天水圍天主教小學


愛德香蕉


家庭葡萄


真理茄子


生命蕃茄


義德木瓜



2026 至2027 年度

周年校務計劃

「敬主愛人力求進　陽光孩子顯主愛」

Ad summum et perfectionem

天主教教育五大核心價值

愛德、家庭、真理、生命、義德

辦學宗旨

本校秉承天主教教育的目標，強調以福音為基礎的全人教育，讓學生認識天主，在日常生活中發揮基督仁愛的精神，懂得互相尊重、與人合作、自律守規， 實踐公民的責任；並成為主動學習，富有創意，欣賞世界的健康孩子。

校訓

止於至善

「天天」學生標記

我們期望學生能從他們的生活態度展現「天天」學生標記，並能燃亮自己， 照耀近人，彰顯主愛，活出基督的精神。

「天天」 學生標記	期望
1. 敬主愛人	學生待人處事能秉持天主教教育五大核心價值(愛德、家庭、真理、生命及義德)，在生活中實踐敬主愛人的基督精神。
2. 健康快樂	學生能培養健康的生活習慣，常常保持正面積極的態度，勇於表達自己的意見、情緒和感受，並熱愛生命，樂觀生活。
3. 積極求進	學生能反思自己的生活和行為，持續求進，積極學習，欣賞世界各地不同的文化，發掘自己不同的興趣與才能，力求上進。

天水圍天主教小學

學校周年計劃

2026/27

關注事項

1. 配合教育趨勢，善用科技提升學與教效能。

2. 配合健康促進模式，推動身、心、靈健康及正向價值觀教育，培養學生成為傑出小公民。

主題

敬主愛人力求進　陽光孩子顯主愛

關注事項(1)： 配合教育趨勢，善用科技提升學與教效能。

1.提升學習趣味	2.提升學生的兩文三語的能力	3. 優化校本課程	4.促進共通能力
善用科技學習，提升學習之趣味性。	應用科技，優化中、普、英文科校本課程，提升學生的兩文三語的能力。	應用科技，優化校本課程，提升學生的學習效能。	利用科技促進自學能力及解決問題的能力，提升學習效能。

校本數字教育發展		
教師層面	**學生層面**	**家長層面**
1 提升教師對運用AI 於學與教的認知 2 探索科本運用 AI 的策略 3 鞏固教師對運用AI 於學與教的能力 4 反思及優化運用 AI 的策略 5 運用AI 加強個性化學習及輔導 6 運用AI 簡化學校行政工作	1. 提升學生的數字素養 2. 運用AI 提升學生的學習動機 3. 運用AI 提升學生的自學能力 4. 強化學生的共通能力	1 提升家長對運用AI 輔助子女學習的認知 2 認識運用AI 提升學習效能及培養自學能力的策略

校本數字教育發展藍圖		
目標		
25/26	26/27	27/28
1. 透過電腦課及隱蔽式課程，提升學生的數字素養	1. 透過電腦課及隱蔽式課程，提升學生的數字素養，負責任地運用人工智能輔助學習	1. 透過人工智能提供的個性化學習體驗，強化學生的共通能力
2. 透過運用人工智能設計的課業，提升學生的學習動機	2. 透過運用人工智能，提升學生的學習動機及自學能力	2. 透過電腦課及隱蔽式課程，提升學生的數字素養，適時適用人工智能輔助學習
3. 定期舉辦校本經驗分享會，提升教師對運用人工智能於學與教的認知	3. 定期舉辦科本經驗分享會，鞏回教師對運用人工智能於學與教的能力	3. 運用人工智能加強個性化學習及輔導
4. 初步應用人工智能常規化學校行政工作：電子表系統、財務管理系統及教務管理者系統	4. 持續開發人工智能系統，教師專業發展系統，智能代調課系統及陸運會賽程系統，進一步簡化學校行政工作	4. 優化及進一步應用人工智能能優簡化學校行政工作
5. 透過共同備課與課堂實踐，探索科本運用人工智能的策略	5. 透過同儕觀課、反思及優化運用人工智能的策略，初步建立科本人工智能資源庫	5. 透過同儕觀課、反思及優化運用人工智能的策略，優化科本人工智能資源庫
	6. 定期舉辦家長工作坊，分享運用人工智能提升學習效能及培養自學能力的策略	6. 舉辦家長觀課，讓家長瞭解學生在課堂中運用人工智能輔助學習的情況

