

聖公會德田李兆強小學

『全方位學習津貼』計劃
(2021/22 年度)

全方位學習津貼
津貼運用計劃
2021-22 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	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
第一項		舉辦／參加全方位學習活動						
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）						
1	中文	辯論班 邀請導師開辦辯論班，訓練學生演說及思辯能力。	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9月至2022年5月	五至六年級(共20人)	1. 學生問卷調查 2. 教師觀察	導師費用： \$1000×45小時 =\$45,000	智能發展
2	中文	說話訓練班 邀請導師開辦說話訓練班，訓練學生應對能力及演講技巧。	透過系統性訓練，提升學生的語言表達能力。	2021年9月至2022年5月	三至四年級(共16人)	1. 學生問卷調查 2. 教師觀察	導師費用： \$1000×30小時 \$30,000	智能發展 (配合課程)
3	中文	戲劇班 邀請導師開辦戲劇班，訓練學生戲劇基本知識及表演技巧。	透過定期的戲劇訓練，提升學生自信及人際關係，並訓練學生參加學校戲劇節。	2021年9月至2022年3月	四至五年級(共20人)	1. 學生問卷調查 2. 教師觀察	導師費用 \$780 x 45 小時 =\$35,100 劇本費 \$4,000 道具費 \$5,900 合共： \$45,000	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）						
4	中文	<p>VR 虛擬實景短片製作</p> <p>邀請製作公司，配合中文科寫作教學課題，製作虛擬實景短片。學生觀看短片，模擬實地參觀，並進行寫作活動。</p>	<p>為六年級寫作課題：「參觀香港大學」製作一套短片，當中包括不少於三個詳細觀察點。</p>	2021 年 10-11 月	全級六年級學生 (165 人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 短片質素 2. 學生作文 	\$40,000	智能發展 (配合課程)
5	常識科 × 生命教育	<p>築橋活動</p> <p>學生在常識科認識青馬大橋對香港帶來的好處後，分組進行築橋活動，設計並製作具良好承重力的橋樑。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 為學生提供手腦並用的學習機會，幫助他們發揮創造力及解難能力。 2. 發展學生協作能力。 3. 培養學生和平的好品德。 	2022 年 1 月	四年級 (165 人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察 2. 學生作品 	\$35,000	智能發展 (配合課程) 德育及公民教育
6	常識科 × 電腦	<p>以 STEM 問題為本的常識科和電腦科跨科專題研習，組裝太陽能汽車。</p> <p>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。</p> <p>同時，學生在常識課堂上學習電與生活的課題，蒐集及分析世界能源狀況，檢視及反思用電情況。最後行用老師提供的組件，接駁閉合電路，組裝一輛太陽能推動的電動車。</p>	<p>發展學生的共通能力，包括創造力、運用資訊科技能力、協作能力及解決問題能力。</p>	2022 年 1 月至 6 月	六年級 (165 人)	<p>學生課業、教師觀察學生能運用 Tinkercad 創作車牌，作為製作太陽能汽車之用，效果理想。</p>	<p>打印費用 \$6000</p> <p>太陽能汽車 \$40,000</p> <p>合共：\$46,000</p>	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）						
7	數學	<p>數學遊蹤</p> <p>利用平板電腦，在各級進行數學遊蹤活動以解答涉及學校實際環境的數學問題，提升學生學習數學的興趣。</p>	<p>讓學生在課室外透過不同形式的學習活動，提升學生學習數學的興趣。透過引入運用應用程式協助資料搜尋等活動，提供更多機會讓學生解決數學問題。</p>	2021年12月	一至六年級 (1000人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察 2. 檢討會議 	\$24,000	智能發展 (配合課程)

