



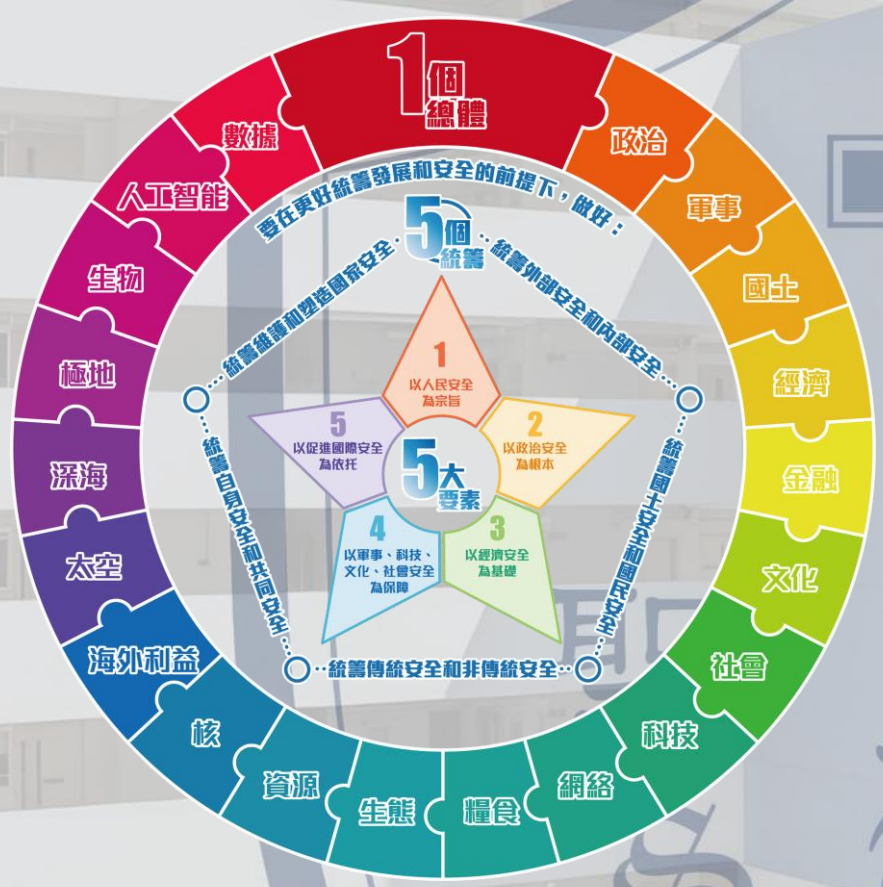
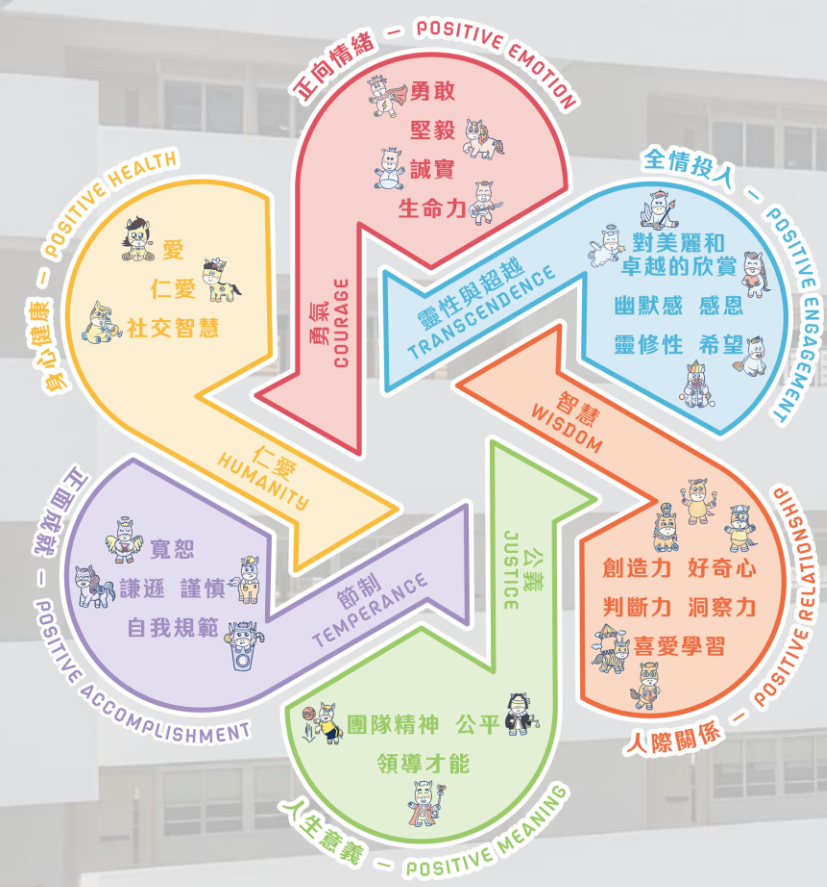
聖公會聖多馬小學 S.K.H. St. Thomas' Primary School

教育局訓育及輔導組 及
「中小學訓育及輔導主任管理及領導課程」聯友會 合辦
「人工智能在訓輔工作的實踐初探」工作坊
AI訓輔新視角：數據驅動價值觀教育

聖公會聖多馬小學徐麗賢校長

2026.06.13

價值觀旨在學生擁有及身份認同(歸屬感)



對神有信 對國有情 對人有愛

關注事項(二)：推動價值觀教育，活出健康人生，成為擁抱世界的良好公民。



價值觀的重要性

價值觀是行事為人的標準



AI X 數據驅動 X 價值觀教育

目標：

- 降低人為偏誤，減少教師主觀判讀差異
- 數據驅動的價值觀評估標準化

應用Ai(例:Kimi)，透過「具體、明確、有脈絡」
提示詞（ Prompt ）生成圖像、圖表及報告等，支援
更精準解讀數據

AI 數據驅動價值觀教育

APASO 學生情意及社交表現評估套件

ESDA 為本 · AI 為輔

ESDA (「學校發展與問責」數據電子平台)