關注事項(1)： 配合教育趨勢，善用科技提升學與教效能。

上學年的回饋與跟進：

- 去年學校已成立「校本數字教育核心小組」，並已將數字教育納入學校的發展計劃及科組的周年計劃中。此外，校方已成功申請「『智』啟學教」計劃，並於本學年為全校教師訂購 Gemini Enterprise 帳戶，餘款將於 26/27 學年繼續購買、訂閱或租用 AI 輔助教學的工具與資 3 源，以及資助學生參加與數字教育相關的活動。
- 透過校本問卷調查，檢視教師及科組對運用 AI 的現況，結果顯示接近 100%教師目前有使用 AI 工具，常見的使用頻率為「每週數次」。他們曾於不同學科的學、教、評層面嘗試應用 AI，並在教師指導下使用 AI 不同的工具輔助學習，促進「人機協作」。學校會秉持上述優勢，持續優化各持分者善用 AI，提升提升學興教效能。
- 在利用科技提升學習的「趣味性」方面取得了顯著的初期成效，成功吸引了學生的注意力和參與度，並營造了積極的課堂氛圍。本年度學校計劃如何將這種表層的「趣味」轉化為更深層、持久的「學習熱情」、「好奇心」，以及最重要的「堅毅」與「工具性動機」。同時要培養學生在利用 AI 時的嚴謹性，除了提升「有趣性」外，也要確保學生對學習內容的深度投入和技能的實質掌握。
- 在利用 AI 促進學生的自主學習和解決問題能力方面展現了巨大潛力，並獲得了所有持分者的高度認可。學校成功地引入 AI 作為輔助工具，鼓勵學生進行個性化學習、知識建構和多角度思考。學生具備良好的自學意願和習慣，為這些策略的推行提供了堅實基礎。本年度學校乘上述優勢，持續優化和發展數字教育，同步亦提升學生的「數字素養」，確保他們能夠批判性地運用 AI，而非被動接受，並加強學生堅毅度及將科技時間轉化為有效學習時間的能力。

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
1.1 善用科技學習，提升學習之趣味性。	於高小課程引入 AI 學習工具（Machine Learning for Kids / Teachable Machine），讓學生透過數據訓練理解 AI 運作原理。 高階提示詞工程（Prompt Engineering） 於 P.5-P.6 電腦課堂中引入基礎 Prompt Engineering 概念（如角色、任務、背景等提示詞結構）。透過校本提示詞範本（Prompt Templates），引導學生學習精準下達指令、修飾與優化 Prompts，並善用生成式 AI 工具。	• 70%或以上的學生在問卷中表示，使用 AI 學習工具能增加課堂學習趣味與參與度。 • 70% 或以上的學生表示，運用 Prompt 創作或解難過程富有樂趣及啟發性。	~KPM 及 APASO 數據(學習興趣) ~共同備課的會議紀錄 ~同儕觀課及議課交流 ~學生課業(例如佳作分享及存檔) ~教學設計的教材 ~檢視科組會議紀錄	全學年	電腦科	1. Machine Learning for Kids 平台 2. Teachable Machine 3. Scratch

	各級數學教師繼續運用AI編程功能將學習內容製作成數學遊戲，讓學生初步體驗人工智能技術，提升學習興趣。 高小學生繼續在教師指導下運用 AI 編程功能把數學內容遊戲化，以分組形式設計數學遊戲，要求學生在每次AI編程或除錯後，查核人工智能的生成內容，記錄遇到的數學困難、如何利用AI和自身數學知識解決問題的過程，以及從中學到的經經，需知道人工智能生成的內容可能不準確或不實。	● 75%四至六學生認同他們樂於運用 AI 工具進行編程，把數學知識遊戲化，並負責任地使用 AI 工具。 ● 教師觀察大部分學生能在每次 AI 編程或除錯後，會主動查核人工智能的生成內容。	~活動參加者填寫意見表 ~校本問卷調查		數學科	校本活動資源套網上平台
	於初小及高小各選一級，於上、下學期各選取一個單元，於教學設計中加入運用資訊科技元素(如:使用平板電腦音樂Apps進行節奏編創或虛擬樂器演奏等創作任務)。				音樂科	

