

**全方位學習津貼
津貼運用計劃
2019-2020 學年**

附件(十五)

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 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
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）										
體育	二年級花式跳繩	發展不同潛能，照顧不同學習能力的學生	9、10 月	P2	學生及家長回饋	3200	✓		✓		
體育	三年級足毬	發展不同潛能，照顧不同學習能力的學生	2/3 月	P3	學生及家長回饋	3200	✓		✓		
體育	四年級武術	發展不同潛能，照顧不同學習能力的學生	2 月	P4	學生及家長回饋	7200	✓		✓		
體育	五年級攬球	發展不同潛能，照顧不同學習能力的學生	2 月	P5	學生及家長回饋	4800	✓		✓		
體育	學生講座及工作坊	透過講座，讓學生學習體育科的知識	下學期	P4-6	學生及家長回饋	2000			✓		

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
英文	ECA Gifted Drama Programme	Students will be able to manipulate body movements and facial expressions to convey appropriate emotion and meaning in dramatizations. The lessons will be aimed at enhancing the drama skills for the drama competition and performance	Whole Year	Primary 4-6 gifted students	學生及家長回饋	63100			✓		
視藝	學生藝術工作坊	配合本科「當代藝術」主題，安排校外參觀及工作坊活動	上學期	P5	問卷調查	10000			✓		
視藝	駐校藝術家	聘請校外藝術工作者以「當代藝術」為主題，參與籌劃課堂設計，並帶領學生進行創作及欣賞	全學年	P2-6	問卷調查	48000			✓		
音樂	沉浸課程	致力培養學生對音樂的興趣，透過樂器訓練及	全學年	P1-6	問卷調查	28000	✓		✓		

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
		恆常練習，有效提昇學生的自律、解難能力，以及培養學生的毅力、合作精神等									
音樂	木笛示範音樂會	致力培養學生對音樂的興趣，透過樂器訓練及恆常練習，有效提昇學生的自律、解難能力，以及培養學生的毅力、合作精神等	全學年	P1-6	問卷調查	1600	✓		✓		
音樂	資優訓練(節奏樂隊)	致力培養學生對音樂的興趣，透過樂器訓練及恆常練習，有效提昇學生的自律、解難能力，以及培養學生的毅力、合作精神等	全學年	P1-6	學生及家長回饋	5000	✓		✓		
常識	Mobot 課程	於四、五年級繼續加入「科技教育普及計劃－機械人課程」，學生於常識自學冊內紀錄其中的學習歷程，冀能發展學	下學期	P4, 5	80%科任教師認為課程能發展學生綜合和應用知識與技能的能力	25000	✓				

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
		生於程式編寫學習當中的知識與技能的能力									
電腦	電腦科校本課程	透過體驗性學習，讓學生認識創新科技，發掘學生潛能，讓學生掌握邏輯思維及編程的概念	全學年	P1-6	問卷調查	60000	✓				
體育	體育日	培育學生對運動的興趣，增強學生的運動能力	12月	P1-6	學生及家長回饋	20000	✓		✓		
體育	陸運會	培育學生對運動的興趣，增強學生的運動能力	4月	P1-6	學生及家長回饋	30000	✓		✓		
音樂	音樂會	致力培養學生對音樂的興趣，透過樂器訓練及恆常練習，有效提昇學生的自律、解難能力，以及培養學生的毅力、合作精神等	全學年	P1-6	問卷調查	30000	✓		✓		
跨學科 STEM	STEM 嘉年華	舉行「科技童樂嘉年華2017」，期盼透過不同的	1月	P1-6	學生及家長回饋	150000	✓		✓		

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
		學習經歷，提高孩子的學習興趣，並藉此深化所學									
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）										
校隊訓練	田徑校隊	提升學生的運動能力、水平及興趣	全學年	P2-6	學生及家長回饋	15600			✓		
校隊訓練	籃球校隊	提升學生的運動能力、水平及興趣	全學年	P2-6	學生及家長回饋	4000			✓		
校隊訓練	游泳校隊	提升學生的運動能力、水平及興趣	全學年	P2-6	學生及家長回饋	8000			✓		
1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野										
境外交流	台灣境外交流	到台灣進行文化及資訊科技交流，拓寬學生視野	下學期	P4-6	學生及家長回饋	50000		✓	✓		
境外交流	日本境外交流	到日本進行文化及資訊科技交流，拓寬學生視野	4月	P4-6	學生及家長回饋	60000		✓	✓		
1.4	其他										

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
第 1 項預算總開支						628700					

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			
體育	校隊球衣	讓沒有自行購買球衣的學生也能代表學校參加比賽	2000
體育	疊杯	發展學生潛能，讓不同能力的學生能發揮所長	4880
體育	乒乓球檯	增置有關器材，發展學生潛能，讓不同能力的學生能發揮所長	15000
藝術			
音樂	中樂 - 鼓及樂器	增置有關器材，發展學生潛能，讓不同能力的學生能發揮所長	55000

範疇	項目	用途	預算開支（\$）
音樂	西樂 - 樂器	添置及替換鼓樂團的樂器，讓學生能發展有關潛能	30000
		第 2 項預算總開支	106800
		第 1 及第 2 項預算總開支	735580

預期受惠學生人數

全校學生人數：	756
預期受惠學生人數：	756
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%