移能力。

數學科

預習結合生活情境（如量杯實作），成效顯著，90%學生在預習中展現自主學習能力。大多數預習活動以工作紙形式進行，部分活動則使用 padlet，其中以三年級及四年級學生最踴躍，例如尋找生活中的平行線、分享生活中的小數應用等。使用 padlet 的預習活動，學生的表現較為多樣，但部分學生因缺乏電子工具而未能有效進行預習。此外，四年級預習結合短片，幫助學生理解抽象概念(倍數和因數)。

在實作學習方面，81%學生能通過學習歷程冊反思改良方法，亦能在學習過程中評估自己的學習所得。

常識科

於四年級課程中，加入抗日戰爭相關的課題，引導學生完成預習內容，並利用多元的電子學習策略，培養學生的自學能力。AI 虛擬訪問激發學生興趣（100%參與），71%學生認為使用 AI 人工智能有助提升課堂自學能力。學生都能運用文字或語音輸入問題訪問。不過由於發問用字或問題清晰度會影響學生所得到的答案，未必所有同學都能成功提取有用的資料。這涉及資訊素養的範疇，而 AI 人工智能現時的技術亦未完工成熟，學生應學會不能完全依賴 AI 人工智能搜集資料。

圖書科

以閱讀冊（閱讀星空）為手段，在圖書課程中加入自學元素，讓學生善用圖書館資源，培養學生訂立學習目標、反思個人學習進展的能力。85.2%學生能運用杜威分類法於閱讀冊上自訂學習目標，當中 81.5%的 P6 學生曾根據個人學習能力不斷反思及調整曾訂立的學習目標。顯示學生能逐步擴展閱讀領域，跨學科閱讀動機強，建議日後繼續拓展學生的閱讀廣度，引導他們閱讀社會科學與藝術類書籍。

音樂科

音樂科透過鼓勵學生自學牧童笛演奏，提升學生的自學能力和自我管理的能力。根據紀錄，超過一半學生主動上傳演奏影片，並能於平台上就同儕的表現進行互評。；視藝 70%記錄多元畫法並自評；普通話短講 100%提升信心，需加強聲量與姿態訓練。

視藝科

設視藝記錄冊，除了有名畫評賞的部份，亦有學生自評及互評部份，讓學生在學習的過程中能運用不同的策略與方法，監控和評估自己的學習成效。據學生課業，約 70%學生能於視藝進程冊內記錄了兩種或以上「花」的畫法。80%學生於自評部份記錄了對自己畫作的反思。

普通話科

於十月至六月期間各級進行了普通話短講並完成錄影，主題為「健康飲食(唱歌)」、「賀年食品(相聲)」、「加工食品(相聲)」、「提神食品(相

聲)」、「挑食(話劇)」及「食物營養(唱歌)」。在教師的輔助下，各級學生皆能訂立短講預期目標，如主題、演講日期、開始練習日期、完成練習日期、聲量、姿態、眼神等。學生表示透過短講，能提升他們的普通話溝通力及信心，並能反思自己的表現，如要增加聲量、多一點自信等。

體育科

學生在網上找出一些有關比賽的規則,例如籃球比賽,足球比賽等，再在 padlet 上載自己找到的資料，並把知識運用在課堂裡藉此能豐富學生的學習自學能力自我管理能力。89%學生能正確運用 Padlet 分享不同球類比賽規則，並能透過課堂實踐，應用這些規劃進行賽。

電腦科

優化進展性評估自評部份，學生需要在每次評估後寫下總結及反思，記錄在進評中掌握/深刻的部份，培養學生的反思能力。74%學生能在第一次進展性評估完成 Padlet 自評，記錄在進評中掌握/深刻/可改善的部份，例如訓練 AI 模型、建立更多樣本類別以提升 AI 模型的準確性。根據問卷，93%學生認為反思能鞏固所學知識及技能，例如反思能回顧自己在使用 Canva 設計作品時所使用的元素，及有助日後設計簡報之用。

課程組

學校於 9 月 3 日邀請浸信會沙田圍呂明才小學陳鳳儀副校長到校，就如何培養學生自主學習能力作校本經驗分享。100%老師認同工作坊能加強教師對設計具自主學習元素課堂的信心。另外，老師欣賞陳副校對教學的熱誠，亦有老師期望講者能提供除中文科以外更多不同科目的示例予同工參考。

透過共同備課，支援教師在課程中加入自學元素，以培養學生的自主學習精神。根據觀課及反思報告，83%教師能透過預習評估學生先備知識，實現「以學定教」的目標。值得注意的是，只有 50%教師能在教學過程中，引導學生就自己及同儕的學習進展進行自評或互評。此外，同樣只有 50%教師能提供足夠機會予學生展示學習成果，以實現「教少學多」的目標。