	利用數碼藝術讓學生創作電子水墨畫，推廣中華文化並利用資訊科技提升創作的趣味。 利用網上分享平台提升學生作品展示機會，以提升學生創作興趣及自信，並讓家長有更多機會觀賞學生作品。	• 70%以上學生樂於創作並表示對創作有信心和興趣。 • 學生積極把完成的作品或構思時的參考圖片上載到互動平台上與同儕分享。	~課堂觀察 ~檢視學生作品		視藝科	Padlet 電子繪圖軟件 t

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
1.2 應用科技,優化中、普、英文科校本課程，提升學生的兩文三語的能力。	中文科引入或利用 AI 配音、朗讀軟件等科技工具，在校本課程中加入普通話及粵語朗讀元素，並設計成聽辨詞語練習。 於教學單元中，設計跨語言學習任務(如中英詞彙對照、口語書面語比較)，並利用網上平台（如 WORDWALL）讓學生完成小遊戲。。	• 75%學生能投入活動，認為自己從中取得成功感。 • 75%學生認為 AI 課程內容能幫助他們提升兩六三語的能力。 • 75%家長認為為 AI 課程內容能幫助他們提升兩文三語的能力。	~共同備課的會議紀錄 ~同儕觀課及議課交流 ~學生課業(例如佳作分享及存檔) ~教學設計的教材 ~檢視科組會議紀錄 ~活動參加者填寫意見表 ~校本問卷調查	全學年	中文科	校本活動資源套 網上平台（如 WORDWALL）
	To foster students' English learning skills, in particular the reading skill and speaking skill, with meaningful and engaging E-learning tasks.				English	校本活動資源套
	普通話科透過在小息時開放特別室(至善軒)，使用互動電子屏幕播放普通話短片或進行AI互動遊戲，增加學生運用普通話溝通的機會。				普通話科	互動電子屏幕 普通話短片 AI 互動遊戲

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
1.3 利用科技促進自學能力及解決問題的能力，提升學習效能。	各級學生操作與學習活動相關的AI工具，體現以學生為本的探究式學習模式。 高小學生在教師指導下運用合適的提示詞與迭代提問，繼續運用AI協助解難，共同構思解決問題的不同意念。學生把解難過程記錄下來，並審慎判斷AI的內容，促使學生反思自己的學習過程，辨識有效的學習策略，從而提高他們對「學會學習」的自我感知。高小學生運用不同科技工具製作個人化電子筆記，並與其他同學分享。	• 75%學生認同課堂內外的AI學習工具能能啟發思考，提升學生的參與度及學習成效。 • 75%教師與高小學生認同能運用AI協助解決學習問題，刺激多角度思考，從而促進自主學習。	~KPM及APASO數據(自學能力及解難能力) ~共同備課的會議紀錄 ~同儕觀課及議課交流 ~學生課業(例如佳作分享及存檔) ~教學設計的教材 ~檢視科組會議紀錄	全學年	課程發展組 數學科	資訊科技教材用品、參考資源套
	To nurture lifelong and self-directed learning capacities of students through the school-based online learning platform To develop a school-based E-learning platform which suits the interests and needs of our students.	• 75%學生認同透過記錄解難過程和判斷AI內容，能促使自己思考學習過程，辨識有效的學習策	~活動參加者填寫意見表 ~校本問卷調查		English	school-based E-learning platform

