

第三部分 發展計劃

3.1 探討持續發展的工作

學校回顧近年發展的情況，以促進兒童學習作思量，探討得未來的重點工作，並相應地考慮其發展基礎，以及面對的機遇和挑戰，從而擬訂需要跟進的關注事項。

未來的重點工作	發展基礎	機遇/挑戰
提升教師實行思言起行教學效能評估的技巧，並制訂有關的評估項目，持續觀察兒童各方面學習的進程。	<ul style="list-style-type: none">透過運用思言起行教學策略，培養及提升兒童在邏輯思維、創意解難、語言和情意及群性四個範疇的發展，藉以促進兒童多元化的發展。	<ul style="list-style-type: none">機構持續提供相關的培訓、專業交流的機會，提升教師在檢示兒童的學習情況。配合最新修訂的兒童身心發展及學習報告內容，從而制訂思、言、起、行評估項目
鞏固教師在過去推行自由遊戲的技巧，檢討並優化推行的過程及細節，進一步促進遊戲學習的效能。	<ul style="list-style-type: none">透過實踐「策劃－推行－評估」的模式，讓兒童於遊戲中學習，從而提升他們的思維能力，以及鍛煉他們的組織與解難能力，進而提升兒童日後的學習效能。高班將以「遊戲故事」(Play-story)的方式進行自由遊戲。兒童會先計劃遊戲的內容及細節，然後按著計劃進行遊戲，最後於遊戲結束後，以文字及圖畫記錄成果。藉運用上述方案，讓兒童漸漸建立自主性及規劃的能力，並進一步提升其語文及組織能力。	<ul style="list-style-type: none">配合自由遊戲的推行，教師在各級均實踐「策劃－推行－評估」，以培養兒童的思考、解難、組織的能力。「遊戲故事」策略為本年度新嘗試的項目，教師需從實踐中掌握及檢視兒童的學習表現。推行「遊戲故事」策略所需的時間具個別差異，教師需要因應兒童的能力提供適當介入。

3.2 關注事項

1. 提升教師實行思言起行教學效能評估的技巧，並制訂有關的評估項目，持續觀察兒童各方面學習的進程。
2. 鞏固教師在過去推行自由遊戲的技巧，檢討並優化推行的過程及細節，進一步促進遊戲學習的效能。

3.3 學校下年度的工作計劃

關注事項（一）目標：提升教師實行思言起行教學效能評估的技巧，並制訂有關的評估項目，持續觀察兒童各方面學習的進程。

工作目標	策略/工作	時間表	成功準則	檢討工具/資料	負責人	所需資源	備註
1. 提升教師實行思言起行教學效能評估的技巧	<p>提升教師的教學效能評估技巧</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師參加聯校教師培訓日，透過分享及討論，了解如何編訂「思言起行」評估框架。 2. 配合聯校教師培訓日的培訓內容，實踐於校本課程中。 	18-19 學年	<ul style="list-style-type: none"> • 有 80% 教師認同培訓內容可有效協助教師了解編訂「思言起行」評估表。 	<ul style="list-style-type: none"> • 培訓後的意見表 	<ul style="list-style-type: none"> • 校長 • 主任 • 課程老師 • 各班教師 	<ul style="list-style-type: none"> • 教師培訓資料 • 相片 	
2. 有效編訂「思言起行」活動的評估表，以觀察兒童的發展	<p>編訂有效的評估表，以觀察兒童在不同範疇的發展</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 編訂評估表時，以邏輯思維、創意解難、語言與情意及群性四個範疇為方向，制訂有關的評估項目。 2. 各級配合校本需要，每學年完成既定數量的「思言起行」活動，當中包括評估兒童發展能力的評估表，藉此評估兒童在四個範疇中不同階段的進展。 	18-19 學年	<ul style="list-style-type: none"> • 各班每年完成指定數目之思言起行的活動紀錄冊。 • 有 80% 兒童在相關範疇中的能力有進步。 	<ul style="list-style-type: none"> • 思言起行活動紀錄冊 • 思言起行」活動的評估表 			<ul style="list-style-type: none"> • 評估表 • 兒童活動紀錄冊 • 相片

關注事項（二）目標：鞏固教師在過去推行自由遊戲的技巧，檢討並優化推行的過程及細節，進一步促進遊戲學習的效能。

工作目標	策略/工作	時間表	成功準則	檢討工具/ 資料	負責人	所需資源	備註
1. 實踐「策劃－推行－評估」的模式	<p>培養兒童的組織與解難能力</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 應用過往參加年度聯校教師培訓日的所學內容，以持續鞏固教師推行自由遊戲的技巧。 2. 實踐「策劃－推行－評估」的模式於自由遊戲中，以促進遊戲學習的效能及提升兒童的組織能力。 	18-19 學年	<ul style="list-style-type: none"> • 透過兒童參與遊戲的紀錄，有 80% 兒童能實踐「策劃－推行－評估」的模式 	<ul style="list-style-type: none"> • 兒童參與遊戲的紀錄 	<ul style="list-style-type: none"> • 校長 • 主任 • 課程老師 • 各班教師 	<ul style="list-style-type: none"> • 兒童活動紀錄冊 • 相片 	
2. 透過記錄兒童的作品，觀察兒童的發展	<p>運用「遊戲故事」(Play-story) 培養兒童自主性及規劃的能力</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 高班將以「遊戲故事」(Play-story) 的方式進行自由遊戲，透過讓兒童自行完成的活動紀錄冊，記錄兒童計劃活動的過程及成果。 2. 透過兒童利用文字及圖畫記錄進行分享，進一步提升其語文及組織能力。 	18-19 學年	<ul style="list-style-type: none"> • 85% 兒童能依計劃完成相應的活動或依設計圖完成作品。 	<ul style="list-style-type: none"> • 兒童的作品記錄 		<ul style="list-style-type: none"> • 「遊戲故事」(Play-story) 紀錄冊 • 相片 	

校監簽名： _____

校長簽名： _____

日期： _____