

基督教神召會梁省德小學
全方位學習津貼
津貼運用報告
2020-2021 學年

29-12-2020

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	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（例如：實地考察、藝術賞析、參觀企業、主題學習日）											
常識科	全方位學習日	配合常識科的學習單元主題，讓學生走出課室，到以下地點進行參觀和體驗活動： ● 一年級：香港海洋公園 ● 二年級：香港海洋公園 ● 三年級：香港濕地公園 ● 四年級：香港歷史博物館 ● 五年級：香港太空館 ● 六年級：海下灣海下小偵探/太陽館科學體驗日營	29/1/2021	一至六年級學生，共 540 人。	1. 教師觀察 2. 教師問卷 3. 相關學生活動課業	\$10 000	E1/ E6/ E7	✓	✓			
STEAM/ 常識科	P.1-3 早上科學專題課程	於早上閱讀課時段，教授一至三年級學生有關科學的知識，動手組裝配件，製作科學模型。	1/9/2020— 11/6/2021	一至三年級學生，共 278 人。	1. 教師觀察 2. 學生作品	\$40 000	E7/E8	✓				✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	
STEAM/ 常識科	科學日	讓不同年級的學生在老師的帶領下進行科學探究活動, 從而培養學生對科學與科技的興趣和好奇心。	8/7/2021	一至六年級學生, 共540人。	1. 教師觀察 2. 教師問卷 3. 學生作品 4. 比賽結果	\$20 000	E7/E8	✓					✓
STEAM 學科	STEAM 校本課程	購置與編程教育相關的教學資源, 建立 STEAM 校本課程, 提升學生對編程的興趣及訓練學生運算思維及解難能力。	9/2020 – 7/2021	一至六年級學生, 共540人。	1. 教師觀察 2. 教師問卷 3. 學生作品	\$100 000	E6/ E7/ E8	✓	✓		✓		✓
第 1.1 項總開支						\$170 000							
1.2	本地活動: 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)												
視覺藝術 科	參加對外展覽、 參觀藝術館展覽	<ul style="list-style-type: none"> ● 培訓藝術資優生及藝術小伙子 ● 讓學生作品有機會向公眾展出。 ● 增強學生藝術賞析技能及擴闊藝術領域。 	3/2021、 7/2021	部分三至六年級學生, 約40人。	學生作品	\$5 000	E1	✓		✓			✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	
視覺藝術科	聯校藝術日營	<ul style="list-style-type: none"> 與其他五所學校一同舉辦聯校藝術日營, 進行不同藝術工作坊、大型創作等活動。 讓不同學校的學生彼此進行藝術交流活動。 培養學生創意思維並探索不同藝術媒介。 	7/2021	部分四至六年級學生, 約 10 人。	學生作品	\$5 000	E1			✓			
體育科	學生健康發展中心訓練課程	<ul style="list-style-type: none"> 購置專業的體適能用品, 供學生在體育課時使用。 購置專業的體適能用品, 田徑隊隊員在田徑隊訓練時間, 加強田徑隊隊員的跳高技術訓練, 提升全校學生在體育課的運動體驗。 與區內、區外的學校進行交流及比賽, 除有效提升學生技術外, 亦能建立學生的抗壓力及自信心。 	1/9/2020— 10/7/2021	一至六年級學生, 共 540 人。 田徑校隊學生, 共 50 人。	<ol style="list-style-type: none"> 田徑隊教練及隊員意見收集及分析 體育科老師意見收集及分析 小息時段學生使用率統計 參與體育交流活動或比賽人士的意見收集及分析 	\$400 000	E7	✓		✓		✓	
公民組	生活技能日營(一至二年級)	<ul style="list-style-type: none"> 舉辦生活技能訓練日營, 讓學生投入各項富趣味性及實用性的營會活動。 提升學生自律、自理及解難能力。 培養學生與人溝通的技巧、互相尊重及團體合作精神。 	11/6/2021	一至二年級學生, 共 184 人。	<ol style="list-style-type: none"> 教師觀察 教師問卷 學生生活技能培訓紀錄表 	\$50 000	E1/ E7	✓	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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
STEAM 小組	Vex IQ 機械人培訓班	<ul style="list-style-type: none"> ● 通過相關學習活動, 指導學生認識機械人控制方式及系統、機械人模仿搭建及改進。 ● 學習機械人基礎概念, 認識結構、齒輪傳動、重心、摩擦力、槓桿原理等運用。 ● 帶領學生參與各大型賽事。 	1/9/2020 – 10/7/2021	四至六年級 學生, 共 20 人。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察 2. 教師問卷 3. 學生作品 4. 比賽結果 	\$30 000	E1/ E6/ E7/ E8	✓				
藝術價值 教育小組	藝術培訓	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓全校學生從小接觸舞台, 體驗表演藝術的「美」。學生能於舞台上展示不同的才能, 盡展學生多材多藝的一面。 ● 透過「藝術大匯演」培訓, 讓學生培養正確的價值觀及發展多元智能的潛能。學生更能在舞台上展示不同的才能, 加強其自信心及提升學習的興趣。 ● 購置舞台設備及音響器材, 供學生於訓練時使用。 	29/6/2021	一至六年級 學生, 共 540 人。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察 2. 教師問卷 3. 學生活動紀錄 	\$250 000	E1/ E5	✓	✓	✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	
課外活動 組	體藝發展 / 課外活動訓練	資助學生參加由專業機構所提供與各學習領域/科目和跨課程相關的收費活動或訓練，包括MBOT 機械人、中國鼓隊、球類訓練、舞蹈訓練、劍擊、花式跳繩、柔道及武術。	1/9/2020- 10/7/2021	一至六年級 學生，共 540 人。	1. 教師觀察 2. 教師問卷 3. 學生活動紀錄	\$ 100 000	E1/ E5/ E6	✓		✓			✓
第 1.2 項總開支						\$840 000							
1.3	境外活動：舉辦或參加境外活動 / 境外比賽，擴闊學生視野												
第 1.3 項總開支						\$ 0							
1.4	其他												
	--	--	--	--	--	--	--						
第 1.4 項總開支						\$ 0							
第 1 項總開支						\$1 010 000							

