



## 福建中學附屬學校

## 2025 - 2026 學校週年計劃

## 1. 三年關注事項:

- 1.1 透過跨學科的 STEAM 教育，提升學生的創新思維、解難能力和自主學習能力
- 1.2 營造正向校園文化，培養具有正確積極價值觀、自律精神和全球公民意識的負責任決策者。
- 1.3 通過富挑戰性、多元化的活動和高度鼓勵性的學習環境，增強學生的自我認同、團隊合作技能，並鼓勵他們追求卓越。

## 2. 2025 - 2026 關注事項

- 2.1 實施跨學科專題研習活動，提升學生的創新思維及創造力，培養其「創造家」(Maker) 特質。
- 2.2 學生在家庭、學校及社區中主動實踐負責任的決策和行為。
- 2.3 著重提升學生的團隊合作技能。通過小組項目和協作任務，培養學生的溝通、協調、解決問題和領導能力，幫助他們學會欣賞多元觀點，建立積極的團隊精神。



關注事項 1：實施跨學科專題研習活動，提升學生的創新思維及創造力，培養其「創造家」(Maker) 特質。

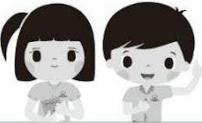
目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
1.1.1 加強科組內部管理，教學方法及進度落實情況	各科加強管理，高效準時準確完成教學，包括教學法應用、教學進度落實及評估質量等，強化過程督導及標準化。  學與教與科主任組每月會議檢視進度和成效。	<ul style="list-style-type: none"> <li>80%學生認同老師經常安排不同學習活動(如討論等)及認同能主動學習。</li> <li>CLP 記錄每星期記錄達標(進度及教學法):各級各科能高效準時準確完成教學</li> <li>檢視學生課上及課後課業完成情況及評估表現保質保量</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>共備會議記錄</li> <li>學生課上及課後課業評估</li> <li>問卷</li> <li>LT 會議記錄</li> </ul>	全年	各科主任 Queenie/ Jo	CLP Meeting Schedule	
1.1.2 建立 STEAM 教育的堅實基礎，將 STEAM 原則融入現有課程	各科按已有 STEAM 相關教材加以識別，優化現有教材和教學任務，強化學生 STEAM 學習成果呈現。  對應三年計劃 4 (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>每學期不少於 3 個 STEAM 連結點並於教材加入 STEAM 標誌</li> <li>100% 學生能完成 STEAM 相關學科任務及展現成果</li> <li>80% 的學生認同各科學習能連結與 STEAM 相關的資訊和增進 STEAM 的知識</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教材</li> <li>學生成果</li> <li>My FSSAS Journey</li> <li>問卷</li> </ul>	全年	Natalie 各科主任	SOW 上年度 Steam Logo  My FSSAS Journey	

YOU  
DOCAN  
HARD

things.



目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
1.1.3 實施跨學科專題研習活動	<p>引導學生發展科學實驗及機械工程設計能力。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 觀察與提問</li> <li>• 頭腦激盪與創意生成</li> <li>• 原型製作與構建</li> <li>• 測試與迭代</li> <li>• 數據收集與實驗</li> </ul> <p><b>對應三年計劃 4(4)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能應用科學實驗及機械工程設計能力完成至少 1 個模型或展示成果。</li> <li>• 學生匯報及展示成果</li> </ul>	• 學生作品	全年	Arron Natalie	PBL 教材	
	<p>每周發放與各級研習主題相關任務 (如觀察、速寫、意念發展、資料搜集等)</p> <p><b>對應三年計劃 1(4), 2(2), 3(1)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 80%的學生每月呈現相關任務於學習日誌 (如 Maker Log/ 創客秘笈) 中。</li> </ul>	• 創客秘笈	全年	Arron Natalie	筆記 任務指引	
	<p>定期舉辦專業培訓及分享會，提升教師在 STEAM 教育和跨學科專題研習的實踐能力。</p> <p><b>對應三年計劃 1(3)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 80%的老師認同專業培訓及分享會有助提升其相關關教學的實踐能力</li> <li>• 每學段至少一次培訓/分享會</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 問卷</li> <li>• 教師培訓及成果</li> <li>• 專業發展培訓紀錄</li> </ul>	全年	Queenie Arron	PBL 教材	



