

香港學生輔助會小學
全方位學習津貼 運用報告
2020-2021 學年

編號	活動簡介及目標	範疇* (請參考附註例子)	舉行日期	對象		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)				
				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	中國文化計劃-中華文化日 <ul style="list-style-type: none"> ● 透過科目間知識的應用和互通，培養學生思維共通能力 ● 要求學生學以致用、知行合一，在日常生活中實踐保育 ● 認識中華文化，建立國民身份認同 	跨學科(其他)	全學年	P1-6	446 人	鑑於疫情關係，本年度的中華文化日改為網上形式，而推廣中華文化主要於舒捲中華輔小遊藝場進行有關「古詩品文化」校本課程及活動。 90%學生認同	508.3	E1,E8	✓	✓	✓		

* 適用範疇包括：中文 / 英文 / 數學 / 科學 / 地理 / 歷史 / 藝術 (音樂) / 藝術 (視藝) / 藝術 (其他) / 體育 / 常識 / 公民與社會發展 / 跨學科 (STEM) / 跨學科 (其他) / 憲法與基本法 / 國家安全 / 德育、公民及國民教育 / 價值觀教育 / 資優教育 / 領袖訓練等，如活動不屬於上述所列範疇，請自行填寫該活動所屬範疇。

						「古詩品文化」課程能引發學習興趣。 85%學生認同「古詩品文化」於「舒捲中華」輔小遊藝場舉辦的活動能引發學習興趣。 100%教師認同「古詩品文化」計劃能引發學習興趣。								
2	跨科域全方位學習課程 ● 提升學生自學能力 ● 提升學生承擔精神	跨學科(其他)	全學年	P1-6	446 人	各級課程已經大致順利完成，部分項目在疫情下暫緩開展，來年會進一步優化課程內容	2,986.5	E1,E7,E8	✓	✓	✓	✓	✓	
3	「舒捲中華」輔小遊藝場 ● 透過科目間知識的應用和互通，培養學生思維共通能力 ● 提升學生自學能力 ● 提升學生承擔精神	跨學科(其他)	全學年	P1-6	446 人	能夠有效在有關場地進行跨科域全方位學習課程的課堂活動，透過戲劇教育及學生作品展示，提升學生思維及自學能力，培養承擔精神	31,874.76	E1,E7,E8	✓	✓	✓	✓		
4	視藝跨科活動 ● 營造富藝術文化環境 ● 提升學生承擔精神	藝術(視藝)	全學年	P1-6	446 人	已以學生作品裝飾藝術文化區，超過七成在校學生表示喜歡該區	40	E1,E7		✓	✓			
5	English Immersive Classroom	英文	全學年	P1-6	446 人	學生於沉浸式虛擬實境教室上課，不但提高他	191,698	E1,E7	✓	✓	✓	✓	✓	

	<ul style="list-style-type: none"> ● 提供真實環境予學生，學生學習時可直接說出所見所聞，並說出當刻的感覺，對作文及會話課很有幫助 ● 與教育局外籍教師組合作，透過制作 VR 教學片段，讓學生在此教室內以英語分享其制作 (教學片段於全面復課後制作，兩名項目經理將會參與) ● 可進行跨學科活動，學生可透過不同科組的活動提升英語能力 ● 提供平台進行跨校合作，與不同學校的教師分享我們的經驗 ● 津貼用途主要用作購買新增的軟件、課程及教師培訓，讓學生及教師能在這範疇學得更多，走得更遠 ● 其中一項的軟件及課程包括利用 360 相機錄影後，學生進行錄音及後期制作，再於教室內顯示學生作品 					<p>們的學習興趣，在寫作時讓學生有更多五官的體驗，刺激他們的想法。根據學生問卷，100%學生喜歡利用沉浸式虛擬實境教室上課，並對英文課不感到沉悶。</p> <p>除英文科外，其他科也慢慢利用此教室進行教學，效果理想。100%教師表示學生在沉浸式虛擬實境教室上課時，比正常教室上課更積極。</p> <p>這本年，不同傳媒，團體及學校到校參觀及交流。</p> <p>教師及學生利用360 相機制作不同片段。</p>								
6	<p>節日教學活動及校內中文科比賽</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識節日的傳統習俗，以提升對中華文化的認識 	中文	全學年	P1-6	446 人		2797.5		✓	✓				
7	<p>壁畫美化校園計劃</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生從活動中學習，加深對壁畫藝術的認識。 	藝術(視藝)	全學年	P5-6	60 人	分別在校園內三個地方完成了相關壁畫活動。學	31,796	E1,E5	✓		✓	✓		

	<ul style="list-style-type: none"> ● 培養學生自我管理的能力和團隊精神，提升學生自信和對學校的凝聚力 					生在過程中表現投入，100%的參與學生同意活動能提升團隊精神和對學校的凝聚力。							
8	<p>各校隊導師費用</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 聘請專業導師，讓學生接受有系統及持續性的訓練從而培養團隊精神；發掘有潛質的學員代表學校參加比賽 	校隊訓練	全學年	P1-6	300 人	<p>-鑑於疫情關係，本年各隊均以網課形式進行訓練。</p> <p>-本年度開辦校隊共 16 隊，制服團隊共 2 隊，興趣班共 5 隊。多元智能課各級分別 3 班，共 18 班，以循環制模式進行。</p> <p>-花式跳繩隊、爵士舞隊、田徑隊、乒乓球隊、天文學、奧數隊及視藝精英班有外聘導師。</p>	74,050.81	E5	✓	✓	✓	✓	✓
9	<p>各校隊比賽報名費用及車費</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 增加學生參加比賽的機會，擴闊眼界，提升學生自信和對學校的凝聚力 	比賽	全學年	P1-6	446 人	<p>-因疫情關係，不少比賽改為網上形式，部分比賽因疫情取消，因此部分隊伍未能參比賽及獲獎。截至 11/6/2020，本年度各科組共獲 172 個獎項，中文：28、普：</p>	2,050	E1	✓	✓	✓		

						4、英文：17、 數學：99、常 識：10、體育： 10、視藝：3、 活動：1。 -100%參賽學生 非常同意或同意 自己能認真準備 比賽						
10	舉辦不同類型的四社及試後活動 ● 讓學生從活動中學習，培養團隊合 作的精神，還可以訓練他們多角度 思考，同時培養學生對學校之歸屬 感	四社及試後活動	全學年	P1-6	446 人	-100%社監完全 同意或同意四社 社長及其團隊積 極參與四社活動 -86%四社社長及 其團隊同意參與 四社活動能提升 其承擔精神	3505	E1	✓	✓	✓	
							第 1.1 項總開支	341306.87				
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											
							第 1.2 項總開支	0				
							第 1 項總開支	341306.87				

編號	項目	範疇 [^] (請參考附註例子)	用途	實際開支 (\$)
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	消耗品 (STEM 材料包、電子零件、科探物資、液態氮)	STEM	學生於全方位學習活動中使用	5,649.5
2	購買體育器材	體育	學生於全方位學習活動中使用	25,637
3	「數學遊玩閣」物資及佈置	數學	放置於「數學遊玩閣」, 供學生使用	21,619.74
4	購買多元智能課需用物資	多元智能	學生於多元智能課中使用	8,278
5	購買全方位活動物資	英文	提升學生學習英語興趣	76,857.15
第 2 項總開支				138,041.39
第 1 及第 2 項總開支				479,348.26

[^]: 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

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

- 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

- E8 學習資源（例如學習軟件、教材套）
- E9 其他（請說明）

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	446
受惠學生人數：	446
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）： 謝振豪老師