

# 秀茂坪天主教小學



2021-2022年度

《全方位學習津貼計劃書期終檢討》  
(截至 31-8-2022)

秀茂坪天主教小學  
全方位學習津貼 運用報告  
2021-2022 學年

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途 <sup>^</sup>	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
				級別	參與人數				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，或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												
1	1-6 年級學生參加學校旅行日營費用(烏溪沙青年新村)。為學生提供戶外活動及接觸大自然的機會。	跨學科(體育、常識、德育)	11/2021	一至六年級	0	因未能舉辦大型活動，學校旅行取消，日營預繳的費用不獲退回。	9,430 (預繳營費)	E1		✓			
2	全方位學習活動(展館入場費用) 一年級: 香港歷史博物館 二年級: 香港動植物公園 三年級: 嘉道理農場暨植物園 四年級: 水資源教育中心 五年級: 香港太空館 六年級: T.PARK「源區」 透過常識科不同的學習單元，為一至六年級學生提供全方位學習活動。	常識	11/2021 至 7/2022	一至六年級	170	活動已於下學期7月試後活動期間進行。	10,600	E1		✓			

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途 <sup>^</sup>	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)					
				級別	參與 人數				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	風紀服務生同樂日(日營費、交通費) 獎勵約 150 名表現優異的服務生，表揚學生服務他人的精神。	德育及訓輔	6/2021	三至 六年級	0	活動已於下學期7月 試後活動期間進行。	9,600	E1、E2		✓				
4	足球校隊訓練(交通費) 提升足球隊員足球技巧的訓練水平。租用旅遊巴士 (24 座)接送足球校隊往來觀塘區足球場進行足球訓練	體育	10/2021 至 4/2022	四至 六年級 (足球隊員)	0	因未能租用觀塘區 足球場。有關活動取消	0	E2			✓			
5	六年級學生教育營(營費) 約 134 位六年級學生教育營營費 (浸會園)	德育及訓輔	7/2022	六年級	134	原定於 28/6 至 30/6 舉行的教育營已於 29、30/6 改以到校的 形式進行。	32,760	E1		✓				
6	小四服務學習計劃(計劃費用) 讓學生策劃、籌備及執行義工服務，協助學生增強 抗逆力。約 135 位小年級四學生參與校外機構舉辦 的義工服務計劃	德育及公民 教育	11/2021	四年級	135	上學期學生未能外 出進行服務活動。活 動已於下學期7月試 後活動期間進行。	13,000	E1		✓				
7	中文毛筆書法班 於四年級新挑選學生約 5 人及原有參加毛筆 書法班的五至六年級學生約 10 人，學習及 了解中國書法，提升書寫技巧	中文	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握中文毛 筆書法的技巧。	14,400	E5			✓			
8	立體創作(低班) 於一年級新挑選學生約 5 人及原有參加立體 創作學生約 15 人學習，基本製作立體作品，提升 學生創作及審美的能力	藝術(視藝)	10/2021 至 6/2022	一至 三年級	20	已完成所有課堂。 學生能利用輕黏土 植製作相架、小石 池塘等作品。	11,200	E5			✓			

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途 <sup>^</sup>	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
				級別	參與 人數				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
9	立體創作(高班) 於四年級新挑選學生約 5 人及原有參加立體 創作學生約 15 人，學習更高階製作立體藝作品，提 升創作及審美 的能力	藝術(視藝)	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能利用輕黏土 製作荷花池、蝴蝶 剪影等作品。	11,200	E5			√		
10	油畫班 挑選四至六年級學生 20 人，學習油畫技巧及運用 不同的物料進行油畫創作，培養學生對視覺藝術的 興趣，加強想象、創作及審美的能力	藝術(視藝)	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能利用油畫技 巧及運用不同的物 料進行油畫創作。	13,200	E5			√		
11	國畫班 挑選四至六年級學生約 20 人，學習國畫技 巧及認識中國傳統藝術文。培養學生對中國傳統藝 術的興趣，加強想象、創作及審美的能力	藝術(視藝)	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握國畫技 巧及進行國畫創 作。	6,720	E5			√		
12	辯論班 挑選五至六年級學生 16 人參與辯論訓練，提升學 生思維、口才、邏輯思考能力及辯論技巧	中文	10/2021 至 6/2022	五至 六年級	20	已完成所有課堂。 能提升學生思維、 口才、邏輯思考能 力及辯論技巧。	9,000	E5	√	√			
13	FPV 無人機發展計劃 於四年級新挑選學生約 7 人及原有參加無人機班的 五至六年級學生約 13 人，學習無人機知識及技術 的掌握和操控，提升學生 STEM 興趣及能力	電腦	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生已掌握操控無 人機的基本技巧。	32,000	E5	√				