目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
1.1.4 提升學生的 創新思維及 創造力，培 養其「創造 家」(Maker) 特質	在課堂內外廣泛加入問題/ 任務，以激發學生的好奇 心、創新思維和創造力：  a. 以「引發思考的問 題」為核心基礎，優 化一課一問的問題和 發問技巧  b. 設計創意性問題或任 務，融入課堂活動， 並逐步增加創意性問 題的比例，確保廣泛 應用。  對應三年計劃 1(2), 2(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>每節課至少有 1 個引 發思考的問題，在共 備會議中優化。</li> <li>在每單元(unit/chapters) 設計 1-2 個創意性問 題或任務，將其融入 課堂活動中</li> <li>70%的學生認為「老 師提出的問題能激發 他們的思考。」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>課堂觀察</li> <li>共備會議記 錄</li> <li>問卷</li> </ul>	全年	各科主 任	課業 共備會議 記錄	
	「福附十萬個為什麼？」 FSSAS WONDER 形式一： "FSSAS Wonder Wall" - 由學生主導在 Padlet 上發放有關日常生活 問題/STEAM 挑戰讓 學生及老師回應。 - 教師表揚對學習有貢 獻的學生作品/想法。  對應三年計劃 1(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>70%的學生能在 Padlet 上提出的問題。</li> <li>90%的學生回應同學 問題至少兩次。</li> <li>70%的學生認為學習 任務能激發他們的好 奇心和思考，並提高 參與度。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Padlet 記錄</li> <li>問卷</li> </ul>	全年	Queenie Candy	Padlet 學生作品	



目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
	<p>「福附十萬個為甚麼？」 FSSAS WONDER 形式二： "FSSAS WONDER VIVA" 由各科主導：各學科(1 學術科目 + 非學術科目)每月輪流協作舉辦 1 次 STEAM 及創新思維活動 (主要於午息、自主學習時段)。</p> <p>- 對應三年計劃 1(2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>每個學科每年至少舉辦 2 次 STEAM 相關活動</li> <li>80%的學生認為學科活動能激發他們的好奇心、思考和創造力，並提高參與度。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動資源</li> <li>學生作品</li> <li>問卷</li> </ul>	全年	Arron 各科主任	活動資源 相關照片	
1.1.5 強化筆記技巧和習慣 (視覺化)	<p>廣泛應用筆記及標記技巧，推動視覺化筆記</p> <p>對應三年計劃 1(4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>80%學生能就每一課題寫筆記記錄重點</li> <li>90%學生課業恒常呈現標記 (課業檢視:自主學習一欄) 及筆記中能呈現視覺化內容/標記</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>課業檢視</li> <li>學生筆記</li> </ul>	全年	各科主任	筆記	
	<p>使用 STEAM 日誌 'Maker Log/ 創客秘笈'，讓學生發展、記錄和展示他們的 STEAM 相關創作理念。</p> <p>對應三年計劃 3(1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>P4-P6 製作自己的筆記</li> <li>80%能持續使用 Maker Log/ 創客秘笈 記錄學習</li> </ul>	創客秘笈	全年	Arron 科主任	筆記	



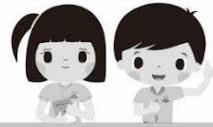
YOU

DO

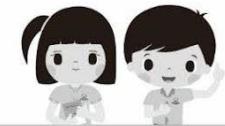
CAN

HARD

things.



