

**全方位學習津貼運用計劃  
2019-2020 學年**

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	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)				
							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
<b>第 1 項</b>	<b>舉辦/參加全方位學習活動</b>										
<b>1.1</b>	<b>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）</b>										
英文	校外比賽、英文大使活動及攤位遊戲日	提升學生學習英文的興趣、提升學生英文串字能力及擴闊學生視野	全學年	全校	問卷調查、老師觀察學生表現及校外比賽成績	\$22000	✓			✓	✓
數學	班際數學比賽	提升學生學習數學的興趣	下學期	全校	問卷調查及老師觀察學生表現	\$3000	✓				
常識	校外參觀及活動	配合常識科課程出外參觀相關機構或舉辦活動，增加學生對課本知識的了解及鞏固其個人的情意及價值觀	全學年	全校	問卷調查及老師觀察學生表現	\$19300	✓	✓	✓	✓	
視藝	校外參觀及比賽	擴闊學生視野，讓在視藝科資優的學生出外參加繪畫比賽，吸收實戰的經驗	全學年	P.2-P.6	問卷調查及老師觀察學生表現	\$17000	✓		✓		
音樂	欣賞音樂會及校外比賽	讓學生有欣賞音樂會，擴闊他們的音樂素養；讓學生有比賽的經驗，培養合作精神及增強自信心	下學期	P.2-P.6	問卷調查及老師觀察學生表現	\$7500	✓		✓		
學校文化日	德思戲劇教育工作室《去吧！登月幻想號！》偶戲劇	讓學生接觸偶戲的演出，提升學生欣賞戲劇的興趣及發揮想像力	12月4日	P.3	老師觀察學生表現	\$3000			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	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)				
							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
<b>1.2</b>	<b>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）</b>										
音樂	樂團訓練	學生能夠有學習及合奏音樂的經驗	全學年	P.2-P.6	問卷調查及老師觀察學生表現	\$140700			✓		
英文	英語音樂劇	透過戲劇訓練發展學生潛能，提升英語能力、自信心及團隊精神	全學年	P.3-P.6	老師觀察學生表現 校外比賽成績	\$50000	✓		✓		
常識	訓練班	透過培訓班訓練學生的創意思維及團隊精神	全學年	P.5-P.6	老師觀察學生表現 及校外比賽成績	\$20000	✓				
數學	校隊訓練	發展學生數理方面的潛能，培訓精英學生代表學校參賽	全學年	P.4-P.6	問卷調查、老師觀察學生表現及校外比賽成績	\$44400	✓				
視藝	畫班	向專業藝術老師學習，讓學生發展藝術的潛能，代表學校參加比賽，提升自信及成就感。	全學年	P.2-P.6	問卷調查及老師觀察學生表現	\$21000			✓		
電腦	機械人興趣班及校隊訓練	引領科技潮流，應用科技予學習，提升學生的學習動機以及實現跨學科的編程學習。	全學年	P.4 -P.6	問卷調查及參賽成績	\$40000	✓				
體育	體育團隊訓練營及教練費	建立團隊精神，加強學生的體能、技術及自信心；教授各種球類技術，透過不同比賽，汲取經驗，為校爭光。	全學年	P.1 -P.6	問卷調查、老師觀察學生表現	\$210000			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	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)				
							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
課外活動	多元智能課程	豐富學生的學習經歷及機會，發展學生的多元潛能，擴闊視野，提高個人的自信心。	全學年	P.1-P.6	問卷調查及老師觀察學生表現	\$157600	✓	✓	✓	✓	
藝術	粵劇活動	通過大匯演，提升學生的自信心及與人相處的技巧。	全學年	P.2-P.5	老師觀察學生表現	\$4000			✓		
訓輔	班級經營活動及日營	透過多元化的活動及服務學習經歷，提升學生成功感；通過團隊訓練活動，加強同學的合作性和抗逆能力。	全學年	全校	問卷調查及老師觀察學生表現	\$89,000		✓		✓	
<b>1.3</b>	<b>舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野</b>										
	/					/					
<b>1.4</b>	<b>其他</b>										
	/					/					
<b>第 1 項預算總開支</b>						<b>\$848,500</b>					

範疇	項目	用途	預算開支（\$）
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源		
STEAM	學具及教材	用於各級 STEAM 活動	\$30000
視覺藝術 體育	用品及服飾	用於比賽和表演	\$31600
		第 2 項預算總開支	\$61,600
		第 1 及第 2 項預算總開支	\$910,100

### 預期受惠學生人數

全校學生人數：	713
預期受惠學生人數：	713
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%