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途 <sup>^</sup>	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)					
				級別	參與 人數				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	
14	光雕班 於四年級新挑選學生約 7 人及原有參加光雕班約 13 位五至六年級學生，學習新媒體光雕藝術產業和技能，以團隊建設模式創作以環保城市為主題的光雕舞台表演活動，培養學生 STEM 素養、創造力及自主學習能力	電腦、常識	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握新媒體 光雕技能。	48,000	E5	√		√			
15	數學智力遊戲訓練班 於四至六年級挑選學生約 20 人參加，透過解難數學遊戲，提升學生數理邏輯思維及學習數學的興趣	數學	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能透過解難數 學遊戲，提升數理 邏輯思維能力。	14,400	E5	√					
16	英語會話面試班 於六年級挑選學生約 20 人參加，透過主題式學習，讓學生學習不同情景的生活化實用英語，提升學生在升中面試中的說話組織及表達能力	英文	10/2021 至 6/2022	六年級	20	已完成所有課堂。 學生能學習不同情 景的生活化實用英 語。	10,200	E5	√					
17	LEGO 班 於三年級新挑選學生約 7 人及原有參加 LEGO 班約 13 位四至六年級學生學習拼砌 LEGO 技巧，主題為不同風格的建築物，藉此提升學生創造、解難及思考的能力	藝術(視藝)	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生已完成部分 校舍模型的基礎拼 砌。	19,740	E5	√					
18	獅藝班 於一年級新挑選學生約 4 人及原有參加獅藝班的學生 16 人，學習獅藝技巧，鍛鍊學生強健的體魄，提升中國傳統文化的興趣	體育	10/2021 至 6/2022	一至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握獅藝技 巧，並在學校活動 進行表演。	16,200	E5		√	√			

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途 <sup>^</sup>	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)					
				級別	參與 人數				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	
19	中國舞班 於一年級新挑選學生約 4 人及原有參加中國舞班二至六年級的學生 16 人，學習中國舞技巧，鍛鍊學生優美的體態，培養學生合作精神	體育	10/2021 至 6/2022	一至 五年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握中國舞技巧。	13,600	E5	√					
20	西方舞班(HIP HOP) 於三年級新挑選學生約 4 人及原有參加西方舞班的四至六年級學生 16 人，學習 HIP HOP 舞技巧，加強學生的節奏感及肢體鍛 練，培養學生合作精神	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌 HIP HOP 舞技巧。	12,600	E5			√			
21	籃球班 於四年級新挑選約 6 人及原有學生進行籃球技巧訓練，學習運球、傳球等技巧，鍛鍊學生強健體魄。	體育	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握籃球技巧。	40,000	E5			√			
22	田徑班 於四年級新挑選學生約 8 人及原有參加田徑班的五至六年級學生 16 人，學習田徑跑、跳、擲不同範疇技巧，鍛鍊學生強健體魄，發展個人的潛能，掌握田徑技巧	體育	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成課堂。學生能掌握田徑技巧。	41,400	E5			√			
23	圍棋班 於三年級新挑選學生約 5 人及原有參加圍棋班的四至六年級學生 15 人，學習圍棋技巧，提升學生邏輯思考能力及解難能力	數學	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握圍棋技巧。	9,900	E5	√					

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途 <sup>^</sup>	基本學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
				級別	參與 人數				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
24	劍擊班 於一年級新挑選學生約 4 人及原有參加劍擊班的二至六年級學生 16 人，學習劍擊技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生觀察能力、思考能力及反應	體育	10/2021 至 6/2022	一至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握劍擊的基本技巧。	34,560	E5			√		
25	空手道班 挑選三至六年級學生約 20 人參加空手道班，學習空手道技巧，鍛鍊學生強健體魄，提升學生的服從性、思考及反應能力	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	已完成所有課堂。 生能掌握空手道的基本技巧。	12,960	E5			√		
26	小型網球班 挑選三至六年級 20 位學生學習網球技巧，鍛鍊學生強健體魄，並培養對網球運動的興趣	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握小型網球的基本技巧。	11,520	E5			√		
27	羽毛球班 挑選三至六年級 20 位學生學習羽毛球技巧，例如：發球、接球、雙打、正手、反手、扣殺等技巧及鍛鍊學生強健體魄，並培養對羽毛球球的興趣	體育	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	已完成所有課堂。 生能掌握羽毛球的基本技巧。	12,600	E5			√		
28	手鐘班 於四年級新挑選學生約 4 人及原有參加手鐘班的五至六年級 12 位學生學習手鐘技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 活學生能掌握手鐘的基本技巧，並在學校活動中進行表演。	11,500	E5			√		

