

港澳信義會小學
「全方位學習津貼」運用報告
2021-2022 學年

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | 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） | | | | | | | | | | | |
| 中文 | 作文比賽 學生需根據比賽題目隨堂創作。比賽完畢後，由科主任評選得獎作品。最後，獲獎的作品將印刷成文刊。 | 1. 提升學生的寫作動機和能力，讓學生把平日所學運用出來，並通過獎勵肯定他們的努力。 2. 讓具潛質的學生有發揮寫作才能的機會。 3. 通過文刊，可展示學生的優秀作品，肯定學生的寫作才能，能提供彼此觀摩交流的機會。 | 上學期 | P. 3-P. 6 (480 人) | 比賽順利舉行，學生的寫作能力得以提升。學生的優秀作品已編輯成文刊，並已派發給學生，而且把作品上載至學校網頁，讓學生彼此觀摩。 | \$2992.71 | E1 | ✓ | | | | |
| 中文 | 中華文化知多少 中文科與圖書科跨科合作，學生有系統而廣泛地閱讀中國文化書籍，活動包括： <ul style="list-style-type: none"> ● 中國文化書中尋 ● 讀得有法教學周 ● 中國文化主題角 ● 《文化學院》紀錄冊 ● 講故事比賽 | 1. 讓學生有充分機會認識中國文化，從而提升他們對我國悠悠幾千年文化的認識。 2. 讓學生有系統地學習閱讀策略，提升學生的閱讀能力。 3. 讓學生自小培養閱讀的習慣，主動地閱讀。 4. 通過講故事比賽，提升學生的說話表達能力和自信。 | 全年 | P. 1- P. 6 (710 人) | 通過活動，學生喜歡閱讀與該級文化主題有關的「指定圖書」，並能從閱讀中認識了我國的文化知識。全校 30%學生參加了講故事比賽，表現踴躍，推展了親子共讀，並提升學生的表達能力和自信心。 | \$48648.18 | E1、E7 | ✓ | ✓ | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 英文 | Watch a drama performance | To develop students' language awareness and to offer a pleasure learning experience through this language arts activity | Term 1 | P. 3 (120 人) | The drama <i>Joseph and His Dreamcoat</i> was performed at school on 18 July. 87% of students enjoyed watching the drama and 82% of students said that they understood the story. Teachers also agreed that students liked the drama and understood the story. | \$11500 | E1, E2 | ✓ | | | | | |
| 英文 | P. 4 Drama | To help students improve their communication skills in English, through the use of role-play and script-writing | Whole year | P. 4 (120 人) | This activity was modified as a class based mini drama performance. Students were excited about their performance. | \$2189 | E1 | ✓ | | ✓ | | | ✓ |
| 英文 | Balloon Rockets | To develop a solid knowledge base among students and enhance their interest in Science and nurture their creativity | May | P. 5 (120 人) | This activity was cancelled due to the pandemic of Covid-19 | \$0 | E1 | ✓ | | | | | |
