

聖公會聖約瑟小學  
全方位學習津貼  
津貼運用報告  
2019-2020 學年

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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）											
語文(英)	英語週	透過英語劇、攤位遊戲、比賽、電子學習遊戲、互動分享或遊戲等一連串的活動，營造有利的英語環境， 1. 提升及培養學生對英文的興趣，日常多以英語溝通。 2. 發展學生英語的聽、說能力。 3. 培養學生正面的價值觀和態度，發展共通能力。	2019年12月16至19日	一至六年級	1. 84.6%教師認為透過舉辦英語週一連串的活動，有效提升學生對英文的興趣。 2. 91%學生表示喜歡觀看英語布偶劇表演，以及78%學生表示英語布偶劇能幫助他學習英文。	\$12,118.55	E5 E7	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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	
					3. 77%學生表示喜歡以英語交談。								
體育	體育活動日	<ol style="list-style-type: none"> <li>營造有利的校園體育氣氛，鼓勵學生多做運動，建立活躍及健康的生活方式。</li> <li>提升學生對個人健康及體適能的關注。</li> <li>透過不同的社際比賽，鼓勵學生不斷挑戰自我，提升自信心，發展他們的潛能，培養他們的團隊合作精神。</li> <li>培養學生正面的價值觀和態度，發展協作、溝通、解難等共通能力。</li> </ol>	2019年10月17日	一至六年級	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生及教師皆認為體育活動日有效營造有利的校園體育氣氛，幫助建立學生活躍及健康的生活方式。</li> <li>大部分學生積極參與活動及為社別打氣。</li> <li>社際體育比賽能有效鼓勵學生不斷挑戰自我，發展他們的潛能及培養他們的團隊合作精神。</li> </ol>	\$2,895.00	E7			✓			
跨學科 STEM	科技日	<ol style="list-style-type: none"> <li>讓學生在實作中體驗，發展他們的探究能力，獲得更活潑和更豐富的STEM學習經歷。</li> </ol>	2019年1月10日	一至六年級	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生在實作中體驗，有效發展他們的探究能力，獲得更活潑和更豐富</li> </ol>	\$8,860.10	E7	✓					

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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																
		2. 培養學生對科學與科技的好奇心和興趣，提升他們對科技的相關知識。 3. 培養學生的創意，發展他們的創新精神及共通能力。  備註： 各級主題及科探能力： <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>年級</th> <th>名稱</th> <th>科探能力</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>小一</td> <td>紙飛機</td> <td rowspan="4">簡單推理和測試、觀察和判斷</td> </tr> <tr> <td>小二</td> <td>聲音炮</td> </tr> <tr> <td>小三</td> <td>自製指南針</td> </tr> <tr> <td>小四</td> <td>音樂盒</td> </tr> <tr> <td>小五</td> <td>會發光的卡片</td> <td rowspan="2">預測、觀察、測量、解釋</td> </tr> <tr> <td>小六</td> <td>自動餵魚機</td> </tr> </tbody> </table>	年級	名稱	科探能力	小一	紙飛機	簡單推理和測試、觀察和判斷	小二	聲音炮	小三	自製指南針	小四	音樂盒	小五	會發光的卡片	預測、觀察、測量、解釋	小六	自動餵魚機			的 STEM 學習經歷了 2. 各級近 90% 學生能完成作品及測試，從實作探究中發展科探能力，並並明白當中的科學原理。						
年級	名稱	科探能力																										
小一	紙飛機	簡單推理和測試、觀察和判斷																										
小二	聲音炮																											
小三	自製指南針																											
小四	音樂盒																											
小五	會發光的卡片	預測、觀察、測量、解釋																										
小六	自動餵魚機																											

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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	
跨學科 統整課程/ 專題研習	跨學科專題研習/跨學科統整課程	<ol style="list-style-type: none"> <li>鞏固各科(或跨科)所習的知識、技能，尤以常識科單元為主幹作延伸學習。</li> <li>為學生提供一個愉快的學習環境，讓他們從體驗學習過程中獲得知識、掌握技能、培養的正面價值觀和態度，以及發展九種共通能力。</li> <li>幫助學生發展終身學習的能力。</li> </ol>	全學年	一至六年級	<ol style="list-style-type: none"> <li>跨學科專題研習/跨學科統整課程課程及活動能豐富學生的學習經歷，有效讓他們從體驗學習過程中獲得知識、掌握技能、培養的正面價值觀和態度，以及發展九種共通能力。</li> <li>學生積極投入的專題研習活動，認真完成相關的報告、工作紙、課業。</li> </ol>	\$4,875.00	E1 E7	✓					
第 1.1 項總開支						\$28,748.65							

