

2023-2024 年度「全方位學習津貼」計劃

為提高透明度及根據一貫安排，學校須把經校董會／法團校董會／學校管理委員會審批的全方位學習津貼運用計劃或載有全方位學習津貼運用計劃的學校周年計劃上載至學校網頁。

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，計劃運用津貼推展以下項目：

第 1 項：舉辦／參加全方位學習活動

學校必須填寫此部分						學校可按需要決定是否填寫此部分									
編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均 預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選 項， 或自行填 寫)	監察 / 評估 方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上 號，可 選擇多於一項)					負責科 組/ 教師
			級別	預計 參與 人數						智能 發展 (配 合課 程)	價值 觀 教育	體藝 發展	社會 服務	與工 作有 關的 經驗	
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，或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														
1	活動名稱： 相關 STEAM 課程	● 全學年	● P. 4-6	20	\$20,000.00	\$1,000.00	學生能通過 STEAM 活動和比賽，獲得全方位的學習經歷；從「動手做」之中啟發探究精神，運用不同學科的學習策略，促進自主學習動機及學習效能，並啟發學生的創意及提升解難能力。	跨學科 STEAM	課堂 觀察	✓					資訊科 技及 STEAM 教育組

學校必須填寫此部分							學校可按需要決定是否填寫此部分								
編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支(\$)	人均預算開支(\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	監察／評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上 號，可選擇多於一項)					負責科組／教師
			級別	預計參與人數						智能發展 (配合課程)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗	
2	活動名稱： 跨學科活動 ● 跨學科活動專題工作坊 (各級科技活動) ● 新春跨學科活動日 ● 各級教育性參觀	● 全學年	● P.1-6	375	\$112,500.00	\$300.00	學生能透過進行多元化跨學科活動，從生活體驗中實踐不同範疇的學習策略，提升學生各種共通能力。	跨學科 (其他)	課堂觀察 問卷調查	✓					國民教育主任 常識科主任
3	活動名稱： 高階思維拔尖課程 ● 創意英文課程 ● 航天及航空科技課程(初階) ● 航天及航空科技課程(中階) ● 劍橋英語課程 ● 奧林匹克數學拔尖課程	● 全學年	● P.2-6	100	\$155,000.00	\$1,550.00	發掘學生不同潛能，運用「校本人才庫」挑選合適學生參與有系統的資優課程進行拔尖教育，讓在特定範疇表現優秀的學生接受更聚焦的訓練。	資優教育	課堂觀察 比賽結果	✓					課程主任 英文科主任 數學科主任

學校必須填寫此部分							學校可按需要決定是否填寫此部分								
編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支(\$)	人均預算開支(\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	監察／評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上 號，可選擇多於一項)					負責科組／教師
			級別	預計參與人數						智能發展 (配合課程)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗	
4	活動名稱： 加強學生藝術發展 ● 舉辦弦樂班、管樂班及敲擊樂班	● 全學年	● P. 1-6	70	\$140,000.00	\$2,000.00	學生能更有效學習弦樂、管樂和敲擊樂。	體藝發展	觀察課堂表現			✓			活動主任
5	● 領袖生訓練日營	● 2024年2-6月	● P. 4-6	50	\$10,000.00	\$200.00	透過進行歷奇活動和訓練活動，以提升領袖生的領導才能。	體藝發展	問卷調查			✓			訓育主任
(如空間不足，請於上方插入新行。)															
第 1.1 項預算總計				615	\$437,500.00										

學校必須填寫此部分						學校可按需要決定是否填寫此部分									
編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支(\$)	人均預算開支(\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	監察／評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上 號，可選擇多於一項)					負責科組／教師
			級別	預計參與人數						智能發展 (配合課程)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗	
1.2	境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視														
1	活動名稱： 境外交流 ● 參加教育局舉辦「同根同心」活動，加深學生對內歷史文化、風俗特色、城鄉建設、經濟發展、自然保育、創新科技等各方面的認識。	● 2024年2-6月	● P.6	40名學生及7名老師	\$94,000	\$2,000.00	配合校本關注事項，讓學生認識國家的科技發展、國家的歷史、文化和古今中外的建築。	德育、公民及國民教育	課堂觀察 活動冊子 問卷調查	✓				✓	國民教育主任
(如空間不足，請於上方插入新行。)															
第 1.2 項預算總計			47	\$94,000.00											
第 1 項預算總計			662	\$531,500.00											