| 英文 | Little Makers | To develop a solid knowledge base among students and enhance their interest in Science and nurture their creativity | Whole year | P. 5- P. 6 (240 人) | This activity could not be conducted at the third recess because students had half-day school only. | \$0 | E1 | ✓ | | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 數學 | 數學細運會(P.1) | 鞏固學生對數學知識的理解和應用，提升學生的數字感和空間感的能力。 | 2月 | P.1 (120人) | 活動改為班際疫情版的數學細運會，學習內容簡化，以比賽遊戲形式讓每個學生都進行了兩個活動，學生能運用所學的數學知識於活動中，表現非常投入，寓學習於遊戲中。 | \$5400 | E7 | ✓ | | | | | |
| 數學 | 數學細運會(P.2) | | 4月 | P.2 (120人) | | \$4553.37 | E7 | ✓ | | | | | |
| 常識 | 科技活動 | 通過科技活動讓學生掌握基本的科學探究技巧。 | 全年 | P.1-P.6 (710人) | 受疫情影響P.4-P.6科技活動改為班際形式進行，學生表現投入。 | \$1517.53 | E7 | ✓ | | | | | ✓ |
| 常識 | 專題研習前奏活動 | 通過前奏活動提昇學生的研習技能。 | 2月-4月 | P.1-P.4 (480人) | 受COVID-19影響而取消，活動延至來年度進行。 | \$2584.27 | E7 | ✓ | | | | | ✓ |
| 常識 | 青春期講座 | 通過講座讓學生認識個人在青春期成長的過程或與異性相處的方法。 | 10月 | P.5 (120人) | 受COVID-19影響，女生的講座安排以網上形式進行，男生講座則如常到校進行。所有同學積極投入講座。 | \$700 | E5 | ✓ | ✓ | | | | |
| 常識 | 參觀香港歷史博物館 | 讓學生在博物館內的展覽中學習香港歷史，擴闊學生眼界，豐富學生學習經歷。 | 5月 | P.4 (120人) | 受COVID-19影響而取消，活動延至來年度進行。 | \$900 | COVID | ✓ | ✓ | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| STEM | 資優課程---魔方工程師(P.5) | 透過與電腦科跨科合作，教授學生運用 3D 打印技術及繪圖軟件，提升學生應用數學知識於產品設計上的能力。 | 4-5 月 | 五年級 (120 人) | 全部學生能掌握繪圖及 3D 打印技術，並能加以應用，完成相關學習任務，作品精美，能發揮學生的創意及解難能力。 | \$141500 | E1、E7、E8 | ✓ | | ✓ | | | ✓ |
| STEM | 智能家居編程興趣班(P. 4-P. 6) | 小組學生需學習中階編程技巧，如：環境監測裝置、智慧安防裝置、藍牙控制燈光、人臉識別門禁裝置等智慧家居課程，從而提升學生對編程學習的興趣。 | 2-5 月 | P. 4-P. 6 | 學生已完成上學期的 6 節課堂，初步學習了 STEM ROOM 中智慧裝置的應用，如人體監測裝置、溫濕度感測裝置等，又初步學習了 APP-INVENTOR 軟件的運用，期望下學期能編寫程式控制第三方感測器。 | \$111950 | E1、E7、E8 | ✓ | ✓ | | | | ✓ |
| STEM | STEM DAY (主題學習日) | 通過 STEM DAY 活動，提升學生對科學、科技、工程和數學等學習領域的興趣。 | 7 月 | P. 1- P. 6 (710 人) | STEM 主題學習日分為三天的學習活動，每天包含兩級的活動，如製作再生紙、風帆車、果皮唇膏等，學生表現投入，並能提升學生對 STEM 學習領域的興趣。 | \$21556.46 | E1、E7 | ✓ | | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 |
| 音樂 | 欣賞校外音樂會 | 藝術賞析。 | 11 月 | P. 5 (120 人) | 受 COVID-19 影響而取消。 | \$0 | E1, E2 | | | ✓ | | |
| 音樂 | 小結他訓練班 | 學生透過活動，從中體驗彈奏樂器的技巧。 | 5-6 月 | P. 6 (120 人) | 學生有興趣學習彈撥樂器。 | \$6120 | E5 | | | ✓ | | |
