

秀茂坪天主教小學



2021-2022年度

《全方位學習津貼計劃書》

秀茂坪天主教小學
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：

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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，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	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接觸大自然的機會。	跨學科(體育、常識、德育)	11/2021	一至六年級	730	會議檢討 教師觀察	15,480		√			
2	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：嘉道理農場暨植物園 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	11/2021 至 5/2022	一至六年級	730	會議檢討 教師觀察	12,000	√	√			

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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
3	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	6/2022	三至 六年級	150	會議檢討 教師觀察	8,000		√			
4	足球校隊訓練(交通費) 租用旅遊巴士(24 座)接送足球校隊往來觀塘區足球場進行足球訓練	體育	10/2021 至 5/2022	四至 六年級 (足球隊 員)	20	比賽成績 教師觀察	15,000			√		
5	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	7/2021	六年級	134	會議檢討 教師觀察	34,242		√			
6	小四服務學習計劃(計劃費用) 約 135 位小年級四學生參與校外機構舉辦的義工服務計劃	德育及公民教育	2/2022	四年級	135	會議檢討 教師觀察	20,000		√			
7	中文毛筆書法班 於四年級新挑選學生約 5 人及原有參加毛筆書法班的五至六年級學生約 10 人，學習及了解中國書法，提升書寫技巧	中文	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	15	作品展示 會議檢討	14,400		√			
8	立體創作(低班) 於一年級新挑選學生約 5 人及原有參加立體創作(低班)的二至三年級學生約 15 人學習基本製作立體作品，提升學生創作及審美的能力	視藝	10/2021 至 6/2022	一至 三年級	20	作品展示 會議檢討	11,200		√			

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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	立體創作(高班) 於四年級新挑選學生約 5 人及原有參加立體創作(高班)的五至六年級學生約 15 人，學習更高階製作立體藝術作品，提升創作及審美的能力	視藝	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	作品展示 會議檢討	11,200		√				
10	油畫班 於四年級新挑選學生約 5 人及原有參加油畫班的五至六年級學生約 15 人，學習油畫技巧及運用不同的物料進行油畫創作	視藝	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	作品展示 會議檢討	13,200		√				
11	國畫班 挑選四至六年級學生約 20 人，學習國畫技巧及認識中國傳統藝術文化	視藝	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	作品展示 會議檢討	6,720		√				
12	辯論班 於五年級新挑選學生約 8 人及原有參加辯論班的六年級學生約 8 人參與辯論訓練，提升學生思維、口才、邏輯思考能力及辯論技巧	中文	10/2021 至 6/2022	五至 六年級	16	會議檢討 學生表現	9,000	√					
13	FPV 無人機發展計劃 於四年級新挑選學生約 7 人及原有參加無人機班的五至六年級學生約 13 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	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	會議檢討 學生表現	32,000	√					

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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	
14	光雕班 於四年級新挑選學生約 7 人及原有參加光雕班約 13 位五至六年級學生，學習新媒體光雕藝術產業和技能，以團隊建設模式創作以環保城市為主題的光雕舞台表演活動，培養學生 STEM 素養、創造力及自主學習能力	常識	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	作品展示 會議檢討	48,000	✓					
15	數學智力遊戲訓練班 於四至六年級挑選學生約 20 人參加，透過解難數學遊戲，提升學生數理邏輯思維及學習數學的興趣	數學	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	學生表現 會議檢討	14,400			✓			
16	英語會話面試班 於六年級挑選學生約 20 人參加，透過主題式學習，讓學生學習不同情景的生活化實用英語，提升學生在升中面試中的說話組織及表達能力	英文	10/2021 至 6/2022	六年級	20	學生表現 會議檢討	10,200			✓			
17	LEGO 班 於三年級新挑選學生約 7 人及原有參加 LEGO 班約 13 位四至六年級學生學習拼砌 LEGO 技巧，主題為不同風格的建築物，藉此提升學生創造、解難及思考的能力	常識	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	作品展示 會議檢討	19,740			✓			

