

2019-2020 學年
聖公會德田李兆強小學
『全方位學習』津貼
運用報告

聖公會德田李兆強小學
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	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
第 1 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）							
中文	<p><u>中文參觀博物館活動</u></p> <p>由老師安排四年級學生參觀美荷樓或香港文化博物館。透過活動，教導學生觀察技巧，與及不同的寫作方法。學生活動後需要完成一篇作文。</p>	讓學生透過實地參觀，掌握不同的描寫方法。	未能舉行 (2020年3月至5月)	全級四年級 (共165人)	由於疫情停課，活動未能舉行。	\$0	E1, E2	智能發展 (配合課程)
中文	<p><u>中國文化教育劇場—《論語劇場》</u></p> <p>邀請專業劇團到校，為高年級學生演出《論語劇場》----透過劇場活動介紹中國文化知識並作互動討論。</p>	增加學生對中華文化和中國歷史的認識	2019年10月30日	四至六年級 (共525人)	學生投入教育劇場活動，對論語故事有初步認識，增加對中國文化了解。	\$6,500	E1	智能發展 (配合課程)
宗教	<p><u>參觀聖公會施洗聖約翰堂</u></p> <p>- 認識教堂陳置 - 認識教堂服務</p>	讓學生認識本校辦學團體聖公會及其崇拜禮儀	未能舉行 (2019年11月19日)	三至五年級 (共50人)	因停課關係未能舉行。	\$0	E2	社會服務

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
常識 跨學 科	<p><u>STEM 拔尖課程</u></p> <p>包括「DreamStarter 核心課程」、「SDG 創意策劃師」、「長幼歷者體驗計劃」及「Micro:bit 製作智能家具」四方面，另外亦會安排參觀博覽及訪問長者活動。</p> <p>1. 「DreamStarter 核心課程」</p> <p>包括「設計思維」的學習、「21 世紀技能」及「企業家精神」的培訓。(活動工作紙可供全校學生使用)</p> <p>2. SDG 創意策劃師：透過遊戲，認識由聯合國通過的 17 個可持續發展目標，包括無貧窮、零飢餓、氣候行動等。</p> <p>3. 長幼歷者體驗計劃：進行高齡體驗活動及互動劇場，體驗長者的身心需要。</p> <p>4. Micro:bit 製作智能家具：利用適合兒童使用的鋸床、轉床等工具和木材，製作雜物架和燈座，然後利用 Micro:bit 和不同感應器令裝置感知外來環境，與組員合作設計及製作一個適合長者使用的智能家具。</p>	<p>1. 發展學生的計算思維、解難能力、創造力及「動手做」的能力，並培養其同理心。</p> <p>2. 促進「可持續發展」及「長幼共融」。</p>	<p>2019 年 9 月 20 日 至 2020 年 6 月 19 日 (逢星期 五)</p>	<p>五、六年 級學生 (20 人)</p>	<p>1. 教師觀察 課程內容豐富，涵蓋不同範疇的知識、技能和態度培養。不過，課程目標宜集中並深化。另外，服務供應商於 2020 年 4 月才能提供「DreamStarter 核心課程」單元的學習材料，故未能讓學生學習有關材料。受社會事件及疫情影響，參觀及訪問均告取消。</p> <p>2. 學生作品 從學生個人完成的工作紙及心意卡，反映他們對「可持續發展」及「長幼共融」有初步認知；而從他們分組製作的木製家具雛型，可見他們在「動手做」的過程中，能發揮創造力。但因停課關係，「Micro:bit 製作智能家具」單元中斷，學生未能完成智能家具。</p>	<p>「DreamStarter 核心課程」： \$25,000</p> <p>SDG 創意策劃師： \$6,250</p> <p>長幼歷者體驗計劃： \$3,125</p> <p>Micro:bit 製作智能家具： \$4,942.5</p> <p>共： \$39,317.5</p>	<p>E1, E5</p>	<p>智能發展 (配合課程) 社會服務</p>