- ESDA 與 APASO 是香港教育局學校自評網上系統與評估工具
- 協助學校收集、分析自評數據
- 權限管理及解讀難易程度

AI系統

- 教師運用AI及提供指令輔助分析
- 較彈性，可按校本情況修訂內容
- 快速完成圖表報告
- 小心閱覽及注意資料準時度

APASO 提供全港常模對照，可快速識別校本強弱項。

本校學生自評高於或低於全港，哪方面偏高或偏低 — 此類落差需進一步交叉驗證。

運用AI目的：

重整及深入分析現有資料數據，學校更快及易於掌握及聚焦深化須關注的項目及識別校園安全隱患。

AI 數據驅動價值觀教育

學校自評：策劃P → 推行I → 評估E → 策劃P



策劃 Plan

- 教師根據強弱項整理及分析校本訓輔情況
- 配合學校發展及學生需要對焦目標及策略作評估

推行 Implement

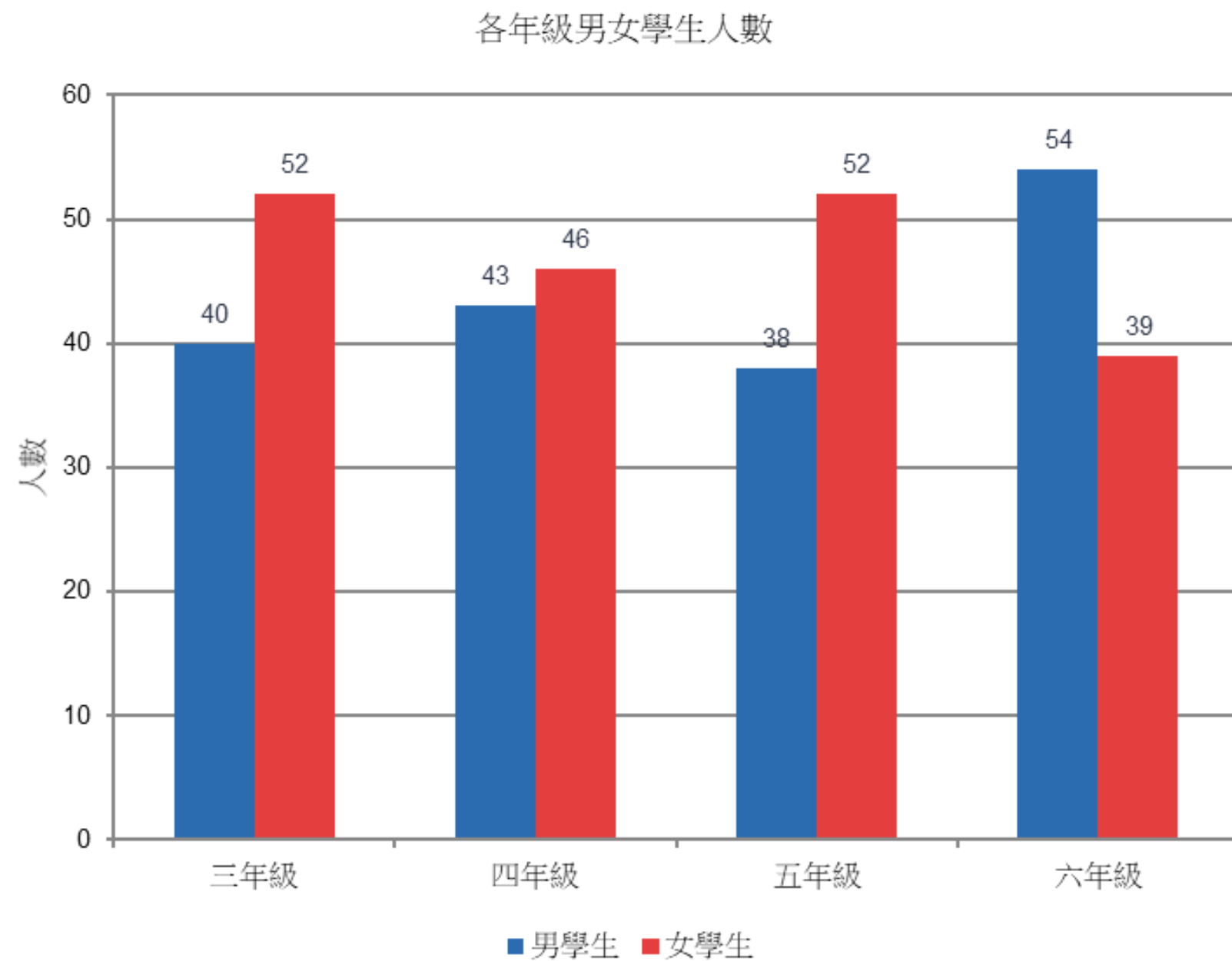
- AI篩選及分析有用數據
- 將關注事項及計劃中可追蹤的行動指標及數據結連

評估 Evaluate

- AI輔助比對多方數據生成自評報告及圖表
- 配合校情提出調整建議

「情意及社交表現評估」數據分析結合AI應用

1. 數據準備(開始階段)



1. 數據收集：系統錄入及報告整理

- 將數據準確錄入ESDA系統，集中及規範管理。
- 教師閱覽及分析APASO報告內資料。

2. 數據導出：分析素材準備

- 從ESDA系統中導出數據資料，老師運用AI智能作分析與深度挖掘。

2025-2026 各副量表 Q 值總覽

常模設定值 = 100 | 高於100為優於全港平均 | 共28項副量表

優勢項目與弱項分析

優勢項目 (Q值 ≥ 105)

資訊科技 (安全)

義工服務/家務參與 (願意)

學校氣氛 (不孤單)

資訊科技 (無成癮)

國民身份認同 (國旗、國歌)

閱讀 (休閒閱讀時間)

情緒 (無負面情緒)

家庭參與 (學校學習)

弱項項目 (Q值 < 95)

滿足感 (學校)

自我概念 (體育活動)

資訊科技 (少用於消遣時間)

情緒 (正向情緒)

國際視野 (尊重多元)

道德意識 (重要性)

學校氣氛 (歸屬感)

關鍵發現：16項副量表Q值 ≥ 100 ，整體表現穩健。3項得分85分需重點關注。

各年級分析摘要

三年級

無負面情緒

學校氣氛(不孤單)

義工服務

資訊科技(安全)

滿足感(學校)

資訊科技(消遣)

自我概念(體育)