- ◆ 針對目標一的成效，根據教師持分者問卷中教師「對教學的觀感」，95.7%教師認為自己經常教導學生學習方法，例如作課前預習、運用概念圖及網上資源，亦表示自己能適時給予學生具體回饋，促進他們反思和改善學習。此外，分別有 86.9%及 91.3%教師表示自己經常運用不同層次的問題啟發學生思考，以及讓學生主動探索和建構知識，並因應學生的學習進度調節教學策略，上述數據與去年相若。值得關注的是，87%教師認為自己經常運用不同層次的問題啟發學生思考，數據比去年下降 13%。此外，13%教師對自己是否經常安排不同的學習活動，例如討論、參觀、分享閱讀心得和口頭報告表示中立，數據比去年增加 8.7%，反映教師可能對採用這些學習模式進行教學缺乏

信心。

- ◆ 在「對學生學習的觀感」方面，56.5%教師認為學生對學習有濃厚的興趣，並對學習充滿自信。此外，73.9%教師認為學生經常運用不同的資源學習。值得關注的是，47.8%教師對學生能反思和改善學習表示中立，數據比去年增加43.5%，此外，有8.7%教師並不同意學生能反思和改善學習。這反映教師自問盡心教學，但對自身教學能否促進學生學習成效存疑。

目標二：透過跨學科活動，發展學生的共通能力(個人及社交能力:自我管理、自學及協作能力)。

- ◆ 施行策略：

在跨學科活動的基礎上，加強推展跨課程閱讀，擴闊學生的閱讀廣度，並關注學生的資訊素養，以發展學生的共通能力。

- ◆ 成果總結：

各學年主要以圖書科牽頭，透過跨課程閱讀活動，培養學生的共通能力。現總結學習成效：

圖書科：70% 學生在跨課程閱讀活動中展示出學生個人及社交能力：自我管理、自學及協作能力。學生認同在必要時才閱讀非指定讀物的百分比(%)，去年為52.7%，本學年為29.8%，即本學年降低了22.9%。

P.4 子題為《我是戰鼓英雄》。通過圖書分享引起學生了解我國戰鼓的製作，功能，以及欣賞剛宿舍非物質文化遺產——黃河戰鼓的表演，讓學生感受戰鼓在古代戰役中的氣勢和作用，以及在動手製作戰鼓的過程中更深入認識此項中華技藝。學生最後能以一曲戰鼓合奏以及Scratch的鼓樂拍子遊戲以作活動成果分享。

認知層面：文化與科學的跨域聯結

學科知識點有機融合：戰鼓專案貫穿了聲學原理（常識：空氣特性）、數學規律（除數/整除性）、非遺傳承（國情教育）。

學生通過「鼓樂Scratch遊戲」驗證分類說明文結構（中文）與程式設計邏輯（電腦）的認知遷移

在情意層面：文化認同與科創熱情，有雙重情意昇華

學生「投入古代角色」、「樂於分享」反映了

- 1.文化自信：從非遺體驗（黃河戰鼓）上升到民族認同；
- 2.科創內驅力：古代科技重整激發「傳統再創造」熱忱。

在實踐層面：古今智慧的具體化學習

- 1.自我管理：戰鼓製作工序控制
- 2.自學能力：查閱戰鼓歷史文獻（非指定讀物）
- 3.協作能力：跨科成果展演（鼓樂合奏+視藝設計）
- 4.學生認同在必要時才閱讀非指定讀物的百分比(%)比去年降低22.9%印證了學生知識探索主動性提升了。

- ◆ 針對目標二的成效，根據學生持分者問卷，學生「對教學的觀感」，71.7%學生表示自己常在課餘閱讀課外讀物，數據比去年下降 8.7%，反映學校需進一步加強閱讀風氣，以培養學生的自學能力。此外，根據 APASO 問卷數據，學生在閱讀非指定讀物的 Q 值達 103，高於全港常模，同時比去年 Q 值 96 提升了 6%。然而，學生在閱讀(休閒閱讀時間)的 Q 值達 89，低於全港常模，同時比去年 Q 值 96 降低了 7%。此外，學生在資訊科技(無成癮)方面的 Q 值達 108，高於全港常模，同時比去年 Q 值 85 大幅提升，情況理想

