

全方位學習津貼
津貼運用報告
2022-2023 學年

21/22 剩餘撥款 : \$303,000
22/23 撥款 : \$774,213
22/23 支出 : \$1,077,213
22/23 結餘 : \$0

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)											
編程課程	利用週會導修節時段, 引入校外資源, 分級安排編程學習課程。如: Scratch, 不插電活動, Micro Bit 等	提升學生對科學、科技、空間感及對編程的興趣; 加強他們綜合和應用知識與技能的能力。培養他們的創造、協作和解決問題的能力。	全學年	P1-6	引入校外資源, 安排於週五課外活動時段為全校學生舉辦編程課程。包括 P.1-基礎 matatalab STEM、P.2 進階 matatalab STEM、P.3 Scratch 編程班, P.4-5 基礎 Micro bit 課程、P.6 進階 Micro bit 班, STEM 模型班、機械人編程課程等。讓全校	\$101,994	E1, E5, E7	✓				

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		
					學生均學習到編程課程，增進邏輯編程知識。									
各學科	各級學科舉行活動：例如：數學日、中文日、閱讀日、英文日、普通話日、STEM DAY、常識日等；語文及數學尖子培訓。	增進學生的知識與技能，提升他們學習不同學科的動機、興趣及機會，知識及技能，營造富趣味的學習環境。	全學年	P1-6	各學科均於試後安排了學科活動日，包括：中文及閱讀日及英文日、STEM DAY、普通話日、數學活動及中華文化日及講座等，購買了英文科活動用品及其他學科活動物資。學生參加尖子培訓，包括：劍橋英語、珠心算、速算、口才訓練、奧數拔尖及、趣味英語班。提升了學生對各學科的知識及興趣。	\$66,474	E1, E5, E7	✓						
常識	配合常識單元教學，進行教育性參觀活動	透過親身體驗，實地考察及參觀，延伸課堂學習，增加學生的課外知識，擴闊學習經驗。	全學年	P1-6	配合常識單元教學，進行教育性參觀活動及全方位參觀活動：	\$67,076	E1, E2	✓	✓					

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
					P.1 參觀挪亞方舟 「珍愛地球館」及 九巴「安全巴士」、動植物公園 P.2 九龍公園及香港 中央圖書館 P.3 惜食堂 - 粒粒 皆辛館及饒宗頤文 物館 P.4 衛生教育展覽及 資料中心及三棟屋 博物館 P.5 參觀香港太空館 及香港科學館 P.6 參觀了公民教育 資源中心及孫中山 紀念館)； 亦參觀了香港科學 園數據中心、衛生 教育展覽及資料中 心等。 ~透過親身體 驗，實地考察及 參觀，延伸課堂 學習，增加學生							

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	
					的課外知識，擴闊學習經驗。								
藝術教育	參加校外音樂會、邀請樂團到校表演；參觀畫展等藝術教育	拓展學生藝術視野，培養其鑑賞藝術的能力及對藝術的欣賞及創作能力。	全學年	P1-6	KT Super Voice 及 KT Angel Voice 課程，學生參加長笛、中國鼓令、小提琴班。學生到戲曲中心、藝術與科技中心進行活動。增加了學生對音樂及藝術的認識。	\$111,663	E1, E5, E7			✓			
體育	運動月、運動會、遊戲日、體育日	提倡運動，富豐學生的學習經歷；培養學生的體育精神。	全學年	P1-6	進行了運動會及遊戲日，運動月、Sport Act 及體適能獎勵計劃。此外，亦安排了滑板示範。加強了學生對運動的認識。培養學生每天運動的習慣。	\$15,000	E7			✓			