整體基礎穩固，需加強品德教育及體能鍛鍊

四年級

正向情緒

國民(國旗國歌)

國民(成就)：

義工服務：

滿足感(學校)

資訊科技(消遣)

自我概念(體育)

多數指標高於常模，正向情緒全年級最高

五年級

無負面情緒

體能鍛鍊：

義工服務

資訊科技(安全)

滿足感(學校)

資訊科技(消遣)

自我概念(體育)：

品行良好，BYOD政策下需加強資訊操守

六年級

休閒閱讀：

義工服務：

無焦慮抑鬱

正向情緒

歸屬感

國際視野

國民(成就)

多項指標全年級最低，師生關係疏離為主因

性別比較（男女生 Q 值）

男生 175 人 | 女生 189 人 | 常模設定值 = 100 | 差距大多在8分以內

特定群組(如不同年級或性別)或指定項目的情況

AI 協助分類需優先介入的班級或學生群組

題目	
下列各項關於你的句子正確嗎？	
Q1	我在運動、體操、或跳舞等活動做得很好
Q2	我不懂得做運動、做體操、或跳舞等活動
Q3	我在運動、體操或跳舞等活動裡的表現都比大部分朋友好
Q4	我討厭如運動、體操或跳舞的活動

副量表	題目
滿足感（學校）	你是否滿意
	Q1 你與老師的關係
	Q2 你的學校生活
	Q3 你從學校所學的東西

跨年度全部數據比較（2024-25 vs 2025-26）

全部28項副量表 | 常模設定值 = 100 | 2023-24年度部分副量表無數據（以*標示）

各年級 Q 值比較（P.3 - P.6）

各年級比較 | 常模設定值 = 100 | 選取關鍵指標



2. AI深度分析

AI協助綜合報告數據，進行多維度比較，挖掘數據背後的深層價值與趨勢，為學校決策提供科學依據。

**跨年比較：追蹤長期發展趨勢
(同一周期或兩個周期的變化)**

**性別比較：深入分析不同群體
學習差異**

年度分數比較：評估策略有效性

跨年度比較時間線（2023-2026）

2023-24

正向情緒 Q= P=

資訊科技(無成癮) Q= P=

2024-25

正向情緒 Q= P=

國民身份認同(國旗國歌) Q= P=

體能鍛鍊 Q= P=

2025-26

閱讀(休閒閱讀) Q= 大幅飆升

正向情緒 Q= 大幅下滑

滿足感(學校) Q= 大幅下滑

警號：「正向情緒」及「學校滿足感」出現顯著下滑，需密切關注學生心理健康狀態。

情緒（正向情緒）	你平日常有下列感覺嗎？	
	Q1	快樂
	Q2	充滿活力
	Q3	高興
	Q4	開朗

跨年趨勢預測

對比過去 3 年數據，AI 可預測潛在風險。例如：「上年度正向情緒開始下降，滿足感不理想，建議提前介入」

總結與建議

精準識別問題，更全面了解學校情況

識別被整體數據掩蓋的問題情況、特定班級或群組等，更對焦校本情況，讓學校更易識別跟進的優次

優勢總結

16項副量表Q值 $\geq$ ，整體表現穩健

「資訊科技安全」及「義工服務」連續兩年達 分

「休閒閱讀時間」Q值飆升 分至 分

國民身份認同四項指標穩定高於全港水平（ ）

家庭參與指標表現良好（ 分）

關注事項與建議

正向情緒下滑（ 分）：加強正向情緒教育

學校滿足感低落（ 分）：檢視學習及不同方面的滿足要求

六年級師生 ：調整分組上課安排，加強班主任及科任的關係

國際視野不足（ 分）：重構多元文化體驗活動及資訊

體育自我概念低（ 分）：增加日常運動展示機及自我運動意識

資訊科技節制力不足：加強課堂裝置使用監管及家中使用自律性

核心理念：常規培育（閱讀、國教、服務、網絡安全）成效卓越，展現強大政策執行力。

個案研究

學校情況：正向情緒、資訊科技(無成癮)、體能鍛鍊提升

問題發現 (2023-24 APASO)

- 整體學生正向情緒、資訊科技(無成癮) 分數低於全港常模
- 家長反映學生在家使用IPAD情況不理想

AI 交叉分析發現

學生較少參與「體能鍛鍊」活動
家長問卷中「期望子女專注學業」比例偏高

訓輔策略及目標

- 策劃P：推行「正向情緒 X AI體能鍛鍊」活動
- 推行I：每天課前及小息，APP 記錄運動數據，配合獎勵計劃
- 評估E：APASO相關項目逐步上升，家校同樣重視運動
(學校政策配合家長教育)

善用AI檢視價值觀教育策略的成效

建立恆常運動習慣，促進身心靈健康

60
分鐘

讓運動成為校園日常

建立「人人可參與、時時可運動、處處有機會」的校園運動文化

校本推動策略





策略一：學期初建立「運動時間表」

讓學生由「知道可以做運動」開始，
逐步建立自主參與運動的習慣

於學生手冊家課欄加入運動紀錄檢查表

- 將運動變成每日習慣
- 提高學生自我管理能力
- 方便家長參與及提醒
- 配合閱讀任務，強調身心均衡
- 讓教師掌握推行情況
- 可配合MVPA60獎勵計劃

日期	9月11日(星期四)	9月12日(星期五)	9月13日(星期六)
循環制	DAY F	DAY A	_____
中文			
英文			本週備忘
數學			
常識	每天檢視運動時數		
其他	達標的加		
簽閱通告	號	號	仁愛公義節制靈性及超越智慧勇氣 ○ ○ ○ ○ ○ ○ 正向思維的習慣 獨立自信的氣質 逆境自強的能耐 追求卓越的志氣 終身學習的精神 承擔責任的勇氣
簽閱手冊	頁	頁	
同學互核			
家長簽蓋			
體溫紀錄			
閱讀及運動紀錄	閱讀時間 達30分鐘 ○ 達到 MVPA60 ○	閱讀時間 達30分鐘 ○ 達到 MVPA60 ○	

