

# 聖公會德田李兆強小學

『全方位學習津貼』計劃  
(2020/21 年度)

修訂版

全方位學習津貼  
津貼運用計劃  
2020-2021 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：

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察／評估方法	預算	基要學習 經歷
<b>舉辦／參加全方位學習活動</b>							
<b>1.1 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>							
中文	<u>推動戲劇教育</u> 邀請專業劇團到校，舉辦兩次互動劇場。	透過活動，使學生能認識戲劇教學活動，從而加深對作品內容及人物角色的理解。	2020年12月	三、四年級(全級) (165人)	1. 學生問卷調查 2. 教師觀察	\$5000 × 2 =\$10,000	智能發展
中文	<u>中國文化教育劇場</u> 邀請專業劇團到校，為高年級學生演出與中國文化有關的劇目----透過劇場活動介紹中國文化知識並作互動討論。	增加學生對中華文化和中國歷史的認識	2020年10月	四至六年級(全級) (528人)	1. 教師觀察 2. 檢討會議	\$6,500 × 3 =\$ 19,500	智能發展 (配合課程)
跨學科(圖書課×資訊科技)	<u>多媒體閱讀分享活動</u> 學生在圖書課不再局限於用紙本作閱讀分享，利用電子白板，學生能以文字、電子圖片、影片作多媒體閱讀分享。老師可利用電子白板即時展示各組學生於 iPad 的學習成果，鼓勵學生討論。老師亦能透過電子白板鼓勵學生即時作答，特別是低年級學生電腦技能較弱，不懂打字，可利用電子筆於白板上直接書寫，鼓勵學生進行電子閱讀分享。	鼓勵學生作多媒體閱讀分享  加強課堂的即時互動性  發展學生運用資訊科技能力及解決問題能力。	2021年1月至6月	全校學生	1. 教師觀察 2. 學生課業	/	智能發展 (配合課程)

1.1 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）							
宗教	<u>參觀聖公會施洗聖約翰堂</u> - 認識教堂陳置 - 認識教堂服務	讓學生認識本校辦學團體聖公會及其崇拜禮儀	2021 年	三至五年級 (50 人)	1. 學生問卷調查 2. 教師觀察	\$1000 (車費)	社會服務
跨學科 (STEM x 生命教育)	<u>STEM 玩具車製作活動</u> 1. 學生從與組員製作玩具車的動手做過程中，經歷設計循環（理解、定義、設計、計劃、建構、測試），學習接受逆境。 2. 在工作坊中，學習利用 STEM 的知識和技能應對逆境。 3. 在 STEM 挑戰日進行玩具車挑戰任務，及展示成果，學習欣賞逆境。	培養學生勇於嘗試的態度，達至提升個人抗逆力。	2021 年 6 月	四年級 (165 人)	1. 教師觀察 2. 八成學生完成作品 3. 學生問卷	\$3,000	智能發展 (配合課程)
跨學科 (電腦 x 常識)	<u>電腦科立體繪圖活動</u> 六年級學生在電腦課堂上學習運用 Tinkercad 繪畫立體圖像，設計太陽能汽車其中一件部件，然後打印該立體，作為製作太陽能汽車之用。	發展學生的共通能力，包括創造力、運用資訊科技能力及解決問題能力。	2021 年 1 月至 6 月	六年級 (198 人)	1. 學生課業 2. 教師觀察	\$20,000	智能發展 (配合課程)
中文	<u>開辦網上辯論班</u> 邀請導師開辦網上辯論班，訓練學生演說及辯論能力。	透過系統性訓練，提升學生的邏輯思維、說話表達等多方面的能力。	2021 年 1 月至 6 月	五至六年級 (15 人)	1. 學生問卷 2. 教師觀察	\$15,000	智能發展 (配合課程)

