

全方位學習津貼申請  
津貼津貼運用計劃  
2020 - 2021 學年

科組	活動項目	活動目的	預算開支 (\$)	實際開支 (\$)		基要學習經歷 (請於適用方格加上V號, 可選擇多於一項)						預期受惠 學生人數 :	預期受惠 學生人數 佔全校學 生人數百	持續受惠
						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)														
數學科	數學精英培訓計劃	1. 透過有系統的學習, 發展學生數學潛能。 2. 提升學生對數學的興趣。 3. 擴闊學生視野。 4. 代表學校參與數學比賽。	50,000	48,768	導師及教 材費	V	V					60	7%	
英文科	Trinity - Acting & Speaking; Trinity - Communication skills & Pre-Secondary Course	1. 透過有系統學習, 發展潛能並取得國際認可 英語能力資格。 2. 提升學生對英語的興趣 3. 增強說英語的機會及自信	100,000	95,040	導師及 課程費用	V	V		V			80	7%	
電腦科	micro:bit編程班	1. 透過編寫程式課程有系統地發展學生的創意 潛能, 培養運算思維的能力。 2. 提昇學生的資訊科技水平, 代表學校參加I. T. 比賽。 3. 學生透過Joyful Friday時段推廣運算思維教育, 在校內營造學習編程的氣氛。	30,000	23,895	導師、教 材、感應 器和配件	V	V					16	2%	
STEAM	MAKER 跨學科課程-MAKEY MAKEY	1. 加強四年級學生綜合和應用不同 STEM 學科 知識與技能的能力, 能在發明品中應用閉合電 路、設計循環、編程等概念於發明品中。 2. 培養學生的創造力、協作和解決問題能力。 3. 透過學生合奏表演, 提升學生對音樂的興 趣。	25,000	24,930	教師培 訓、教 材、 MAKEY MAKEY 和配件	V	V					150	18%	V
STEAM	MAKER 跨學科課程-AUTOMATA	1. 加強五年級學生綜合和應用不同 STEM 學科 知識與技能能力, 能在發明品中應用不同的機 械原理。 2. 培養學生的創造力、協作和解決問題能力。 3. 透過學生演講故事, 提升表達能力及自信 心。	10,000	9,740	教師培 訓、教材	V	V					150	18%	V
STEAM	MAKER 跨學科課程-GiGo機械人	1. 加強六年級學生綜合和應用不同 STEM 學科 知識與技能的能力, 能在發明品用加入搖控編 程的程式及簡單機械的原理, 以解決指定的學 習任務。 2. 為學生提供一個平台作延續學習、讓學生體 驗Maker的文化。"	45,000	49,750	教師培 訓、教材	V	V					150	18%	V
常識	OLE GiGo 機關王課程	1. 學生有系統地學習機關王中的科學原理。 2. 強化學生的手眼協調、空間轉換及邏輯思維 能力。 3. 挑選學生參加機關王比賽。	50,000	19,624	教師培 訓、教材	V	V					150	18%	V

TEAM/常設	Gigo 課外活動津貼	1.津貼學生參與機關王/STEAM比賽 2.津貼學生參加Gigo課外活動，透過JOYFUL Friday展示學生作品，提升校內拼砌Gigo氛圍。	20,000	3,754	外聘導師、比賽物資	V	V						18	2%	V
資訊科技及電子學習組/課程組	廿一世紀互動教室(第一階段)	1. 透過Skype in the classroom為同學及老師營造雙向互動的「學與教」環境及多元化的學習策略，藉以與世界各地建立溝通網絡。 2. 將課堂與外界連繫，讓學生在「課室內」亦能同步遠距離學習，與各地師生交流和虛擬實地考察等，以提高學生的學習興趣及增強學生對學習的擁有感。	280,000	276,000	購置硬件及安裝服務	V	V	V					150	18%	V
音樂科	將循音樂舞台	1.於音樂室門外，設置一個小舞台及增設音響設備，讓學生可以有更多表演場地及空間，透過表演提升學生自信心及成就感，同時提升整間學校的音樂氣氛。	50,000	49,000	購置硬件				V				875	100%	V
音樂科	E_樂團	1. 教授學生電子音樂，期望學生能利用平板電腦進演奏經典音樂曲目及能利用平板電腦，進行音樂創作，並分享自己的音樂作品。 2.透過相關課堂，提升學生的音樂創作的能力。 3. 學生透過表演，提升自信心，並得到成功感。	10,000	9,960	購置揚聲器10個及安排一次老師培訓		V		V				875	100%	V
體育科	一人一繩計劃	1. 為本校小一學生購置拍子繩，於上體育課時帶同拍子繩作熱身活動，建立本校跳繩文化，培養初小學生之基礎活動能力，並讓學生能把習慣帶回家庭，建立親子運動氣氛及促進親子關係。 2. 於小息活動中加入跳繩區，讓學生能帶同拍子繩到跳繩區活動，建立本校跳繩文化。 3. 於試後活動舉辦跳繩同樂日，透過比賽凝聚班內跳繩氣氛。	12,000	4,130	用具費用(拍子繩)		V		V				150	17%	V
體育科	一人一盤計劃	1. 本組一直著力推廣親子運動，透過於小四推行一人一盤計劃，讓同學能有機會於課堂外的時間與家人進行親子運動，建立親子運動氣氛及促進親子關係。 2. 小四同學於OLE時間的其中一個項目是躲避盤，而躲避盤亦是體育科課程之一，盼望透過本計劃，讓同學能有更多機會練習。 3. 同學能於小息、親子晨間活動時間及課堂外的時間與其他朋友或家人進行躲避盤活動，增加運動的機會。	24,000	8,300	用具費用(躲避盤)		V		V				150	17%	V
資訊科技及電子學習組/課程組	廿一世紀互動教室(第二階段)	1. 透過Skype in the classroom為同學及老師營造雙向互動的「學與教」環境及多元化的學習策略，藉以與世界各地建立溝通網絡。 2. 將課堂與外界連繫，讓學生在「課室內」亦能同步遠距離學習，與各地師生交流和虛擬實地考察等，以提高學生的學習興趣及增強學生對學習的擁有感。	300,000	291,000	購置硬件及安裝服務	V	V	V					150	18%	V

課程組/ 活動組/ 公共關係 組	JOYFUL演藝廳(第一期)	1. 發揮學校是學生的舞台理念，為他們提供分享小舞台。 2. 善用下午時段，為班、級、科、組提供分享平台。 3. 發揮學生創意、建立自信、團隊合作，締造愉快的師生關係。	500,000	573,700	購置硬 件、裝修 工程							875	100%%	V
其他	升小一學前適應暑假小組			20,000										
	牧童笛教學或編寫 (1920)			48,800										
	活動退款		0	(8,393)										
			1,506,000	1,547,998							1.1人次	3999		
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)													
			0									1.2人次	0	
			1,506,000								1.1+1.2人次	3,999		
			1,547,998											
			(41,998)											

上年度餘額	528,929
2021撥款	1,032,175
2021支出	1,547,998
2021結餘	13,106