

秀茂坪天主教小學
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														
1	學校旅行日	22年11月	一至六年級	700	15480	22	1-6年級學生參加學校旅行日營費用(烏溪沙青年新村)。為學生提供戶外活動及大自然生態學習的機會。	跨學科(體育、常識、德育)	會議檢討 教師觀察		√			√	課外活動
2	全方位學習活動	23年5月	一至六年級	700	12000	17	全方位學習活動(展館入場費用) 一年級: 香港歷史博物館 二年級: 香港動植物公園 三年級: 嘉道理農場 四年級: 水資源教育中心 五年級: 香港太空館 六年級: T.PARK「源區」 透過常識科不同的學習單元，為一至六年級學生提供全方位學習活動。	常識	會議檢討 教師觀察學生表現	√	√			√	常識
3	風紀服務生同樂日	22年11月	三至六年級	730	12000	16	風紀服務生同樂日(營費、交通費) 約150名表現優異的服務生參加日營費用	德育	會議檢討 教師觀察		√			√	訓輔
4	游泳班車費	22年11月至23年5月	一至三年級	20	20000	1000	游泳班練習(交通費) 租用旅遊巴士(24座)接送游泳班往來觀塘區泳池進行練習	體育	會議檢討 教師觀察			√			體育
5	六年級學生教育營	23年6月	六年級	132	45000	341	六年級學生教育營(營費) 約134位六年級學生教育營營費 (保良局元朗大棠渡假村)	德育	會議檢討 教師觀察		√		√	√	訓輔
6	小四服務學習計劃	23年4月至23年6月	四年級	106	20000	189	小四服務學習計劃(計劃費用)約105位四年級學生參與校外機構舉辦義工服務	德育	會議檢討 教師觀察		√			√	訓輔
7	中文毛筆書法班	22年10月至23年5月	四至六年級	15	14400	960	挑選四至六年級學生約15人，學習及了解中國書法，提升書寫技巧	中文	作品展視 會議檢討	√		√			視藝
8	IOT智慧夢想之家	22年10月至23年5月	四至六年級	20	36000	1800	挑選四至六年級學生約20人學習家居IT智能創作，提升學生IT創作能力	資訊科技	作品展視 會議檢討			√			資訊科技
9	藝術大師班	22年10月至23年5月	四至六年級	15	12000	800	挑選四至六年級學生約15人學習素描及立體創作，提升學生創作及審美的能力	視藝	作品展視 會議檢討			√			視藝

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														
10	油畫班	22年10月至23年5月	四至六年級	15	13800	920	挑選四至六年級學生約15人學習油畫創作，提升學生創作及審美的能力	視藝	作品展視 會議檢討			√			視藝
11	水墨畫班	22年10月至23年5月	一至三年級	15	8480	565	挑選一至三年級學生約15人學習水墨畫創作，提升學生創作及審美的能力	視藝	作品展視 會議檢討			√			視藝
12	FPV無人機發展計劃	22年10月至23年5月	四至六年級	20	32000	1600	挑選四至六年級學生約20人，學習無人機知識及技術的掌握和操控，提升學生STEM興趣及能力	常識	會議檢討 學生表現	√					常識
13	光雕班	22年10月至23年5月	四至六年級	20	32000	1600	挑選四至六年級約20位學生學習以元宇宙迷你嘉年華為主題的光雕表演，培養學生STEM素養、創造力及自主學習能力	常識	會議檢討 學生表現	√					常識
14	日語班	22年10月至23年5月	四至六年級	20	9360	468	挑選四至六年級學生約20人參加日語學習，提升學生的日語說話及書寫能力	多元智能	會議檢討 學生表現	√					多元智能
15	劍橋英語班	22年10月至23年5月	四至六年級	15	26900	1793	挑選四至六年級學生約20人參加劍橋英語學習，提升學生的英語能力及在劍橋英語公開考試中提升成績	英文	會議檢討 學生表現	√					英文
16	人工智能LEGO班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	27100	1355	挑選約20位四至六年級學生學習人工智能LEGO技巧，藉此提升學生創造、解難及思考的能力	常識	作品展視 會議檢討	√					常識
17	中國舞班	22年10月至23年5月	一至六年級	20	21600	1080	挑選約20位一至六年級的學生學習中國舞技巧，鍛鍊學生優美的體態，培養學生合作精神	體育	會議檢討 比賽表現			√			體育
18	西方舞班(HIP HOP)	22年10月至23年5月	三至六年級	20	24900	1245	挑選約20位三至六年級的學生學習HIP HOP舞技巧，鍛鍊學生優美的體態，培養學生合作精神	體育	會議檢討 學生表現			√			體育
19	田徑班	22年10月至23年5月	三至六年級	30	45000	1500	挑選三至六年級學生約30人，學習田徑跑、跳、擲不同範疇技巧，鍛鍊學生強健體魄，發展個人的潛能	體育	會議檢討 比賽表現			√			體育
20	圍棋班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	10800	540	挑選四至六年級學生約20人，學習圍棋技巧，提升學生邏輯思考能力及解難能力	多元智能	會議檢討 學生表現	√					多元智能
21	地板冰壺班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	20000	1000	挑選三至六年級學生20人，學習地板冰壺技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生觀察能力、思考能力及反應	體育	會議檢討 學生表現			√			體育

