

全方位學習津貼申請
津貼/津貼運用計劃
2021 - 2022 學年

科組	活動項目	活動目的	對象 (級別)	預算開支 (\$)	主要學習經歷 (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分比 (%)	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					
1.1 津貼/參加全方位學習活動															
在不同學科/學科/課程組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	精英培訓計劃	1. 透過有系統的學習, 發掘學生數學潛能。 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。	P.4-6	\$50,000.00		V	V					60	7%		
數學科	數學腦力玩具工作坊(拔尖班)	1. 透過有系統的學習, 發掘學生數學潛能。 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。	P.4-6	\$4,000.00		V	V					60	7%	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Type 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實實地考察等, 以提高學生的學習興趣及增強學生對學習的擁有感。	P.6	\$280,000.00		V	V	V				150	18%	V	
英文科	英文話劇小組	1. 透過創作、排練劇本及演出的經驗, 發掘英語聽說能力。 2. 除了發掘語言智能外, 提升人際、空間及肢體動作等多元智能。 3. 提升學生對戲劇藝術的興趣。 4. 透過全校性演出, 提升學生對學習英語的興趣。	P.4-P.6	\$35,000.00		V			V			875	100%		
英文科	Trinity - Acting & Speaking; Trinity - Communication skills & Pre-Secondary Course	1. 透過有系統學習, 發掘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	P.2 - P.6	\$110,000.00		V	V		V			80	7%		
英文科	拔尖Outing活動	1. 提升學生運用英語的機會 (多聽多說) 2. 提升學生對英語的興趣 3. 讓學生安生生活中體驗英語	P.4-P.6	\$30,000.00		V	V					60	7%		
電腦科	micro:bit編程班	1. 透過學習編程, 發掘學生邏輯思維的能力 2. 加強學生對資訊科技的興趣及認識 3. 代表學校參加 T. 比賽、國際視野 4. 讓學生在科技發展課程中, 享受學習過程的氣氛	P.4-P.6	\$35,000.00		V	V	V				15	2%	V	
電腦科	VR/AR 製作班	1. 透過拍攝360度照片製作虛擬場景, 發掘學生的創意潛能 2. 代表學校參加 T. 比賽、國際視野 3. 讓學生製作校園虛擬場景, 加強學生對資訊科技的興趣及認識	P.4-P.6	\$35,000.00		V	V					15	2%	V	
STEAM	MAKER 跨學科課程-MAKEY MAKEY	1. 加強四年級學生綜合和應用不同 STEAM 學科知識與技術的能力, 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. 透過學生合作表演, 提升學生對音樂的興趣。4. 讓學生體驗Maker文化。	P.4	\$20,000.00		V	V					150	18%	V	
STEAM	MAKER 跨學科課程-魚菜共生系統	1. 配合常識科五年級環境污染的課題, 在JOYFUL GARDEN中, 設立魚菜共生系統, 學生透過種植或飼養魚類, 讓學生應用所學的知識於系統中。	P.5	\$30,000.00		V	V					18	2%	V	
STEAM	MAKER 跨學科課程-GiGo車	1. 加強六年級學生綜合和應用不同 STEAM 學科知識與技術的能力, 能在發明品中應用加梯控制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伸學習, 讓學生體驗Maker的文化。	P.6	\$40,000.00		V	V					150	18%	V	
STEAM	STEAM DAY	1. 讓學生體驗Maker的文化及享受STEM的樂趣, 發掘STEM知識。 2. 讓學生向展示各科STEM的創新發明。 3. 透過引入較前體的STEM活動, 讓同級教師及學生視野。	P.1-6	\$50,000.00		V	V		V			875	100%		
STEAM/常識	GiGo 課外活動津貼	1. 津貼學生參與機器王/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, 提升校內班級GiGo氛圍。	P.3-6	\$20,000.00		V	V					18	2%		
常識	OLE GiGo 機器王課程	1. 學生有系統地學習機器王中的科學原理。 2. 強化學生的手眼協調、空間轉換及邏輯思維能力。 3. 讓學生參加國際比賽。	P.4	\$60,000.00		V	V					150	18%	V	
常識	添置OLE GiGo 材料	1. 繪備及添置基本的GiGo材料以發展GiGo OLE課程。	P1-6	\$10,000.00		V	V					875	100%	V	
體育科	一人一繩計劃	1. 為本校小一學生提供拍子繩, 於上課時間帶拍子繩作熱身活動, 建立本校跳繩文化, 培養初小學生之基本活動能力, 並讓學生把習得回家, 建立親子運動氣氛及促進親子關係。 2. 於小息活動中加入人跳繩, 讓學生能帶拍子繩到課室活動, 建立本校跳繩文化。 3. 於課後活動舉辦跳繩比賽, 透過比賽凝聚班內跳繩氣氛。	P.1	\$12,000.00			V		V			150	18%		