策略二：AI運動站 — 即時數據回饋與每月龍虎榜

科技賦能運動參與，讓學生在數據推動中持續進步

AI運動站運作模式

課前及小息開放

學生可於課餘時間**自主**進行體能挑戰

即時記錄表現

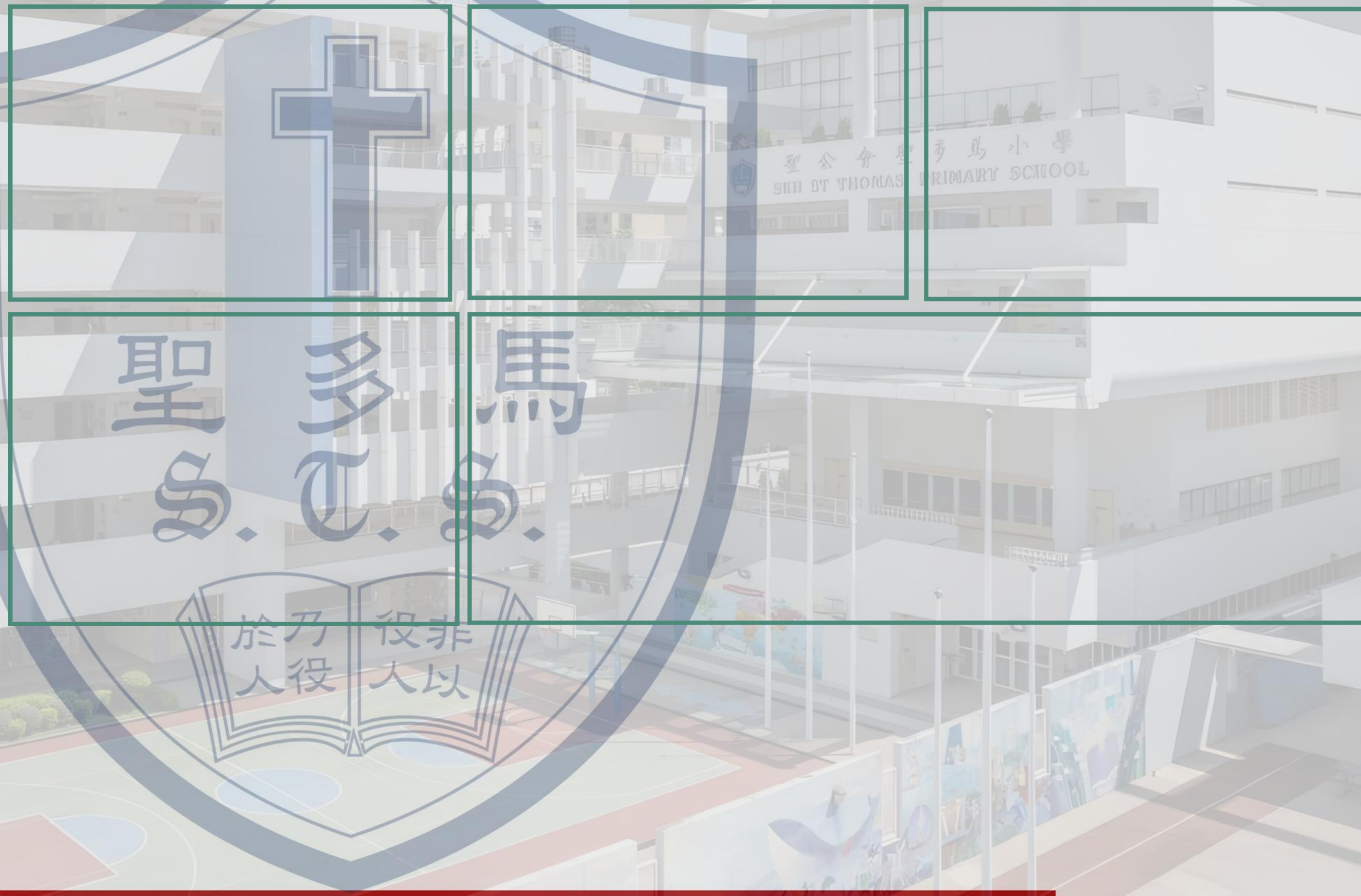