	著學生利用 AI 搜尋器，於學習活動中搜尋合適資料或生成輔助工具進行專題式 STREAM 活動，提升學生資訊素養。 在開展相關活動前，可教導學生寫提示詞的技巧，並著學生在生成筆記圖片後檢查內容，如有優化的地方，便再加入新的提示詞，完善最後的製成品。	略。 ● 75%學生能利用 AI 工具，找出良好 STEAM 模型的條件，再根據條件，設計/製作模型。	~學生於 STREAM 活動冊及產品設計/製作過程中的表現 ~學生在主題學習周學習冊及活動當中的表現		STREAM 發展組 人文科 科學科 常識科	主題學習周學習冊
	透過運動人工智能流動應用程式量度及分析學生運動時的姿勢和動作,幫助學生以正確的姿勢進行體育活動,提升其運動表現。	● 超過 50%學生能運用運動人工智能流動應用程式分析自己的姿勢動作，並自行評估自己的運動表現。	~運動人工智能流動應用程式數據	下學期	體育科 P.1-6 科任	Sport ACT 紀錄冊

關注事項(2)：配合健康促進模式，推動身、心、靈健康及正向價值觀教育，培養學生成為傑出小公民。

推動身、心、靈健康及正向價值觀教育			
1. 精神健康 4Rs	**2. 意識省察**	**3. 優化校本課程**	**4. 「慈悲為本」計劃**
-休息 Rest -放鬆 Relaxation -人際關係 Relationship -抗逆力 Resilience 以上4Rs 為核心，推展身、心、靈健康及正向價值觀教育	-感恩 -祈求光照 -反省/檢討 -修和/悔罪 -展望/定志 透過意識省察的靈修活動，發展身、心、靈健康教育。	-培養學生感恩惜福的生活態度 -培養學生成為傑出小公民 以中華文化為主軸，培育學生正確的價值觀及態度。	-促進人與大自然的連繫 -培養學生的表達能力及提升抗逆能力 推行「慈悲為本」計劃，發展校本身、心、靈全方位教育。

上學年的回饋與跟進：

- 從去年數據顯示大部分學生非常享受學校的活動，而在培養學生良好價值觀及生活態度方面，大部分學生成效良好，但有部分學生(約 9-19%)仍需努力。因此，本年度就學生的積極求進方面，仍以相同的品格強項為目標，但會加強科組的協作及透過不同的策略的學習活動，培養學生的良好生活習慣及正確價值觀。
- 參照 24-25,25-26 年度 Apaso 數據滿足感 Q 值低於 90，因此，以4Rs 為核心，推展身、心、靈健康及正向價值觀教育，提升學生滿足感、自信心、幸福感和歸屬感，新成立「全人發展及成長銜接組」，以整合及有系統策劃跨學科體驗式學習及多元潛能活動，培育學生之核心素養與全人素質; 同時為提升學生滿足感、幸福感和歸屬感，落實善用學時(小息三)創造空間，促進身心均衡發展。
- 根據 Apaso 數據，就正向情緒、無負面情緒和無焦慮及抑鬱徵狀這三個項目，部分 Q-值有上升，大部分同學認為自己有正向的情緒表現。故此，本年度繼續提供精神健康課程及校本班級活動，讓同學持續提升正向情緒，促進學生精神及成長。針對放鬆 Relaxation 目標，學校以校本課程及主題周活動配合，小息時，學生可到玩具角玩玩具或棋類遊戲，提供課餘時，同學與人相處的機會。
- 從課堂中滲入價值教育，在講解課文 PPT 呈現中華經典名句延伸到學生手中的工作紙裡，令學生學得更深刻。
- 在學生完成專題研習/STREAM 活動後的傳意及分享部分作調整，讓學生除了專題報告的內容外，也多作成就反思方面的分享，促進學生互相學習，並透過分享感受互相理解，嘗試以更正面的態度處理情緒、應對壓力和克服困難。
- 學生在活動及成果展示時表現積極投入，在活動過後可以有更多機會讓學生肯定彼此付出、檢視合作得失，並分享深刻收穫，從而提升同理心、團隊歸屬感與反思能力，深化正向價值。下一學年將舉辦更多實地參察活動與更多地區或非政府組織合作，為學生提供更持續、安全的傑出小公民實踐平台。
- 把動物閣擴大及搬遷，增加小動物的活動空間，同時增加牠們和學生互動的機會，以增加學生對校園事物的喜愛和歸屬感。可把反思表改成「天天動物保育大使」手冊，讓學生在全年度的當值工作中持續紀錄自己的工作和反思，同時可用文字/圖畫等不同的方法，向教師表達個人感受。