目標三：透過多元學習經歷，發展學生的共通能力(個人及社交能力：自我管理、自學及協作能力)。

◆ 施行策略：

透過全方位學習，豐富學生的學習經歷，並發展學生的共通能力，包括善用學校及社區資源，提供實地考察及服務學習的機會，讓學生從中學會自我管理、主動探索知識及與人協作。

◆ 成果總結：

本學年主要透過 STEAM 組提供有關科探的學習經歷，讓學生從中學會自我管理、主動探索知識及與人協作的的能力。

STEAM 組：於午息時間開放 STEAM Room，為學生提供含有科學類、科技類、工程類及數學類元素的玩具，發展學生的共通能力，並提升校園整體的科學氛圍。

在認知層面

9 月上旬已到各班進行 STEAM Room 午息活動簡介，讓學生了解各類玩具的正確使用方法，從遊戲中學習。

在情意層面

根據問卷結果，51%(81/158)學生表示每月最少一次參與 STEAM Room 午息活動。83%(131/158) 學生表示活動能有效提升個人及社交能力。

在實踐層面

教師按學生年級安排不同難易度的各類玩具：科學類包括不同的小實驗套裝；科技類包括電路及機械人組裝；工程類包括榫卯建屋、橋樑建造；數學類包括天秤青蛙、方塊圖形等。大部分學生均能按玩具的說明圖，自行或與同學一同完成遊戲；少部分同學完成基本玩法後，更能發揮創意自行創建新成品；少部分同學則需當值老師輔助才能完成。

舉辦以科學、科技、工程元素主導的 STEAM 活動小組，為學生提供拔尖培訓。100% (8/8) STEAM 活動小組學生曾參與校外比賽，並能於比賽日誌反映自我管理、自學及協作能力。大部分學生能在老師引導思考方向下，自行完成每次日誌的任務。例如利用聊天生成 AI 詢問香港文化以及外國文化的差異，並自行抽取當中部份相關資訊，而過程中，亦能專注於完成任務，沒有利用 iPad 瀏覽與比賽不相關的網站。除此之外，每個課

節，同學們也會合併椅桌，討論如何構建劇本、場景、材料等。同學在老師引導需構想的元素下，能自行分工。

- ◆ 針對目標三的成效，就教師「對學校課程和評估的觀感」，91.3%教師認為學校能組織寬廣而均衡的課程，促進學生全人發展，並同意學校能按學生的多樣性，有策略地在課堂內外為學生提供不同的學習經歷。另外，95.7%教師認為學校適當編排學生學習時間，讓學生連繫課堂內外學習，以上數據均與去年相若。
- ◆ 就學生「對學生成長支援的觀感」，根據學生持分者問卷，94.4%學生認為學校積極培養他們的領導才能，例如為班長、風紀等提供訓練。此外，98.1%學生認為學校積極教導我們如何與人相處，例如尊重他人和為他人著想，以上數據均與去年相若。
- ◆ 此外，根據 APASO 問卷數據，學生在「滿足感(學校)」方面的 Q 達 115，遠高於全港常模。

反思

◆ 成功因素：

課程設計融入自學策略

各科成功透過預習、自評互評、電子學習等元素（如中文科朗讀冊、英文科KWL/CARS策略、數學科生活化預習），有效引導學生設定學習目標及就自己的學習歷程進行反思。

圖書科跨課程閱讀活動成功串連不同學習領域的知識，深化學生的知識遷移，小組探究活亦能提升學生協作與自主探究能力。

善用電子學習工具促進學生自主學習能力

各科能善用不同的學習平台，包括古詩文平台、Padlet、AI 聊天機械人等引導學生自訂學習目標，並就自己的學習歷程加以反思及進行互評。

學生情意及學習動機提升

透過上述學習平台，能增加學生的學習動機，此外，預習活動以及課後延伸活動需要學生就自己的學習進程加以規劃和反思，此舉亦大大增強他們對學習的擁有感，從而提升自學能力。

充足的教師專業發展支援

教師均認同自主學習教師工作坊提升他們的教學信心，而校內教師專業分享亦反映教師能在課堂中實踐不同的自學策略，反映實踐社群成效顯著。

◆ 窒礙因素：

合作學習文化尚須加強

根據同儕觀課及考績觀課觀察，大部份老師於課堂上安排學生進行分組活動，惟部份活動指示不足，組員間沒有職能分工，活動後亦未能提供足夠機會予學生展示學習成果，致未能發揮利用合作學習照顧學生學習多樣性，共同建構知識的果效。就此，來年將推動教師在課堂中加強合作學習元素，以培養學生的自學能力。

需進一步提升學生反思能力

各科都能把自學元素滲入學科教學，並配合不同的思維策略來引導學生理解所教授的課題，以培養學生的自學能力。然而，教師教授思維策略時，多展示這些思維策略的形式，少有帶領學生思考學習這些思維策略的目的。例如學習列表的目的，是為了讓大量零碎資料，以分類的方式去呈現，讓人一目了然。就此，來年將加強透過自評、互評以及學習日誌等方式促進學生的反思能力。