1.2	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）						
羽毛球訓練	聘請專業羽毛球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業羽毛球教練協助學生精進羽毛球技巧，培訓羽毛球精英運動員。</li> <li>2. 提升學生自信心，從參與羽毛球比賽中獲得信心。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	三至六年級 (25人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師及教練評核。</li> <li>2. 校外羽毛球賽成績及紀錄。</li> <li>3. 九東學界比賽目標晉四強。</li> </ol>	每小時\$450 × 95小時 =\$42,750	體藝發展
游泳訓練	聘請泳隊教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過泳隊訓練班提升學生游泳技術水平，為校隊建立梯隊。</li> <li>2. 發揮學生潛能，提升學生校外比賽的信心及能力。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	二至六年級 (50人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師及教練評核。</li> <li>2. 校外游泳比賽成績及紀錄。</li> <li>1. 九東學界比賽目標晉四強。</li> </ol>	每小時\$600× 50小時 =\$30,000	體藝發展
足球訓練	聘請專業足球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業足球教練發掘學生體育潛能，培訓足球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升團隊精神及成績。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月 (每星期練習3次)	三至六年級 (共40人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師及教練評核。</li> <li>2. 校外足球賽成績及紀錄。</li> <li>3. 九東學界比賽目標晉級四強。</li> </ol>	每小時\$450 × 180小時 =\$81,000	體藝發展

1.2 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。							
乒乓球訓練	聘請乒乓球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過乒乓球隊訓練班提升學生乒乓球整體技術水平。</li> <li>2. 發揮學生潛能提升學界比賽成績，令更多同學參與乒乓球運動。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月 (每星期練習2次)	三至六年級 (40人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師及教練評核。</li> <li>2. 校外乒乓球比賽成績及紀錄。</li> <li>3. 九東學界比賽目標晉級四強。</li> </ol>	每小時\$420× 120小時 =\$50,400	體藝發展
排球訓練	聘請專業排球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業排球教練發掘學生體育潛能，培訓排球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	三至六年級 (30人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師及教練評核。</li> <li>1. 校外排球賽成績及紀錄。</li> </ol>	每小時\$450 × 130小時 =\$58,500	體藝發展
男子籃球訓練	聘請專業籃球教練(男子隊)開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業籃球教練發掘學生體育潛能，培訓籃球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	四至六年級 (30人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 教師及教練評核。</li> <li>3. 校外籃球賽成績及紀錄。</li> <li>4. 九東學界比賽目標晉四強。</li> </ol>	每小時\$450 × 250小時 =\$112,500	體藝發展

1.2 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。							
女子籃球訓練	聘請專業籃球教練(女子隊)開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業籃球教練發掘學生體育潛能，培訓籃球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	四至六年級 (30人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師及教練評核。</li> <li>2. 校外籃球賽成績及紀錄。</li> <li>3. 九東學界比賽目標晉四強。</li> </ol>	每小時\$450 × 250 小時 =\$112,500	體藝發展
STEM機械人	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>機械人預備班</u> 學生利用 LEGO MINDSTORMS EV3 編寫程式、製作使用程式驅動的機械模型及學習機械人設計理論。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發展學生的計算思維、解難能力及「動手做」的能力。</li> <li>2. 為校隊發掘有潛質的學生，加強涵接。</li> </ol>	2020年9月至2021年1月(逢星期二)共15小時	三至五年級 (16人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師觀察</li> <li>2. 學生達九成出席率</li> </ol>	\$17,300	智能發展 (配合課程)
	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. <u>機械人校隊</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 按比賽規則要求，訓練學生利用 LEGO MINDSTORMS EV3 編寫程式，並操作機械人執行不同比賽任務。</li> <li>● 訓練學生運用 EV3 零件設計及組裝不同比賽項目的競賽機械人。</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉著編寫電腦程式的訓練，發展學生的計算思維及解難能力。</li> <li>2. 學生能從組裝機械人的過程中，發揮「動手做」的能力。</li> <li>3. 學生能在比賽中，應用即時解決問題的能力，並與隊員進行良好溝通和協作。</li> <li>4. 提升隊員在公開比賽的表現。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月(逢星期五)共40小時	三至六年級 (18人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師觀察</li> <li>2. 學生達九成出席率</li> <li>3. 參賽紀錄</li> </ol>	\$72,000	智能發展 (配合課程)

