

全方位學習津貼申請
津貼津貼運用計劃
2021-2022 學年

財務項目編號	科組	活動項目	活動目的	舉行日期	對象 (級別)	評估結果(針對目標回應)	預算開支(\$)	實際開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上V號,可選擇多於一項)						預期受惠 學生人數	預期受惠 學生人數佔 全校學生人 數百分比 (%)	持續 受惠	
									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 style="text-align: center;">舉辦 / 參加全方位學習活動</p> <p style="text-align: center;">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)</p>																		
01	數學	精英培訓計劃	1. 透過有系統的學習, 發展學生數學潛能。 2. 提升學生對數學的興趣。 3. 擴展學生視野。 4. 代表學校參與數學比賽。	11月至5月	P.4-6		\$50,000.00	\$48,830.00	導師及教材費	V	V					60	7%	
02	數學科	數學關智力玩具坊(拔尖班)	1. 透過有系統的學習, 發展學生數學潛能。 2. 提升學生對數學的興趣。 3. 擴展學生視野。 4. 推動校內數學活動	1月	P.4-6		\$4,000.00	\$4,000.00	智力玩具、教材、工作坊	V	V					60	7%	V
03	資訊科技組/課程組	廿一世紀互動教室(第二階段)	1. 透過Skype in the classroom為同學及老師營造雙向互動的「學與教」環境及多元化的學習策略, 藉以與世界各地建立溝通網絡。 2. 將課堂與外界聯繫, 讓學生在「課室內」亦能同步進修學習。 3. 與各地師生交流和虛擬實地考察等, 以提高學生的學習興趣及增強學生對學習的擁有感。		P.6	因疫情未能全日復課, 活動將適時進行。	\$280,000.00	\$291,000.00	購置硬件及安裝服務	V	V	V			150	18%	V	
04	英文科	英文話劇小組	1. 透過創作、朗讀劇本及演出的經驗, 發展英語聽說能力。 2. 除了發展語言智能外, 提升人際、空間及肢體動作等多元智能。 3. 提升學生對戲劇藝術的興趣。 4. 透過全情性演出, 提升學生對學習英語的興趣。		P.4-P.6	/	\$35,000.00	/	導師費用	V			V		875	100%		
05	英文科	Trinity - Acting & Speaking Trinity - Communication skills & Pre-Secondary Course	1. 透過有系統學習, 發展能並取得國際認可英語能力資格。 2. 提升學生對英語的興趣。 3. 增強英語的聽會及自信	10月至6月	P.2-P.6		\$110,000.00	\$125,400.00	導師及課程費用	V	V		V		80	7%		
06	英文科	拔尖Outing活動	1. 提升學生運用英語的機會(多聽多說) 2. 提升學生對英語的興趣 3. 讓學生從生活中體驗英語		P.4-P.6	/	\$30,000.00	/	導師、課程費用及交通費	V	V				60	7%		
07	電腦科	micro:bit編程班	1. 透過學習編程, 發展學生邏輯思維的能力 2. 加強學生對資訊科技的興趣及認識 3. 代表學校參加T. T. 比賽, 擴展視野 4. 讓學生在校內推廣編程, 營造學習編程的氣氛		P.4-P.6	/	\$35,000.00	/	導師費用、教材、感應器和配件	V	V				15	2%	V	
08	電腦科	VR/AR 製作班	1. 透過拍攝360度相片製作虛擬場景, 發展學生的創意潛能 2. 代表學校參加T. T. 比賽, 擴展視野 3. 讓學生製作校園虛擬場景, 加強學生對資訊科技的興趣及認識		P.4-P.6	/	\$35,000.00	/	導師費用、教材、器材	V	V				15	2%	V	
09	STEAM	MAKER 跨學科課程-MAKEY MAKEY	1. 加強四年級學生綜合和應用不同 STEAM 學科知識與技能的能力 能在發明品中應用閉合電路、設計循環、編程等概念於發明品中。 2. 培養學生的創造力、協作和解決問題能力。 3. 透過學生合奏表演, 提升學生對音樂的興趣。 4. 讓學生體驗Maker文化。	10月至6月	P.4		\$20,000.00	\$12,162.50	教材 MAKEY MAKEY 和配件	V	V				150	18%	V	