體育科	一人一繩計劃	1. 本組一直著力推廣親子運動, 透過於小四推行一人一繩計劃, 讓同學能有機會於課室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. 小四同學於課餘時間的其中一個項目是跳繩, 而跳繩亦是從體育科課程之一, 盼望透過本計劃, 讓同學能享受更多機會。 3. 同學能於小息, 親子共同活動時間及課室外的時間與其他朋友或家人進行跳繩活動, 增加運動的機會。	P.4	\$24,000.00			V		V			150	18%		
體育科	電子跳繩機活動	1. 配合本校電子學習的趨勢, 體育科亦盼望透過電子跳繩機讓同學於體育科體驗電子學習, 豐富同學的學習經歷。 2. 同學能於電子跳繩機活動時間及JOYFUL Friday時間利用電子跳繩機進行個人、班際、級際比賽, 推動同學建立運動的習慣, 同時建立運動氣氛。 3. 於體育課中, 全校同學均能透過電子跳繩機內的戶口, 與其他學校進行跳繩比賽, 凝聚同學對本校的歸屬感。	P.1-6	\$27,000.00		V			V			875	100%	V	
視藝科	圓筒繪畫視工作坊	1. 透過圓筒繪畫, 能做到互相包容、一起合作、共同創造的目標, 建立親子互動合作機會	P.1-6	\$6,500.00			V		V			875	100%		
音樂科	點指點APP	1. 讓學生透過電子樂譜及老師示範片段自學, 能力強的學生可以作重溫及鞏固, 中及高能力學生可以挑戰一些曲目, 培育學生自學的能力及態度。 2. 由於軟件可以限制學生一遍吹奏, 電腦會辨識地音演奏正確及給分, 性質很遊戲, 每次奏一個音得一分, 以高學習興趣, 促進學生學習音樂。 3. 透過校區APP再配合校內比賽活動及其他匯上平台, 推動學生學習及練習吹笛的興趣	P.3,4	\$19,000.00					V			300	36%		
音樂科	將融MUSIC CORNER小舞台(音樂設備)	1. 本年將融MUSIC CORNER會增加小舞台, 並安排更多的表演活動, 為配合發展, 音樂科將購置流動音響喇叭, 以提供音樂表演質素, 亦讓表演者可發揮得更好。	P.1-6	\$30,000.00								875	100%	V	
				1.1支出:	\$579,000.00							1.1受惠人次	6776		
1.2 按學生的興趣和能力, 組織多元化全方位學習活動, 發掘學生潛能, 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、制服團隊活動、軍事體驗營)															
支援組-社工	關愛一家日晝	1. 提升親子關係 了解孩子的長處和優點	P.1-6	\$8,400.00					V			60	7%		
訓練組-社工	相出我天地	1. 提升自信心 找能、發掘興趣	P.5-6	\$12,800.00						V	V	15	2%	V	
訓練組/體育科-社工	陪伴同儕朋友支援計劃	2. 學習彼此 提升自信心 找能、發掘興趣	P.4-6	\$5,000.00					V		V	60	7%		
訓練組	高小領袖訓練日	1. 發掘全體高小學生的領袖才能, 以落實校本高小培育目標<<Do Be a Leader>>	P.4-6	\$80,000.00				V				425	49%		
訓練組	情緒深從行: 班本情緒教育計劃	1. 建立全體學生的正向情緒, 以落實本發掘開朗之首年目標<<建立正向情緒>>	P.1-6	\$60,000.00					V			875	100%		
生命教育科	基層家庭生活體驗行	1. 學生能透過活動(繪圖體驗/訪問貧窮家庭人士/搬紙皮/拾紙罐.....)體驗基層家庭的困苦, 從而學習感恩及關心別人的心。	P.4	\$10,000.00		V	V					150	18%		
生命教育科	游園計劃	1. 在地下近正門興建游園, 落實外展示範、活動設施及其他佈置, 提供生命教育的資訊, 讓學生於生動、樂趣及其他材料在遊園進行相關活動。	P.1-6	100,000		V	V		V			875	100%	V	
學生支援組	關愛一家日晝	1. 透過親子日發掘不同學習困難的學生與家長放下平日的煩惱和壓力, 樂享天倫 2. 從活動中, 加強親子彼此認識和欣賞; 並促進不同家庭之交流網絡。	P.1-6	\$9,000.00					V			60	6%		
學生支援組	升小有心人	1. 協助小一學生及家長適應日常小生活, 提升社交技巧, 參與同學下年度將與新班小一同學進行分享交流活動	P.1	\$20,000.00					V			150	18%		
學生支援組	飛躍專才	1. 透過飛躍發掘學生專項興趣; 並藉著在校內服務及比賽, 增強學生的自信心。 2. 協助設立專項訓練學校。	P.3-5	\$15,000.00		V	V		V			875	100%		
學生支援組	桌遊玩家	1. 透過有趣的桌上遊戲, 培養學生有良好品格, 並學習在不同的情境下, 掌握及控制自己的社交反應及技巧, 建立良好的人際關係。 2. 透過設立午間桌遊租借服務回饋學校。	P.3-4	\$30,000.00					V	V	V	875	100%		
學生支援組	Lego工程師	1. 以樂高積木(Lego)為媒介, 用以促進學生的社交溝通, 並提升學生的專注力、創造力及協作能力的一種訓練方法。 2. 透過小組中活動, 以完成共同任務為目標, 從而增強學生的群體合作性, 改善人際關係, 透過設立午間租借服務回饋學校。	P.3-4	\$36,000.00					V	V	V	875	100%		
學生支援組	沙壘樂	1. 透過沙壘活動, 讓學生體驗解難力的原理。 2. 沙壘隊員負於小息時當值, 代表學校出賽培養學生的責任心、對學校的歸屬感及自信心。 3. 透過設立團體回饋學校。	P.1-6	\$3,000.00					V	V	V	875	100%		
活動組	OLE單車活動	1. 單車是深受學生歡迎的OLE項目, 也為必學的活動, 為了讓更多學生學會騎單車, 享受三堂外踏單車的樂趣, 希望能夠請專業單車教練指導學生。	P.6	\$8,100.00					V			155	17%		
活動組	學習之旅	1. 學校會於每月有大型學習或不同主題活動, 例如: STEAM FUN DAY、閱讀計劃等, 為了鼓勵學生有更積極表現, 因此會利用LEARNING PASSPORT, 統計學生在活動的得分, 並安排獎勵。	P.1-6	\$35,000.00		V	V	V	V			875	100%		
				1.2支出:	\$369,200.00							1.2受惠人次	6170		
				1.1+1.2支出:	\$948,200.00							1.1+1.2受惠人次	12946		