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
IT 及 STEM	各項有關 IT 及 STEM 活動， 例如編程機械人活動及比賽、 STEM DAY、海洋公園 STEM 學習活動等	增強學生綜合和應用跨 學科的知識與技能的能力；提升學生與 STEM 相關的知識、創意及應用 能力；讓老師透過活動，鼓勵學生全面探索 STEM 世界	全學年	P4-6	~安排全校學生參加 STEM DAY 活動， ~購買了 STEM 夢 工場及科學小實驗 的物資、Minecraft 比賽物資等。 ~裝備學生參加各項 STEM 科技比賽： ~學生參加 Minecraft 比賽、學習了 Minecraft 綠色城市 設計； ~參加 4D Frame 比 賽 ~參加 STEM-Up 香 港創新科技大賽； ~學生在比賽中獲得 最佳安全城市傑出 表現獎、最受歡迎 攤位嘉許獎。 ~讓學生學會了綜 合和應用跨學科 知識與技能的能力。	\$100,728	E1, E5, E7,E8	✓	✓			

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 1.1 項總開支	\$462,935					
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)											
全方位學習	按學生的興趣和能力, 組織多元化全方位學習活動, 例如: (I)體育、音樂等校隊訓練; (II)生命教育及價值教育, 例如: 服務學習、風紀培訓等; (III)健康教育及多元智能活動等, 例如: 課外活動、節日及文化活動、試後活動等; (IV)國民教育及制服團隊活動, 例如: 升旗隊、少年警訊、公益少年團等	透過參與各類恆常體藝訓練, 發展學生體藝潛能; 讓校隊精英作基礎及深度訓練, 發展他們的潛能及專長; 富豐學生的學習經歷、培養學生正確的價值觀、學習關愛身邊人、提升學生的團隊合作精神。	全學年	P1-6	本學年已完成以下活動: ~服務生風紀領袖訓練; ~生命教育體驗課程 ~《憲法》及《基本法》學生校園大使參觀愛國教育支援中心; ~參觀公民教育中心; ~全校學生旅行; ~聖誕節及萬聖節活動; ~雜耍表演及工作坊 ~升旗隊定期集訓; ~公益少年團參觀活動: 包括瀑布灣海	\$420,392	E1, E5, E7	✓	✓			

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
					灘清潔及海下灣海洋生態考察等； ~課外活動班，包括：剪紙、疊疊杯、水墨畫及扭氣球等； ~P.1-6 學藝班，包括：中國舞、漫畫、韓語、小小科學家高低班、STEM 模型、跆拳道、魔術、輕黏土高低班等； ~各項活動能富豐學生的學習經歷，發展他們的潛能及專長。							
				第 1.2 項總開支		\$420,392						
1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野											
全方位學習	安排學生參加境外交流活動及比賽，例如：新加坡學習之旅、同根同心、各類海外比賽等	拓展學生國際視野，豐富學生的學習經歷；提升學生英語及普通話能力及自理能力；鼓勵並資助學生參與全	全學年	P4-6	~由於疫情關係，沒有境外交流活動，校長及 7 位老師於 6 月 9 日到廣州與	\$0						

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		
		國性或國際性比賽及具競爭性活動			內地姊妹學校作交流，增加兩校的溝通及了解。									
第 1.3 項總開支						\$0								
第 1 項總開支						\$883,327								

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		
體育及音樂	訂購校隊、課餘興趣班、各團隊的團服、比賽及表演服或用具	作平日訓練或表演之用，加強他們的團隊精神及增強對學校的歸屬感	\$7,394
探究學習	購買編程學習工具：學生製作成品材料、IPAD、micro-bit 學具等	購買 ipad 用於編程學習、購買常識及跨學科專題研習材料，包括過濾器、機械人組裝件、水質清濁度量度器、速度門材料、太陽能小夜燈材料、皮筋管阻力帶、飛機彈射架、小遊艇材料、4D frame 電機套裝、DIY 電動車物資等	\$184,724
午間活動	各項棋類用品、藝墟等物資	提升學生思考能力，培養學生與人溝通的技巧	\$1,768
第 2 項總開支			\$193,886

範疇	項目	用途	實際開支(\$)
		第 1 及第 2 項總開支	\$1,077,213

*：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：	573
受惠學生人數：	573
受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%