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
	<ul style="list-style-type: none"> ● 參觀樂齡科技博覽暨高峰會 認識本地及海外對於樂齡服務的科技發明及創新理念，為設計智能家具取靈感。 ● 訪問長者 探訪安老院舍，邀請長者試用智能家具，並收集長者的用後感，從而改善設計。 				<p>3. 學生問卷調查 從 20 名參加者交回的不記名問卷可見，他們全都對課程懷有濃厚興趣，所有學生都期待參與每星期的拔尖班，並有八成五年級參加者希望下學年度仍能參加。 受疫情影響，課程只推行半個學年，然而所有學生都同意課程能配合目標，大部分學生都非常同意自己對「長幼共融」及「可持續發展」增加認識。</p> <p>由於「Micro:bit 製作智能家具」單元中斷，學生尚未完成餘下 11 小時的課堂，課程計劃發展的計算思維及解難能力的分數相對較低，分別是 3.5 及 3.4 分(滿分是 4 分)。</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）							
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"> 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。 提升學生自信心，從參與羽毛球比賽中獲得信心。 	2019年9月至2020年6月（每星期練習2次）	四至六年級（共20人）	<ol style="list-style-type: none"> 羽毛球隊整體技術水平上升。 培訓四年級學生作梯隊，為日後準備。 <p>由於受疫情影響，未能完成全年訓練。九東學界比賽亦因此取消。</p>	每小時 \$450× 32.5 小時 =\$14,625	E5	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"> 透過泳隊訓練班提升學生游泳技術水平，為校隊建立梯隊。 發揮學生潛能，提升學生校外比賽的信心及能力。 	2019年9月至2020年6月（每星期練習2次）	共50人（2-6年級）	<ol style="list-style-type: none"> 泳隊整體技術水平上升。 多次在校外比賽獲獎，包括冠亞季殿。 九東學界泳隊比賽中獲得團體一冠三亞一殿一優異。 <p>由於受疫情影響，未能完成全年訓練。</p>	每小時 \$600 × 19 小時 =\$11,400	E5	體藝發展

<p>足球訓練</p>	<p>聘請專業足球教練開辦校隊訓練班</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 學生在參與有關比賽時，能提升團隊精神及成績。 	<p>2019年9月至2020年6月 (每星期練習3次)</p>	<p>共44人</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多次在校外邀請賽賽及足球總會舉辦的比賽獲獎，包括三個冠軍及一個季軍。 2. 九東學界足球比賽中獲得優異獎。 <p>由於受疫情影響，未能完成全年訓練。</p>	<p>每小時 \$450 × 46 小時 =\$20,700</p>	<p>E5</p>	<p>體藝發展</p>
<p>乒乓球訓練</p>	<p>聘請乒乓球教練開辦校隊訓練班。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過乒乓球隊訓練班提升學生乒乓球整體技術水平。 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。 	<p>2019年9月至2020年6月 (每星期練習2次)</p>	<p>三至六年級 (共40人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本年度全港小學學界乒乓球精英賽，有3位同學晉級32強及1位同學晉級16強。另在中學邀請賽獲得兩個團體季軍。 2. 疫情關係九龍東乒乓球學界比賽取消，全年訓練亦未能完成。 	<p>每小時 \$400 × 46 小時 =\$18,400</p>	<p>E5</p>	<p>體藝發展</p>