需進一步提升全校閱讀風氣

根據APASO數據顯示，學生在閱讀(休閒閱讀時間)的Q值達89，低於全港常模，同時比去年Q值96降低了7%。就此，下學年將透過加強好書開心SHARE以及成立讀書會，提升全校閱讀風氣。

回饋與跟進

現分別從以下三個推動自主學習的目標，建議進一步促進學生達至七個學習宗旨的跟進措施：

目標一：在課程中加入自學元素，培養學生訂立學習目標及反思個人學習進展的能力。

- ◆ 各科組繼續於課程中加入自學元素，包括教授學生自學策略，以培養學生自主學習能力。此外，下學年將加強透過預習評估學生先備知識，實現「以學定教」的目標，並加強透過組內共學及組間互學模式，促進學生自我調控的能力。下學年將透過課堂觀察、教師及學生問卷收集數據，持續評估策略的成效。

目標二：透過跨學科活動，發展學生的共通能力(個人及社交能力:自我管理、自學及協
作能力)

- ◆ 圖書組繼續提供多元化的學習機會，包括跨課程閱讀活動以及讀書會，發展學生自學能力。此外，下學年將加強通過跨學科閱讀活動評估學生使用學科知識進行跨學科應用的成效及提升自主學習的運用能力，並透過教師及學生問卷收集數據，持續評估策略的成效。

目標三：透過多元學習經歷，發展學生的共通能力(個人及社交能力:自我管理、自學及
協作能力)

- ◆ 下學年 STEAM 組將繼續搜羅學生感興趣而又符合難易度的各類 STEAM 玩具。此外，每月按開放時間表分批邀請各級學生於不同日子的小息時間到加輔室參與活動。

● 關注事項二：持續推展正向教育，建立健康生活方式。

成就

◆ 學校分別從以下兩個層面推展正向教育，幫助學生建立健康生活方式。

目標一：培養學生守規精神。

目標二：實踐健康生活。

目標一：培養學生守規精神。

◆ 施行策略：

1. 透過活動、比賽及獎勵計劃，讓學生學習守規行為及拓展實踐經驗
2. 加強校園氛圍，建立學生的守規意識
3. 提升教師的專業能力
4. 加強家校合協作，共同培養學生的守規精神

◆ 成果總結：

1. 活動、比賽及獎勵計劃（實踐守規行為）

透過多元活動與獎勵機制，學生在認知、情意與實踐層面均展現進步。例如，境外交流前 100% 學生能訂立並遵守行為規則，數學科 88% 學生在實作活動中展現守規精神，而中文及圖書科標語比賽與音樂科常規曲目（如《放學歌》）則有效連結規則與日常行為。

2. 校園氛圍強化（建立守規意識）

視覺提示與全校性常規執行（如聲量表、課堂口號）成效顯著，各年級遵守率達 89-100%。圖書館提示卡比賽後，學生守規行為明顯改善，90% 更理解規則重要性。但教師問卷顯示僅 42% 認為學生能「自覺」遵守，建議來年需透過班級經營加強學生守規精神。

3. 教師專業能力提升（引導守規行為）

教師培訓如復和理論技巧工作坊（100% 認同實用性）與 STEAM 午息活動規則能引導學生守規（91% 學生遵守午息秩序）。然而，僅 63% 教師非常認同常規執行成效，反映各科組需進一步透過常規教學及活動，加強學生守規意識。

4. 家校協作（鞏固守規精神）

「家中之星」計劃與家長講座（100%認同內容）初步建立家校共識，但參與率僅 40.7%，顯示需擴大觸及面（如多語言宣傳、彈性活動時段）。未來可設計「守規家庭任務」，結合社區資源提升家校合作果效。

- ◆ 針對目標一的成效，學校透過活動、比賽及獎勵計劃，讓學生學習守規行為及拓展實踐經驗。從學生持分者問卷第 18 題「同學自律守規」的同意率為 81.1%，比去年有所提升了 7.9%。教師持分者問卷第 57 題「學生自律守規」的同意率與上年相同。家長問卷第 8 題「學校能使我的子女懂得自律守規。」較去年下跌 5%，同意率仍超過 80%。Apaso 問卷道德(重要性)Q1 「我覺得遵守大家都同意的規則是重要的」及 Q2 「當見到不合乎道德的事情時，我自己會想想不應該去做那些事」的同意率 100%及 96.6%。反映學生在知認知、情意及實踐層面上均能認同守法的重要。