目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
1.1.6 加強老師的 提問技巧 (聚焦創造 力)	為教師提供專業發展工作坊及教學研究，培訓 <b>有效的提問技巧</b> ，聚焦創造力。  對應三年計劃 1(3)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 80%的教師能在課堂應用提問技巧（課堂觀察達 3 級或以上）。</li><li>• 80%的學生認為教師的提問能激發他們的思考和創意。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 專業發展培訓紀錄</li><li>• 觀課記錄</li><li>• 共備會議記錄</li><li>• 問卷</li></ul>	全年	Queenie 各科主任	專業發展 培訓安排  教學研究 安排	



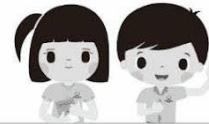
目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
1.2.1  學生能在日常生活中展現自律與負責任的行為  9-12 月: 仁愛 / 同理心 1-3 月: 團結 4-6 月: 堅毅	課堂提問有關如何在日常生活中展現自律與負責任(包括仁愛/同理心/團結/堅毅)的問題，引起學生反思	<ul style="list-style-type: none"> <li>70%的學生能妥善回應如何日常生活中展現自律和負責任的行為(根據老師觀察和學生自我反思)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>共備會議</li> <li>課堂觀察</li> <li>問卷</li> </ul>	全年	各科主任	共備會議記錄	
	2.2  學生以同理心和仁愛為出發點，在跨學科學習中設計出能幫助他人及改善環境的成品。	<ul style="list-style-type: none"> <li>80% 的參與學生認同設計應以同理心和仁愛為出發點</li> <li>90% 的參與學生能在匯報成品時展現同理心與仁愛的元素</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品及匯報</li> <li>PBL 自評表</li> </ul>	全年	Arron	專題研習資源	
1.3.1  提升團體合作技能	在課堂中加強以團隊協作形式的機會推動創造力。	<ul style="list-style-type: none"> <li>參考各科周年計劃</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>參考各科周年計劃</li> </ul>	全年	各科主任		

關注事項 2：學生在家庭、學校及社區中主動實踐負責任的決策和行為。

目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
<b>2.1 學生能夠在日常生活中展現自律。</b>  配合以下首要價值觀：  9-12 月: 仁愛 / 同理心 1-3 月: 團結 4-6 月: 堅毅	優化「自律秘笈」，推行「自律行動日誌」：鼓勵學生在家庭、學校及社區實踐自律行動，並記錄至日誌當中：  仁愛 / 同理心：於校內或校外完成 3 次「助人行動」。 團結：參與 1 次團隊合作活動，並分享體會。 堅毅：設定個人目標，記錄挑戰與解決方法。  <b>對應三年計劃預期成果一（2）</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>每階段至少 70%的學生完成自律行動挑戰，並記錄於「自律行動日誌」中。</li> <li>學生能在挑戰過程中表現出與首要價值觀相關的自律行為，並能具體描述其行動對個人或他人的正面影響。</li> <li>每學期進行師生問卷調查，至少 80%的老師及學生認為挑戰過程能提升其自律能力，並幫助他們理解和實踐首要價值觀。</li> <li>至少 80%參與活動的學生獲家長或社區成員給予正面回應，並認同學生在家庭或社區層面上的積極貢獻。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>自律行動日誌</li> <li>活動記錄</li> <li>家長或社區成員問卷</li> </ol>	全年	李曉陽 劉熹雯 王郡雯 吳國偉		
<b>2.2 學生能夠在日常生活中展現負責任的決策和行為。</b>	利用桌遊中的模擬情境和多重選擇機制，讓學生在解決問題與權衡選擇的過程中，提升學生的決策思維。最終目標是製作以十二個價值觀為主題的決策校本桌遊。  <b>對應三年計劃預期成果二（2）</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>成功製作校本桌遊。</li> <li>100%參與計劃學生有機會參與桌遊設計、試玩及推廣活動。</li> <li>90%參與計劃的教師及學生認同桌遊內容能有效融入十二個價值觀，並使參加者透過遊戲理解負責任決策的原則。</li> <li>參與學生能分享決策的正確思維。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>校本桌遊製成品</li> <li>活動記錄問卷</li> <li>學生訪談</li> </ol>	下學期	李曉陽 何俊傑 關敬義 劉煒健		



2.2.2 緊扣每年主題價值觀，學校會舉辦品德主題周，讓學生從攤位遊戲、班主任課等體驗式活動中學習實踐「負責任的決策」。 <b>對應三年計劃預期成果二（3）</b>	1. 於學生訪談中，至少 80% 參與活動學生認同能透過活動理解並應用負責任決策。 2. 活動記錄顯示，活動為學生提供機會，將其學習成果實踐於家庭、學校或社區之中。	1. 活動記錄 2. 學生訪談	下學期	李曉陽 何俊傑 劉熹雯 王郡雯		
---	---	--------------------	-----	--------------------------	--	--