10	STEAM	MAKER 跨學科課程-魚菜共生系統	1. 配合常識科五年級環境污染的課題, 在JOYFUL GARDEN中, 設立魚菜共生系統, 學生透過種植或飼養魚類, 讓學生應用所學的知識於系統中。		P.5	/	\$30,000.00	\$4,998.00	教材、教具、系統保養費用	V	V				18	2%	V	
11	STEAM	MAKER 跨學科課程-Gigo車	1. 加強六年級學生綜合和應用不同 STEAM 學科知識與技能的能力 能在發明品中加入遙控編程的程式及簡單機械的原理, 以解決指定的學習任務。 2. 為學生提供一個平台作延續學習, 讓學生體驗Maker的文化。	10月至8月	P.6		\$40,000.00	\$37,250.67	教材	V	V				150	18%	V	
12	STEAM	STEAM DAY	1. 讓學生體驗Maker的文化及享受STEM的樂趣, 營造STEM氛圍。 2. 提供平台展示各科在STEM的最新發展。 3. 透過引入較前導性的STEM活動, 擴展教師及學生視野。	7月27日至28日	P.1-6		\$50,000.00	\$49,350.73	攤位物資、紙本 MAKER材料、 宣傳及獎品						875	100%		
13	STEAM/常識	Gigo 課外活動津貼	1. 津貼學生參與機器王/STEAM比賽 2. 津貼學生參加Gigo課外活動, 透過JOYFUL Friday展示學生作品, 提升校內拼砌Gigo氛圍。	10月至6月	P.3-6		\$20,000.00	\$11,390.00	外聘導師、 比賽物資	V	V				18	2%		
14	常識	OLE Gigo 機關王課程	1. 學生有系統地學習機關王中的科學原理。 2. 強化學生的手眼協調、空間轉換及邏輯思維能力。 3. 挑選學生參加機關王比賽。		P.4	/	\$60,000.00	/	教材	V	V				150	18%	V	
15	常識	添置OLE Gigo 材料	1. 修補及添置本校的Gigo材料以發展Gigo OLE課程。	10月至8月	P1-6		\$10,000.00	/	教材	V	V				875	100%	V	
16	體育科	一人一繩計劃	1. 為本校小一學生購買拍子繩, 於上體育課時帶同拍子繩作熱身活動, 建立本校跳繩文化, 培養初小學生之基礎運動能力, 並讓學生建立自信帶回家, 建立親子運動氣氛及促進親子關係。 2. 於小息活動中加入跳繩區, 讓學生能帶同拍子繩到跳繩區活動, 建立本校跳繩文化。 3. 於試後活動舉辦跳繩同樂日, 透過比賽凝聚班內跳繩氣氛。	全年	P.1		\$12,000.00	\$8,580.00	用具費用 (拍子繩)	V		V			150	18%		
17	體育科	一人一盤計劃	1. 本組一直奉行推廣親子運動, 透過於小四推行一人一盤計劃, 讓同學能有機會於課室外的時間與家人進行親子運動, 建立親子運動氣氛及促進親子關係。 2. 小四同學於OLE時期的其中一個項目是躲避盤, 而躲避盤亦是跳繩的變體之一, 於學校基本活動, 讓同學在更高層面進修。		P.4	因疫情取消	\$24,000.00	\$17,892.00	用具費用 (躲避盤)	V		V			150	18%		
18	體育科	電子跳繩機活動	1. 配合本校電子學習的趨勢, 體育科亦研透透過電子跳繩機讓同學於體育科體驗電子學習, 豐富同學的學習經歷。 2. 同學能於電子晨間活動時間及JOYFUL FRIDAY時間利用電子跳繩機進行個人、班際、級際比賽, 推動同學建立運動的習慣, 同時建立運動氣氛。 3. 於體育課中, 全校同學均能透過電子跳繩機內的戶口, 與其他學校進行跳繩比賽, 凝聚同學對本校的歸屬感。	2022年5月至8月	P.1-6		\$27,000.00	\$26,800.00	用具費用 (電子跳繩機)	V		V			875	100%	V	
19	視藝科	團圓繪畫親子工作坊	1. 透過團圓繪畫, 能做到互相包容、一起合作、共同創造的目標。 2. 建立親子互動合作的機會		P.1-6	/	\$6,500.00	/	材料、導師費用	V		V			875	100%		
20	音樂科	點指雷音APPs	1. 讓學生透過電子樂譜及老師示範片段自學, 能力弱的學生可以作樂譜及樂譜、中及高能力學生可以挑戰一些曲目, 培育學生自學的能力和態度。 2. 由於軟件可以做到學生一邊吹奏, 電腦會辨識是否演奏正確及給分, 性質似遊戲, 每吹奏一個音得一分, 以提高學習興趣, 促進學生學習音樂。 3. 透過收雷APPs再配合校內比賽活動及其他網上平台, 推動學生學習及練習收雷的興趣	2021年11月至 2022年6月	P.3,4	跟據問卷調查, 75%學生喜歡用APPs進行音樂學習, 所以能達到預期目標, 即培育學生自學的能力和態度及推動學生學習及練習收雷的興趣	\$19,000.00	\$15,446.00	使用機構軟件年費			V			300	36%		
