

全方位學習津貼
津貼運用計劃
2020-2021 學年

聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，以及獲得法團校董會審批，計劃運用津貼推展以下項目：

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)					
							智能 發展 (配合 課程)	德育 及公 民教 育	體 藝 發 展	社 會 服 務	與 工 作 有 關 的 經 驗	
第 1 項	舉辦/參加全方位學習活動											
1.1	本地活動：在不同學科/跨學科/課程範疇組織全方位學習活動，提升學習效能（例如：實地考察、藝術賞析、參觀企業、主題學習日）											
跨學科活動 STEAM	動感校園周： 跨學科課程活動，於動感校園周讓學生手腦並用，探究並製作物品	探究並製作物品，以發揮學生的創意潛能及解難能力	2021 年 1 月 11 日至 1 月 14 日	1-6 年級	檢視學生作品及問卷	18000	✓					
跨學科活動 STEAM	「玩轉 STEAM 體驗館」： 為配合今年度學校的主題，加入藝術 (Art)，令 STEAM 延伸成 STEAM，學生學習過程着重動手實踐設計思維，故舉行「玩轉 STEAM 體驗館」。活動由四至六年級的視覺藝術科教師負責，再加上 STEM 發展組的教師協助，目的是把 STEM 知識和視覺藝術	四至六年級學生： 1. 學生能認識 STEM 與藝術創作的關係。 2. 學生能應用科技去探索不同表達藝術創作的方式。	2020 年 10 月 19 日	4-6 年級 約 360 人	1.檢視學生完成的藝術裝置 2.檢視參加者完成的問卷	18000	✓		✓			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
	(Art)結合，四至六年級每班設計一個藝術裝置，令參加者體驗STEAM教育活動，可以邊玩邊學習與科學相關的知識。										
視藝科	參觀香港藝術館 交通費、師生入場費	透過參觀藝術館，讓學生能親身接觸、欣賞不同的藝術作品，廣闊學生的藝術視野	2021年 7月	4年級約 135人及 老師12 人	老師觀察	8000			✓		
公民教育	參觀香港歷史博物館 交通費、師生入場費	通過參觀歷數博物館，進一步認識香港開埠前後至近代的歷史	2021年 6月	4年級約 135人及 老師12 人	老師觀察	8000		✓			
實地考察	參觀衛生教育展覽及資料中心、太空館、科學館、文化博物館、遊覽荃灣社區等 交通費、師生入場費	不同級別通過參觀不同的展館，延伸學生在課本上學習的知識	2021年 6月至7 月	1-6年級	老師觀察	40000	✓	✓			
第 1.1 項預算總開支						92000					

