

全方位學習津貼
津貼運用報告
2023-2024 學年

22/23 剩餘撥款 : \$0
23/24 撥款 : \$788,915
23/24 支出 : \$771,502.17
23/24 結餘 : \$17,412.83

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	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: P.1 參觀香港動植物公園及九巴「安全巴士」 P.2 參觀香港九龍公園及香港中央圖書館 P.3 參觀美荷樓生活館及香港文化博物館 P.4 參觀衛生教育展覽及資料中心及三棟屋博物館	\$52,174	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.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； ~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。							
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	KT Angel Voice 課程，學生參加銀樂隊、中國笛子班、醒獅隊鼓令、小提琴班。學生到文化中心及大會堂欣賞音樂會，邀請樂團到校表演；創意藝術小組成員參觀視覺藝術作品展。增加了學生對音樂及藝術的認識。	\$82675.59	E2, E5	✓		✓		

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 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	P1-6	~安排全校學生參加 STEAM DAY 活動 ~購買 STEAM DAY 到校課程及相關物資。 ~STEAM 夢工場 (P4-6) 裝備學生參加各類編程比賽的交通費用。 ~購買校慶互動攤位活動服務 ~購買課外活動 LEGO 工程師(P4-6) SpikePrime 課程，裝備學生參加 LEGO 編程比賽。 ~為各級的 STEAM 跨科專題研習購買學材套及相關物資。 ~讓學生學會了綜合和應用跨學科知識與技能的能力。	\$141,496.77	E1, E2, E5	✓				
第 1.1 項總開支						\$276,346.36						

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
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；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	本學年已完成以下活動： ~服務生風紀領袖訓練； ~參觀公民教育資源中心； ~參觀 M+及香港故宮文化博物館 ~聖誕聯歡會及聖誕小丑表演； ~中華文化日活動及醒獅表演； ~公益少年團參觀牛棚藝術公園等； ~六年級畢業營； ~課外活動班，包括：中國麵粉公仔、KT Angel Voice 等； ~P.1-6 學藝班，包括：珠心算、輕黏土、口才訓練、小小科學家、STEM 模型、趣味英語、	\$327,666.61	E1, E2, E5	✓	✓	✓	✓	

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	
					跆拳道、東方舞、中國舞、銀樂隊(管樂及鼓樂)、小提琴、中國笛子、醒獅、劍橋英語、奧數、花式跳繩等。 ~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						\$327,666.61							
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『人與環境生態之旅』遊學團」、「深圳航空與科技探索之旅」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	本學年已完成以下活動: ~P5 深圳航空與科技探索之旅 ~P5-P6 新加坡『人與環境生態之旅』遊學團	\$100,262.6	E3, E4	✓	✓				
第 1.3 項總開支						\$100,262.6							
第 1 項總開支						\$704,275.57							

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、課餘學藝班、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	\$49,000
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	\$11,095.5
其他	購買大型活動日學習工具	用於中文日、英文日及數學日等學習活動	\$7,131.1
第 2 項總開支			\$67,226.6
第 1 及第 2 項總開支			\$771,502.17

*：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：	577
受惠學生人數：	577
受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%