

獻主會聖馬善樂小學
全方位學習津貼 運用計劃
2022-2023 學年

2022年6月版

為提高透明度及根據一貫安排，學校須把經校董會 / 法團校董會 / 學校管理委員會審批的全方位學習津貼運用計劃或載有全方位學習津貼運用計劃的學校周年計劃上載至學校網頁。
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

學校必須填寫此部分							學校可按需要決定是否填寫此部分								
編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均 預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	監察 / 評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)					負責科組 / 教師
			級別	預計參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗	
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，或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														
例子	職業體驗活動	2022年11月	中一至中三	200	\$20,000.00	\$100.00									
1	訂立目標 自主學習獎勵計劃	全學年	P1-6	453	\$15,000.00	\$33.11	學生運用訂立目標自主學習獎勵計劃小冊子，通過完成五個步驟的循環，不斷完善自身的行為，提升個人的素質。 提升學生的個人素質，並讓他們擁有一個自主、自強的豐盛人生	靈德公國及成長課	學生積極參與活動		✓				靈德公國及成長課
2	兒童粵劇班	全學年(逢星期六)	兒童粵劇班 P.3-P.6	9	\$19,000.00	\$2,111.11	聘請校外專業導師，教導學生學習粵劇基本功。 為發展學生的多元智能，豐富學生的學習經驗。 透過學習兒童粵劇，增進其對中文詞彙的認識及了解中國傳統文化。 透過學習粵劇的基本功，以鍛鍊體魄、培養堅毅的精神和遵守紀律的態度。 能參與學期末綜合表演。	體藝活動	完成興趣班後： 1. 70%學生認同課程活動有助其對粵劇的認識 2. 70%學生願意繼續參加兒童粵劇班			✓			中文科
3	小小演說家	全學年(逢星期六)	「小小演說家」工作坊 P.4-P.6	15	\$16,000.00	\$1,066.67	聘請校外專業導師，透過系統性的說話訓練，讓學生學會說話組織能力，並透過模擬不同情境的說話練習，讓學生學習臨場應對。 1. 學生能認識及掌握演說的技巧，包括如何把故事說得動聽，如何誦讀文章及聲音運用等。 2. 透過說話訓練，提升學生的自信心，讓學生敢於主動發言及回應。 3. 學生透過說話訓練，掌握演說的技巧，並能負責在中文科活動中擔任小司儀、小记者等。	體藝活動	完成工作坊後： 1. 70%學生願意繼續參加工作坊的活動 2. 70%學生喜歡工作坊的活動 3. 70%學生認同可以提升說話的技巧			✓			中文科
4	英文週	2023年1月	P1-6	453	\$25,000.00	\$55.19	藉著活動，提升學生學習英語的動機和興趣、提供更多機會予學生運用英語與人溝通以增強英文能力。	英文	學生投入參與	✓					英文科
5	編程學習工具：micro:bit驅動車	2023年2月至2023年7月	P2-6	382	\$5,000.00	\$13.09	編程學習工具：micro:bit驅動車及手制 在疫情下，學生能一人一機，減少分享使用情況下沿用micro:bit進行編程學習。需額外添置手制	普腦科	學生表現	✓					普腦科