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
1.2	本地活動：按學生的興趣和能力，組織多元化全方位學習活動，發展學生潛能，建立正面價值觀和態度（例如：多元智能活動、體藝文化活動、領袖訓練、服務學習、學會活動、校隊訓練、制服團隊活動、軍事體驗營）										
校隊訓練	羽毛球隊培訓	提升羽毛球隊的訓練效能，讓學生參與比賽	2020年12月至2021年6月	小二至小六學生，約30人	老師及教練觀察隊員訓練表現	80000			✓		
校隊訓練	女子籃球訓練： 聘請專業的籃球教練，加強女子籃球隊之培訓。	1.提升女子籃球隊的訓練效能，讓學生多參與比賽。 2.參加籃類球比賽。	2020年9月至2021年8月	2-6年級約30人	1.老師及教練觀察隊員的訓練表現 2.學員的出現率 3.比賽表現	50000			✓		
校隊訓練	女子排球隊： 1. 聘請專業排球教練，加強女子排球隊培訓 2. 支付球場租金、排球和相關訓練器材的支出	提升女子排球隊的訓練效能	2020年10月至2021年5月	4-6年級約40人	教練觀察隊員的訓練表現	35000			✓		
校隊訓練	欖球訓練： 聘請專業的欖球教練，加強概球隊之培訓	提升欖球隊的訓練效能，讓學生多參與比賽	2021年2月至6月	1-3年級約25人 4-6年級約25人	老師及教練觀察隊員的訓練表現	20000			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
校隊訓練	男子排球隊訓練： 1. 聘請專業排球教練，加強男子排球隊培訓 2. 支付球場租金、排球和相關訓練器材的支出	提升男子排球隊的訓練效能	2020年11月至2021年5月	4-6年級 約25人	教練觀察隊員的訓練表現	20000			✓		
校隊訓練	男子籃球隊訓練 1. 支付球場租金 2. 購買籃球和相關訓練器材的支出 3. 比賽費用及車費	培養學生體格及意志	2020年10月	4-6年級 約25人	參加者於活動後需填寫檢討問卷	50000			✓		
校隊訓練	足球隊訓練： 聘請專業的足球教練，加強足球隊培訓	提升足球隊的訓練效能，讓學生多參與比賽	2020年10月至2020年6月	2-6年級，約47人	老師及教練觀察隊員的訓練表現	50000			✓		
領袖訓練	<u>調解大使培訓</u> ： 聘請專業的導師教授調解技巧	讓學生以正面的態度去解決不同意見的爭執，並實踐於生活、校園及日常生活中	2020年10月至2021年6月	小五至小六學生，約20人	老師觀察學生的表現	4000	✓				
領袖訓練	領袖生訓練計劃： 1. 導師費用 2. 場租 3. 相關物資	1. 培養領袖生的團隊溝通及合作精神 2. 提升領袖生的解難能力及領袖才能	2021年2月至8月	4-6年級 150人	參加者於活動後需填寫檢討問卷	55000					✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能 發展 (配合 課程)	德育 及公民 教育	體藝 發展	社會 服務	與工 作有 關的 經驗
戶外教育營	六年級戶外教育營 1. 車費 2. 住宿費用 3. 團衣	1. 促進學生的個人成長和 培養生活技能 2. 在大自然中學習和體驗	2021年1 月20日 至22日	6年級約 130人	由領隊老師觀察學 生表現	50000	✓	✓	✓	✓	✓
戶外學習	學校旅行日： 車費	戶外學習，讓學生親近大 自然，提供在校園外與老 師和同學的相處機會，增 進感情	2020年 12月21 日	全校約 750人	領隊老師觀察	25000		✓		✓	✓
體藝文化活 動	雜耍表演訓練班 1. 導師費用 2. 購買相關物資	1. 讓學生掌握雜耍表演的 技巧； 2. 發揮個人潛能 3. 提升自信心	2021年2 月至7月	4-6年 級，約10 人	參加者於活動後需 填寫檢討問卷	15000			✓		
體藝文化 活動	「詩情畫意創作坊 2021」 課程共10節。聘請兒童文學作家潘金 英老師授課。每堂學好詩1首，創作 詩1首，配插畫1幅。透過堂課或家 課創作，導師會個別評講作品，解析 優劣及該注意之要點，以助文筆有效 改進。部份佳作會投稿。	1. 過此課程，加強學生對不 同文學作家的認識，從而 了解他們不同的寫作風格 及特色，提高個人的文學 素養。 2. 透過堂課，提升學生的寫 作及創作力。 3. 收集佳作，出版詩集	2021年2 月至5月	5-6年級 約30人	1. 檢視學生的作品 2. 與導師商討學生 的學習進度	15000	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
STEM	CoSpacesVR/AR 課程讓學生可透過製作 VR/AR 作品自行設定故事、場景、角色，並利用編程積木製作互動遊戲，從而增加學習趣味，投入創意。	由資優教育策劃組發掘高能力的學生，希望學生在製作過程中，除了獲得立體模型製作、場境轉換、編程等相關知識外，也可以發展學生高層次思維。	2021 年 1 月至 2021 年 6 月 (共 10 堂)	4-6 年級 約 12-18 人	學生作品及問卷	18000	✓		✓		
STEM	AI Probbie 機械人小隊可配合 Micro:bit 的 傳感器及編程，將能完成 12 組當中包括避障功能、跟隨模式、四式運算、溫度量度等不同的活動任務。	由資優教育策劃組發掘高能力的學生，希望從製作機械人的過程中，可訓練學生的解難能力，加強學生的成功感。	2021 年 1 月至 2021 年 6 月 (共 10 堂)	4-6 年級 約 10 人	學生作品、問卷	21000	✓				
護苗教育車 課程	邀請護苗教育車到校，進行互動形式學習	讓學生學會如何保護自己的身體	2021 年 2 月 3 日	2 年級約 130 人	問卷，老師觀察	2600		✓			
第 1.2 項預算總開支						510600					
1.3	境外活動：舉辦或參加境外活動/境外比賽，擴闊學生視野										
	/	/									

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
第 1.3 項預算總開支						0					
1.4	其他										
	/	/									
第 1.4 項預算總開支						0					
第 1 項預算總開支						602600					

範疇	項目	用途	預算開支(\$)
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源		
數學	數學 CEO(物資添置)	透過不同的數學解難活動，提升學生數學解難能力	10000

範疇	項目	用途	預算開支(\$)
STEM	STEM 活動所需物資，包括 1)四年級專題研習-健康生活 2)五年級專題研習-智能電器、3)六年級專題研習-智能家居預備、4) 復活節 STEM 任務、5)P1-P3 STEM 探究活動、6) 反轉 STEAM 體驗館-STEM 活動	透過一連 STEM 探究學習活動，加強學生綜合和應用知識與技能，從而培養創意，以及創新、協作和解決問題能力。	70000
中文	購買中華文化日所需物資	透過不同的攤位遊戲及短片教學，加強學生對中華文化的認識及欣賞	5000
其他	聯課活動(購買活動用品)	支援校本聯課活動購買設備的開支	14000
第 2 項預算總開支			99000
第 1 及第 2 項預算總開支			701600

預期受惠學生人數

全校學生人數：	750
預期受惠學生人數：	750
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比(%)：	100%