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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
18	獅藝班 於一年級新挑選學生約 4 人及原有參加獅藝班的學生 16 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	10/2021 至 6/2022	一至 六年級	20	比賽表現 會議檢討	16,200			√		
19	中國舞班 於一年級新挑選學生約 4 人及原有參加中國舞班二至六年級的學生 16 人，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	10/2021 至 6/2022	一至 六年級	20	比賽表現 會議檢討	25,600			√		
20	西方舞班(HIP HOP) 於三年級新挑選學生約 4 人及原有參加西方舞班的四至六年級學生 16 人，學習 HIP HOP 舞技巧，加強學生的節奏感及肢體鍛鍊，培養學生合作精神	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	比賽表現 會議檢討	12,600			√		
21	籃球班 於四年級新挑選約 6 人及原有 14 人行籃球技巧訓練，學習籃球運球、傳球等技巧，鍛鍊學生強健體魄。	體育	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	比賽表現 教師觀察	40,000			√		
22	田徑班 於四年級新挑選學生約 8 人及原有參加田徑班的五至六年級學生 16 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	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	24	比賽表現 教師觀察	41,400			√		

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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	
23	圍棋班 於三年級新挑選學生約 5 人及原有參加圍棋班的四至六年級學生 15 人，學習圍棋技巧，提升學生邏輯思考能力及解難能力	數學	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	學生表現 教師觀察	9,900	√					
24	劍擊班 於一年級新挑選學生約 4 人及原有參加劍擊班的二至六年級學生 16 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	10/2021 至 6/2022	一至 六年級	20	學生表現 教師觀察	34,560			√			
25	空手道班 挑選三至六年級學生約 20 人參加空手道班，學習空手道技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生的服從性、思考及反應能力	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	學生表現 教師觀察	12,960			√			
26	小型網球班 挑選三至六年級 20 位學生學習網球運動技巧及比賽規例，鍛鍊學生強健的體魄，培養對網球的興趣	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	學生表現 教師觀察	11,520			√			
27	羽毛球班 挑選三至六年級 20 位學生學習羽毛技及比賽規例，鍛鍊學生強健體魄，並培養對羽毛球球的興趣	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	學生表現 教師觀察	11,000			√			

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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
28	手鐘班 於四年級新挑選學生約 4 人及原有參加手鐘班的五至六年級 12 位學生學習手鐘技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	16	學生表現 教師觀察	11,500			√		
29	口琴班 於三年級新挑選學生約 5 人及原有參加口琴班的四至六年級 15 位學生學習口琴技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	學生表現 教師觀察	8,640			√		
30	豎琴班 於四年級新挑選學生約 4 人及原有參加豎琴班的五六年級 8 位學生學習豎琴技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	12	學生表現 教師觀察	12,800			√		
31	IOT 智慧校園學習課程 於四至六年級挑選學生 20 人，以物聯網和人工智能設計創新方案和製作產品，解決城市目前的問題以改善生活。期望學生能夠學習和應用 IOT 智慧城市理論，實踐自主學習，創造以 IOT 為主的創新作品。	電腦	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	學生表現 教師觀察	26,250	√				
第 1.1 項預算總開支							569,712					

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	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
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 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：2021 年 6 月中（暫定） 團費：約 \$ 2000 津貼：津貼每位學生團費大約 50%	跨學科 (宗教及視藝)	6/2022	四至 六年級	30	會議檢討 學生表現	30,000	√				
2	新加坡生態研習境外交流活動 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。 挑選約 10-15 名英語及常識科能力優異的學生參加境外交流活動。 (津貼學生團費大約 50%)	跨學科 (英文及常識)	6/2022	五至 六年級	15	會議檢討 學生表現	60,000	√				
第 1.2 項預算總開支							90,000					
第 1 項預算總開支							659,712					

編號	項目	範疇* (請參考附註例子)	用途	預算開支(\$)
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			
1	購買資訊科技器材	電腦	配合電子教學策略，提升資訊科技及生態學習教學效能	120,000
2	購買蝴蝶園物資	常識	讓學生學習蝴蝶生態及品種的研習	50,000
3	購買物資(音樂、獅藝表演服費用)	音樂、體育	配合 50 週年校慶表演項目	15,000
第 2 項預算總開支				185,000
第 1 及第 2 項預算總開支				844,712

第 3 項：預期受惠學生人數

全校學生人數：	730
預期受惠學生人數：	730
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比(%)：	100

全方位學習聯絡人(姓名、職位)： 楊頌華(PSM)