8	跨學科	<p>中醫藥文化跨科主題活動</p> <p>教師培訓 中醫藥文化概說，2至3小時講座</p> <p>家長培訓 中醫藥文化概說網上講座</p> <p>圖書科 主題閱讀 配合《天·地·人·醫》及《我們的藥在哪裡》繪本內容，介紹中醫藥健康文化，內容切合不同年級，每兩班為一節，共16節。</p> <p>德公科 專題講座 主題「中醫藥文化的健康生活與生活健康」，配合德公科中國文化月，合辦『中醫及健康文化』專題講座。全級2次聯課活動，共12節。</p> <p>中文科增潤課程 二年級，配合課堂「識字教學」每班兩節，共10節。</p> <p>常識科 增潤課程 二年級 - 配合第4冊第四課，課題「古時中國發明家的故事」，講述華佗生平 三年級 - 配合第2冊第三、四課，課題「香港的植物」及「植物與生活」，講述都市病的中草藥。每班兩節，共10節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過各科不同活動，讓學生認識中醫藥文化，並以中醫文化的角度了解中華文化。 2. 教師發展日為老師舉辦中醫藥文化講座，以有助教師參與計劃。 3. 家長講座介紹中醫藥文化概說，加強親子共讀力量。 4. 圖書科主題閱讀以繪本『天、地、人、醫』讓學生初步認識中醫藥文化與中華文化的關係。 5. 中文科增潤課程透過繪本『天、地、人、醫』從中醫文化了解中國文字。 6. 常識科增潤課程透過課堂活動更了解中醫藥文化的中醫植物。 	2022年1月至2月	<p>老師、家長 (60人)</p> <p>一至六年級 (1000人)</p> <p>一至六年級 (1000人)</p> <p>二年級 (165人)</p> <p>二年級 (165人)</p> <p>三年級 (165人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察 2. 活動問卷 	\$ 198,000	<p>智能發展 (配合課程)</p> <p>德育及公民教育</p>
---	-----	---	--	------------	--	--	------------	-----------------------------------