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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
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）											
活動組	周五多元智能課一以採購服務形式僱用外間機構或聘用專業人士/教練 (1) 花式跳繩班 (2) 壁球班 (3) 乒乓球班 (4) 排球班 (5) 扭氣球班 (6) 雜耍班 (7) 3D 打印技術訓練班	1. 培養學生對不同範疇的興趣，啟發學生潛能。 2. 發展學生八個智能(語文、數理邏輯、空間、肢體動覺、音樂、人際、內省及自然)，讓學生獲得均衡的全人發展。	全學年	一至六年級	1. 外聘導師到校服務有能為學生提供更專業、不同範疇的學習，有效擴闊學生的學習經歷，發掘自己的興趣。 2. 學生皆表示喜歡多元智能課活動。	\$45,084.00	E5	✓		✓		
藝術 (音樂)	步操管樂團	1. 讓學生掌握吹奏相關樂器的技巧及樂理知識。 2. 培養學生對音樂的興趣。 3. 提升學生的自信心及對學校的歸屬感，發展學生潛能。 3. 培養學生團隊合作的精神及正面的價值觀和態度。	全學年	二至六年級	1.參加學生認為參加樂團後，他感到很有成功感。 2.學生參與多次公開比賽及表演，認為參加樂團能使他們的自信心增加，發展個人潛能。	\$13,000.00	E5			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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/STEM	STEM LEGO 機械人尖子培訓	<ol style="list-style-type: none"> <li>讓學生認識科學、工程及不同的機械知識，以及學習電腦邏輯程式的運用，對模型作出指令。</li> <li>讓學生運用所學過的物理知識，對機械人執行相對的指令，從中體驗科學實作的樂趣。</li> <li>培養學生的創意，發展他們的創新精神及共通能力。</li> <li>提升學生的自信心，發展學生的潛能。</li> </ol>	全學年	五至六年級	<ol style="list-style-type: none"> <li>參加學生能掌握機械科技有的基本技巧及知識。</li> <li>學生能運用所學的技巧，製作多個不同表示參加機械人尖子課程後感到很有成功感，以及使他們的自信心增加。</li> </ol>	\$29,075.00	E1 E5	✓					
數學	奧數尖子培訓	<ol style="list-style-type: none"> <li>引領學生思維，啟發學生智慧，訓練邏輯思維，從而提升學生的解難能力和分析力，擴闊思考角度。</li> <li>提升學生的自信心，發展學生的潛能。</li> </ol>	全學年	五至六年級	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生透過參加此活動能提升數學解難能力和分析力。</li> <li>學生透過參加此活動能訓練邏輯思維，發展個人潛能。</li> </ol>	\$2,100.00	E5	✓					
體育/ 活動組	花式跳繩班	<ol style="list-style-type: none"> <li>加強學生的跳躍能力、四肢及眼協調、強化心肺功能及提升學生之反應和耐力。</li> </ol>	全學年	一至六年級	<ol style="list-style-type: none"> <li>參加學生皆認為是項活動能提升跳繩的技巧及知識。</li> <li>學生參與多次公</li> </ol>	\$1,620.00	E5			✓			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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
		2. 培養學生對跳繩運動的興趣。 3. 培養學生團隊合作及「不論勝負，全力以赴」的體育精神，以及培養他們正面的價值觀和態度。`提升學生個人的自信心，發展其個人潛能			開表演，認為參加跳繩班能使他們的自信心增加，發展個人潛能。 3. 學生能在活動中培養堅毅律己的品德、良好的學習態度及團隊合作精神。							
體育	乒乓球班	1. 提升學生打乒乓球的技巧，以及對乒乓球運動的相關知識與比賽規則的掌握。 2. 培養學生對乒乓球運動的興趣。 3. 提升學生的自信心及對學校的歸屬感，發展學生潛能。 4. 培養學生正面的價值觀和態度。	全學年	四至六年級	1. 參加學生能提升打乒乓球的技巧及對球例的認識。 2. 透過乒乓球活動及比賽，參加學生能有效培養兵及對球例的認識。 3. 學生在活動中培養正面的價值觀和態度。	\$2,820.00	E5			✓		
活動組	龍獅藝班	1. 提升學生對舞龍和打鼓的基本技巧及對中國藝術感興趣。 2. 提升學生個人的自信心，	全學年	一至六年級	1. 參加學生皆表示龍獅藝班能提升對舞龍、舞獅或打鑼鼓的技巧及	\$921.30	E5			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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	
		發展其個人潛能。 4.培養團隊精神及良好的學習態度。			知識。 2. 學生參與多次公開表演，認為參加龍獅藝班能使他們的自信心增加，發展個人潛能。 3. 學生能在活動中培養律己品德、團隊合作精神及良好的學習態度。								
第 1.2 項總開支						\$94,620.30							
<b>1.3</b>	<b>境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野</b>												
第 1.3 項總開支													
<b>1.4</b>	<b>其他</b>												