1.2 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。							
STEM 4D Frame	1. <u>4D Frame (中級組)</u> ● 4D Frame 是南韓一種以數學及科學原理為基礎的創作學習工具，學生能透過 4D Frame，製作不同的立體結構或模型。 ● 課程內容包括：體驗工作坊、4D Frame 的點線面、4D Frame 多面體、「橋樑大考驗」及「疾走機械車」專題課程。	學生以動手做的方法探索數理概念，驗證所學知識，繼而接受挑戰難題，通過溝通協作，致力創造出最佳的 4D Frame 工程模型方案，並藉分享及解	2021 年 2 月至 4 月(逢星期二) 共 7 小時	三、四年級 (20 人)	1. 教師觀察 2. 學生達九成出席率	\$19,800	智能發展 (配合課程)
	2. <u>4D Frame (高級組)</u> 課程內容包括：體驗工作坊、4D Frame 的點線面、4D Frame 多面體、「橋樑大考驗」、「疾走機械車」及「4D Frame 投石器」專題課程。	說環節，提升參與動機，激發數理科目的學習潛能。	2021 年 2 月至 4 月(逢星期五) 共 8.5 小時	五、六年級 (20 人)	1. 教師觀察 2. 學生達九成出席率	\$23,300	智能發展 (配合課程)
音樂科	聘請專業導師教授及訓練學生樂器演奏技巧，指導學生參與樂團的演出。	透過參與樂器班及管弦樂團，為全體團員提供基礎的樂器訓練及互相觀摩的機會，提升樂團演奏水平。	於九月開始管弦樂團的排練，每次排練時間為 2 小時。(一年合共 90 小時)	二至六年級 (約 50 人)	樂團參與校內、外表演或比賽最少兩次。	樂團指揮每小時收費 \$1400，全年 90 小時排練及演出，費用為：\$1400 × 90  申請津貼總額：\$126,000	體藝發展

1.2 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。							
奧數訓練	1. <u>奧數校隊訓練(高級組)</u> 聘請奧數教練訓練學生參加相關比賽，藉此提升學生參賽水平，增強比賽的信心及爭取佳績。	1. 訓練學生參加相關比賽，藉此提升學生參賽水平，增強比賽的信心及爭取佳績。  2. 提升學生的數學水平及競賽能力。	2021年4-5月	四、五年級 (20人)	成活動後： 1. 學生在邏輯思維、解難能力上有所提升。 2. 學生將參加有關的奧數比賽。  3. 老師評核 4. 參賽紀錄	全期共12節，每節費用\$750。  共\$9,000	智能發展 (配合課程)
	2. <u>奧數校隊訓練(比賽組)</u> 聘請校外導師開辦奧數培訓班，提升五、六年級學生參加數學比賽水平增強比賽的信心及爭取佳績。		2020年9月至2021年6月	五、六年級 (20人)		培訓班全期47節 每節1.5小時。 每節費用\$750。  共\$35,250	
	3. <u>奧數校隊預備班</u> 聘請校外機構開辦奧數培訓班提升四年級學生參加數學比賽水平，增強比賽的信心及爭取佳績。		2020年9月至2021年6月	四年級 (30人)		培訓班全期20節 每節1.5小時。  每節費用\$700。  共\$14,000	



1.2 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。							
新興運動體驗	新興運動體驗日(1-2年級)法式滾球	1. 讓學生透過活動認識及體驗新興運動。 2. 提升學生參與不同運動的興趣。	2021年3月至5月	一、二年級全級	教師及教練評核	\$7,500X5節 共\$37,500	智能發展 (配合課程)
	新興運動體驗日(3-4年級)芬蘭木棋			三、四年級全級		\$7,500X5節 共\$37,500	
	新興運動體驗日(5-6年級)地板冰壺			五、六年級全級		\$7,800X5節 共\$39,000	
籃球交流活動	「星級籃球學堂」 邀請香港隊球員為校隊球員作訓練	1. 透過聘請專業籃球教練發掘學生體育潛能，培訓籃球精英運動員。 2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績	2021年1月至3月	四至六年級 (40人)	教師及教練評核	每次\$4,000 共4次 共\$16,000	智能發展 (配合課程)
拉丁舞訓練班	聘請專業導師(分初級組及高級組)訓練學生拉丁舞的技巧，及編排舞蹈讓學生能參加體育舞蹈的雙人比賽及團體舞比賽	提升學生對拉丁舞的興趣，加強學生拉丁舞的基礎技巧。	2021年1月至6月	一至六年級 (40人)	1.學生出席率 2.教師及導師評核學生的學習表現 3.出賽紀錄	初級組： 每小時\$650x 35小時 =\$22,750 高級組： 每小時\$650x 35小時 =\$22,750 共\$45,500	體藝發展
音樂科	ZOOM 小提琴班	提升學生演奏技巧	2021年4月至6月每星期8節	二至六年級 (50人)	負責老師隨機抽樣加入課堂觀察導師及學生上課情況，課程完結後派發家長問卷檢視成效。	每節1小時， 每小時\$750 全期學費支出： \$750 × 59節 = \$44,250	智能發展 (配合課程)