2.3 學生參與家庭、學校及社區的事務，實踐正向價值觀。	2.3.1 組織「正向行為學生大使」，學生大使會參與培訓活動、協助組織學校活動、以及參與校園服務，鼓勵學生大使為校園帶來正面影響。  <b>對應三年計劃預期成果三（1）</b>	1. 能成功設立「正向行為學生大使」，並能成功組織至少三次活動。 2. 於學生訪談中，至少 80% 參與活動學生能說出「正向行為學生大使」對他們帶來的幫助或正面影響。 3. 超過 80% 正向行為學生大使於問卷中認同該計劃能為自己及校園帶來正面影響。	1. 活動記錄 2. 學生訪談 3. 學生問卷	全年	張寶鈴 何天欣	
	2.3.2 與家長合作，組織「『家』點愛心」行動挑戰」活動以鼓勵學生積極參與家庭事務。  <b>對應三年計劃預期成果三（3）</b>	1. 80%以上的學生完成至少三個「家庭事務」任務，並能在分享環節中表達自己的體會。 2. 至少 80% 參與活動學生能在反思中表示自己在家庭事務中展現合作、感恩與責任感，並能清晰說明價值觀的應用及其對家庭的影響。	1. 活動記錄 2. 學生反思	上學期	王郡雯 傅碧玲	
	2.3.3 在各種校園活動中（例如品德主題周）招募活動大使，提供機會讓學生協助策劃各種與決策有關的活動，培養社會責任感和領導能力。  <b>對應三年計劃預期成果三（4）</b>	1. 為學生提供不少於三次的校內活動策劃或社區服務機會。 2. 至少 80% 參與活動學生能在策劃活動中展示分工協調、資源管理及問題解決能力，並在活動後清楚反思決策過程。 3. 至少 80% 參與活動學生在成果展中能清晰展示策劃過程及學習成果。	1. 活動記錄 2. 學生成果	下學期	王郡雯 李曉陽 張寶鈴 何天欣	



2.4 學生明白十七項 SDG 及 ESG 分類，結合到日常學習內容，在課業中展現世界公民意識。	2.4.1 推行社會責任教育活動，如班主任課、外出探訪以及義工活動，讓學生培養關懷他人與社會的意識，並在日常生活中主動承擔責任，成為具備社會責任感的公民。  對應三年計劃預期成果三（4）及五（3）	1. 全校學生至少參與一次與「社會責任教育」相關的活動。 2. 於學生訪談中，至少 80% 參與活動學生能說出具體承擔社會責任的方法，以達至可持續發展。 3. 90% 參與活動的學生認同活動能讓他們明白承擔社會責任的具體方法和意義。	1. 活動工作紙 2. 學生訪談	全年	王 郡 雯 李 曉 陽 張 寶 鈴 何 天 欣	
---	--	--	---------------------	----	----------------------------------	--

關注事項 3：著重提升學生的團隊合作技能。通過小組項目和協作任務，培養學生的溝通、協調、解決問題和領導能力，幫助他們學會欣賞多元觀點，建立積極的團隊精神。

目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
3.1 學生在校隊中展現了高效的團隊合作技能和合作精神	<p>1. 指導每個校隊共同制定清晰、可衡量且可實現的目標，這些目標需要通過協調努力來達成。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>每個校隊需提交一張展示其共享目標的 PPT 幻燈片。這些幻燈片將被審閱並展示於校內，以促進團隊合作和凝聚力。</li> </ul> <p>2. 通過提供機會和場地來促進團隊精神。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師和校隊可以利用午餐時間一起用餐，地點可選擇不同的房間，或者在午餐時間預訂學校場地進行聚會。</li> </ul> <p>3. 創造跨隊伍競賽或協作項目的機會，通過加強團隊合作來培養學校精神。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>在校運動期間組織一場 OLE 接力賽。</li> <li>在午餐時間組織一場 OLE 團隊建設比賽。</li> </ul> <p>(對應三年計劃 3.2)</p>	<p>1. 每個團隊設立清晰且可衡量的團隊目標。</p> <p>2. 每個團隊成功舉辦至少一次團隊聚會。</p> <p>3. 在學年內成功舉辦至少兩次跨團隊活動或比賽。</p> <p>4. 70% 的參與學生在年終調查中報告其團隊合作能力有所提升。</p>	每個團隊成功設置目標 (PPT 收集)  完成跨團隊活動的記錄文件  年終調查	全年			