目標二：實踐健康生活。

- ◆ 施行策略：

1. 透過科組及全方位活動，加強豐富堂內外學的的學習經歷，協助學生實踐健康生活。
2. 加強校園氛圍，建立學生對健康生動方式認識及重要性。
3. 加強家校協作，共同為學生建立健康生活。

- ◆ 成果總結：

1. 透過科組及全方位活動實踐健康生活

各科組透過多元活動成功推動健康生活實踐。訓輔組推廣健康小食，70.5%學生能正確選擇健康食品，根據觀察，90%學生小息攜帶水果或果仁；學習支援組舉辦的獨木舟、歷奇等活動顯著提升學生自信心（86-100%認同）。活動組「開心水果月」促使 39%學生上載水果照片，85%養成每日吃水果習慣。常識科結合壁報、承諾書與 i-floor 互動平台，75%學生表示能深化有關健康的知識，但 12%學生反映壁報內容過深需調整。STEAM 親子實驗影片吸引 97%學生觀看，但僅 20%學生有在家進行相關實驗，就此，校方日後會提供實驗材料，提升參與度。體育科透過 SportACT 獎勵計劃，90%學生運動時數達標，99%積極參與早

鳥活動。整體而言，活動有效提升學生對健康生活的認知與實踐，但需強化家庭參與及內容適切性。

2. 透過校園氛圍建立健康意識

各科組透過各類活動營造健康的校園氛圍。普通話科透過壁報與短講（如飲食金字塔、加工食品主題）深化學生對健康生活的認識；音樂科以《食個橙》等歌曲連結健康行為與情感，學生明確理解水果與運動的重要性。圖書科「好書推介」促使 73.5%學生閱讀健康主題書籍，91.3%學生達成自設閱讀目標。這些策略成功營造健康氛圍，未來可增加學生主導的宣傳活動（如健康大使），進一步提升學生的參與度。

3. 加強家校協作促進健康習慣

家校合作初步成效顯著，但參與深度有待加強。家教會舉辦四場健康講座與工作坊，100%家長認同內容實用，如提升自律與逆境處理能力；「開心水果月」雖獲家長支持，僅 39%學生上傳照片，建議來年轉換活動形式，提高參與率。小一圖書袋計劃成功推動每周借閱，但高年級家庭參與較少。建議擴大宣傳及參與活動渠道（如選出健康大使協助同學完成學習任務）、提供彈性參與時段，並結合社區資源，持續推廣健康生活。

反思

◆ 成功因素：

1. 多元策略促進學生的知情行

學校透過科組協作（如訓輔組獎勵計劃、常識科承諾書、體育科 SportACT）結合全方位活動（如水果月、STEAM 實驗），成功將健康與守規意識融入課程與校園生活。例如，90%學生因獎勵計劃而選擇帶健康小食回校，而學生積極參與體育科主辦的早鳥運動，顯示策略有效引導學生在行為上作出改變。此外，音樂科推介課堂常規歌曲、圖書科好書推介等活動更深化學生對守規和健康生活的認同感，營造全校性健康氛圍。

2. 視覺化展示與互動設計提升學生參與動機

透過壁報、電子平台（I-floor）、Padlet 分享等視覺與互動工具，學生能直觀理解健康與守規的重要性。例如，普通話科壁報與短講使 75%學生認同實踐健康生活的重要，而「開心水果月」

Padlet 分享雖參與率僅 39%，但上傳的作品均展現學生對健康飲食的理解。

3. 教師專業發展支持策略執行

教師培訓（如復和理論技巧工作坊、STEAM 實踐社群）提升教師對班級管理的掌握，100%教師認同工作坊實用。科組間資源共享（如常識科與訓輔組協作）使健康與守規教育不再限於單一學科，而是全校共同目標。

4. 家校協作加強實踐健康生活

家教會講座與親子活動（如「家中之星」）獲家長高度認可（100%滿意），部分家庭已響應及實踐健康生活（如水果月）。小一圖書袋計劃更顯示家校合作對培養閱讀習慣的重要，為日後推動全校閱讀氣氛奠定基礎。