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途 <sup>^</sup>	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
				級別	參與 人數				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
29	口琴班 於三年級新挑選學生約 5 人及原有參加口琴班的四至六年級 15 位學生學習口琴技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	10/2021 至 6/2022	三至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生能掌握口琴的 基本技巧。	8,640	E5			√		
30	豎琴班 於四年級新挑選學生約 4 人及原有參加豎琴班的五六年級 8 位學生學習豎琴技巧，並培養學生對音樂的評賞能力	音樂	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	12	已完成所有課堂。 學生掌握豎琴的基本 技巧。	12,800	E5			√		
31	IOT 智慧校園學習課程 於四至六年級挑選學生 20 人，以物聯網和人工智能設計創新方案和製作產品，解決城市目前的問題以改善生活。期望學生能夠學習和應用 IOT 智慧城市理論，實踐自主學習，創造以 IOT 為主的創新作品。	電腦	10/2021 至 6/2022	四至 六年級	20	已完成所有課堂。 學生掌握以物聯網 和人工智能設計創 新方案和製作產品 並預計於。	26,250	E5	√				
第 1.1 項總開支							529,980						

編號	活動簡介及目標	範疇*	舉行日期	對象		評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途 <sup>^</sup>	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
				級別	參與 人數				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	境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野												
1	<p>宗教藝術文化交流活動 讓學生透過實地考察，認識天主教歷史、文化、建築、藝術等。提升學生溝通技能及藝術審美的能力</p> <p>科目：宗教及視藝（天主教歷史、天主教堂、天主教藝術文化、畫像及建築文物） 對象：4-6 年級學生（挑選基督小先鋒成員及視藝科能力優異的學生）</p> <p>人數：約 30 人 地點：澳門（暫定） 日期：2 日 1 夜（暫定） 時間：2022 年 6 月中（暫定） 團費：約 \$ 2000 津貼：津貼每位學生團費大約 50%</p>	跨學科 (宗教及視藝)	6/2022	四至 六年級	30	境外活動未能舉行， 暫延至明年進行。	0/30,000	E3	√				
2	<p>新加坡生態研習境外交流活動</p> <p>加強學生對動物生態的認識，擴闊學生的視野，提升語言能力，培養學生溝通技能及建立團隊精神。</p> <p>挑選約 10-15 名英語及常識科能力優異的學生參加境外交流活動。 (津貼學生團費大約 50%)</p>	跨學科 (英文及常識)	6/2022	五至 六年級	15	境外活動未能舉行， 暫延至明年進行。	0/60,000	E3	√				
							第 1.2 項總開支	0					
							第 1 項總開支	529,980					

編號	項目	範疇* (請參考附註例子)	評估結果	實際開支/預算開支(\$)	開支用途
第 2 項	購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源				
1	購買資訊科技器材	電腦	已購買兩部大型顯視屏，並安裝於四樓禮堂使用。提升資訊科技教學效能。	120,000	E7
2	購買蝴蝶園物資	常識	已購買 360 度立體拍攝器材協助學生研習蝴蝶生態用途。	40,872	E7
3	購買物資(音樂、獅藝表演服費用)	音樂、體育	已購買音樂科表演服裝，於 50 週年校慶音樂表演使用。 因獅藝表演未有進行，沒有購買表演服。	7,788	E1
第 2 項總開支				168,660	
第 1 及第 2 項總開支				698,640	

^： 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） | 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 |
| E2 交通費                                     | E7 設備、儀器、工具、器材、消耗品              |
| E3 境外交流／比賽團費（學生）                           | E8 學習資源（例如學習軟件、教材套）             |
| E4 境外交流／比賽團費（隨團教師）                         | E9 其他（請說明）                      |
| E5 專家／導師／教練費用                              |                                 |

#### 第 3 項：受惠學生人數

全校學生人數：	772
受惠學生人數：	772
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）： 楊頌華(PSM)