AI系統自動記錄學生運動數據，**無需人手登記，各科組參考**

數據即時回饋

學生可**即時**了解自己的體能狀況及進步

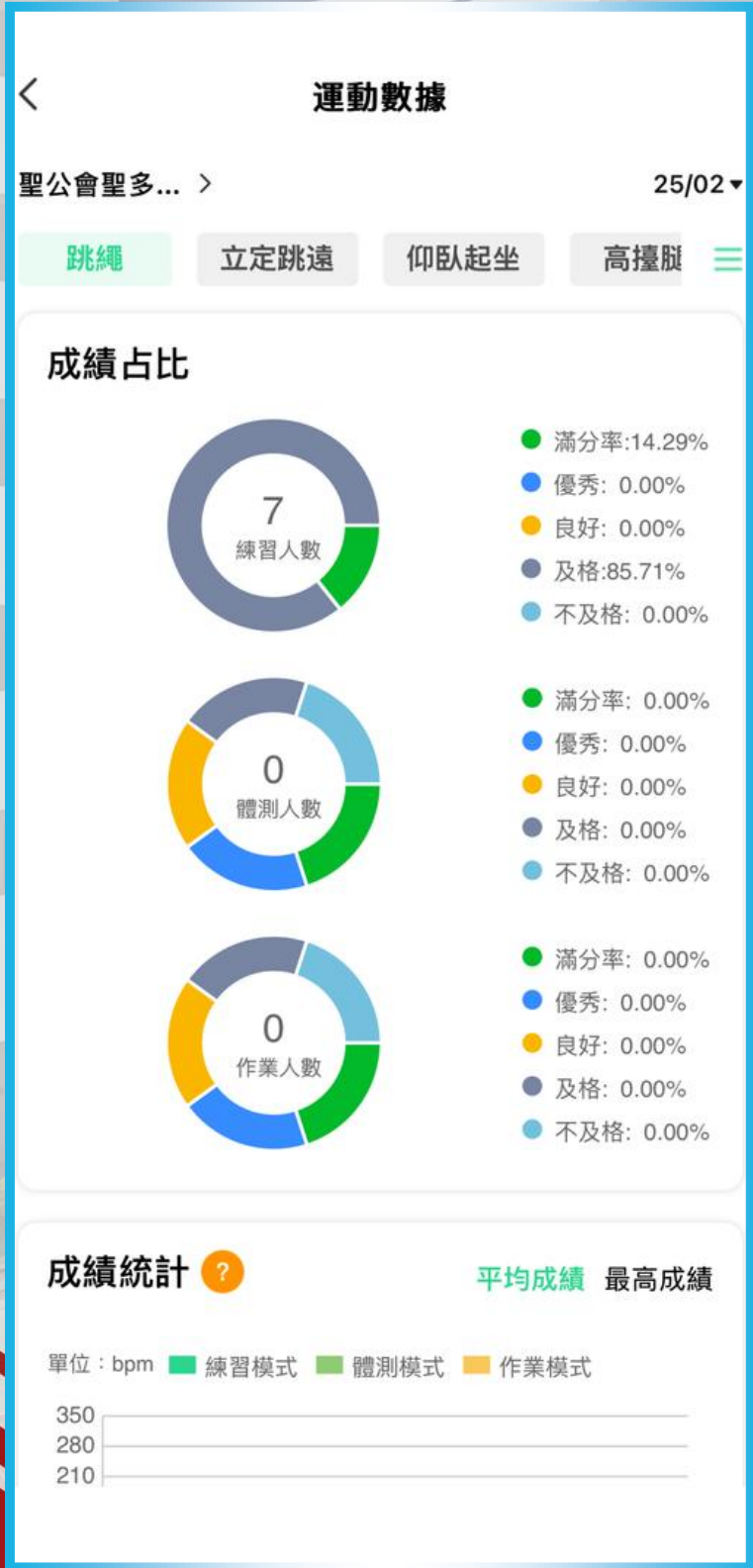
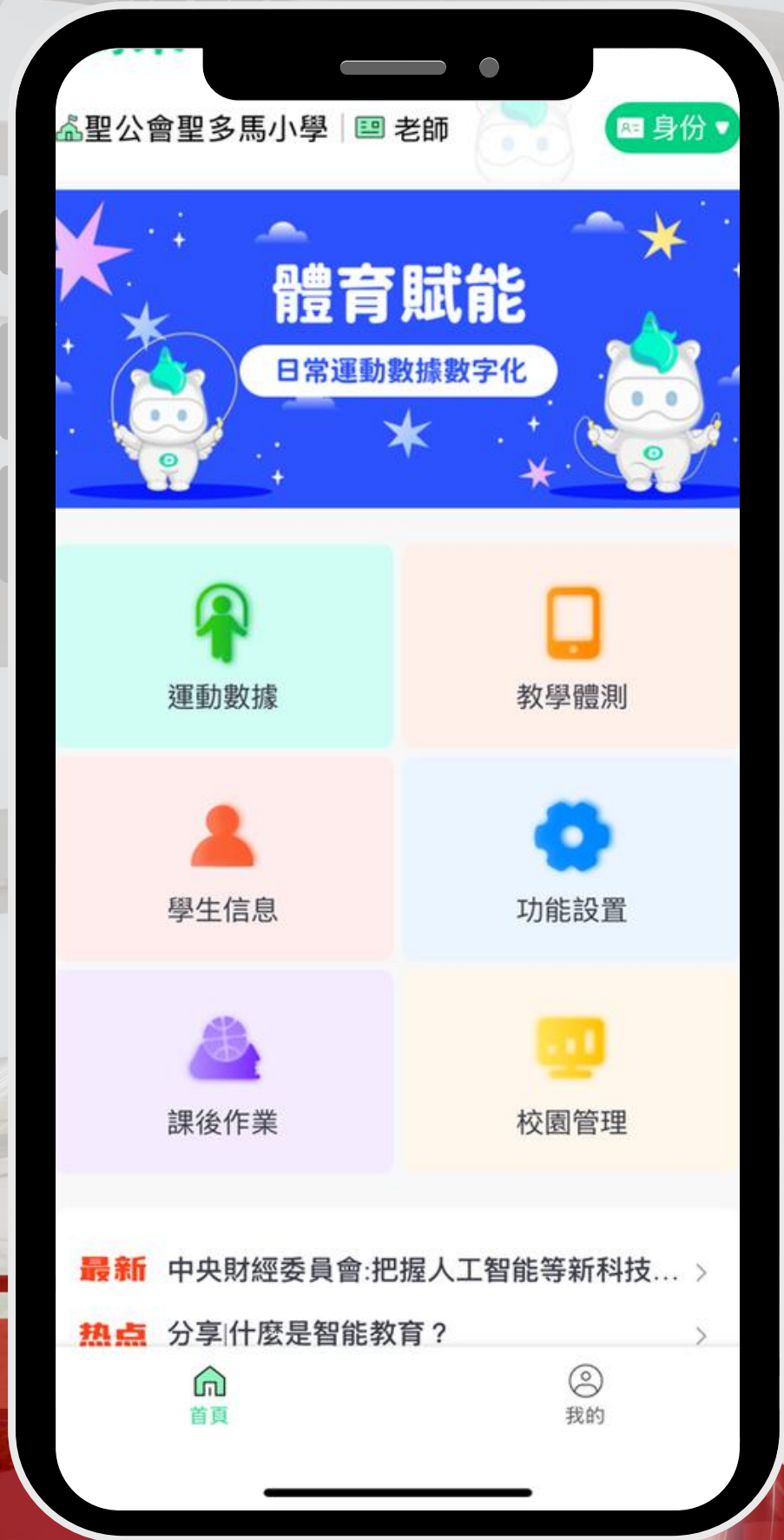
每月龍虎榜表揚

