

全方位學習津貼
津貼運用報告
2019-2020 學年

19/20 撥款: \$750,000.00
19/20 支出: \$228,136.10
19/20 剩餘: \$521,863.90

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	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)											
常識	教育性參觀活動	了解社會實況、延伸課堂學習	全學年	P1-6	達標。各級學生戶外、中學作實地考察, 了解社會實況、延伸課堂學習。	27,660	E2	✓	✓			
音樂	參加校外音樂會、邀請樂團到校表演	提升對音樂會的認知及培養其鑑賞藝術的能力, 擴闊學生的音樂視野	全學年	P3-6	達標。四年級參加夢想展覽「管」(管樂音樂會), 擴闊學生的音樂視野	2,800	E2	✓		✓		
IT 及 STEAM	砌 LEGO 活動、圖砌 LEGO 比賽、DASH & DOT 編程機械人活動及比賽	提升學生的空間感、對編程的興趣、培養解難能力及協作能力	全學年	P4-6	達標。部分 P.4-6 學生參加「SJACS 萬里通」電動紙飛機飛行比賽, LEGO 機械人相樸比賽, 「海洋公園 STEAM 學生大賽 2020」, 赤掌獠猿新	23,370	E1	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	基本學習經歷 (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		
					玩意, 表現積極投入。									
IT 及 STEAM	海洋公園連繫學生與大自然 – STEAM 學習計劃	讓老師透過海洋公園內的動物展館和保育資源, 鼓勵學生全面探索 STEAM 世界	12/2019	P3,6	達標。給了學生一次難忘的體驗, 領略海洋公園中的「人和大自然」的關係增加保育的觀念。	20,048	E1, E2	✓	✓					
第 1.1 項總開支						73,878.00								
1.2	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)													
音樂校隊	E-樂團	聘請導師提供全年 24 節訓練及購置設備	全學年	P3-6	購買 30 個頭戴式耳機, 方便學生進行 E-樂團訓練, 並發展學生音樂作曲的潛能。	6,930	E7					✓		
學術	數學/英語	聘請導師提供全年共 20 節的數學及英語尖子培訓	全學年	P5-6	達標。學校開辦了劍橋英語及奧數班, 提升了學生在英語及數學的能力。	18,650	E1	✓						

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	基本學習經歷 (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
價值教育	服務學習	學習關愛身邊人、服務別人及助人自助	全學年	P4-6	達標。安排 P.4-6 公益少年團團員「探訪明愛牛頭角長者中心」，令學生學習到關愛身邊的長者。	650	E2		✓		✓	
價值教育	團隊訓練-風紀培訓	提升學生的團隊合作精神、建立互助包容的美德	全學年	P4-6	達標。與「香港遊樂場協會」合作，舉辦「2019-20 風紀領袖訓練」計劃，透過不同的學習活動，提升了學生的紀律性及服從性，讓學生明白到領袖生的責任和角色，培養他們服務精神及合作性。	6,800	E6		✓		✓	
節日文化活動	萬聖節活動	認識中、西方文化節日	10/2019	P1-6	達標。各班輪流到不同場地(禮堂、課室、操場、特別室)參與萬聖節活動，學生認識到萬聖節是西方文化節日、萬聖節的由來以及尊重其他國家的文化，學生表現投入積極。	2,736	E1	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	基本學習經歷 (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	
節日文化活動	聖誕聯歡會	認識中、西方文化節日	12/2019	P1-6	達標。舉行「聖誕聯歡日」活動, 各班輪流到禮堂參與聖誕聯歡會、「課室聯歡」活動及聖誕飾物製作活動, 讓同學們感受節日氣氛, 以及學懂尊重其他國家的文, 學生表現投入積極。	2,750	E1		✓				
多元智能活動	課外活動導師/購置物料費用	發揮學生潛能, 提升他們的課餘生活的素質	全學年	P1-6	購置各級課外活動物品, 讓學生發揮潛能, 提升課餘生活的素質。	4,987	E1		✓				
多元智能活動	學生交流及聯校活動	拓闊學生的視野; 促進學生的多元智能能力	全學年	P4-6	學生通過聯校活動及交流, 拓闊學生的視野及促進學生的多元智能能力。	5,960	E2	✓					

第 1.2 項總開支

49,463

1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽, 擴闊學生視野												
境外交流	新加坡學習之旅	提升學生英語能力及自理能力	2/2020	P5-6(18人)	學生通過面試及交流準備, 提升學生英	23,896	E1,E3,E4	✓	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	基本學習經歷 (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	
					語能力及自信心。								
第 1.3 項總開支						23,896							

1.4	其他												
	全方位學習日	讓學生體驗課室以外的學習經歷	12/2019	P1-6	19/12 進行了各級學習日, P1-2 在學校完成了團隊合作精神訓練, P3 及 P6 學生到海洋公園學習, P4 學生到濕地公園學習, P5 學生到挪亞方舟學習。各級學生體驗到課室以外的學習經歷。	48,272	E1,E2	✓	✓				
	抗逆情緒管理	提升學生的抗逆能力	20/9/2019 27/9/2019	P6	小六學生參加香港遊樂場協會舉辦的《抗逆樂 Teen 派》歷奇活動, 提高了學生的抗逆能力, 如何面對壓力及學會團隊合作。	25,220	E2,E6	✓					
第 1.4 項總開支						73,492							

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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 項總開支

220,729

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源		
網上學習平台	網上學習平台	擴闊學生閱讀層面，提升學習興趣，建立學生的自學能力及閱讀興趣	
常識	科學製作材料包	讓學生動手及動腦製作科學創意作品	
體育	訂購校隊、課餘興趣班的各隊的團服及比賽表演服	作平日訓練或表演之用，以肯定學生的團隊身份，加強他們的團隊精神及增強對學校的歸屬感	
IT 及 STEM	LEGO, DASH DOT 擴充配件	校外比賽、讓學生實踐小創客的想法	
探究學習	學生製作成品材料	用於常識及 STEAM DAY	
課室午間活動	各類棋藝用品	提升學生思考能力，培養學生與人溝通的技巧	5,027
午息藝術活動	藝墟物資、午間音樂會物資	培養學生對藝術的興趣和互相欣賞的態度	
其他	化妝品	作學生於校內及校外表演之用	2,380.10

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	基本學習經歷 (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		
其他	課餘興趣班設備(活動雙桿型衣架、蒸氣掛熨機)				作整理及收拾表演服之用									
							第 2 項總開支	7,407.1						
							第 1 及第 2 項總開支	228,136.10						

* : 輸入下表代號; 每項開支可填寫多於一個代號。

開支用途代號	
E1 活動費用 (報名費、入場費、課程費用、營費、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 (如學習軟件)
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	

受惠學生人數

全校學生人數 :	646
受惠學生人數 :	646
受惠學生人數佔全校學生人數百分比 (%) :	100%