目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
3.2 學生在校隊 中展現了高 效的團隊合 作技能和合 作精神  <b>(對應三年計劃 3.2)</b>	協助學生培養對多元觀點的 欣賞，並在校園社群中促進 積極的團隊精神	1. 每月由團隊領袖 至少公佈兩次團 隊成就。  2. 至少 70% 的團隊 成就由團隊領袖 或代表公開宣 佈。  3. 70% 的校隊學生 同意，他們的自 豪感和被認可感 有所提升。	• 團隊領袖公 開宣佈的記 錄文件。  • 年終調查。	全年			
3.3 通過協作項 目提升學生 的溝通與協 調能力  <b>(對應三年計劃 3.2)</b>	1. 在「我的學校，我的家， 我的責任」活動中，每個 班級將協作完成一份完整的 教案，包括教學材料和 展示策略。  2. 在「我的學校，我的家， 我的責任」活動中，引導 學生在計劃團隊中明確分 工（例如：內容研究員、 視覺設計師、演示者、協 調員）。  3. 提供結構化的計劃模板和 檢查點，以支持開發過 程。	1. 每個班級成功創 建並展示一份全 面且結構良好的 教案。  2. 學生訪談反映出 他們能夠在團隊 中建設性地解決 衝突，展示合作 與妥協的能力。	• 我的 SHR (學生家校 責任)教 案。  • 學生訪談記 錄。	全年			



目標	實施策略	成功準則	評估方式	推行時間	負責老師	資源	檢討
3.4 通過結構化反思與實踐經驗培養學生的問題解決能力	<p>1. 將結構化的問題解決反思融入到 FSSAS 城市活動和「我的學校，我的家，我的責任」活動中。</p> <p>2. 在活動開始前實施簡短的問題解決課程，為學生提供系統化的挑戰應對方法。</p> <p>(對應三年計劃 3.1)</p>	<p>1. 80% 的受訪學生能夠在訪談中識別至少兩個在活動中遇到的問題，並展示他們如何解決這些問題。</p> <p>2. 活動 PPT 展示了針對學生的問題解決技能課程內容。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>收集並審查已完成的反思卡片。</li> <li>活動 PPT。</li> </ul>	全年			
3.5 學生培養有效的協調能力、領導才能，成長為自信且有能力的領導者，能夠引導同儕實現共同目標。	<p>1. 為全校團隊領袖舉辦一次專門的領導力培訓工作坊，明確界定他們的角色、責任和期望。</p> <p>2. 授權學生會成員定期發表有關日常校務的公開公告（例如：官方校內公告、活動宣傳以及即將舉行的活動）。</p> <p>3. 舉辦學生會領導力訓練營，提供結構化的機會讓成員發展協調能力，實踐引導同儕的領導力，並評估團隊活動以實現共同目標。</p> <p>4. 由學生會組織一次社會服務活動，通過服務來發展他們的協調能力和領導才能。</p> <p>(對應三年計劃 3.1)</p>	<p>1. 80% 的校隊領袖參加領導力工作坊，並能在訪談中清楚表達他們的職責。</p> <p>2. 學生會成員每月至少進行兩次有關校務、活動宣傳及即將舉行活動的公開公告。</p> <p>3. 舉行評估會議，記錄反饋以供反思和改進。</p> <p>4. 至少 80% 的學生會成員積極參與社會服務活動。</p> <p>5. 服務後的反思會議顯示，成員能清楚表達他們在領導力和協調能力方面的改進。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>工作坊出席和參與記錄</li> <li>公開公告記錄</li> <li>學生訪談記錄</li> <li>學生反思記錄</li> </ul>	全年			