| 音樂 | 音樂活動 | 學生透過活動，從中學習製作樂器，從而明白樂器不同的發聲方法，加上創意，製成獨特的樂器，並於學期末向低年級介紹作品，競選成為該年度的「樂器發明家」。 | 7 月 | P. 1- P. 6 (710 人) | 受 COVID-19 影響而取消。 | \$0 | E7 | ✓ | | | | |
| 音樂 | 音樂會 | 讓學生展示學習成果。 | 7 月 | P. 1- P. 6 (710 人) | 受 COVID-19 影響而取消。 | \$0 | E1, E5 | | | ✓ | | |
| 電腦 | mBot 機械車創意解難大賽 | 以比賽作 mBot 機械車創意解難大賽為平台，讓學生應用所學的編程知識，藉此訓練學生的計算思維能力。 | 6 月 | P. 6 (120 人) | 比賽於 STEM 主題學習日完成，學生表現投入，活動能訓練學生的計算思維能力。 | \$16607 | E1 | ✓ | | | | ✓ |
| 電腦 | 初級編程體驗 | 透過編程解難電子遊戲，寓遊戲於學習、發展邏輯思維、提昇解難能力，培養創新思維。 | 上學期 | P. 1 (120 人) | 學生表現投入，十分喜愛 Tangiplay 編程體驗活動，能訓練學生的計算思維能力。 | \$4800 | E1 | ✓ | | | | ✓ |
| 電腦 | App inventor | 透過教授學生利用編程軟件(App inventor)設計簡單手機應用程式，並利用流動裝置進行輸入輸出，以提升學生的編程、邏輯思維和解決問題能力。 | 上學期 | P. 6 (120 人) | 學生學習了 APP-INVENTOR 軟件的運用，能編寫程式控制第三方感測器。 | \$69542 | E1 | ✓ | | | | ✓ |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 靈育 | 1. 節期活動 (聖誕節崇拜、復活節崇拜) 2. 聖經班 | 1. 培養學生的靈性發展。 2. 讓學生得到正面支持, 培養學生的正面情緒。 | 12月, 4月 | P. 1- P. 6 (710人) | 1. 聖誕節崇拜順利完成, 老師及學生均表示能從活動中得到正面積極的鼓勵和支持。 2. 復活節崇拜因疫情關係, 有關機構未能到校主領聚會, 活動未能完成。 3. 三天的聖經班全校學生在校內進行。老師及學生均表示能從活動中得到正面積極的鼓勵和支持。 | \$ 15171.58 | E1 | | ✓ | | | | |
| 普通話 | 普通話日 | 老師在課室及禮堂進行不同的活動, 提升學生的普通話興趣及普通話語文能力。 | 6-7月 | P. 1- P. 6 (710人) | 1. 有98%學生能背誦和明白古詩內容。 2. 約95%學生表示喜歡及投入各項普通話。 3. 100%老師表示活動能提升學生的普通話興趣及普通話語文能力。 | \$1422.9 | E1 | ✓ | ✓ | | | | |
| 普通話 | 漢語拼音大挑戰 | 透過電腦互動遊戲提升學生的普通話興趣及普通話語文能力。 | 5月 | P. 1 (120人) | 1. 有98%學生喜歡及投入此學習活動 | \$43050 | E1, E7 | ✓ | | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 閱讀 | 無牆學習日—閱讀日 | 透過作家講座、角色扮演、桌遊、解謎遊戲等一連串的活動，推廣閱讀偵探、解難的圖書，引發學生閱讀興趣，享受閱讀的樂趣。 | 30/3 | P.1-P.4 (480人) | (1)透過學生問卷調查，九成以上學生表示喜歡各項活動，98%學生表示自己投入參與活動；100%學生達標，獲得獎品；88%學生表示喜歡看偵探及解難書法；學生製作的指印明信片十分精美、學生能用心創作。 (2)透過教師問卷調查，100%老師表示閱讀日氣氛良好，學生樂在其中，並能提昇學生對偵探及解難書籍的興趣。 | \$12800.41 | E1、E5 | ✓ | | | | | |
| 思維 | P.1 小泰山 -4節動手體驗課程： -1次親子活動，內容包括： 1)「戶外童趣遊玩—同遊鴨仔山」 2)「大自然中的科學」—植物染 3)「山藝」—花草碰染 | 透過活動引發孩子好奇心，及對自然現象及當中科學感興趣。 | | P.1 (120人) | 疫情關係沒有進行實地考察，改為增加了校內課堂體驗。 | \$9503.96 | E1、E7 | ✓ | ✓ | | | | |
