

全方位學習津貼運用計劃

2021-2022 學年

聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，計劃運用津貼推展以下項目：

第1項：舉辦 / 參加全方位學習活動

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行日期	對象		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)					
				級別	預計參與 人數			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	本地活動：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）												
1	中華日 與不同機構合作為學生提供多元的中華藝術文化活動，從中介紹我國文化遺產，讓學生接觸中華的藝術文化瑰寶。 透過介紹中國文化活動 1.讓學生欣賞中華文化遺產 2.讓學生了解中華文化藝術	跨學科	28/1/2021	P.1-6		學生問卷 觀察學生學習情況	50000	✓	✓	✓			
2	BE A LITTLE SCIENTIST 1) 透過跨課程教學，讓學生體驗科學探學習。 2) 透過跨課程教學，培養學生科學精神。 3) 透過英語作為學習媒介，為學生提供多角度的學習，豐富學習領域。	跨學科	全學年	P.3		學生問卷 學習成果 觀察學生學習情況	20000	✓					
3	ART & CRAFTS 1) 透過跨課程教學，讓學生能走出課室體驗學習。 2) 透過跨課程教學，啟發學生創意及對藝術欣賞。 3) 透過英語作為學習媒介，為學生提供多角度的學習，豐富學習領域。	跨學科	全學年	P.2		學生問卷 學習成果 觀察學生學習情況	20000	✓		✓			
4	英語演講KOL 1) 透過演講培訓，讓學生具自信站在觀眾前演說。 2) 透過英語作為學習媒介，為學生提供多角度的學習，豐富學習領域。	跨學科	全學年	P.3		學生問卷 觀察學生學習情況	22000	✓					
5	司儀訓練班 透過模擬不同場合的司儀工作，以及進行與主題有關之遊戲，讓學生掌握擔當司儀的技巧，培養演說、組織及領導能力。 提升學生的自信心和臨場應變水平，鍛鍊應對禮儀、演說、組織、領導等能力，從而在公開場合，例如早會、校園電視台等活動上擔任司儀工作，一展所長。	中文科	11/2021-5/2022(共12節)	P.4-5(15人)		學生問卷 觀察學生學習情況	18000	✓					
6	購買活動：百貨公司 讓學生體驗如何運用紙幣和硬幣購物，以及在付款時進行找贖，以增加學生在日常生活中數學經驗	數學科	下學期	P.2		工作紙 觀察學生學習情況	11000	✓					
7	攤位遊戲：估量活動 透過接觸和體驗，加強學生對數量、重量、容量及長度的量感，以提昇學生估量能力	數學科	下學期	P.5		遊戲卡(統計估量的準確度)生 學習情況	4000	✓					
8	資優常識STEM活動 透過不同的科學實驗活動，認識及探究不同的科學原理	資優教育組	11/2021-5/2022(共10節)	P.5 資優常識小組 (20人)		學生問卷 觀察學生學習情況	11,800	✓	✓				

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行日期	對象		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)					
				級別	預計參與 人數			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	
9	英文閱讀小組 導師透過話劇及故事形式，提升學生閱讀英文的能力和興趣	圖書組	10/2021- 3/2022	P4-6		學生問卷 觀察學生學習情況	20000	✓		✓			
10	‘I’m confident in speaking’ 1) 讓學生具自信地站在人前說英語。 2) 透過英語作為學習媒介，為學生提供多角度的學習，豐富學習領域。	跨學科	全學年	P.6		學生問卷 觀察學生學習情況	25000	✓					
11	‘Art of Communication’ 1) 讓學生具自信地站在人前說英語。 2) 透過英語作為學習媒介，為學生提供多角度的學習，豐富學習領域。 3) 學生能體會及欣賞英語的藝術。	跨學科	全學年	P.6		學生問卷 觀察學生學習情況	25000	✓					
12	STEM 創意攤位設計活動 透過不同的STEM 製作 1. 讓學生體驗STEM的樂趣 2. 培養學生對科學與科技的探究精神 3. 配合課程作延伸學習	跨學科	下學期	P.4-6		學生問卷 觀察學生學習情況	150000	✓					
13	STEM 活動日(以常識科為主導) 透過不同的STEM 製作 1. 讓學生體驗STEM的樂趣 2. 培養學生對科學與科技的探究精神 3. 配合課程作延伸學習	跨學科	24-27/1/21	P.1-3		學生問卷 觀察學生學習情況	50000	✓					
14	有趣的編程 1) 透過STEM教學為學生提供多角度的學習，豐富學習領域。 2) 培養學生對編程的興趣。	跨學科	全學年	P.2		學生問卷 觀察學生學習情況	20000	✓					
15	乒乓球校隊精英培訓計劃 透過校隊訓練及比賽培養學生體育精神及堅毅勤奮態度	體育科	全學年	P3-6		學生問卷 觀察學生學習情況	20900			✓			
16	陽光學長訓練計劃 邀請NGO透過工作坊，培訓學生領袖才能及團隊協作能力 培養高年級學生的領導才能，由他們協助低年級學生適應校園生活	學生輔導組	Oct-21	共40人(小四 至小六)		學生問卷	4900				✓		
17	正向成長路(試後活動) 邀請NGO 為學生提供訓練，建立他們正面的價值觀 建立學生正面的價值觀和正向思維	學生輔導組	2022年6月或7月	共620人(小 一至小五)		學生問卷	50000		✓				
18	風紀訓練日營 學生透過參與日營，在營中接受領袖訓練 培養學生的 1. 團隊精神 2. 抗逆能力 3. 領導才能	訓育組	Jan-22	P.3-6風紀		學生問卷	20000		✓		✓		
19	小學朋輩調解計劃 透過全校參與方式，讓小學生掌握 朋輩調解的知識與技巧，並以積極、和平及理性的方法化解人際紛爭，共建和諧校園。 學生能利用調解的知識與技巧去化解人際紛爭。	訓育組	Dec-21	P.5風紀		學生問卷	30000		✓				