範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 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 1.4 項總開支								
						第 1 項總開支	\$123,368.95							

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源		
STEM (活動組)	約瑟電視台訓練所需的設備： Canon PowerShot G7X Mark III 相機	1. 於「約瑟電視台」課後培訓班讓學生使用，以培訓參加學生掌握相關的攝影及剪接等技巧。 2. 讓學生於主題學習活動日、進行專題研習、聯課活動等時段借用，拍攝學習相片或影片，以幫助學習的需要。	\$4,520.00
體育	體育培訓活動－田徑訓練班所需的器材： 1. 釘鞋 2. 三簧 TPR 腳踏拉力器	購買體育培訓活動－田徑訓練班所需的設備、體育器材，為學生提供體育專項學習活動，培養學生對運動的興趣，鼓勵學生多參與體能活動，建立學生活躍及健康的生活方式，以及培養學生正面的價值觀和態度，發展共通能力。	\$2,992.00
	<u>DX Kiosk 全方位校園活動平台</u> EDX Kiosk 學生學習活動站 (42" 觸控屏幕 1 台) EDX Kiosk 跳繩活動平台	1. 舉辦全校性社際跳繩速度賽 2. 於體育活動日舉辦相關的跳繩活動	\$26,300.00

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
	藍芽電子繩( 免費贈送 5 條；另購買 15 條，每條 \$300 ) 軟件系統安裝 雲端服務器維護管理、系統設置及維護 二維條碼掃描器	3. 於小息時開放「EDX Kiosk 學生學習活動站的跳繩平台」予學生使用，鼓勵學生多參與體能活動，建立學生活躍及健康的生活方式。 4. 於課後花式跳繩班或體育課堂使用，以計算學生的跳繩速度，有助提升速度訓練。	
藝術 (音樂)	音樂培訓活動一步操管樂團所需的樂器： 1. MES Marching Bb Horn 2 件 2. Lacquer Bb Trombone(YAMAHA) 2 件	購買音樂培訓活動一步操管樂團所需的樂器，為學生提供音樂專項學習活動，培養學生對音樂的興趣，發展學生潛能，並培養學生正面的價值觀和態度，發展共通能力。	\$26,876.00
其他 (活動組)	多元智能課及課外活動班所需的物資或學習資源： 1. 中國舞服飾 2. 多元智能課學習物資(如手工藝材料包)	購買社際活動及比賽所需的活動物資、學習材料等，為學生籌辦不同的不同類型的社際比賽及學習活動，旨在透過舉辦各項社際比賽，培養學生與社員間的團隊合作精神，並提升學生對社的歸屬感，並進步提升他們對學校的歸屬感。	\$12,238.19
<b>第 2 項總開支</b>			<b>\$72,926.19</b>
<b>第 1 及第 2 項總開支</b>			<b>\$196,295.14</b>

\*：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、營舍費用、場地費用、學習材料、活動物資等）  
E2 交通費  
E3 境外交流／比賽團費（學生）  
E4 境外交流／比賽團費（隨團教師）  
E5 專家／導師／教練費用

- E6 學生參加獲學校認可的外間機構所舉辦之課程、活動或訓練費用  
E7 設備、儀器、工具、器材、消耗品  
E8 學習資源（例如學習軟件、教材套）  
E9 其他（請說明）

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

#### 受惠學生人數

全校學生人數：	387
受惠學生人數：	387
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）： 吳穎雯主任