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
2.1 以精神健康4Rs（休息Rest, 放鬆Relaxation, 人際關係Relationship, 抗逆力Resilience）為核心，推展身、心、靈健康及正向價值觀教育。	繼續精神健康素養資源套(4Rs課程)，讓學生學習應對情緒及保持精神健康的方法。 透過校園好精神(校本班級好精神)活動，提升學生的精神健康及人際關係。	• 75%同學能提升情緒素養。	~ KPM及APASO數據 (學校氣氛：歸屬感滿足感Q值)	全學年	德育培育組	精神健康素養資源套(4Rs課程)
	為建立及提升學生滿足感、自信心、幸福感和歸屬感，新成立「全人發展及成長銜接組」，以整合及有系統策劃跨學科體驗式學習及多元潛能活動，培育學生之核心素養與全人素質。			全學年	全人發展及成長銜接組	精神健康素養資源套(4Rs課程)
	推動社際（五社）活動 藉以打破班級隔閡、淡化分流教學的標籤效應。 透過舉辦不同社際活動:社際才藝比賽、社際陸運會、社際歷奇活動等。以體驗式學習及多元潛能活動，培育學生之核心素養與全人素質;提升學生滿足感、自信心、幸福感和歸屬感。			全學年	全人發展及成長銜接組	社際（五社）活動物資

	推行生涯規劃發展工作: 推行 JC Innopower 計劃為學生建立一套融合「創新科技」與「靈性關懷」的校本體驗學習模式，透過體會和探索未來職人的需要，育成學生成為「慈悲創新者」，擁有溫度的身心靈和幸福感，以應對未來瞬息萬變的社會挑戰。 邀請校友分享不同職業的工作經驗及職場上遇到的痛點和難處: 飛機師、醫生及舞蹈學校總監。外間機構:犬隻訓練員、出版社、content creator。	• 80% 學生認同 JC Innopower 計劃能提升他們滿足感、自信心、幸福感，與及體會到如何成為一位「慈悲創新者」。 • APASO 數據(滿足感 Q 值)提升至 90 或以上。	~KPM 及 APASO 數據 (學校氣氛:歸屬感滿足感 Q 值) ~學生成果展 ~教師觀察及會議討論	全學年	JC Innopower 計劃成員 全人發展及成長銜接組成員	不同職業的校友分享
	推動全校性服務學習 全校六級結合宗教科課程安排學生進行意識省察，找出服務對象的痛點，從而到位地進行服務，從服務中學習觀察並瞭解服務對象的特性與需要。 連結宗教科課程: 小一:(七)愛與服務 【耶穌為門徒洗腳】 感謝校內爲我們服務的人 小二:(八)愛在助人時【聖母訪親】探訪或關懷家人 小三:(二) 愛護大自然【世界好管家】清潔郊野公園 小四:(三)【憐憫他人】探訪或關懷弱小(幼稚園學生) 小五:(二)【懷抱公義】 探訪或關懷長者 小六:(八)【感恩成長路】 探訪清潔工人 社幹事: 探訪無家者及貧困的人	• 透過探訪服務不同有需要人士的過程，80%學生能觀察並瞭解服務對象的特性與需要。 • 80%學生能實踐如何於義工服務中展關懷，達致共融。 • 80%學生能成為希望的朝聖者，將希望和溫暖傳遞給身邊有需要的弱勢社群。	~APASO 數據 (學校氣氛:歸屬感滿足感 Q 值) ~教師觀察及活動後學生檢討會議	全學年	全人發展及成長銜接組成員 服務學習培訓老師	探訪物資及禮品包