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、消耗品或學習資源		
常識科	全方位學習日	購買各項目所需物資、設備、消耗品及學習資源	已包含在上述「第 1 項」的預算開支內
STEAM/ 常識科	P.1-3 早上科學專題課程		
STEAM/ 常識科	科學日		
視覺藝術科	參加對外展覽、參觀藝術館展覽		
視覺藝術科	聯校藝術日營		
體育科	學生健康發展中心訓練課程		
公民組	生活技能日營		
藝術價值教育小組	藝術培訓		
STEAM 學科	STEAM 校本課程		
STEAM 小組	Vex IQ 機械人培訓班		
課外活動組	體藝發展 / 課外活動訓練		
		第 2 項總開支	\$0
		第 1 及第 2 項總開支	\$1 010 000

津貼餘額(2019-2020 年度)	\$523 978
津貼額(2020-2021 年度)	\$780 425
合共津貼額	\$1 304 403
活動申請額(2020-2021 年度)	\$1 010 000
餘下津貼(2020-2021 年度)	\$294 403

*：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）
- 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所舉辦之課程、活動或訓練費用
- E7 設備、儀器、工具、器材、消耗品
- E8 學習資源（例如學習軟件、教材套）
- E9 其他（請說明）

COVID 透過「一次性支援措施」支付因應 2019 冠狀病毒病疫情取消學習活動引致的開支

受惠學生人數

全校學生人數：	540 人
受惠學生人數：	540 人
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： 陳淑美老師、鍾錦威老師

全方位學習聯絡人職位： 常識科科主任

津助資助細則：

1. 獲批津貼的活動 / 課程按受惠學生人數、活動 / 課程性質等因素作考量，按年檢討。若非已預批的其他活動 / 課程適合運用本津貼，可隨時提出申請，並提交校董會審批。
2. 所有境外交流活動，每位學生最高資助額為 500 元，所有隨團教師及職員所需費用全數獲得津貼。
3. 各類學習訓練營，每位學生獲津貼該次活動所需營費的一半金額，所有隨隊教師及職員所需費用全數獲得津貼。
4. 所有活動所需車費均不獲津貼。
5. 資助不包括任何個人用品、消費項目、個人綜合旅遊保險。