◆ 窒礙因素：

1. 家庭參與深度不足

儘管家校活動獲正面回饋，實際參與率偏低（如 STEAM 實驗僅 20% 家庭完成）。此外，部分健康計劃（如水果月）依賴家長透過電子平台參與，成效不彰。

2. 內容適切性影響學生內化程度

12%學生反映常識科壁報健康內容過深，音樂科歌唱比賽選材亦少有針對健康生活方式，需要於來年調整內容及活動方式。

3. 守規行為及健康生活方式缺乏長期追縱

健康習慣（如運動、飲食）與守規精神需持續強化，但現行措施多屬短期活動（如承諾書、比賽）。缺乏個人化追蹤工具（如健康護照）或進階獎勵機制，建議來年加強計劃持續性。

4. 教師執行信心與策略差異

僅 42%教師認為學生能「自覺」守規，63%非常認同常規執行成效，反映部分教師對復和技巧應用信心不足。就此，來年將加強班級經營教師培訓，提升教師對課管的應用技巧和信心。

回饋與跟進

現分別從以下兩個推展正向教育的方式，建議進一步促進七個學習宗旨的跟進措施：

目標一：培養學生守規精神。

- ◆ 訓輔組安排教師培訓以及班規訂立活動，加強教師班級經營的技巧和信心，培養學生守法精神。此外，來年與學習支援組繼續優化環境布置，提升校園守規的氣氛。
- ◆ 各學科繼續透過不同的活動，提升學生的守規意識。
- ◆ 課程組將於下學年帶領各科組就價值觀教育方面進行整體規劃，並支援教師在課程中滲入價值觀教育，以建立學生的守規意識。
- ◆ STEAM組下學年將繼續安排其他STEAM活動小組，並讓學生參與校外比賽及利用比賽日誌協助訓練學生守規。
- ◆ 訓輔組舉辦親子問答比賽(守規)，讓家長透過活動培養子女在家自律守規的精神。

目標二：實踐健康生活

- ◆ 訓輔組下學年繼續從營養標籤及營養素出發，推介健康小食方式(如老師推介健康小食、設健康大使向同學推廣健康小食)。並在大堂展板長期作展示。
- ◆ 活動組來年於每班挑選兩位「開心『果』月」大使，協助同學完成有關健康生活的學習任務。
- ◆ STEAM組在創設在家實驗活動方面，會把實驗門檻盡量再下調，包括：減低實驗難度、使用更少量的食物及使用更易於家居找到的實驗工具。
- ◆ 普通話來年將會繼續推行普通話早會短講，主題將圍繞「良好的生活習慣」。
- ◆ 輔導組繼續為家長舉辦不同的專業講座，家長小組等，分享有關與有不同學習需要的子女溝通經驗及知識，令家長更深入了解自己的子女，從而能以正面、積極、包容的態度面對及支持學生。
- ◆ 各科組來年會繼續提供多元化學習機會以支援全校學生，舉辦不同的課後活動，豐富學生的學習經歷，發揮不同學生的潛能。同樣希望能透過活動，為學生建立健康的生活方式，有助他們找到自己的興趣和潛能，樂於和不同的社群相處，令學生在身、心、靈方面都得以健康成長。

(3) 學生表現

i) 學業表現

本學年共有 15%學生獲派英文中學，96%學生獲派首 3 志願，成績理想。學生獲派區內的主要中學有：

- 聖公會白約翰會督中學
- 中華基督教會基元中學
- 天水圍官立中學
- 元朗公立中學校友會鄧兆棠中學
- 妙法寺劉金龍中學
- 博愛醫院鄧佩瓊紀念中學

ii) 學生的參與和成就

本年度學生參加多項多元智能活動及比賽，包括 Microbit 挑戰賽、AI 智慧城市 (Smart City) 設計比賽、朗誦比賽、閱讀計劃、徵文比賽、音樂比賽及視覺藝術比賽等，充分發揮個人潛能及團結精神。學生在校際活動及公開比賽的表現良好，參加項目超過 67 項，獲獎超過 195 人次。

活動名稱	獎項	獲獎學生人次
2024 年第八屆香港青年兒童跳舞比賽-多人舞	冠軍	6
2023-2024 年度學生文化大使	學校代表	2
第 19 屆亞太傑出青少年鋼琴比賽	銀獎	1
第十六屆校園藝術大使	學校代表	1
提防電騙海報及標語設計比賽	參與	1
全港校際無人機足球比賽國慶盃	優異獎	6
2024 全港小學無人機足球比賽	殿軍	3
「向老師致敬學生比賽 2024」四格漫畫創作比賽	參與	2
「中學、小學及幼稚園(親子)滅罪填色比賽」(小學組)	參與	6
Hong Kong Children & Youth Speech Competition	Silver	1
Hong Kong Children & Youth Speech Competition	Gold	1
Rummikub 元朗區小學精英賽 2024	參與	4
2025 乙巳年蛇年吉祥物設計比賽	參與	6
《基本法》宣傳大使填色比賽 2024	參與	17
2023/24 全港小學普通話演講比賽	參與	4
元朗區小學校際田徑比賽 200 米決賽	第八名	1
元朗區小學校際田徑比賽女子甲組擲壘球	第六名	1
屈臣氏集團香港學生運動員獎 24-25	運動員獎	1