編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均 預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	監察 / 評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)					負責科組 / 教師
			級別	預計參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗	
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，或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														
6	模擬飛行剪材課程教材	全學年	P2-4	219	\$38,000.00	\$173.52	模擬飛行剪材課程教材 善用學校先現行硬件飛行模擬器設備，透過校本教材軟件，以讓低中年級學生從航空技術中，學習更多STEAM技能。	普腦科	1. 學生表現 2. 教材紀錄	✓					普腦科
7	參觀小學生視覺藝術創作展及博物館	全學年	P4-6年級	239	\$12,000.00	\$50.21	參觀小學生視覺藝術創作展及博物館 擴闊學生的視覺藝術學習經驗，多接觸和欣賞不同的創作成品，從而發展個人的美感價值。	藝術（視藝）	1. 觀察學生表現 2. 工作紙	✓		✓			視藝科
8	參加「學校文化計劃」音樂會	2022年10月至2022年12月	P3-6年級	314	\$12,000.00	\$38.22	參加「學校文化計劃」音樂會 擴闊學生的學習經歷及音樂視野。	藝術（音樂）	1. 音樂會報告 2. 觀察學生表現	✓		✓			音樂科
9	非洲音樂推廣活動	2022年12月至2023年6月	P1-6	453	\$3,000.00	\$6.62	非洲音樂推廣活動 1. 讓學生認識非洲音樂 2. 發展鼓藝班，發揮學生音樂潛能	藝術（音樂）	觀察學生表現	✓		✓			音樂科
10	「運動智多FUN」活動日	2023年2月	P1-6	453	\$38,000.00	\$83.89	參加「運動智多FUN」活動日 1. 讓學生認識智能運動科技，體驗不同的智能運動項目，提升運動的趣味性。 2. 讓學生體驗不同的體檢設備及練習，了解自己的身體狀況，有助提升他們的肌力、平衡力及柔軟度。	體育及STEAM教育	1. 觀察學生表現及分析量表數據 2. 完成各項體育項目	✓		✓			體育科及STEAM教育
11	常規課外活動「小小工程師」	全學年	P. 3-5 (常規課外活動「小小工程師」組員)	17	\$15,000.00	\$882.35	於常規課外活動時段進行「小小工程師」課外活動。教導學生物理概念及原理，並培養學生的想像力及創造力。 透過活動，學習簡單的物理原理。	STEAM教育	1. 觀察學生表現 2. 完成課堂任務	✓		✓			STEAM教育
12	立體掃描教學工作坊	2023年2月至2023年7月	P4-5	163	\$6,000.00	\$36.81	立體掃描教學工作坊 學生學習立體掃描，讓學生更容易掌握三維空間物件的設計，也能透過現有之立體打印機打印掃描後之作品。	STEAM教育	1. 掃描作品影像檔 2. 學生成品	✓		✓			STEAM教育
13	科學工作坊	2023年3月至2023年4月	P3-6	314	\$26,000.00	\$82.80	科學工作坊 透過科學工作坊增強學生應用所學的科學知識及技能，豐富學生的學習經驗	STEAM教育	1. 觀察學生表現 2. 完成課堂任務	✓					STEAM教育
14	創意裁切機課程	2023年3月至2023年4月	P3-6	314	\$60,000.00	\$191.08	創意裁切機課程 讓學生了解新科技的最新發展，增強學生應用所學的資訊科技知識及技能的能力，並培養學生創新能力。	STEAM教育	1. 觀察學生表現 2. 完成課堂任務	✓					STEAM教育
15	航天科技工作坊	2023年3月至2023年4月	P5-6	163	\$80,000.00	\$490.80	航天科技工作坊 讓學生了解航天新科技的最新發展。	STEAM教育	1. 觀察學生表現 3. 完成課堂任務	✓					STEAM教育