21	音樂科	將舊MUSIC CORNER小舞台(音響設備)	1. 本年度MUSIC CORNER會加設小舞台, 並會安排更多的表演活動為配合發展, 音樂科需購置2套流動音響喇叭以提升音樂表演質素, 亦讓表演者可發揮得更好。	2021年12月	P.1-6		\$30,000.00	\$29,920.00	設施			V			875	100%	V	
							1.1支出:	\$579,000.00	\$683,019.90						1.1受惠人次	6776		
<p style="text-align: center;">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)</p>																		
22	訓練組-社工	相出我天地	1. 提升自信心 2. 學習攝影技能, 發展興趣		P.5-6	/	\$12,800.00	\$2,058.00	導師、器材				V	V	15	2%	V	
23	訓練組/體育科-社工	結伴同航朋輩支援計劃	1. 提升自信心 2. 學習彼此扶持互助合作的精神		P.4-6	/	\$5,000.00	/	午餐、車費			V		V	60	7%		
24	訓練組	高小領袖訓練日	1. 發展全體高小學生的領袖才能, 以落實校本高小培育目標.<<To Be a Leader>>		P.4-6	/	\$80,000.00	/	場地、設施、導師	V		V			425	49%		
25	訓練組	情緒深度行: 本情緒教育計劃	1. 提升學生對情緒及精神健康的認識 2. 建立全體學生的正向情緒	2021年5-6月	P.1-6		\$60,000.00	/	導師、教材			V			875	100%		
26	生命教育科	基層家庭生活體驗行	1. 學生能透過活動(履歷體驗/訪問貧窮家庭人士/閣紙皮/拾起罐.....)體驗基層家庭的困苦, 從而學懂感恩及關心別人的心。		P.4	/	\$10,000.00	/	物資費用/外間機構分享費用	V		V			150	18%		
27	生命教育科	源圖計劃	1. 在地下近正門興建源圖, 添置戶外廣告機, 提供生命教育的資訊, 讓學生於生教課、聖經課及其他科組在源圖進行相關活動。	2021年7-8月	P.1-6		100,000	\$67,120.00	購置硬件及安裝服務	V	V		V		875	100%	V	
28	學生支援組	沙邊岸	1. 透過沙邊岸活動, 讓學生體驗學習力的處理。 2. 沙邊岸係關於小息時常值, 代表學校出賣培養學生的責任心、對學校的歸屬感及自信心。 3. 透過設立攤位回饋學校。		P.1-6	/	\$3,000.00	/	添置用具(沙/邊)			V	V	V	875	100%		
29	活動組	OLE 單車活動	1. 單車是最高學生歡迎的OLE項目, 也為必學的活動, 為了讓更多學生學會踏單車, 享受二堂外踏單車的樂趣, 希望能聘請專業單車教練指導學生。		P.6	/	\$8,100.00	/	導師費						155	17%		
30	活動組	學習之旅	1. 學校會於每月有大型學習或不同主題活動, 例如: STEAM FUN DAY、閱讀計劃等, 為了鼓勵學生有更積極表現, 因此會利用LEARNING PASSPORT, 統計學生在活動的得分, 並安排獎勵。	全年	P.1-6		\$35,000.00	\$16,480.00	獎勵項目(參觀費用、學校聯誼活動、禮物)	V	V	V	V		875	100%		
31	課程組/活動組/公共關係組	JOYFUL演藝(第二期)	1. 發揮學校是學生的舞台理念, 為他們提供分享小舞台。 2. 善用下午時段, 為班、級、科、組提供分享平台。 3. 發揮學生創意, 建立自信、團隊合作、締造愉快的師生關係。	全年	P.1-6		\$500,000.00	\$330,084.44	購置硬件、裝修工程	V	V	V	V	V	875	100%	V	
							1.2支出:	\$270,800.00	\$415,742.44						1.2受惠人次	3275		
							1.1+1.2總支出:	\$849,800.00	\$1,098,762.34						1.1+1.2受惠人次	10051		