



計劃總結報告

計劃編號 : 2014/0100

甲部

計劃名稱：做個作 code 家－兒童編程特色課程

機構/學校名稱：香港潮商學校

計劃進行時間：由 2015年8月 (月/年) 至 2016年7月 (月/年)

乙部

填寫此部份報告前，請先詳閱讀「優質教育基金計劃總結報告填寫指引」。

請另頁(A4 紙)書寫，就以下項目作出總結報告：

1. 達成目標
2. 計劃對學習成效、專業發展及學校發展的影響
3. 自我評鑑計劃的成本效益，需清楚列出有關指標及衡量準則
4. 成品及推廣模式，及外間對那些推廣活動的反應
5. 活動一覽表
6. 計劃實施時所遇到的困難及解決方法

計劃負責人姓名：

受款人姓名*：

簽名：

簽名：

日期： 9-1-2017

日期： 9-1-2017

*計劃總結報告須經「網上計劃管理系統」提交。一經提交，報告將被視為已經由校監／機構主管或代表機構簽署優質教育基金撥款協議書的人士確認。

計劃總結報告

1. 能否達成目標

說明目標	與目標相關的活動	達標程度	達到目標的證據或指標	未能達到目標的理由
學生積極參與各項學習活動	編程課堂 潮商Coders比賽 優秀Coders作品展覽	全部達到	所有學生都喜愛上編程課堂，而且都熱烈期待下一次的課堂。 三至六年級學生共27隊學生參加了潮商Coders比賽，而因為參與人數躊躇，三年級的得獎名額增至3隊。 全校所有同學都參觀了優秀Coders作品展覽並試玩了各優秀作品，展覽另於家長日舉行，家長也能欣賞各得獎作品。	
擬訂學習目標清單	教師培訓工作坊 課堂評估	全部達到	多場的教師培訓工作坊讓本校所有老師都能認識編程教學，而資訊課的老師則深入了解各個編程教學範疇，並擬訂了各個學習目標。 透過課堂評估及因應各班不同的學習進度，修訂了各班的學習目標	

2. 計劃影響

本校雖然於數年前已在 IT 課內引入編程課題，而且同學都感到興趣；但經過這次編程特色課程的推行，不論老師或學生甚至家長，本校各個持分者都真正認識到一些現時流行而又易於學習的編程單元，例如：Scratch編程、Scratch、App Inventor 及 Python 等。結合遊戲的設計，更徹底改變了他們舊有認為編程是一個納悶工作的睇法。各個課堂的作品，不論佳作與否，都顯示了學生能了解課堂內容及成功完成不同的製成品。老師經過協作課堂及工作坊，也以第一身的身份親身經歷了各個編程的學習課程，讓他們於日後持續推行編程教學，把編程學習納入本校成為恆常課程，打了一支強心針。

編程比賽的順利推行，讓對編程學習有較大興趣及能力較高的學生，有一個充分發揮他們潛能的機會。踴躍參與比賽的情況，顯示了本校學生對編程學習的投入及其天賦，各個出色的參賽作品，更令人眼前一亮。透過納入編程教學到本校的 IT 課程內，及借鏡今次推行計劃的成功經驗，日後於校內持續推行家長講座、比賽、展覽等各個活動等，相信有助本校學生為適應社會發展的需求能夠好好預先裝備。



3. 自我評鑑計劃成本效益

預算項目 (根據協議書附表II)	核准預算 (甲)	實際支出 (乙)	變更 [(乙)-(甲)] / (甲) +/- %
服務	61,600 元	61,600 元	0%
一般開支	2,000 元	2,000 元	0%

4. 可推介的成果及推廣模式

項目詳情 (例如 種類、名稱、數量等)	成果的質素 及推廣價值評鑑	舉辦的推廣活動 (例如 模式、日期等) 及反應	是否值得優質教育基金推介及可供推介的可行性？如值得，請建議推廣模式
一套校本編程課程教材套	因是一套以學校情況度身訂製的校本課程，宜於本校或其他校情相近的學校內推行。	不適用	可向校情相近的學校推廣
每班兩份共 38 份的學生佳作	宜於校內向各持分者作推廣或示範之用	不適用	否

5. 活動一覽表

活動性質 (例如 座談會、表演等)	概略說明 (例如 日期、主題、地點等)	參加人數				參加者的回應
		學校	教師	學生	其他 (請註明)	
教師培訓工作坊	2015 年 8 月 27 日於本校電腦室舉行，主題為遊戲編寫及訂立課程學習目標。	1	35	0	0	學習原來都十分容易，像砌積木般就能輕易編寫簡單遊戲
家長簡介會	2015 年 9 月 5 日於本校禮堂舉行。	1	35	0	家長約 200 人	於學校推動編程教育是一件十分好的事



各級編程課堂	於 2016 年 1 月 26 日至 4 月 11 日期間進行，每班 5 節課堂，課題為：「... 電... (編程)」... 及 ...	1	7	422		編程課堂十分有趣
潮商 Coders 比賽	於 2016 年 5 月 9 日至 5 月 20 日期間進行，參賽同學以組別形式按要求設計遊戲，可於家中或學生電腦室完成作品。	1	7	66		參加比賽，設計遊戲雖然很困難，但十分好玩
優秀 Coders 作品展覽	優秀 Coders 作品展覽於電腦室舉行，各班按次序輪流欣賞住作及試玩遊戲。	1	35	422		同學都能設計出優秀的作品

6. 困難及解決方法

計劃大致順利完成。課程的編排、各項活動的推行，以至教材的準備都尚算順利，惟獨導師的質素則有待提高。這次計劃是以外聘機構提供的導師作課堂主導，本校老師則以協作教師的身份從旁協助，這個安排雖然釋除了教師對新課題的疑慮，協助他們過渡，但經驗欠佳的外聘導師，卻影響了課堂質素。

礙於現時編程教學並不十分流行，坊間任教的導師不多，能夠於日間課堂時間抽空到校任教的，往往是兼職的大學生，他們都沒有接受過師資培訓，於課堂秩序管理及控制教學節奏等技巧的掌握都未如理想，需要本校老師協助。

對於協助老師適應及考慮導師質數兩者間作出平衡，或者可以考慮由學校老師主導課堂教學，並事前進行充足的教師培訓，但卻增加了教師的準備工作及憂慮感。另外如日後編程教學於學校中普及起來，教育局能增撥資源提供培訓，導師的質素或能得到保證。