| 思維 | P.2 小泰山 -4節動手體驗課程： -1次「無牆學習日」活動日 | 透過活動引發孩子好奇心，及對自然現象及當中科學感興趣。 | 3月 | P.2 (120人) | 疫情關係沒有進行實地考察，改為增加了校內課堂體驗。 | \$18540.5 | E1, E2 | ✓ | ✓ | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 思維 | P. 4 「移民外太空」 各組運用「七色彩虹思考法」中的 感覺、優點及缺點考慮是否移民外 太空，並要說出支持理由。 「水果分分樂」 學生利用不同的原則分類。 「信義旅行團」 各組運用「全面因素」思維技巧， 考慮在特定的喜好、條件及限制 下，會選擇甚麼旅遊計劃，並要說 出理由。 | 1. 學生能利用三個思考角度去 分析問題，加深學生運用三 個思考角度的能力 2. 學生能利用不同的原則分類 3. 學生能考慮全面因素，作理 智的決定。 | 12月, 2月 | P. 4 (120人) | 因疫情緣故，活動未 能進行。至於「水果 分分樂」活動，順利 於10/12綜合時段(思 維課)進行，全數P. 4 學生從活動中學習利 用不同的原則分 類，活動達到教學 目標。 | \$105.6 | E1 | ✓ | | | | | |
| 思維 | P. 6 「桌椅夢工場」 各組認識及應用「創意解難法」，把 舊桌椅按特定主題創作成新作品 | 學生能分組合作以「創意解難 法」，把舊桌椅按特定主題創作 成新作品(包括利用油漆)，並 在「桌椅展銷會」中向P. 1, 2 同學、家長、教師及來賓推銷 他們製作的桌椅，爭奪各項殊 榮。 | 全年 | P. 6 (120人) | 六年級學生自2021年 9月開展「桌椅夢工 場」專題研習，認識 及應用「創意解難 法」，把舊桌椅按特 定主題創作成新作 品，並進入製作階 段。惟因疫情關係， 部分思維課延後進 行，各組學生於6月 完成作品，並分組拍 攝宣傳片段匯報研 習成果，並讓P. 1, 2 觀賞及進行電子投 票，選出最受他們 歡迎的作品。 | \$4833.4 | E1 | ✓ | | | | | ✓ |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 輔導 | P. 5-6 生涯規劃 | 透過生涯規劃的職業體驗活動，提升學生的自我照顧能力、責任感及增強學生與人相處的技巧。 | 3 月 | P. 5-6 (240 人) | 職業體驗活動能提升學生的自我照顧能力、責任感及增強學生與人相處的技巧。 | \$36160 | E1, E2, E6 | ✓ | | | | | ✓ |
| 輔導 | P. 4 自理訓練日營 | 透過訓練日營，提升學生的自我照顧能力、責任感及增強學生與人相處的技巧。 | 3 月 | P. 4 (120 人) | 因 COVID-19 而未能進行活動。 | \$0 | E1, E2, E6 | ✓ | | | | | ✓ |
| 輔導 | P. 1-P. 6 生日會 | 1. 提升學生對學校的歸屬感。 2. 建立正面的校園環境。 | 1 月、7 月 | P. 1-P. 6 (710 人) | 生日之星可在生日會進行合作遊戲，並帶心愛玩具進行分享及拍攝，以建立正面的校園環境。 | \$13631.77 | E7 | | ✓ | | | | |
| 輔導 | P1-6 小息遊戲時間 | 1. 增強學生與人相處的技巧。 2. 提升學生情緒調控的能力。 | 全年 | P. 1-P. 6 (710 人) | 因 COVID-19 而未能進行活動。 | \$0 | E7 | ✓ | | | | | |
| 德公 | 中國文化日 | 1. 增加學生對中國文化的認識。 2. 強化學生的歸屬感(國家)。 | 2 月 | P. 1-P. 6 (710 人) | 學生能踴躍參與當中的體驗、欣賞、穿時空歷奇的活動，表現投入及感興趣，能有效傳揚中華文化。 | \$20267.7 | E1 | | ✓ | | | | |
| 德公 | 「一個寶貝」 | 1. 學習每個人都是「一個寶貝」的重要性。 2. 從愛自己開始，再延至關愛別人。 | 全年 | P. 1-P. 6 (710 人) | 學生能感受自我的獨特，從而延伸懂得關愛同學、家人，甚至愛國的情操。 | \$440.59 | E1 | | ✓ | | | | |
| 德公 | 一人一職 | 1. 學習承擔責任的重要性。 2. 能盡心盡責完成任務。 | 全年 | P. 1-P. 6 (710 人) | 學生樂意及積極承擔一人一職的任務。 | \$2323.46 | E1 | | ✓ | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 德公 | 成長印記 | 照顧學生成長需要，幫助他們認識自己，並鼓勵他們在個人、群性、學業及志向規劃四方面為自己定目標及堅持實踐計劃，並將活動成果紀錄在「成長印記」冊子中。 | 全年 | P.1-P.6 (710人) | 德公組、訓輔組及相關學科都能善用成長印記，讓學生自定目標及記錄他們實踐計劃的過程，以提升學生的成就感。 | \$21351 | E1 | | ✓ | | | | ✓ |