編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均 預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	監察 / 評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)					負責科組 / 教師
			級別	預計參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗	
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，或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														
16	常規課外活動「劍擊」	全學年	P1-6	453	\$18,000.00	\$39.74	從小一開始推廣劍擊運動，使更多學生參與。透過劍擊，可訓練學生禮儀、策略、體能，更能加強他們在短時間內的思考及決策力。 計劃在校內添置裁判器及劍擊器材，使學生在校內上課時能體驗實戰及比賽的樂趣。 目標： 使劍擊活動在校園普及化，發掘具劍擊天分的學生，發展學生在學術以外的專長，達至全人發展。	其他，請註明： 常規課外活動「劍擊」	學生成說/參與人數			✓			常規課外活動「劍擊」
17	校園有機種植活動及常規課外活動	全學年	P.1-6種植成果分享 P.4-6 (課外活動「綠野仙踪」組員)	453	\$10,000.00	\$22.08	學生於校園內進行有機種植活動。 配合科本學習元素（環境保育），讓學生透過校園種植及種植講座，親身接觸及欣賞不同種類的植物，以及喚起學生對環境及可持續發展的關注。	常識	1. 觀察學生課堂表現 2. 栽種記錄 3. 問卷調查	✓	✓				常識科及常規課外活動「綠野仙踪」
18	常規課外活動「縱橫行」	全學年	P.3 (常規課外活動「縱橫行」)	12	\$15,000.00	\$1,250.00	於常規課外活動時段進行「縱橫行」課外活動。 讓學生認識宋王臺的歷史故事，並透過實地考察及配合資訊科技資源，提升學生對中國歷史和中華文化的興趣和認識。	國家安全教育 (範疇一)、 STEAM教育	1.觀察學生表現 2.完成課堂任務	✓	✓				常規課外活動「縱橫行」
19	優化及延續優質教育基金(常規課外活動「夢想飛行家」)，講座及設備保養維修費用。	全學年	P1-6 (常規課外活動「夢想飛行家」組員)	453	\$20,000.00	\$44.15	常規課外活動「夢想飛行家」、STEAM教育 參加micro:bit / mbot比賽。 學生除利用模擬器學習航空知識培養興趣，有助生涯規劃外，也能促進學生溝通通力，多功能同步事情處理能力。 學生透過創意思維，利用micro:bit及環保資源，創作未來科技用品	STEAM教育	學生積極參與活動	✓					常規課外活動「夢想飛行家」、STEAM教育
20	全方位學習：專題研習	2023年3月29至2023年4月	P1-6	453	\$70,000.00	\$154.53	每級訂定一個主題，各科按課程加以配合，完成科技活動及專題研習。 安排學生出外參觀，善用社區資源，開闊學生眼界。 為學生提供課堂以外的學習經歷，使學習變得更全面及多元化。	跨學科（專題研習）	1.觀察學生表現 2.完成工作紙 3.完成專題研習	✓					全方位學習
21	射箭推廣活動、發展射箭班、成立射箭校隊	全學年	P3-6	320	\$120,000.00	\$375.00	射箭推廣活動、發展射箭班及成立射箭校隊 1.讓學生認識射箭運動 2.發展射箭班 3.成立射箭校隊發揮學生更高潛能	體藝活動	1.觀察學生表現 2.比賽成績 3.教師回饋			✓			射箭組
22	舞蹈班	全學年	舞蹈組	20	\$10,000.00	\$500.00	聘請資深導師訓練學生參加舞蹈節比賽 學生在舞蹈方面發揮更高的潛能	體藝活動	1.比賽成績 2.教師回饋			✓			東方舞組

[illegible]

編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均 預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	監察 / 評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)					負責科組 / 教師
			級別	預計參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗	
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，或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														
1	探索克羅地亞世遺的深度行	2023年6月	小四至小六	26	\$160,000.00	\$6,153.85	藉此認識克羅地亞的歷史發展和時代改變，教育學生保護文化遺產的重要性。透過活動增加學生對中國與西歐國家的認識與發展，並及促進教師專業發展。	歷史	20位學生參加此活動；60%學生認為此活動能增加他們對克羅地亞的認識；60%教師認為此活動能促進教師專業發展	✓	✓				
2															
3															
(如空間不足，請於上方插入新行。)															
第1.2項預算總計				26	\$160,000.00										
第1項預算總計				8,676	\$1,065,000.00										

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（學校必須填寫此部分）

編號	項目	用途	預算開支 (\$)
例子	STEM學習套件	STEM興趣小組活動	\$50,000.00
1	全方位學習材料	全方位學習：專題研習	\$5,000.00
2	STEAM教學材料	「應用數位形構工和虛擬實境裝置」之消耗品	\$10,000.00
3			
(如空間不足，請於上方插入新行。)			
第2項預算總開支			\$15,000.00
第1及第2項預算總開支			\$1,080,000.00

第3項：預期受惠學生人數（學校必須填寫此部分）

全校學生人數：	453
預期受惠學生人數：	453
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	CHEUK YAU KO
職位：	PSM