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）						
1	奧數競賽訓練	奧數校隊訓練(比賽組) 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。	2021年9月至2022年5月	五、六年級 (20人)	老師評核 參賽紀錄 完成活動後：	導師費用： \$750 ×43堂 =\$32,250	智能發展 (配合課程)
2		奧數校隊訓練(高級組) 聘請校外導師開辦奧數培訓班，提升四、五年級學生參加數學比賽水平，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。		四、五年級 (20人)	學生在邏輯思維、解難能力上有所提升。 學生將參加有關的奧數比賽。	導師費用： \$750 ×22堂 =\$16,500	智能發展 (配合課程)
3	STEM 機械人	機械人校隊 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。 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。	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。 2. 學生能從組裝機械人的過程中，發揮動手做的能力。 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。 4. 提升隊員在公開比賽的表現。	2021年9月至2022年6月（逢星期五）共40小時	四、五年級學生 (18人)	1. 教師觀察 2. 學生達成出席率 3. 參賽紀錄	\$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。						
4	STEAM	機械玩具創作 學習機械運動原理、3D 打印技術，設計及動手製作玩具	1. 增潤學生科學及科技知識。 2. 培養學生創造力、解難能力及動手做的能力	2021 年 10 月至 2022 年 1 月(共 12 小時)	四、五年級 (20 人)	1. 教師觀察 2. 學生達成出席率 3. 學生作品	\$26,700	智能發展 (配合課程)
5	STEAM	4D Frame 製作 4D Frame 模型，學習有關科學知識		2022 年 1 月至 5 月(共 9 小時)			\$25,900	智能發展 (配合課程)
6	音樂	管弦樂團訓練 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。	提升學生演奏水平。	2021 年 9 月至 2022 年 6 月	1 至 6 年級 (50 人)	學生出席率達 80%； 樂團參與校內、外表演或比賽最少兩次。	導師費用 \$1400 × 90 小時 =\$126,000	智能發展 (配合課程)
7	視覺藝術	國畫班 聘請藝術機構導師到校舉辦國畫及書法課程	提升具視藝潛質學生的技巧和能力，增加與專業導師的交流及增加藝術創作經驗，增加對中國文化藝術的認識及創作造詣，並透過參加校外比賽提升個人閱歷。	2021 年 10 月至 2022 年 5 月 每節 1.5 小時	人才庫 (20 人)	1. 教師觀察 2. 參加校外比賽次數及人數 3. 學生問卷	導師費用 \$1200 × 1.5 小時×15 堂 =\$27,000	體藝發展
8		西洋畫課程 聘請藝術機構導師到校舉辦西洋畫課程	提升具視藝潛質學生的技巧和能力，增加與專業導師的交流及增加藝術創作經驗，並透過參加校外比賽提升個人閱歷。	2021 年 10 月至 2022 年 5 月 每節 1.5 小時	人才庫 (20 人)	1. 教師觀察 2. 參加校外比賽次數及人數 3. 學生問卷	導師費用 \$1000 × 1.5 小時×15 堂 =\$22,500	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。						
9	訓練組	<p>風紀領袖訓練</p> <p>聘請校外機構以小組形式為四、五、六年級風紀進行領袖訓練活動，培養合作精神。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提升風紀的領導才能、解難能力及合作精神。 2. 提升風紀團隊積極服務的精神。 3. 讓風紀了解作為領袖生的責任和應有的態度。 	2021年9月至2022年3月(共9節)	四至六年級(250人)	問卷 / 老師觀察	\$29,000	德育及公民教育
10	體育	<p>籃球校隊訓練(男子隊)</p> <p>聘請專業籃球教練(男子隊)開辦校隊訓練班</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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9月至2022年6月	四至六年級(60人)	1. 教師及教練評核。	每小時 \$450 × 110 小時 = \$49,500	體藝發展
11	體育	<p>籃球校隊訓練(女子隊)</p> <p>聘請專業籃球教練(女子隊)開辦校隊訓練班</p>				2. 校外籃球賽成績及紀錄。	每小時 \$450 × 110 小時 = \$49,500	體藝發展
12	體育	小型桌球運動體驗日(1-2年級)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生認識及體驗新興運動。 	2021年10月至2021年11月	一至二年級(363人)	1. 老師評核	每節 \$3,500 × 10 節 = \$35,000	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。						
13	體育	<p>排球校隊訓練 聘請專業排球教練開辦校隊訓練班</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。 	2021年9月至2022年6月	三至六年級 (40人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師及教練評核。 2. 校外排球賽成績及紀錄。 	每小時 \$450 × 120 =\$54,000	體藝發展
14	體育	<p>羽毛球校隊訓練 聘請專業羽毛球教練開辦校隊訓練班</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過聘請專業羽毛球教練發掘學生體育潛能，培訓羽毛球精英運動員。 2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。 	2021年9月至2022年6月	一至六年級 (30人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師及教練評核。 2. 校外羽毛球賽成績及紀錄。 	每小時 \$450 × 130小時 =\$58,500	體藝發展
15	體育	<p>游泳校隊訓練 聘請專業泳隊教練開辦校隊訓練班</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 發揮學生潛能，提升學生校外比賽的信心及能力。 	2021年9月至2022年6月	二至六年級 (35人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師及教練評核。 2. 校外游泳比賽成績及紀錄。 	每小時 \$450 ×40 小時 =\$18,000	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。						
16	體育	足球校隊訓練 聘請專業足球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> 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。 學生參加相關比賽，能獲得更好成績。 	2021年9月至2022年6月	三至六年級 (80人)	<ol style="list-style-type: none"> 教師及教練評核。 校外足球賽成績及紀錄。 	每小時 \$450 × 144小時 =\$64,800	體藝發展
17	體育	乒乓球校隊訓練 聘請乒乓球教練開辦校隊訓練班。	<ol style="list-style-type: none"> 透過乒乓球隊訓練班提升學生乒乓球整體技術水平。 學生參加比賽，能獲更好成績。 	2021年9月至2022年6月	三至六年級 (60人)	<ol style="list-style-type: none"> 教師及教練評核。 校外乒乓球賽成績及紀錄。 	每小時 \$420× 130小時 =\$54,600	體藝發展
18	體育	中國舞 聘請一名專業導師(分初級組及高級組)訓練學生中國舞的基礎技巧，及編排舞蹈讓學生能參加中國舞表演及比賽。	學生能參加學校舞蹈節、校外比賽及表演活動。	2021年9月至2022年6月	一至六年級學生 (40人)	<ol style="list-style-type: none"> 學生出席率 教師及導師評核學生的學習表現 出賽紀錄 	每小時 \$1000×73 小時 =\$73,000	體藝發展
19	體育	體育舞蹈 聘請兩名專業導師(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。	學生能參加學校舞蹈節、校外比賽及表演活動。	2021年9月至2022年6月	一至六年級學生 (40人)	<ol style="list-style-type: none"> 學生出席率 教師及導師評核學生的學習表現 出賽紀錄 	初級組： \$1000×25 小時 =\$25,000 高級組： \$1000×30 小時 =\$30,000	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。						
20	體育	兒童舞 聘請一名專業導師訓練初小學生兒童舞的基礎技巧，及編排舞蹈讓學生能參加兒童舞表演及比賽。	學生能參加學校舞蹈節、校外比賽及表演活動。	2021年9月至2022年6月	一至六年級學生	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	每小時 \$1000×25 小時 =\$25,000	體藝發展