第 2 項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源（學校必須填寫此部分）

編號	項目	用途	預算開支 (\$)
1	STEAM(課程) • microbit 配件(套裝) • 學習教材套、工具、物資	活動物資	\$10,000.00
2	跨學科活動 • 學習教材套、工具、物資	活動物資	\$10,000.00
3	境外交流雜項	活動物資	\$2,000.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)			
第 2 項預算總開支			\$22,000.00
第 1 及第 2 項預算總開支			\$553,500.00

第 3 項：預期受惠學生人數（學校必須填寫此部分）

全校學生人數：	375
預期受惠學生人數：	375
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	黃慧儀
職位：	副校長

2022-2023 年度「全方位學習津貼」計劃檢討

為提高透明度及根據一貫安排，學校須把經校董會／法團校董會／學校管理委員會審批的全方位學習津貼運用報告或載有全方位學習津貼運用報告的學校報告上載至學校網頁。

第 1 項：舉辦／參加全方位學習活動

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支	人均 實際開支	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選 項， 或自行填 寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇 多於一項)				
			級別	總參與 人數	(\$)	(\$)				智能 發展 (配合 課程)	價值觀 教育	體藝 發展	社會 服務	與工 作有 關的 經驗
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，或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													
1	活動名稱： <ul style="list-style-type: none"> 參加 STEM 相關課程 「LEGO」同樂日活動 「LEGO」活動拔尖課程 參加 STEM 相關比賽 「LEGO」比賽 簡介及目標： <ul style="list-style-type: none"> 學生能通過 STEM 活動和比賽，獲得全方位的學習經歷；從「動手做」之中啟發探究精神，運用不同學科的學習策略，促進自主學習動機及學習效能，並啟發學生的創意及提升解難能力。 	• 全學年	• P. 4-6	100	\$28,918.00	\$289.18	E1 E2 E6 E7	跨學科 (STEAM)	全體六年級學生參與同樂日，他們表現積極投入，對利用 LEGO 來編程感新奇及興趣，並在跳蛙鬥遠比賽中充分發揮創意及探究精神。在同樂日表現優異的學生被挑選參加拔尖課程，學習使用 LEGO Education 套件設計機械人，透過編程完成各個競賽項目，為參與 FIRST LEGO League Challenge 2022-23 比賽作訓練及準備。	✓				

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支	人均 實際開支	開支 用途 *	範疇 (請選擇 適用的選 項， 或自行填 寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇 多於一項)				
			級別	總參與 人數	(\$)	(\$)				智能 發展 (配合 課程)	價值觀 教育	體藝 發展	社會 服務	與工 作有 關的 經驗
2	<p>活動名稱：</p> <ul style="list-style-type: none"> 跨學科活動 跨學科活動專題工作坊 (各級科技活動) 新春跨學科活動日 <p>簡介及目標：</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生能透過進行多元化跨學科活動，從生活體驗中實踐不同範疇的學習策略，提升學生各種共通能力。 	<ul style="list-style-type: none"> 全學年 	<ul style="list-style-type: none"> P. 1-6 	400	\$7,495.80	\$18.74	E1 E6 E8	跨學科 (其他)	各級學生透過「動手做」啟發探究精神，掌握各學科之間的學習策略，如製作電燈籠，學生需運用LED燈及電池等元件接駁成閉合電路；製作家務助理機械人時，學生利用電池測試電動刷子轉動的速率；亦透過製作氣球直升機了解牛頓力學第三定律作用力及反作用力。從觀察可見，大部份學生投入參與 STEAM 活動，活動有助提升學生學習動機及探究精，亦能啟發學生高階思維能力。新春跨學科活動日，學生能透過參與活動來深化對中華文化的認識。	✓				

