2024/25 年度「學校發展津貼」周年報告

基本津貼之運用

一、推動 STEAM 輔導支援計劃

1. 目的

- 透過機械人活動與比賽，提升學生對 STEAM 的學習興趣。
- 提供具備設備與資源的 STEAM 學習環境，建立學生基礎認知與技能。
- 帶領有興趣的學生參與各類比賽，促進學以致用與歷程檔案建立。
- 支援教師準備 STEAM 課堂教材與物資，提升教學效能與課堂質素。

2. 措施

- 指派一名教師統籌與推動 STEAM 輔導支援計劃。
- 每週開設約 11 小時的 STEAM 活動或訓練班。
- 規劃、培訓並帶領學生參與校內外 STEAM 比賽及活動。
- 整理並管理 STEAM 課堂所需物資與教材，支援課堂進行及資源歸檔。

3. 成效

- 成立機械人副隊（中一：約 30 人）及主隊（中二至中五：約 32 人），全年參與 19 項創科活動（訓練、參展、參觀及比賽），其中一項為國際性賽事。
- 培訓並帶領 32 位學生參加 5 項科技相關比賽，豐富多元經歷。
- 協助科任教師整理 STEAM 教材與物資，科任普遍表示滿意。
- 舉辦 6 次機械人成果展示，向嘉賓及同學匯報學習成果。
- 機械人隊完成 150 次訓練、合共約 400 小時，並製作 1 部水底機械人。
- 創科比賽成績：

  (a) 參加 MATE ROV Ranger Class（水底機械人）比賽，獲得冠軍。

  (b) 代表本校赴美參加水底機械人世界錦標賽，獲得亞軍；其中一位同學獲「最有價值演示員」獎，在來自多國隊伍中脫穎而出，殊為難得。

  (c) 比賽獎項：

  ✧ 2 位同學於「全港中學生軟件開發邀請賽」基礎級決賽獲銀獎及銅獎；

  ✧ 1 位同學於同賽進階級獲銅獎；

  ✧ 1 位同學於「香港電腦奧林匹克競賽（HKOI）」初級組獲銅獎；

  ✧ 1 位同學於 HKOI 高級組獲優異獎。

二、協助組織「學習圈」活動，拓寬學生視野

1. 目的

- 擴闊學生視野，提升學習興趣與動機。
- 建立跨學科學習社群，促進互動與協作。
- 提升學生「學會學習」的意識與初步能力。

2. 措施

- 各科組按需聘請大學教授、退休教師或大專校友回校授課，主題涵蓋：
  - ✧ 大學基礎知識導入
  - ✧ 學科專題講座
  - ✧ 文憑試（DSE）策略與輔導

3. 成效

- 各科組按計劃全年舉辦 5–10 次活動，學生出席率逾八成，對活動安排整體滿意。

三、協助推動數學校本課程及學習輔導計劃

1. 目的

- 推行中一至中二數學學習輔導班，建立初中數學系統化教材。
- 推動及優化中三數學精進課程。
- 強化數學科學術活動與校內學習文化。
- 訓練學生參加校內外數學比賽。

2. 措施

- 聘請一名全職教學助理，協助數學學習輔導及學習支援相關工作。

3. 成效

- 兼教中二及中六數學；依據測考數據，學生成績表現理想。
- 建立中三數學精進課程教材並任課，學生回饋正面。
- 建置數學學習差異化輔導資源庫，整合分層練習與工作紙供課內外使用。
- 任教中一 M 班數學，實施拔尖培優，成效良好。
- 帶領數學學會舉辦初中級全級性數學比賽，氣氛熾熱，有效推動校內學習氛圍。
- 培訓中一及中二學生參賽，於 2025 年「香港華羅庚金杯少年數學邀請賽」獲全港團體優異獎。

四、財政支出

1. STEAM 輔導支援計劃助理 1 位薪酬加強積金：$382,840(薪金)+$18,000(強積金)=$400,840
2. 學習支援教師 1 位薪酬加公積金：$422,360(薪金)+$21,048(公積金)=$443,408
3. 協助推動數學校本課程及學習輔導計劃教師1位薪酬加強積金：$623,990(薪金)+ $18,000(強積金)=$641,990

財政支出合共：$ 1,486,238 (本年度學校發展津貼來款：$ 890,799；學校津貼$595,439)