1.3		舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野						
1	STEM 機械人	電腦編程機械人比賽報名費（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。	2022年3月及7月	機械人校隊(15名)	1. 教師觀察 2. 參賽紀錄	\$2,500	智能發展 (配合課程) 德育及公民教育
2	STEM 4D Frame	按題目即場設計及製作 4D Frame 模型，書寫創作歷程，接受任務挑戰，並向評審團介紹作品。	發展學生對空間及立體結構的概念、數理思考分析能力、團隊合作精神、表達及溝通能力。	2022年7月	四、五年級(8人)	1. 教師觀察 2. 參賽紀錄	\$2,000	
3	STEM	其他 STEM 比賽報名費（科大水底機械人比賽）	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。	2022年3月	高年級學生	1. 教師觀察 2. 參賽紀錄	\$1,000	
1.4		其他						
/	/	/	/	/	/	/	/	

第一項總開支

\$1,383,250

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		
1	STEM 4D Frame 材料包 4D Frame 比賽練習套件	用於四年級 STEM X 生命教育築橋活動 用於 4D Frame 比賽	1. \$5,000 2. \$2,000 共\$7,000
2	數學科 購買五年級數學科教學用具-3D puzzle	為五年級數學科提供數學活動所需用具，以發展學生的圖形與空間的能力。 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。	\$24,000
		第 2 項預算總開支	\$31,000
		第 1 及第 2 項預算總開支	\$1,414,250.00

預期受惠學生人數

全校學生人數：	1000
預期受惠學生人次：	3782 人次
預期受惠學生人次佔全校學生人數百分比 (%)：	378.2%

2021/22 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	辯論班	\$45,000	1.1	20
中文	說話訓練班	\$30,000	1.1	16
中文	戲劇班	\$45,000	1.1	20
中文	VR 虛擬實景短片製作	\$40,000	1.1	165
常識x生命教育	築橋活動	\$35,000	1.1	165
常識x電腦	跨科專題研習(太陽能汽車)	\$46,000	1.1	165
數學	數學遊蹤	\$24,000	1.1	1000
跨學科	中華文化跨科主題活動	\$198,000	1.1	1000
奧數競賽	奧數校隊訓練(比賽組)	\$32,250	1.2	20
奧數競賽	奧數校隊訓練(高級組)	\$16,500	1.2	20
STEM	機械人校隊	\$72,000	1.2	18
STEM	機械玩具創作班	\$26,700	1.2	20
STEM	4D FRAME 製作班	\$25,900	1.2	20
音樂	管弦樂團訓練	\$126,000	1.2	50
視覺藝術	國畫及書法課程	\$27,000	1.2	20
視覺藝術	西洋畫課程	\$22,500	1.2	20
訓輔	風紀領袖訓練	\$29,000	1.2	250
體育	籃球校隊訓練(男子組)	\$49,500	1.2	30
體育	籃球校隊訓練(女子組)	\$49,500	1.2	30
體育	小型桌球運動體驗日	\$35,000	1.2	363
體育	排球校隊訓練	\$54,000	1.2	40
體育	羽毛球校隊訓練	\$58,500	1.2	30
體育	游泳校隊訓練	\$18,000	1.2	35
體育	足球校隊訓練	\$64,800	1.2	80
體育	乒乓球校隊訓練	\$54,600	1.2	60
體育	中國舞	\$73,000	1.2	40
體育	體育舞蹈	\$55,000	1.2	45
體育	兒童舞	\$25,000	1.2	40
STEM	STEM 比賽及活動開支	\$5,500	1.3	
STEM	4D FRAME 材料	\$7,000	2	
數學	五年級數學科教學用具-3D puzzle	\$24,000	2	
預算總額		HK\$1,414,250.00		
2020/21 年度結餘		HK\$476,452.82		
2021/22 年度全方位學習津貼撥款額		HK\$937,988.00		
2021/22 年度全方位學習津貼預算總額		HK\$1,414,250.00		
2021/22 年度預算結餘		HK\$190.82		