| 1.2 | 本地活動：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） | | | | | | | | | | | | |
| 英文 | Bright Sparks P4 | To understand different cultures. | Term 1 | P.4 (20人) | Students created their own storybook by using Book Creator. | \$0 | E1 | ✓ | | | | | |
| | Bright Sparks P5 | To develop a solid knowledge base among students and enhance their interest in Science and nurture their creativity. | Term 2 | P.5 (20人) | Students were involved in STEM-based lessons via zoom. | \$0 | E1 | ✓ | | | | | |
| | Bright Sparks P6 | To produce a school newsletter. | Term 1 | P.6 (20人) | Students were tasked with creating an ABC type of book on app individually | \$0 | E1 | ✓ | | | | | |
| 音樂 | 音樂劇團 | 發展學生演藝潛能。 | 全年 | P.2-P.4 (20人) | 學生積極為三十週年表演進行訓練，但最終表演因 COVID-19 而未能進行，只能透過錄像向外界展示成果。 | \$64825 | E1, E5, E7 | | | ✓ | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 |
| 音樂 | 樂團訓練 | 發展學生音樂潛能。 | 全年 | P. 3-P. 6 (15 人) | 樂團練習因疫情緣故改為以網課形式進行，亦未能進行任何表演，但學生在訓練的過程中學習按照指揮編寫曲目及安排，練習負責樂器，並從中學習樂團編制及豐富音樂知識。 | \$10050 | E1, E3 E5, E7 | | | ✓ | | |
| 體藝 | 游泳隊訓練---租池費用、交通費用及訓練費用 | 參加學界游泳比賽。 | 全年 | P. 2-P. 6 (20 人) | 因新冠肺炎疫情影響1-4月訓練暫停 | \$46890 | E1, E2 | | | ✓ | | |
| 體藝 | 舞蹈組訓練(中國舞) | 發展學生舞蹈潛能。 | 全年 | P. 2-P. 6 (42 人) | 因 COVID-19 而未能進行活動。 | \$0 | E7 | | | ✓ | | |
| 體藝 | 兒童流行爵士舞班 | 發掘對西方舞蹈感興趣的初小學生組織一支新的藝術表演隊。 | 全年 | P. 2-P. 3 (40 人) | 三十周年表演因 COVID-19 以錄播形式演出，隨後再加開兩班興趣班，發掘對西方舞蹈感興趣的初小學生。 | \$12060 | E6 | | | ✓ | | |
| 體藝 | 戲劇校隊訓練班 | 訓練並提昇有演藝潛能的學生參加戲劇節的演出。 | 全年 | P. 3-P. 6 (20 人) | 學生表現投入，其中三人更獲得傑出演員獎。 | \$4600 | E6 | | | ✓ | | |
| 體藝 | 扯鈴校隊訓練班 | 訓練扯鈴技術較優秀的隊員參加比賽。 | 全年 | P. 2-P. 6 (20 人) | 因 COVID-19 而改為畢業表演隊，訓練學生扯鈴技術。 | \$13000 | E5 | | | ✓ | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 服務 | 男幼童軍---探訪長者 | 透過服務學習，男幼童軍能關心長者生活。 | 4月 | 男幼童軍 (20人) | 活動物資已預備，但活動因 COVID-19 而未能進行活動。 | \$742.18 | E2 | | | | | ✓ | ✓ |
| 服務 | 風紀領袖訓練 | 提升學生合作、溝通技巧，培育領袖才能。 | 1月, 6月 | P. 5-P. 6 (70人) | 學生出席率接近100%，活動過程中學生積極投入，也學習到作為領袖需要的才能及技巧 | \$46500 | E1, E2 | | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| 服務 | 未來領袖訓練服務學習 | 透過關心社區弱勢社群，為區內三間社區中心籌劃一小時綜藝節目的服務學習，培養資優同學的籌劃能力及人文素養，關心他人福祉。 | 9月, 5月 | P. 6 (28人) | 活動物資已預備，但活動因 COVID-19 而未能進行活動。 | \$3738.63 | E2 | ✓ | | | | ✓ | |