<p>排球訓練</p>	<p>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。 	<p>2019年9月至2020年6月 (每星期練習2次)</p>	<p>三至六年級 共30人</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 排球校隊整體技術水平上升。 2. 在校外比賽女子組獲得個1個亞軍。男子組獲得個1個優異。 3. 由於受疫情影響，未能完成全年訓練。九東學界比賽亦因此取消。 	<p>每小時 \$450 × 50 小時 =\$22,500</p>	<p>E5</p>	<p>體藝發展</p>
<p>男子籃球訓練</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。 	<p>2019年9月至2020年6月 (每星期練習2次)</p>	<p>四至六年級 (共30人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上學期整體隊員出席率接近90%，另外於長假期間能增加練習次數，以準備各項比賽。 2. 在上學期男子隊分別參加了三項邀請賽及6次練習賽，得到一次邀請比賽冠軍及一次季軍。 3. 由於受疫情影響，未能完成全年訓練。(只練習至1月)消。 	<p>每小時 \$450× 99 小時 =\$44,550</p>	<p>E5</p>	<p>體藝發展</p>

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"> 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。 	2019年9月至2020年6月(每星期練習2次)	四至六年級(共30人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上學期整體隊員出席率接近90%，另外於長假期間能增加練習次數，以準備各項比賽。 2. 在上學期女子隊分別參加了兩項邀請賽及8次練習賽，得到一次邀請比賽亞軍。 3. 由於受疫情影響，未能完成全年訓練。(只練習至1月)九東學界比賽亦因此取消。 	每小時\$450×76時 =\$34,200	E5	體藝發展
無伴奏合唱班	聘請校外導師開辦無伴奏合唱培訓，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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提升學生的合唱的水平 	2019年9月至2020年5月(每星期練習1次)	約30人	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生合唱技術水平上升。 2. 由於受疫情影響，未能完成全年訓練。 	\$7,200	E5	體藝發展
宗教科	參加香港善導會日營活動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生認識慎交朋友重要性，建立正面價值觀和態度 	2020年2月3-17日	全級3年級學生(共165人)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 因疫情關係未能如期舉行。 	\$0	E1, E2	德育及公民教育

<p>常識科</p>	<p>二年級- 剪紙班 配合課課題「珍視傳統」，聘請校外機構為二年級全級學生進行一次性工作坊，培養學生對中國傳統藝術-剪紙的認識及興趣。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生認識剪紙是中國傳統的民間藝術，應用於窗飾，婚壽，喜慶及絲綢產品等。 2. 讓學生認識和傳承傳統的藝術，把剪紙藝術融入生活的創作中去。主要內容包括：教授平面剪紙和立體剪紙的技巧等。 	<p>2019年 1月 每班 1.5小時 (共5 班)</p>	<p>全體二年級學生 (165人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 因疫情關係未能如期舉行。 	<p>\$0</p>	<p>E1</p>	<p>智能發展(配合課程)、體藝發展</p>
<p>STEM 機械人</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 機械人預備班 <ul style="list-style-type: none"> ● 教授 LEGO MINDSTORMS EV3 編寫程式的知識，及操作機械足球車執行任務的技能。 ● 教授學生運用 EV3 零件，設計及組裝機械足球車。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 發展學生的計算思維、解難能力及「動手做」的能力。 2. 為校隊發掘有潛質的學生，加強涵接。 	<p>2019年9 月17日至 1月7日 (逢星期 二) 共16.5小時</p>	<p>三至五年級學生 (17人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察受疫情影響，共3小時課堂取消。學生投入課堂，對組裝及控制機械人尤感興趣，並用心學習編程。故此，教師能從中揀選5位具潛質學生加入校隊。 2. 學生達九成出席率。 3. 參賽紀錄原定於2020年2月舉行的比賽因疫情關係而取消。 	<p>13.5小時 x 17人 x \$100 - \$5,100 (學生收費) =\$17,850</p>	<p>E5</p>	<p>智能發展(配合課程)</p>