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支	人均 實際開支	開支 用途 *	範疇 (請選擇 適用的選 項， 或自行填 寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇 多於一項)				
			級別	總參與 人數	(\$)	(\$)				智能 發展 (配合 課程)	價值觀 教育	體藝 發展	社會 服務	與工 作有 關的 經驗
3	活動名稱： 高階思維拔尖課程 <ul style="list-style-type: none"> • 英文創意寫作課程 • 航天及航空科技課程 • 劍橋英語課程 • 奧林匹克數學拔尖課程 簡介及目標： <ul style="list-style-type: none"> • 發掘學生不同潛能，運用「校本人才庫」挑選合適學生參與有系統的資優課程進行拔尖教育，讓在特定範疇表現優秀的學生接受更聚焦的訓練。 	• 全學年	• P. 2-6	100	\$47,460.00	\$474.60	E6	資優教育	按不同年級安排多元化的資優課程，並於「校本人才庫」挑選合適的學生參與。疫情後各課程已復常，課程以面授課堂進行，並安排合適的學生參與各項相關比賽。來年將繼續按「校本人才庫」挑選合適的學生，並有新辦的拔尖課程培訓更多具潛質的學生。	✓				

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支	人均 實際開支	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選 項， 或自行填 寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇 多於一項)				
			級別	總參與 人數	(\$)	(\$)				智能 發展 (配合 課程)	價值觀 教育	體藝 發展	社會 服務	與工 作有 關的 經驗
4	活動名稱： 加強學生藝術發展 <ul style="list-style-type: none"> • 舉辦弦樂班、管樂班及敲擊樂班 簡介及目標： <ul style="list-style-type: none"> • 學生能更有效學習弦樂、管樂和敲擊樂。 	<ul style="list-style-type: none"> • 全學年 	<ul style="list-style-type: none"> • P.1-6 	70	\$62,250.14	\$889.29	E1 E5 E6	藝術(音樂)	各班學生表現投入，能在開放日，畢業禮及頒獎禮演出。			✓		
5	活動名稱： P.1 親子學校旅行 簡介及目標： <ul style="list-style-type: none"> • 透過進行親子歷奇活動，增進學生與家長的親子關係。 	<ul style="list-style-type: none"> • 2022年11月 	<ul style="list-style-type: none"> • P.1 	0	\$0.00	\$0.00	E1 E2	藝術(其他)	因疫情關係，本年度學校旅行改為在校內進行的學校競技日。	✓				
第 1.1 項總計				670	\$146,123.94									

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支	人均 實際開支	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選 項， 或自行填 寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇 多於一項)				
			級別	總參與 人數	(\$)	(\$)				智能 發展 (配合 課程)	價值觀 教育	體藝 發展	社會 服務	與工 作有 關的 經驗
1.2	境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野													
1	活動名稱： 境外交流 • 參加教育局舉辦「同根同心」活動，加深學生對內地歷史文化、風俗特色、城鄉建設、經濟發展、自然保育、創新科技等各方面的認識。 簡介及目標： • 配合校本關注事項，讓學生認識國家的科技發展，並了解科技與日常生活的關係。學生認識國家的歷史、文化和古今中外的建築。	• 2023 年 2-6 月	• P.5	0	\$0.00	\$0.00	E3 E4	德育、公民及國民教育	學校已申請教育局姊妹學校計劃，亦與姊妹學校進行簽約結盟。期望下學年安排境外交流活動。	✓				
(如空間不足，請於上方插入新行。)														
第 1.2 項總計			0	\$0.00										
第 1 項總計				\$146, 123. 94										

第 2 項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源

編號	項目	用途	實際開支 (\$)
1	STEAM(課程及比賽) microbit 配件(套裝) VR & Web Licenses 學習教材套、工具、物資	活動物資	\$1,740.00
2	跨學科活動 學習教材套、工具、物資	活動物資	\$8,997.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)			
第 2 項總開支			\$10,737.00
第 1 及第 2 項總開支			\$156,860.94

第 3 項：受惠學生人數

全校學生人數：	400
受惠學生人數：	400
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	黃慧儀
職位：	副校長

*** 輸入下表代號；每項開支可填寫多於一個代號：**

- | | |
|--|-------------------------------------|
| E1 活動費用(報名費、入場費、課程費用、
營舍費用、場地費用、學習材料、活動
物資等) | E6 學生參加獲學校認可的外間機構所舉
辦之課程、活動或訓練費用 |
| E2 交通費 | E7 設備、儀器、工具、器材、消耗品 |
| E3 境外交流／比賽團費(學生) | E8 學習資源(例如學習軟件、教材套) |
| E4 境外交流／比賽團費(隨團教師) | E9 其他(請說明) |
| E5 專家／導師／教練費用 | |