	1.拓展小息三活動空間和活動多元化，舉辦「午間繽紛樂」。 活動內容： 1）播放輕柔音樂 2）有午間點唱 3）MVPA60(健步行/定點射籃/乒乓球) 4）玩具角:玩桌遊 5）恩寵閣：樂器表演 6）寵樂園：看看動物生活動態 7）玩夾公仔機 8）潮玩:爆旋陀螺 9）4Rs 扭蛋機 10）留課室活動	● 80%學生認同「午間繽紛樂」能提升他們滿足感、自信心、幸福感，與及體會到「午間繽紛樂」。 ● 為他們帶來的樂趣。從而增加對學校歸屬感，更喜歡上學。 ● APASO 數據(學校氣氛:歸屬感滿足感 Q 值)提升至 90 或以上。	~KPM 及 APASO 數據(學校氣氛:歸屬感滿足感 Q 值) ~學生問卷 ~教師觀察及會議討論	全學年 小息三	全人發展及成長銜接組成員 家長義工	夾公仔機 扭蛋機 爆旋陀螺
	透過支援學校推動校園體育氛圍及「MVPA60」一筆過津貼購買流動應用程式。老師透過應用程式，每週向學生發佈不同主題的「運動功課」鼓勵學生在校園及家中進行體育運動。 透過全校性的運動計劃，培養學生建立恆常的運動習慣，並能懂得自我約束和管理。	● 超過 70%的學生有登入及上傳運動數據的紀錄。 ● 老師能根據應用程式的後台數據，識別出運動量最低的 10%學生，並為其提供至少一次的跟進或額外支援。 ● 超過 50%的學生能自律地完成既定運動量並作記錄。	~運動人工智能流動應用程式數據 ~SportACT 數據	下學期	體育科 P.1-6 科任	Sport ACT 紀錄冊

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
2.2 培養學生成為傑出小公民。	實施進度性多元化的獎勵機制，強調對學生良好行為的持續肯定與正面強化。故此結合天主教教育五大核心價值及EDB的十二個核心價值，並與德育組合力進行及優化品德教育的校本訓輔活動，如：每班設立「天天品格之星」等，定期表揚能做到自律守規、的學生。 優化集隊及秩序比賽，持續建立學生遵守秩序、奉公守法的價值觀及態度。	• 70%老師觀察學生的表現達標。 • 70%學生對活動內容有正面回饋，並能將正確的價值觀履行在校園生活中。	~教師觀察 ~問卷調查 ~學生分享 ~家長回饋	全學年	訓輔組 德育組	參考資源套
	為適應數碼環境的快速變化並進一步提升小學低年級學生資訊素養。保留每年至少兩個資訊素養課題，並新增一個專題討論，聚焦AI在日常生活中的應用（如智能助手、內容生成工具）。強化誠實、分享、尊重等價值觀，促進學生成為負責任的小網絡公民。	• 學生在期末評估中，資訊素養相關內容的正確率達到70%以上。	~在課堂中觀察學生表現，並於習作中加入不少於10%相關內容，評核學生是否掌握資訊素養的知識。		電腦科任	AI智能助手、內容生成工具
	針對高小認知需求，深化AI數字素養與倫理教育（含Deepfake、演算法及資料二次核實）。活動包括常規課堂、校內講座及編程比賽。結合 **4Rs 理念**，持續推行「電腦小幫手」同儕服務（G03 當值）及攤位體驗，培養責任感、道德意識及同儕關愛。	• 在活動結束時，教師觀察或學生問卷顯示70%或以上學生能展示對相關活動內容的理解。	~教師觀察 ~學生問卷		電腦科任	AI平台