STEM 機械人	<p>2. 機械人校隊</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 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。 	<p>2019 年 9 月 20 日至 2020 年 6 月 19 日 (逢星期五) 共 59 小時</p>	<p>三至六年級學生 (18 人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察受疫情影響，下學期只進行了 1.5 小時訓練，其餘取消。學生投入訓練，用心編程、組裝及控制機械人。 2. 學生達九成出席率。 3. 參賽紀錄原定於 2020 年 3 月及 7 月舉行的比賽因疫情關係而取消。 	<p>上學期： 17.5 小時 x 12 人 x \$100 -\$3,600 (學生收費) = \$17,400</p> <p>下學期： 1.5 小時 x 16 人 x \$100 = \$2,400</p> <p>共 \$19,800</p>	E5	智能發展(配合課程)
輔導組	<p><u>小六團隊精神培訓</u> 運用躲避盤的訓練及團隊比賽，凝聚班內歸屬感</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提升班內歸屬感 	<p>2020 年 3 月至 5 月</p>	<p>小六學生 (共 165 人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 因疫情關係未能如期舉行。 	<p>\$0</p>	E1	德育及公民教育

輔導組	<p><u>小六歷奇活動</u> 往校外機構參觀進行歷奇活動，提升個人能力感。</p>	<p>1. 提升個人能力感，鼓勵學生積極面對生活與學習。</p>	<p>2019年10月</p>	<p>六年級 (32人)</p>	<p>1. 活動中根據學生問卷調查，100%學生認為活動讓他們提升個人能力感，鼓勵學生積極面對生活與學習。</p>	<p>\$3000</p>	<p>E1</p>	<p>德育及公民教育</p>
訓導組	<p>風紀領袖訓練</p>	<p>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。</p>	<p>2019年9月</p>	<p>四至六年級風紀</p>	<p>1. 於上學期9月進行，約有200位本學年風紀參加。 2. 在各項活動中，參加的風紀表現投入，從檢討問卷中，超過九成的風紀表示活動中能學習團隊的合作性及領導能力，有助他們日常的風紀工作。</p>	<p>\$12,000</p>	<p>E5</p>	<p>德育及公民教育</p>

<p>訓導組</p>	<p>學生成長訓練(歷奇活動)共 3 次 聘請校外機構以小組形式為四、五年級全級學生進行活動，培養合作精神。</p>	<p>1. 透過活動讓學生學習建立團隊氣氛及與人合作的技巧，從而能在日常的學習及生活中實踐出來。</p>	<p>2020 年 1 月 2020 年 6 月 2020 年 7 月</p>	<p>六年級全級 2 次 四年級全級 1 次 (共 330 人)</p>	<p>1. 六年級活動於畢業營中進行，根據學生問卷調查，超過九成學生認為活動讓他們學習到合作、團隊精神的重要，並能提昇他們的自信心。 由於停課關係，原訂六年級的兩次活動只進行了一次，而四年級之歷奇活動取消。</p>	<p>\$10,800</p>	<p>E5</p>	<p>德育及公民教育</p>
<p>第 1.2 項總開支</p>						<p>\$282,842.5</p>		

1.3 舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野								
機械人校隊	電腦編程機械人比賽報名費(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)	1. 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 1 月，3 月，7 月	機械人預備班成員 (6 名)、 機械人校隊 (18 名)	因疫情關係，所有比賽取消。	\$251	E2, E6	智能發展(配合課程)
	其他 STEM 比賽報名費 (科大水底機械人比賽、4D Frame 比賽)			高年級學生				
	參加 STEM 比賽的交通費	2. 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。		三至六年級參賽學生				
第 1.3 項總開支						\$251		

1.4 其他								
體育	體育科校隊出外比賽車費開支 足球隊 10 次 乒乓隊 2 次 男子籃球隊 10 次 女子籃球隊 10 次 排球隊 2 次 游泳隊 2 次 舞蹈隊 5 次 羽毛球 2 次 田徑隊 10 次 共 53 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 (共約 245 人)	1. 有效減省學生練習及比賽前後的交通時間。 2. 因疫情關係，部份比賽及練習取消。	\$44,600	E2	體藝發展
						第 1.4 項總開支	\$44,600	
						第 1 項總開支	\$327,693.5	