Tung Wah Group of Hospitals Good People, Good Deeds: English Writing Competition 2023-24	Certificate	6
第九屆侯寶垣盃小學五人足球邀請賽	盾賽殿軍	7
Harmony Scholarships	Certificate	3
香港課外活動優秀學生表揚獎	參賽證書	1
元朗區科學與科技 網上培訓課程 暨 海、陸、空探索比賽 2025	二等獎	4
第十七屆品德教育漫畫創作比賽	參賽證書	1
學生視覺藝術作品展 2024/25	參賽證書	13
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 鋼琴	優異獎	3
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 鋼琴	參賽證書	4
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 弦樂獨奏_小結他	銅獎	1
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 西樂合奏_牧童笛	銅獎	2
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 管樂獨奏_牧童笛	銀獎	1
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 管樂獨奏_牧童笛	銅獎	1
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 管樂獨奏_牧童笛	優異獎	4
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 管樂獨奏_牧童笛	出席證書	2
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 彈撥獨奏_古箏	優異獎	1
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 中樂合奏_二胡	銅獎	2
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 拉弦獨奏_二胡	銅獎	2
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 拉弦獨奏_二胡	優異獎	1
侯寶垣盃小學校際音樂比賽 2025 吹管獨奏_笛子	優異獎	2
第三屆全港學界鋼琴錦標賽 2024 鋼琴	銀獎	1
粵港澳學生音樂比賽 獨唱	金獎	1
粵港澳學生音樂比賽 獨唱	銀獎	1
粵港澳學生音樂比賽 牧童笛獨奏	銀獎	2
第十六屆香港青少年鋼琴大賽 2025 鋼琴	銅獎	1
全港中小學學界品勢比賽 2025 品勢_四方拳組	第二名	1
全港中小學學界品勢比賽 2025 品勢_四方拳組	第三名	1
全港中小學學界品勢比賽 2025 品勢_四方拳組	第四名	1
全港中小學學界品勢比賽 2025 品勢_四方拳組	優異獎	3
全港中小學學界品勢比賽 2025 品勢_太極六型組	優異獎	1
全港中小學學界品勢比賽 2025 品勢_太極七型組	優異獎	1
全港中小學學界品勢比賽 2025 個人競速	第一名	2
全港中小學學界品勢比賽 2025 三人競速	第二名	6
全港中小學學界品勢比賽 2025 三人競速	第三名	2
全港中小學學界品勢比賽 2025 個人競速	第二名	1
全港中小學學界品勢比賽 2025 個人競速	第三名	2

全港中小學學界品勢比賽 2025 個人競速	第四名	1
運動做得多糖胖遠離我 全港小學生填色比賽 2025	參與	8
第七十六屆香港學校朗誦節粵語獨誦	優良獎	1
第七十六屆香港學校朗誦節普通話獨誦	優良獎	4
第七十六屆香港學校朗誦節普通話獨誦	良好獎	6
「向海員致敬」填色及繪畫比賽 2025	參與	1
元朗區傑出小學生	傑出小學生	1
元朗區小學校際游泳比賽 50 米蝶式	亞軍	1
2024-2025 年度學生作家培育計劃	學校代表	2
錦田無人機足球比賽 2025	優異獎	4
黃大仙無人機足球回歸盃	優異獎	4
76 th Hong Kong Schools Music and Speech Association English Solo Verse Speaking	Proficiency	1
76 th Hong Kong Schools Music and Speech Association English Solo Verse Speaking	Merit	10