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														
22	劍擊班	22年10月至23年5月	一至六年級	20	20000	1000	挑選一至六年級學生20人，學習劍擊技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生觀察能力、思考能力及反應	體育	教師觀察 學生表現			✓			體育
23	空手道班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	8910	446	挑選三至六年級學生20人，學習空手道技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生觀察能力、思考能力及反應	體育	教師觀察 學生表現			✓			體育
24	小型網球班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	17280	864	挑選三至六年級學生20人，學習小型網球技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生觀察能力、思考能力及反應	體育	教師觀察 學生表現			✓			體育
25	羽毛球班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	10000	500	挑選一至六年級學生20人，學習羽毛球技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生觀察能力、思考能力及反應	體育	會議檢討 比賽表現			✓			體育
26	運動應用程式編程班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	24000	1200	挑選三至六年級學生20人，學習以科學元素融入體育訓練，並以體驗式學習和培養學生思考解難能力	體育	教師觀察 學生表現			✓			體育
27	獅藝班	22年10月至23年5月	一至六年級	20	18000	900	挑選一至六年級學生20人，學習獅藝技巧，鍛鍊學生強健的體魄，提升中國傳統文化的興趣	體育	會議檢討 學生表現			✓			體育
28	手鐘班	22年10月至23年5月	四至六年級	16	12000	750	挑選四至六年級約16位學生學習手鐘技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	教師觀察 比賽表現			✓			音樂
29	口琴班	22年10月至23年5月	三至六年級	20	9360	468	挑選三至六年級約20位學生學習口琴技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	教師觀察 學生表現			✓			音樂
30	豎琴班	22年10月至23年5月	四至六年級	12	9600	800	挑選四至六年級約12位學生學習豎琴技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	教師觀察 學生表現			✓			音樂
31	區塊鏈及NFT企業家課程	22年10月至23年5月	四至六年級	20	38000	1900	挑選四至六年級學生約20人學習NFT企業知識，提升學生數碼創作技能	資訊科技	作品展視 會議檢討			✓			資訊科技
32	古箏班	22年10月至23年5月	三至六年級	12	12580	1048	挑選四至六年級約12位學生學習古箏技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	教師觀察 學生表現			✓			音樂

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														
33	生涯規劃課程	22年10月至23年6月	五年級	155	49980	322	讓學生了解中國及世界各地區塊鏈技術的發展及應用，以理財專家的身份體驗在真實的電子平台上製作NFT。本年度將以生涯規劃為學習框架，讓學生了解中國及世界各地區塊鏈技術的發展及應用，以理財專家的身份體驗在真實的電子平台上製作NFT，同時也讓學生了解區塊鏈技術與未來社會發展的關係，以及將來新興職業的選擇，深入了解現時不同工種的衝擊與機遇。	常識	教師觀察 學生表現	√				√	常識
34	第二屆「尋寶陶」學生陶藝創作比賽(報名費)	22年11月	四至六年級	30	3000	100	挑選四至六年級30位學生參加陶藝比賽，讓學生認識香港近年的發展，以增加對國家的歸屬感	視藝	教師觀察 比賽表現			√			視藝
(如空間不足，請於上方插入新行。)															
第1.1項預算總計				3,058	\$691,530.00										
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	宗教藝術文化交流活動	23年6月	四至六年級	30	30000	1000	讓學生透過實地考察，認識天主教歷史、文化、建築、藝術等。提升學生溝通技能及藝術審美的能力科目：宗教及視藝(天主教歷史、天主教堂、天主教藝術文化、畫像及建築文物) 對象：4-6年級學生(挑選基督小先鋒成員及視藝科能力優異的學生)人數：約30人 地點：澳門(暫定) 日期：2日1夜(暫定) 時間：2023年6月中(暫定) 團費：約\$2000 津貼：津貼每位學生團費大約50%	宗教、視藝	會議檢討 學生表現	√					宗教、視藝

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														
2	新加坡生態研習交流活動	23年6月	五至六年級	15	60000	4000	加強學生對動物生態的認識，擴闊學生的視野，提升語言能力，培養學生溝通技能及建立團隊精神。 挑選10-15位英語及常識科能力優異的學生 津貼：津貼每位學生團費大約50%	英語、常識	會議檢討 學生表現	✓					英語、常識
3	認識祖國北京交流活動	23年3月至6月	四至六年級	15	40000	2667	加強學生對國家的認識，擴闊學生的視野。 挑選約15位普通話及常識科能力優異的學生 津貼：津貼每位學生團費大約50%	普通話、中文、常識	會議檢討 學生表現	✓					普通話、中文、常識
(如空間不足，請於上方插入新行。)															
第1.2項預算總計				60	\$130,000.00										
第1項預算總計				3,118	\$821,530.00										

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 (\$)
1	購買資訊科技器材	配合電子教學策略，提升資訊科技及生態學習教學效能	50000
2	購買生境園物資	讓學生學習生態品種的研習	50000
3	購買體藝科器材	配合體育及音樂科的教學策略，購買體育科電子遊戲鏡塊、地板冰壺及古箏等器材，提升教學效能	115000
(如空間不足，請於上方插入新行。)			
第2項預算總開支			\$215,000.00
第1及第2項預算總開支			\$1,036,530.00

第3項：預期受惠學生人數 (學校必須填寫此部分)

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														
全校學生人數：		700													
預期受惠學生人數：		700													
佔全校學生人數百分比 (%)：		100%													
全方位學習聯絡人姓名：		楊頌華													
職位：		PSM													