

觀塘官立小學
全方位學習津貼 津貼運用計劃
2019-2020 學年

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)										
語文	中文日、閱讀日、英文日	提升學生的讀、寫、聽、說能力，增加學生閱讀興趣	全學年	P1-6	問卷、觀察	15000	✓				
數學	數學日	提升他們學習數學的動機及增加應用數學的機會	6/2020	P1-6	問卷、觀察	5000	✓				
常識	常識日	培養學生對科學的探究精神和解難及協作能力、啟發及訓練學生多角度思考	6/2020	P1-6	問卷、觀察	8000	✓				
	教育性參觀活動	了解社會實況、延伸課堂學習	全學年	P1-6	問卷、觀察	15000	✓	✓			✓
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	問卷、觀察	5000	✓				
視藝	參觀畫展	提升學生對藝術(平面、立體)的欣賞能力及創作能力	全學年	P1-6	問卷、觀察、學生作品	10000	✓				

體育	運動會	讓學生親身體驗體育精神，提倡運動	3/2020	P3-6	問卷、觀察、比賽成績	18000	✓	✓	✓		
	遊戲日		1/2020	P1-2	問卷、觀察、比賽成績	3000	✓		✓		
	體育日	運動項目介紹	7/2020	P1-6	問卷、觀察	3000	✓		✓		
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	問卷、觀察	40000	✓				
	STEAM DAY	提升學生與STEAM相關的知識、創意及應用能力	6/2020	P1-6	問卷、觀察	8000	✓				
	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	問卷、觀察	12000	✓				
第1.1項預算開支:						142,000					

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)											
體育校隊	聘請教練進行(5個)運動訓練課	於課後，讓校隊精英健兒作基礎及深度訓練；豐富體育教師的知識	全學年	校隊及P3-6	問卷、觀察	40666			✓		
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	問卷、觀察	50000			✓		
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	問卷、觀察	30000	✓				
價值教育	週會	認識品格強項、培養學生正確的價值觀	全學年	P1-6	問卷、觀察	5000	✓				✓
	EASY EASY好小事		3/2020	P1-6	問卷、觀察	2000		✓			
	服務學習	學習關愛身邊人、服務別人及助人自助	全學年	P1-6	問卷、觀察	2000				✓	✓
	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	問卷、觀察	10000		✓		✓	
	服務團隊	培養學生服務他人的精神	全學年	P1-6	問卷、觀察	10000				✓	

健康校園	運動月	培養學生建立良好健康飲食及運動習慣	10/2019-12/2019	P1-6	問卷、觀察	5000	✓		✓		
	蔬果月		3/2020-4/2020	P1-6	問卷、觀察	5000	✓				
	護脊操		全學年	P1-6	問卷、觀察	1000	✓		✓		
	陽光笑容新一代		培養學生養成良好的口腔護理習慣	全學年	P1-6	問卷、觀察	15000	✓			
國民教育	升旗隊	制服團隊活動、紀律培訓	10/2019-5/2020	P4-6	問卷、觀察	10000		✓			
	國內交流活動	認識國家發展	12/2019	P5	問卷、觀察	15000		✓			
團隊活動	公益少年團、JPC	提升學生的公民意識及社會責任感	全學年	P4-6	問卷、觀察	4000		✓		✓	
節日文化活動	萬聖節活動	認識中、西方文化節日	10/2019	P1-6	問卷、觀察	5000	✓	✓			
	聖誕聯歡會		12/2019	P1-6	問卷、觀察	15000		✓			
	華服日		1/2020	P1-6	問卷、觀察	5000	✓	✓			
	文化日		4/2020	P1-6	問卷、觀察	15000	✓	✓			
	復活節活動		4/2020	P1-6	問卷、觀察	5000	✓	✓			
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	問卷、觀察	15000			✓		
	學校旅行	讓學生在大自然中體驗所學	2020/1/18	P1-6	問卷、觀察	30000		✓	✓		
	畢業營	提升畢業生多方面的共通能力	5/2020	P6	問卷、觀察	20000		✓	✓		
	試後教育性參觀	學生透過實地考察，豐富他們的知識層面	6/2020-7/2020	P1-6	問卷、觀察	15000	✓	✓	✓		✓
	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	P1-6	問卷、觀察	5000	✓	✓	✓		
第1.2項預算開支:						334,666					

1.3 舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野											
數學	國內及海外比賽津貼	鼓勵並資助學生參與全國性或國際性比賽	全學年	P1-6	問卷、觀察	5000	✓				
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)	問卷、觀察	32000	✓				
發展學生潛能	各項校際比賽的報名費	鼓勵學生參加比賽，以發揮其潛能及提升自信	全學年	P1-6	問卷、觀察	20000			✓		
發展學生潛能	各項校際比賽及校外表演的交通費		全學年	P1-6	問卷、觀察	36000			✓		
第1.3項預算開支:						93,000					

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)		
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	30000
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	5000
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	50000
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	10000
探究學習	學生製作成品材料	用於常識及STEAM DAY	5000
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	5000
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	5000
其他	化妝品	作學生於校內及校外表演之用	3000
	課餘興趣班設備(活動雙桿型衣架、蒸氣掛髮機)	作整理及收拾表演服之用	5000
第2項預算總開支:			118,000
第1項及第2項預算總開支:			687,666

2019-2020全校學生人數:	655
預期受惠學生人數:	655
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比:	100%