展示**個人及班級**優秀表現，建立目標感及榮譽感



評估數據分析

- 各持分者透過應用程式內建模組可查看學生表現
- 教師可隨時檢討學生強弱項，挑選合適的項目針對性地提升學生體適能表現

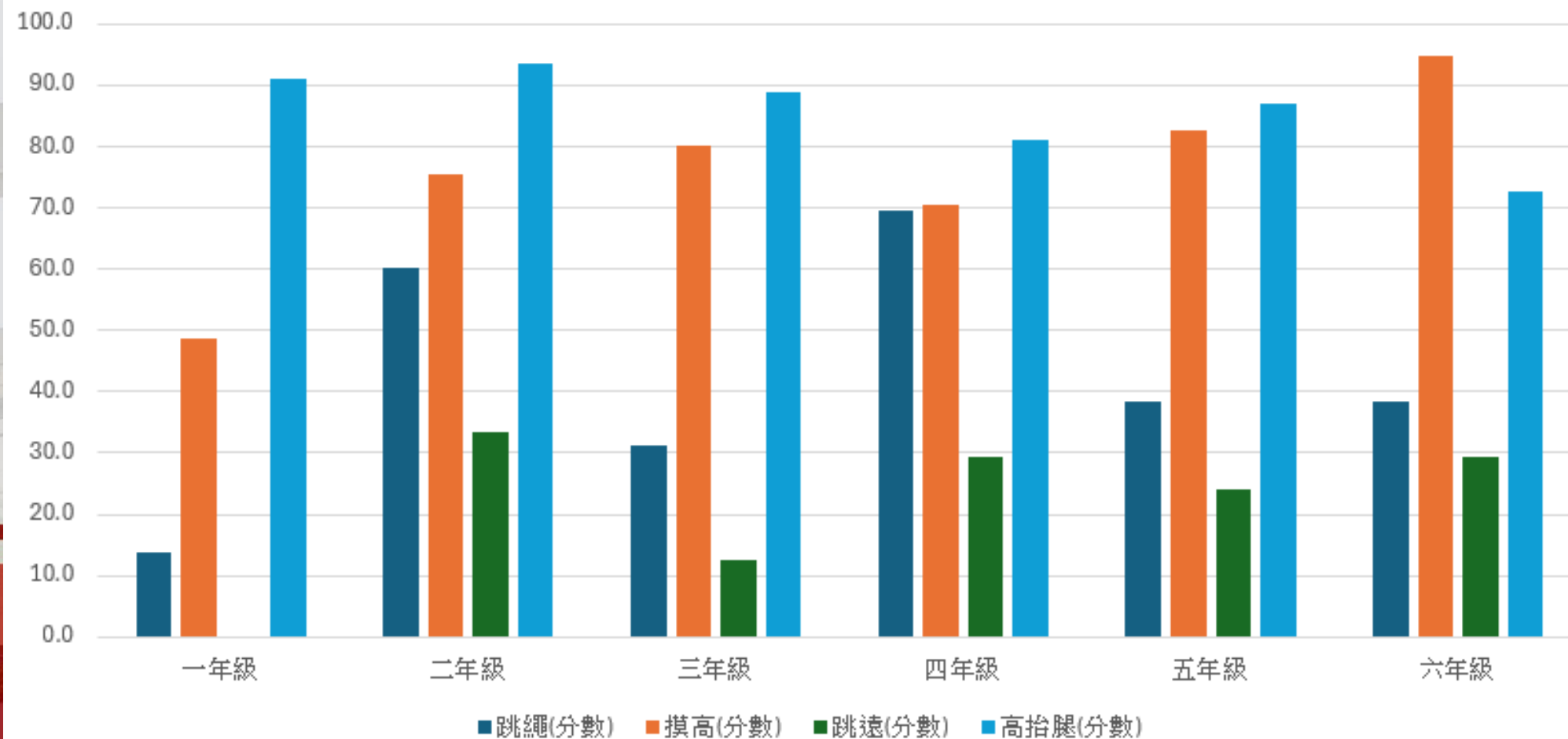


評估數據分析

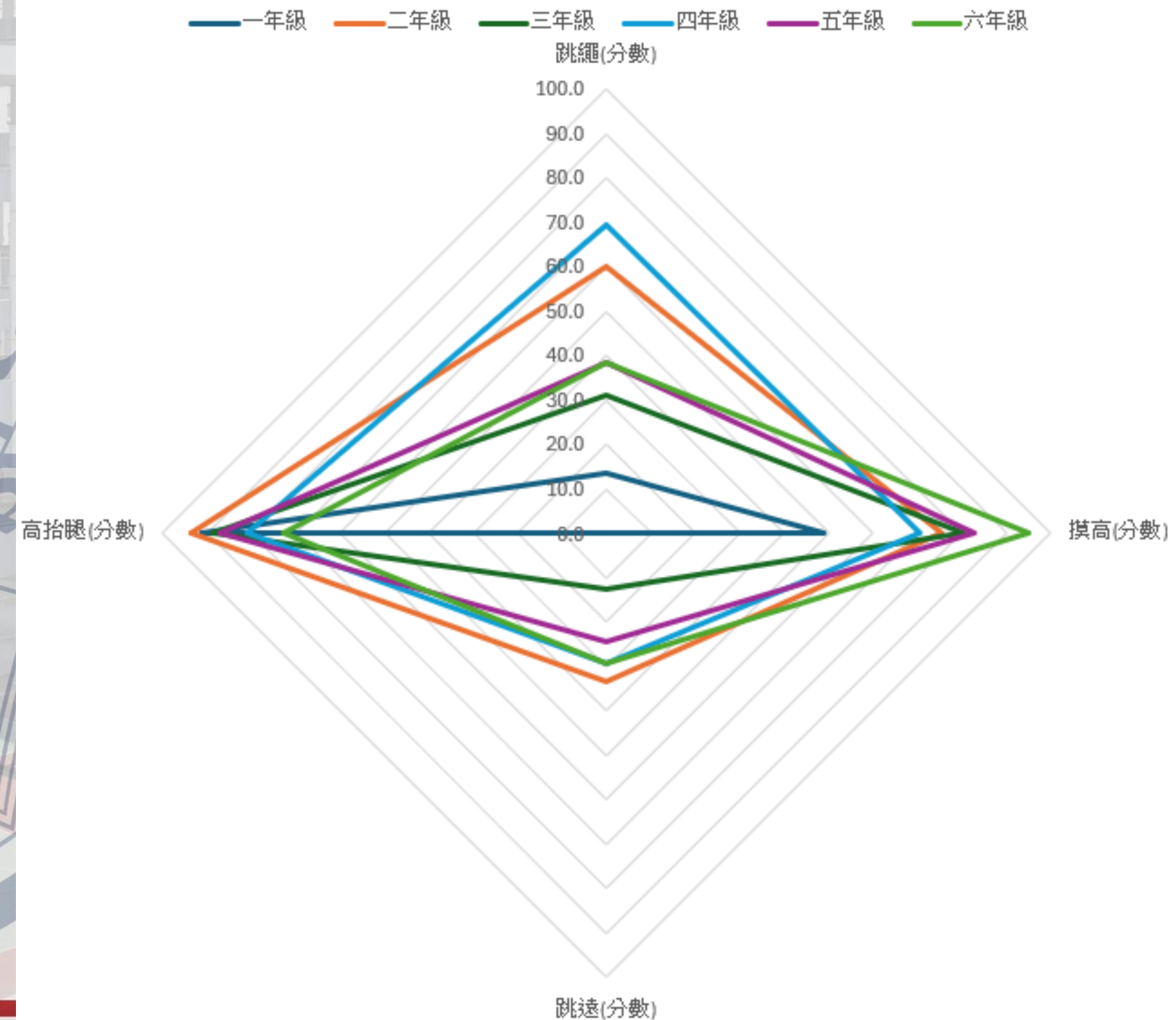
- 篩選合適數據資料
- 數據資料轉化校內分析及跟進，回饋學生成長及學與教(體育呈分試的預備)

AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	A
	各級平均成績								
		一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級		
	跳繩(分數)	13.8	60.3	31.1	69.5	38.3	38.3		
	摸高(分數)	48.7	75.4	80.1	70.4	82.7	94.8		
	跳遠(分數)	0.0	33.3	12.5	29.2	24.2	29.2		
	高抬腿(分數)	91.0	93.5	88.7	80.9	87.0	72.6		

各級平均成績



各級平均成績



策略二：AI運動站 — 即時數據回饋與每月龍虎榜

科技賦能運動參與，讓學生在數據推動中持續進步

每月龍虎榜機制

👤 個人龍虎榜

展示學生個人運動表現排名，讓學生看到自己的進步，建立個人挑戰目標

👥 班級龍虎榜

展示各班級整體參與情況，促進班級間的健康競爭，增強歸屬感

★ 表揚方式

每月透過早會宣佈及張貼於校園當眼位置，讓學生時刻關注自己的表現，形成持續參與的動力

設計理念

價值觀及多馬人特質：堅毅、公義、超越
目標：挑戰、同儕鼓勵、正向表揚

四年級(APASO)

五年級

正向情緒 (最高)

國民(國旗國歌)

國民(成就)

義工服務

無負面情緒

體能鍛鍊

義工服務

資訊科技(安全)

策略二：體適能挑戰站 — 即時測試、即時查閱、即時鼓勵

將體適能測試轉化為具挑戰性及趣味性的自主運動體驗

體適能挑戰站運作流程

學生可自由參與體適能測試及AI運動站
包括手握力、仰臥起坐及坐地前伸

即時使用AI及WebApp自行檢查體適能成績
AI系統及校本WebApp顯示等級，學生自主掌握進度

達到體適能Level 4或完成3次AI運動
設定清晰挑戰目標，鼓勵學生追求進步

獲得挑戰反應棒遊戲機會
將體能測試轉化為趣味遊戲體驗

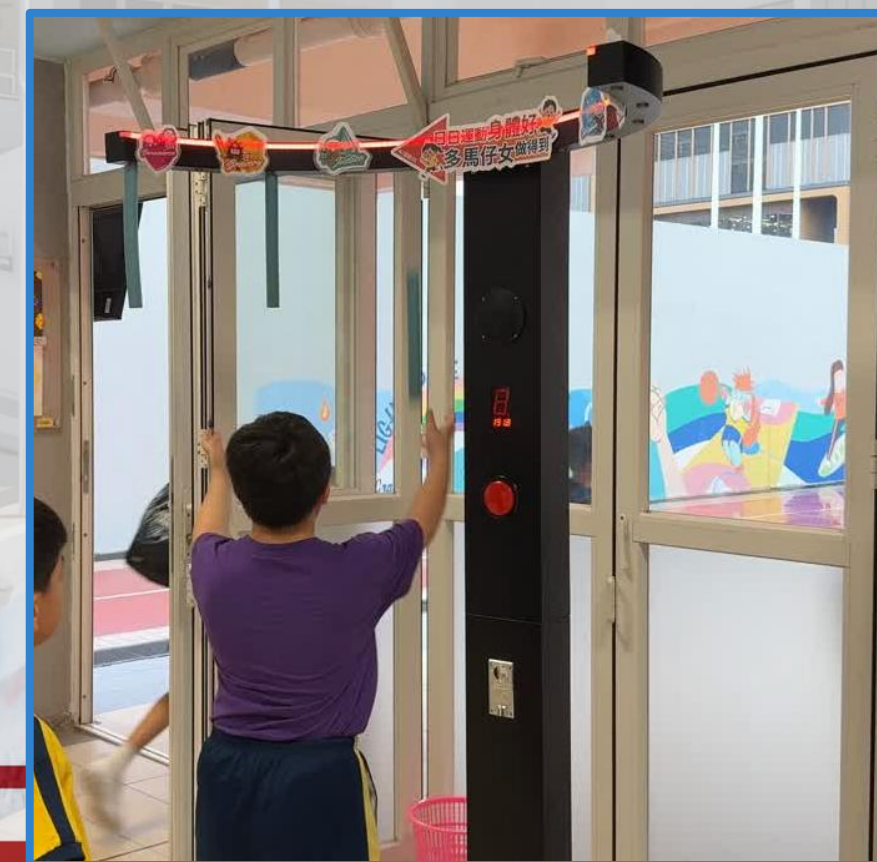
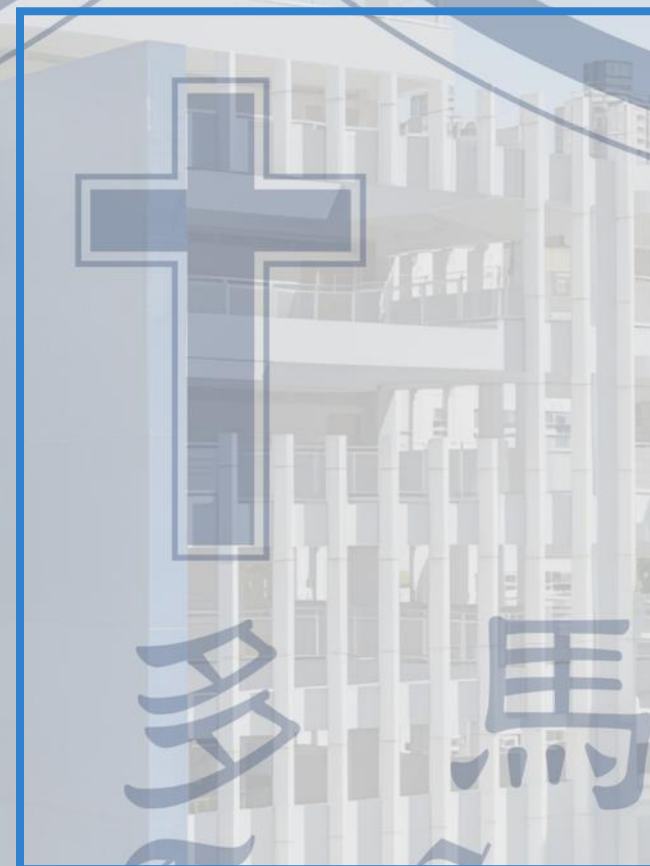