<b>1.3 舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野</b>							
機械人	電腦編程機械人比賽報名費及交通費（機械人足球競賽、聖公會小學聯校機械人冬季奧運會、APRA 亞太青少年機械人競賽）	學生能在比賽中，應用即時解決問題的能力，應用STEM的知識，並與隊員進行良好溝通和協作。	2020年9月至2021年7月	參賽學生	1. 教師觀察 2. 參賽紀錄	\$10,000	智能發展 (配合課程)
4D Frame	4D Frame 比賽報名費及交通費					\$6,000	智能發展 (配合課程)
STEM	其他 STEM 比賽報名費及交通費(例:科大水底機械人比賽)					\$2,000	智能發展 (配合課程)
<b>1.4 其他</b>							
體育	體育科校隊出外比賽車費開支 足球隊 14 次 乒乓隊 4 次 男子籃球隊 15 次 女子籃球隊 15 次 排球隊 2 次 游泳隊 2 次 舞蹈隊 5 次 羽毛球 3 次 田徑隊 10 次  共 70 次	1. 學生能透過參加不同體育比賽發展體藝才能。 2. 增加學生參加不同比賽的機會，擴闊學生視野。	全年	校隊比賽學生 (約245人)	1. 教師觀察 參賽紀錄	70次× \$1000 共\$70,000	體藝發展
<b>第一項總開支</b>						<b>\$1,180,550</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		
STEM	1. 4D Frame 練習套件 2. STEM x 生命教育活動玩具車軌道 3. STEM x 生命教育活動玩具車材料 4. 機械人套裝(2 套) 5. 紅外線發射遙控及接收器套裝(2 套) 6. Microsoft Office 2016 license (18 套) 7. 購買電視機	作為推行全方位學習所需的學與教資源  代替投影機及白幕，投射影像提升活動效能。	1. \$2,000 2. \$24,000 3. \$1,000 4. \$8,000 5. \$2,500 6. \$9,000 7. \$30,000 共\$76,500
音樂	購買管弦樂團樂器	供學生比賽、訓練及表演用	\$40,000
中文	購買戲劇教育相關的用具	作為推動課堂戲劇教學活動之用。	\$5000
數學科	購買奧數班教學用具 1. 遊戲用品 2. 數學教具-3D puzzle 3. 數學教具-圓形數粒	為奧數訓練課餘時提供數學遊戲，以發展學生的思維及解難能力。 透過多邊形立體教具，在課堂上將抽象的概念實體化展現出來，內化學生對圖形空間的認識。 透過數粒的使用，幫助一年級學生建構數字感。	1. \$31000 2. \$30000 3. \$3000 共\$64,000
圖書科	購買電子白板	利用電子白板，學生能以文字、電子圖片、影片作多媒體閱讀分享。老師可利用電子白板即時展示各組學生於 iPad 的學習成果，鼓勵學生討論。	\$36,000