| 資優 | 資優生參加大專院校或外間機構舉辦的課程、活動及比賽 | 透過資助資優生參加需付費的課程、活動及比賽，擴闊學生視野，讓學生潛能得以發揮。 | 全年 | P. 3-P. 6 (20人) | 資優課程因 COVID-19 而改為網課形式舉辦，故無需資助學生進行實體活動。 | \$0 | E3 | ✓ | | | | | |
| 1.3 | 境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野 | | | | | | | | | | | | |
| 英文 | English & Culture Summer Camp in Canada | To learn more about the Canadian culture | June | P. 4 - P. 5 (8人) | This activity was cancelled due to the pandemic of Covid-19 | \$0 | E4 | ✓ | ✓ | | | | |
| 數學 | 推薦 P. 4-P. 6 學生參與數學比賽(如華夏盃、港澳盃) | 提供學生參與數學比賽的機會 | 5月 | P. 4-P. 6 (20人) | 比賽因 COVID-19 而改為網上形式舉辦，故無需資助學生進行實體比賽。 | \$0 | E1 | ✓ | | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別 及預計 參與人 數) | 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 | |
| 常識 | 推薦學生參加比賽 (如：香港學生創新發明大賽、香港科學青 苗獎、香港青少年科技創新賽、常識百搭、 香港機關王競賽、小學科學奧林匹克) | 通過業界的科學或科技比賽，增加學 生與學界交流分享的機會。 | 全年 | P. 4-P. 6 (50 人) | 學生比賽表現出色， 獲香港科學青苗獎季 軍及科學家專訪獎、 香港國際學生創新發 明大賽優異獎(3 人) 和第三屆世界 STEM 暨常識公開賽優異 獎。 | \$7665.9 | E1, E2 E3, E7 | ✓ | | | | | ✓ |
| 1.4 | 其他 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 第 1 項預算總開支 | | | | | | \$862,735.1 | | | | | | | |

| 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 | | |
| 閱讀 | 自助借書櫃及兩年維修保養費 | 配合中文科及圖書科的「中華文化知多少」及「智能圖書館」活動，存放中華文化的書籍，增加同學借閱興趣，並於疫情下，學生可隨時在校借閱書籍。 | \$50980.49 |
| 體藝 | 體育課程用品及田徑隊訓練物資 | 配合體育課程及田徑隊訓練需用的訓練物資 | \$26653 |
| STEM | 平板電腦充電車2部 | 設立「創客空間」活動室： 配合平板電腦、3D打印機、四軸機、智能校園等先進設備的增添，供學生於課堂及午膳小息進行實作活動，提升學生對科學、科技、工程和數學等學習領域的興趣。 | \$40500 |
| 音樂 | 添置樂器(手提電子琴4個、小結他、調音器) 添置樂器中樂(扁鼓、銅鑼、銅鑊)、 添置敲擊樂器(三角、搖鼓、沙錘、小碰鐘) | 用作日常音樂科活動及課程之使用，以協助豐富學生學習音樂的經驗，訓練學生的音樂技能(演唱、聆聽、鑑賞能力)。 | \$25128.57 |
| 第2項預算總開支 | | | \$143,262.06 |
| 第1及第2項預算總開支 | | | \$1,005,997.16 |

*：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 | COVID 透過「一次性支援措施」支付因應2019冠狀病毒病疫情取消學習活動引致的開支 |

預期受惠學生人數

| | |
|------------------------|------|
| 全校學生人數： | 710 |
| 預期受惠學生人數： | 710 |
| 預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比(%)： | 100% |

黃善銘
全方位學習聯絡人(姓名、職位)：(全方位學習統籌主任)