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、學習資源		
STEM	1. 電腦機械人零件套 (3 套) 2. 電腦機械人紅外線收發器 (1 套) 3. 電腦機械人車輪 (2 個) 其他 STEM 比賽訓練材料及物資	作為推行全方位學習所需的學與教資源	電腦機械人零件套 (3 套) \$11,595 電腦機械人紅外線收發器 (1 套) \$1,200 電腦機械人車輪 (2 個) \$380 比賽練習場地紙: \$500 共 \$13,675
跨學科 (電腦及常識科)	1. 智能家居套裝(microbit 專用) (60 套) 2. Microbit Starter Kit (240 套)	1. 以 STEM 問題為本的常識科和電腦科跨科專題研習。 2. 五年級學生在電腦課堂上學習運用 Micro:bit 編寫程式，學生需定義問題，分析步驟，設計流程，測試除錯，改善設計，並進行模組化。 3. 同時，學生在常識課堂上學習電與生活的課題，蒐集及分析日常家居用電情況，再分析數據及反思省電情況。最後以 Micro:bit 設計並製作智能家居小裝置以節省能源，解決世界能源問題。 4. 發展學生的共通能力，包括明辨性思考能力、創造力、運用資訊科技能力及解決問題能力。	購買學生學習套件 共 \$46,800

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
體育	1. 購買籃球架(可調節高度)	1. 為籃球校隊班提供更佳設備,讓更多同學可參與訓練,可調節高度的籃球架亦可讓低年級同學更容易參與活動。	\$34,800
藝術	購買木笛隊及管弦樂團樂器	1. 供學生比賽、訓練及表演用	\$9405.00
其他	/	/	/
第 2 項總開支			\$104,680
第 1 及第 2 項總開支			\$432,373.5

* : 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、營費、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(如學習軟件)
- E9 其他(請說明)

受惠學生人數

全校學生人數:	1021
受惠學生人次:	1358
受惠學生人次佔全校學生人數百分比(%) :	133%

2019/20 年度全方位學習津貼運用報告

組別	項目	預算	實際開支
中文	中文科參觀及劇場活動	\$12,000	\$6,500
宗教	宗教科參觀活動	\$1,000	\$0
STEM	STEM 拔尖課程	\$63,505	\$39,317.5
體育	羽毛球訓練	\$42,750	\$14,625
體育	游泳訓練	\$30,000	\$11,400
體育	足球訓練	\$81,000	\$20,700
體育	乒乓球訓練	\$48,000	\$18,400
體育	排球訓練	\$58,500	\$22,500
體育	男子籃球訓練	\$88,200	\$44,550
體育	女子籃球訓練	\$88,200	\$34,200
音樂	無伴奏合唱訓練課程	\$19,200	\$7,200
宗教	宗教科善導會日營活動	\$13,950	\$0
常識	常識剪紙班	\$25,000	\$0
STEM	機械人- 機械人預備班	\$22,950	\$17,850
STEM	機械人- 機械人校隊	\$80,700	\$19,800
輔導組	輔導組小六團隊精神培訓(躲避盤)	\$10,000	\$0
輔導組	輔導組小六歷奇活動	\$3,500	\$3,000
訓導組	訓導組-風紀領袖訓練	\$12,000	\$12,000
訓導組	訓導組-學生成長訓練(歷奇活動)	\$34,000	\$10,800
STEM	機械人比賽開支	\$16,000	\$251
體育	體育科車費(53次)	\$53,000	\$44,600
STEM	STEM 課程用品	\$14,495	\$13,675
常識及電腦	STEM 常識及電腦科	\$46,800	\$46,800
體育	籃球架(可調節高度)	\$35,000	\$34,800
音樂	音樂樂器	\$20,000	\$9,405
	預算總額/ 實際開支	\$919,750	\$432,373.5

2019/20 年度全方位學習津貼撥款額	\$925,000
2019/20 年度實際支出	\$432,373.5
2019/20 年度預算結餘	\$492,626.5