2.3優化校本課程，以中華文化為主軸，培育學生正確的價值觀及態度。	主要以中華文化為主軸，培育學生正確的價值觀及態度，培養學生愛家愛國，加強國民身份認同。 應用「天天」校本價值教育表現指標於不同學科，並透過有關指標有效評估學生的學習成效。	● 80%學生達到表現指標的行為表現 ● 老師課堂及日常觀察學生表現（80%學生達至校本價值教育表現指標的行為表現）	~由學校發展組設計網上表單(配合「天天」校本價值教育表現指標）供全校學生及老師作量化評估。 ~老師課堂及日常觀察(參考校本價值教育表現指標）	2026年10月至2027年5月	學校發展組 各科組 其他行政組	EP支援
	每級於上、下學期各選取一個單元，於教學設計中加強國民教育及價值觀教育(如:配合國民教育規劃年曆、結合中國孝親或節慶音樂，並融入精神健康4Rs的放鬆與人際關係元素)。	● 80%或以上學生的課堂多元評估、學習反思WS中，能展現出其積極認識祖國文化，展現對愛家愛國情懷或感恩態度，並積極裝備自己，為家國作出貢獻。	~課堂多元評估(如:課堂即時問答、工作紙) ~學生學習反思WS(檢視學生的價值觀和對國家的情懷） ~教師課堂觀察	全學年	音樂科	中國傳統音樂教材、正向教育/國民教育相關影音資源

	與訓輔組協作《關愛信箱》，把愛傳出去，培養學生感恩惜福的生活態度。 與普通話科協作《十兄弟》，小一至小三在德育及成長教育課加入「團結合作」正確價值觀，讓學生為傑出小公民。 透過 iJunior 小學德育計劃，主題為「**中華美德**」，連繫中華傳統文化和價值觀教育，讓學生從遊戲中，培養國民身份認同、誠實、守規、仁愛、公平等不同正確價值觀。 小四參加賽馬會眾心行善義工推廣校園夥伴計劃，學習如何幫助有需要的人(長者)。	● 大部分同學能培養感恩惜福的生活態度	~單元反思工作紙 ~班主任觀察	全學年	德育及學生事務組	~小善幸記錄手冊 ~思維工作紙
	新建「天天寵樂園」，在校園內飼養不同爬行及兩棲類動物，並配合主題學習周及科學(STREAM)課程，讓學生透過經驗式學習認識動物。 設立「動物保育大使」讓學生進行當值，協助照顧小動物，同時推廣動物保育。	● 學生能在校本課程認識及親身接觸小動物，親身了解不同動物的身體特徵外，同時明白愛惜動物，尊重生命等良好價值觀。 ● 動物保育大使主動當值照顧動物，並在當值期間向在旁同學介紹有關小動物的知識。	~檢視主題學習周活動冊及 STREAM PROJECT。 ~檢視「天天動物保育大使」手冊。	全學年	STREAM 組員或相關科任	相關活動的學習冊及當值表

目標	推行策略	成功準則	評估方法	時間表	負責人	所需資源
2.4 推行「意識省察」，發展校本身、心、靈全方位教育。	全面在德育課於小一至小六加入意識省察活動，活動能配合學生認知發展。 課程分為初小及高小版 -小一及小二目的： 1.學習感恩 2.內心平安(來自天主) -小三及小四目的： 1.學習感恩 2.內心平安(來自天主) 3.學會自我檢視自己 -小五及小六目的： 1.學習感恩 2.內心平安(來自天主) 3.學會自我檢視自己 4.學習自我優化	• 大部分同學能提升身、心、靈健康	~ KPM 及 APASO 數據 (學校氣氛:歸屬感滿足感 Q 值) ~單元反思工作紙 ~班主任觀察	全學年	德育培育組	意識省察講稿
2.5 推行「慈悲為本」計劃，發展校本身、心、靈全方位教育。	配合「慈悲為本」的理念，選取兩個 P.2 及 P.3 的學習課題以體驗式學習的方式學習正向價值觀。	• 80%學生能說出單元所培養的價值觀，並有信心履行該價值觀，在日常生活中實踐。	~單元教學設計反思 ~課堂觀察 「慈悲為本」計畫的研究數據	全學年	視藝科	「慈悲為本」計劃套件
	推行「慈悲為本」計劃，以小三為試點，設計校本班級經營課程。圖書科與視藝科協作，於小二下學期圖書課加入「慈悲為本」之課程元素	• 80%同學能提升身、心、靈健康	~單元反思工作紙 ~班主任觀察	全學年	德育培育組	