範疇	項目	用途	預算開支 (\$)
體育	1. 大型體育訓練器具 1.1 乒乓球桌 6 張及兒童乒乓球桌 2 張 1.2 兒童健身單車 12 架 1.3 小籃球架及籃球對抗墊 1.4 反應訓練燈 4 套 1.5 速度反應訓練器具(啞鈴、平衡板等) 1.6 乒乓球發球機連收集網 2 套 1.7 羽毛球發球機 1 套 1.8 訓練用厚墊 4 張連墊車 1.9 訓練用薄墊 12 張 1.10 羽毛球柱 2 套 1.11 訓練用長椅 8 張 1.12 訓練用流動擴音機 1.13 存放球類用的波車 12 部	為提高訓練的質素，讓更多同學可參與不同的校隊體育訓練，購買不同體育訓練設施及用具，供學生參與體育項目訓練班時所使用。	1.1 \$34,000 1.2 \$6,000 1.3 \$4,000 1.4 \$17,000 1.5 \$4,000 1.6 \$4,000 1.7 \$5,000 1.8 \$22,000 1.9 \$24,000 1.10 \$16,000 1.11 \$32,000 1.12 \$15,000 1.13 \$24,000 共\$207,000
	2. 其他提升訓練效能器具 2.1 體適能訓練用具(訓練跳箱、小欄架等等) 2.2 乒乓球訓練用具(圍板及網柱等) 2.3 羽毛球訓練用具(揮拍及步法訓練架等) 2.4 游泳訓練用具(划水掌及 A 字浮板等) 2.5 排球訓練用具(軟排球等) 2.6 籃球訓練用具(腳步訓練墊及電子計分牌) 2.7 雜項訓練用具(號碼衣、雪糕筒、籐圈及電氣泵等)		2.1 \$5,600 2.2 \$5,400 2.3 \$3,800 2.4 \$10,000 2.5 \$20,600 2.6 \$18,500 2.7 \$16,000 共\$79,900
		<b>第 2 項預算總開支</b>	<b>\$508,400</b>
		<b>第 1 及第 2 項預算總開支</b>	<b>\$1,688,950</b>

### 預期受惠學生人數

全校學生人數：	998
預期受惠學生人次：	3958 人次
預期受惠學生人次佔全校學生人數百分比 (%)：	396%

**2020/21 年度全方位學習津貼運用計劃**

組別	項目	預算	範疇	受惠人數
中文	中文科文化推廣及劇場活動	HK\$29,500.00	1.1	693
圖書×資訊科技	多媒體閱讀分享活動	/	1.1	998
宗教	宗教科參觀活動	HK\$1,000.00	1.1	50
STEM×生命教育	STEM 玩具車課程	HK\$3,000.00	1.1	165
電腦×常識	電腦科立體繪圖活動	HK\$20,000.00	1.1	198
中文	網上辯論班	HK\$15,000.00	1.1	15
體育	羽毛球訓練	HK\$42,750.00	1.2	25
體育	游泳訓練	HK\$30,000.00	1.2	50
體育	足球訓練	HK\$81,000.00	1.2	40
體育	乒乓球訓練	HK\$50,400.00	1.2	40
體育	排球訓練	HK\$58,500.00	1.2	30
體育	男子籃球訓練	HK\$112,500.00	1.2	30
體育	女子籃球訓練	HK\$112,500.00	1.2	30
STEM	機械人- 機械人預備班	HK\$17,300.00	1.2	16
STEM	機械人- 機械人校隊	HK\$72,000.00	1.2	18
STEM	4D FRAME 課程(中級)	HK\$19,800.00	1.2	20
STEM	4D FRAME 課程(高級)	HK\$23,300.00	1.2	20
音樂科	樂器班及管弦樂團	HK\$126,000.00	1.2	50
音樂科	ZOOM 小提琴班	HK\$44,250.00	1.2	50
數學科	奧數訓練(高級組)	HK\$9,000.00	1.2	20
數學科	奧數校隊訓練(比賽組)	HK\$35,250.00	1.2	20
數學科	奧數訓練 (四年級)	HK\$14,000.00	1.2	30
體育科	新興運動體驗	HK\$114,000.00	1.2	1000
體育科	籃球交流活動	HK\$16,000.00	1.2	40
體育科	拉丁舞訓練班	HK \$45,500.00	1.2	40
STEM	STEM 各項比賽開支	HK\$18,000.00	1.3	30
體育	體育科車費( 70 次)	HK\$70,000.00	1.4	280
STEM	STEM 課程用品	HK\$76,500.00	2	
音樂	音樂樂器	HK\$40,000.00	2	
中文	戲劇教育用具	HK\$5,000.00	2	
體育科	提升訓練效能體育器材	HK\$286,900.00	2	
數學科	購買奧數班教學用具	HK\$64,000.00	2	
圖書科	購買電子白板	HK\$36,000.00	2	

**預算總額**

**HK\$1,688,950.00**

2019/20 年度結餘	HK\$492,626.50
2020/21 年度全方位學習津貼撥款額	HK\$931,475.00
2020/21 年度全方位學習津貼預算總額	HK\$1,688,950.00
2020/21 年度預算結餘	- HK\$264,848.5