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行日期	對象		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)				
				級別	預計參與 人數			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
20	正向情緒工作坊 透過工作坊，認識自己的品格強項並培養感恩的心	資優教育組	22/10 29/10	P.5 資優小組		學生問卷 觀察學生學習情況	4200	✓	✓			
21	LEGO 機械人比賽參賽費用 訓練校隊班同學參與不同比賽，讓學生在比賽之中，與組員及來自不同學校的參賽者合作溝通，提升同學的解難及與人溝通能力。	電腦科	全學年	P.3-6		觀察學生表現	15000	✓				
22	機械人校隊精英培訓 訓練校隊班同學參與不同比賽，讓學生在比賽之中，與組員及來自不同學校的參賽者合作溝通，提升同學的解難及與人溝通能力。	電腦科	全學年	P.3-6在訓練 班表現良好 之同學(約 10-15人)		觀察學生表現	50000	✓				
23	中國文化比賽 與常識科合作，透過舉辦高年級中國文化比賽，加深高年級同學對中國文化的認識。	跨學科	下學期	P.3-6		觀察學生表現	4000		✓			
24	網上實時互動導賞 讓學生了解香港特色地方及文化，拓闊學習經驗。	跨學科	24/1/2022	初小		學生問卷	50000	✓				
25	頌恩晚會 透過一個舞台讓學生展現一年的藝術學習成果。 1. 讓學生顯示一年的學習成果，從而增強其自信心。 2. 學生都能欣賞演出，互相觀摩及切磋。 3. 家長亦能觀賞演出，加強家校合作。	跨學科	Jul-22	P1-6		學生問卷	130,000	✓		✓		
第1.1項預算總開支							\$825,800					
1.2	境外活動：舉辦或參加境外活動境外比賽，擴闊學生視野											
1	網上遊學 讓學生了解外國文化，拓闊學習經驗。	跨學科	1月尾	小五		學生問卷	30000	✓				
第1.2項預算總開支							\$30,000.00					
第1項預算總開支							\$855,800.00					

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行日期	對象		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)				
				級別	預計參與 人數			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2項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源

編號	項目	範疇	用途	預算開支 ()
1	管樂團團員購置團服	藝術	作校內校外公開表演	15000
2	朗誦節報名費(由老師訓練)	藝術	參加比賽	27000
3	Online learning platform (Raz-kids) x 24 classes + (ScienceA_Z) x 6 KS2 elite classes	英文	-Broaden students' exposure to authentic languages -Boost students' motivation in extensive reading -Promote reading across curriculum in English -Enrich students' learning experiences after school with non-fiction texts	26000
4	Online learning platform (Seesaw) x 5 teacher accounts for Seesaw Plus	英文	- Provide a platform for students to showcase their online works, especially video recordings and writings, in order to boost their speaking and writing skills - Provide a platform for students to engage in peer evaluations of other students' works	4800
5	Interactive whiteboard teaching software license (Snowflake) x 11 class accounts	英文	Design interactive learning games in grammar, vocabulary, phonics, alphabets and reading to boost students' intrinsic motivation and language proficiency. - Allow students to engage in collaborative learning with peers and engage in multisensory integration by coming out to play the games in touchscreens.	44000
6	閱讀圖書計劃	常識科	在課室增設常識圖書，配合課本主題及戶外學習，讓學生在空餘時間自主學習，能從不同的途徑吸收知識。	20000
7	Padlet (Software)	跨學科	將學習成果展現平台	600
8	印制小冊子	跨學科	-印制 建構學習紀錄小冊子	25000
9	車費	跨學科	學生活動外出車資	180000
10	校園虛擬實境網站放置費	其他	於學期初時，小一生透過虛擬實境地圖認識學校的整體環境和各個特別室的用途，包括英文室，音樂室，電腦室，禮堂，操場和圖書館，從而對學校增加歸屬感和提升對英文，音樂，電腦，體育和圖書科的學習動機	2400
第2項預算總開支				\$344,800.00
第1及第2項預算總開支				\$1,200,600.00

第3項：預期受惠學生人數

全校學生人數：	747
預期受惠學生人數：	747
預期受惠學生佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人 (姓名、職位)：關翠華 課程發展主任