(4) 財務報告

津貼類別	預算收入	預算支出	已撥款收入	實際支出(截至8月31日)
擴大營辦開支整筆津貼	\$2,106,103.60	\$1,741,692.00	\$2,225,625.35	\$2,241,031.65
(I) 學校基本及班級津貼				
1 供推行學校本位輔導及訓育的計劃經費	\$3,462.00	\$4,400.00	\$3,462.00	\$3,554.00
2 德育及公民教育	\$3,900.00	\$1,800.00	\$3,900.00	\$897.96
3 普通話	\$1,880.00	\$1,500.00	\$1,880.00	\$610.80
4 課程發展津貼	\$13,224.00	\$0.00	\$13,224.00	\$0.00
5 學校及班級津貼	\$120,610.60	\$224,950.00	\$120,610.60	\$312,915.68
6 培訓津貼	\$9,901.00	\$10,000.00	\$9,901.00	\$13,970.00
7 綜合家具	\$62,352.00	\$50,000.00	\$62,352.00	\$355,567.00
8 增補津貼	\$1,800.00	\$0.00	\$1,800.00	\$0.00
9 補充津貼	\$131,336.00	\$100,000.00	\$131,336.00	\$323,186.85
10 行政津貼	\$273,696.00	\$5,000.00	\$273,696.00	\$0.00
小結:	\$622,161.60	\$397,650.00	\$622,161.60	\$1,010,702.29
(II) 學校特定津貼				
11 學校發展津貼CEG	\$238,474.00	\$192,750.00	\$238,474.00	\$122,520.00
12 修訂行政津貼	\$551,124.00	\$480,000.00	\$589,854.75	\$554,238.95
13 空調設備津貼	\$133,301.00	\$135,300.00	\$135,300.00	\$116,975.00
14 資訊科技綜合津貼	\$434,172.00	\$434,172.00	\$434,172.00	\$335,175.41
15 加強言語治療津貼	\$44,250.00	\$53,820.00	\$110,625.00	\$53,820.00
16 新來港兒童校本支援計劃	\$20,695.00	\$10,000.00	\$33,112.00	\$0.00
17 校本言語治療行政經常津貼	\$8,541.00	\$8,000.00	\$8,541.00	\$0.00
18 校本管理額外津貼	\$53,385.00	\$30,000.00	\$53,385.00	\$47,600.00
小結:	\$1,483,942.00	\$1,344,042.00	\$1,603,463.75	\$1,230,329.36
非營辦津貼	\$4,530,683.00	\$4,768,298.00	\$4,990,056.50	\$5,212,091.86
19 代課教師津貼	\$61,000.00	\$60,000.00	\$64,812.50	\$499,930.00
20 校本課後學習及支援計劃	\$51,600.00	\$49,500.00	\$46,800.00	\$49,829.05
21 改善非華語學生的中文學與教撥款	\$1,100,000.00	\$1,000,000.00	\$1,215,327.00	\$1,244,525.00
22 有特殊教育需要非華語學生支援津貼	\$101,405.00	\$101,405.00	\$213,538.00	\$92,829.03
23 學習支援(全年分兩期撥款)	\$1,261,143.00	\$1,261,143.00	\$1,287,351.00	\$1,351,392.03
24 學生午膳津貼(全年分兩期撥款)(實報實銷)	\$19,510.00	\$37,370.00	\$108,920.00	\$65,421.00
25 國民教育(一筆過撥款)	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
26 額外補充學習津貼(小一)	\$0.00	\$0.00	\$47,388.00	\$0.00
27 IT技術員津貼	\$319,559.00	\$340,200.00	\$338,819.00	\$333,850.00
28 推廣閱讀津貼	\$21,348.00	\$21,000.00	\$22,059.00	\$11,916.82
29 學校行政主任	\$565,680.00	\$511,680.00	\$590,760.00	\$687,480.00
30 學生活動支援津貼	\$20,000.00	\$20,000.00	\$21,700.00	\$21,700.00
31 內地姊妹學校津貼	\$159,000.00	\$97,000.00	\$165,439.00	\$163,791.10
32 全方位學習津貼	\$309,995.00	\$300,000.00	\$320,300.00	\$277,930.67
33 學校社會工作服務津貼	\$0.00	\$45,000.00	\$0.00	\$0.00
34 諮詢服務 Consultation Service Grant	\$140,443.00	\$126,000.00	\$140,443.00	\$128,850.00
35 評核試津貼	\$0.00	\$0.00	\$6,400.00	\$6,181.00
36 一筆過家長教育津貼	\$0.00	\$54,000.00	\$0.00	\$29,500.00
37 校園好精神	\$0.00	\$37,000.00	\$0.00	\$45,136.54
38 家長學生好精神	\$0.00	\$7,000.00	\$0.00	\$7,258.23
39 推廣中華文化體驗活動	\$0.00	\$250,000.00	\$0.00	\$65,204.12
40 推廣校園體育氛圍	\$0.00	\$150,000.00	\$0.00	\$70,727.67
41 支援開設小學科學科	\$0.00	\$300,000.00	\$0.00	\$58,639.60
42 推廣自主語文學習(英語)	\$200,000.00	\$0.00	\$200,000.00	\$0.00
43 推廣自主語文學習(普通話)	\$200,000.00	\$0.00	\$200,000.00	\$0.00
小結:	\$4,530,683.00	\$4,768,298.00	\$4,990,056.50	\$5,212,091.86
合計:	\$6,636,786.60	\$6,509,990.00	\$7,215,681.85	\$7,453,123.51