

**觀塘官立小學**  
**全方位學習津貼 津貼運用計劃**  
**2023-2024 學年**

22/23 剩餘撥款 : \$ 0  
 23/24 撥款 : \$750,000  
 23/24 預算支出 : \$750,000

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	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)					
							(配合智能課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗 (即學生的興趣)	
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	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	檢視學生的活動情況及學習成果	35,000	✓	✓			✓	
藝術教育	參加校外音樂會、邀請樂團到校表演; 組織銀樂隊、參觀畫展等藝術教育	拓展學生藝術視野, 培養其對樂器的演奏能力、鑑賞藝術的能力及對藝術的欣賞及創作能力。	全學年	P1-6	檢視學生的活動情況及學習成果	150,000	✓					
IT 及 STEM	各項有關IT及STEAM活動, 例如編程機械人活動及比賽、STEAM DAY、STEAM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STEAM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STEAM世界	全學年	P4-6	檢視學生的活動情況及學習成果	65,000	✓					
第1.1項預算開支:						250,000						
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)											
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; 豐富學生的學習經歷、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	檢視學生的活動情況及學習成果	330,000	✓	✓	✓			
第1.2項預算開支:						330,000						

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。	全學年	P4-6	檢視學生的活動情況及學習成果	150,000	✓				
						150,000					

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、學習資源)		
體育/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	10,000
探究學習	購買 STEAM 學習工具	用於常識及STEAM DAY、編程等學習活動	10,000
			第2項預算總開支:
			20,000
			第1項及第2項預算總開支:
			750,000
			2023-2024全校學生人數:
			573
			預期受惠學生人數:
			573
			預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比:
			100%