策略三：自我挑戰 — 反應棒遊戲及獎勵機制

將「單次參與」轉化為「持續挑戰」，以遊戲化模式維持學生運動動機

遊戲化獎勵流程

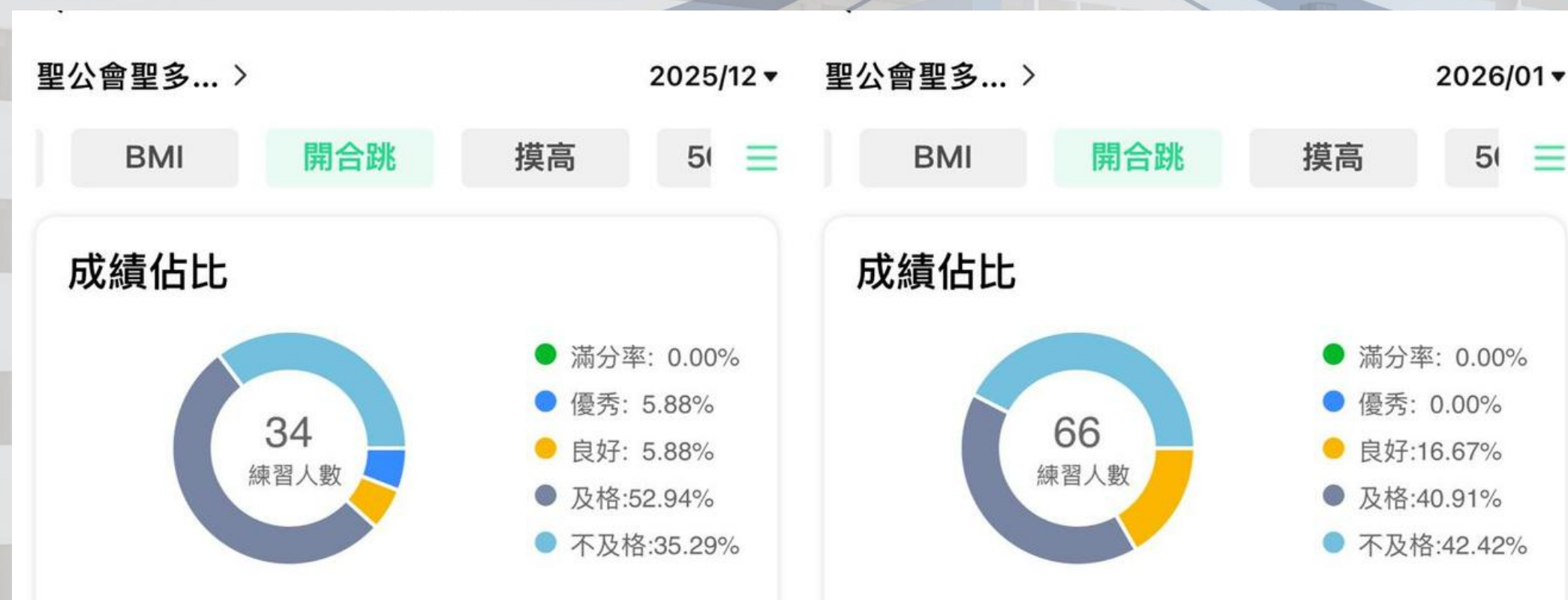
- 穿運動服回校
- ↓
- 到雨天操場參與
- ↓
- 完成三次AI運動站(AI系統數據) / 達到Level 4
- ↓
- 獲得一次反應棒遊戲機會
- ↓
- 達到指定表現 → 換領獎勵
- ↓
- 邀請同學參與，建立運動氛圍及促進身心靈健康



策略三：自我挑戰 — 反應棒遊戲及獎勵機制

將「單次參與」轉化為「持續挑戰」，以遊戲化模式維持學生運動動機

調整前



調整後



成效：不是AI有多好，而是由個人>同儕>行為態度的轉變

AI應用具數據及實證，學生參與動機由設施吸引，逐漸轉化為個人挑戰、同儕陪伴及獎勵推動，價值觀持續發展及提升

參與數據概覽

↑ 全部學生人數的30%

近三個月參與人次增長

200+

每月平均參與人次

20+

每天完成三次挑戰學生數

40+

兌換獎勵學生人次

關鍵成效指標

課前參與率



小息參與率



從「閱讀數據圖表」走向「預測與預防」

AI 帶來轉變

- 快速處理開放式問題
- 精準識別微細問題
- 直接輸出關鍵及核心情況再
- 提供 PIEP 建議

持續優化校本訓輔數據的分析及應用，讓 AI 成為教師的輔助夥伴，而非取代人的關懷

限制與注意事項

資料私隱

- 使用獨立及專用電腦處理
 - 只加入基本背景資料、預期目的、數據及項目資料等
- (不會使用學校名及學生相關資料等)

規則驗證

- 可先運用歷年資料測試
- AI 生成後必須用真實例子作比對及驗證

維護責任

- 保留校本原檔、備份、記錄等資料
- 不要只靠一位老師知道如何使用
(能有IT專業支援更佳)

AI 效率快，必須注意資料安全，不能取代教師團隊專業判斷與資料安全

展望：ESDA系統持續優化及升級



為孩子打造一把萬能鑰匙：
一面是正向語言，為他們打開世界的窗；
一面是強韌身心，陪他們走穩未來的路。

謝謝! Thank You!