

東華三院羅裕積小學
全方位學習津貼
津貼運用計劃
2020-2021 學年

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 (級別及 預計參與 人數)	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	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）										
中文	參觀「活字生香」漢字文化體驗展覽及參與相關的漢字工作坊	1. 同學能透過參觀、遊戲、DIY 體驗等感受漢字之美。	6/2021	P.3 全級約 130 人	教師觀察	\$9,560	✓				
常識	參觀學習（下學期）	1. 透過社區作參觀學習，能豐富學生的學習經歷，讓他們從考察或體驗中，探究發現不同事物的特色。	6/2021	P.1-2 全級、 P.4-5 全級 約 428 人	工作紙	\$6,206	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	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
音樂	「音樂時光機」	1. 學生透過故事、角色扮演、遊戲、律動、創作及敲擊樂演奏等多元化音樂活動，去體驗不同的音樂概念和元素，藉此提升對音樂的探究力和認知能力，並可加強對學習音樂的興趣。	6-7/2021 -走班式進行 -每班上2個連堂課節	P.1-2 全級 約 223 人	教師 觀察	\$39,661			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	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
視藝	<p>藝術家駐校及社區 壁畫創作/工作坊課程計劃：選用馬賽克壁畫</p> <p>1. 工作坊課程一般為期約四至六節，每節約 1 小時，學員人數約 10 人</p> <p>2. 壁畫繪製為期約八星期，每星期 2 節，藝術家/導師駐校創作壁畫時間每節 1.5 小時，共約為 24 小時。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過參與壁畫工作坊課程及繪製過程，建構學生的藝術知識、發展技能、培養正面的價值觀和積極的態度。 2. 培養學生創意、想像、評賞藝術的能力及認識藝術的情境。並提升學生自我管理、數學、解難、溝通及協作能力。 3. 透過壁畫工作坊課程，亦可豐富和強化藝術教學資源及提高學生對視覺藝術科之興趣及水平。 4. 教授學生壁畫知識與繪畫表現技巧、共同探索壁畫藝術之趣味；並透過親身實踐大型壁畫創作，與藝術家進行近距離的互動交流，加深他們對壁畫及藝術的理解、興趣和價值、體驗創作成果帶來的滿足感。 5. 培養學生具美感觸覺和文化意識。從不同角度探索世界，並運用藝術語言與人分享意念和情感。 	3/2021-6/2021	P.5-6 約 10 位學生	教師觀察	\$50,000			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	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
電腦	參加元朗新田 STEAM VR 體驗中心舉辦的學習活動及工作坊，學習 3D 掃描技術及虛擬實境 VR/AR 的製作原理。	1. 透過學習 3D 掃描技術及虛擬實境製作，增加學生對 STEM 的認知和興趣。	6-7/2021 (試後活動) 或星期六上午 2 小時場 內活動	P.5-6 約 60 位學生	教師 觀察	\$5,340	✓				
第 1.1 項預算總開支						\$110,767					

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）										
音樂	音樂科學科活動 — 「音樂才藝表演」	1. 讓學生透過音樂表演活動，發揮其音樂潛能，提升其成就感；另一方面，亦透過互相欣賞、鼓勵和支持，實踐正面的同儕力量。	1/2021 或 6-7/2021 (試後活動)	P.1-6 全級 約 681 人	教師觀察、學生問卷	\$1,000		✓	✓		
音樂	古箏	1. 讓學生透過學習古箏，發揮其音樂潛能，提升其成就感；另一方面，透過古箏演奏去創作和演出藝術作品。	9/2020 - 8/2021	古箏班學 員約 15 人	教師 觀察	\$21,800			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	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
音樂	弦樂訓練 (小提琴)	1. 讓學生透過學習小提琴，發揮其音樂潛能，提升其成就感；另一方面，透過小提琴演奏去創作和演出藝術作品。	9/2020 - 8/2021	弦樂班學員約 30 人	教師觀察	\$24,000			✓		
體育	乒乓樂趣多	1. 透過學習乒乓球初級技巧，能訓練學生的手眼協調能力及享受運動的樂趣，亦能藉此發掘他們的潛能。	6-7/2021 (試後活動) -走班式進行 -每班上 4 個單堂課節 (35mins x 4 節= 140mins)	P.3 全級約 130 人	教師觀察	\$12,000			✓		
體育	田徑校隊	1. 為同學提供較有系統和專門的訓練。 2. 為有潛質的同學提供參加比賽的機會，藉此豐富及積累參賽經驗。	9/2020 - 8/2021	P.3-6 田徑隊隊員約 40 人	學生出席表統計、教師觀察	\$37,200			✓		
體育	足球校隊、小一足球活動班	1. 為同學提供較有系統和專門的訓練。 2. 為有潛質的同學提供參加比賽的機會，藉此豐富及積累參賽經驗。	9/2020 - 8/2021	P.1-6 足球隊隊員約 40 人	學生出席表統計、教師觀察	\$26,425			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	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
德育	風紀隊領袖紀律訓練	1. 為學生進行有關紀律、步操、歷奇活動、領袖和團隊任務訓練。 2. 提升學生的領導才能、毅力、溝通技巧及應變能力。	9/2020 - 8/2021 (22/1/2021 為原定日子)	P.4-6 風紀約 120 位學生	教師觀察、活動問卷	\$15,000		✓			
德育	升旗隊訓練班	1. 教授學生有關升旗、降旗及國家知識、檢閱禮儀、基本及進階步操等技能訓練。	12/2020-5/2021	P.4-6 升旗隊隊員約 30 位學生	教師觀察	\$9,990		✓			
其他	全方位學習日	1. 透過參與活動，學生能提升自我管理、解難、溝通及協作能力。	2/2021-7/2021	P.1-6 全級約 681 人	教師觀察	\$9,294		✓			
						第 1.2 項預算總開支	\$156,709				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	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
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										
中文	台北閱讀文化交流團	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過與當地學生交流，了解當地學生的閱讀文化。 2. 透過參觀具特色的書店、出版社/印刷廠，認識書本的出版過程。 3. 透過走訪當地夜市/觀光景點，了解當地的生活文化。 4. 透過群體生活，提升其自理能力及與人相處、合作等的社交能力。 	4-8/2021	P.4 約 29 位學生	教師觀察、工作紙	\$94,182	✓				
英文	新加坡英語遊學團	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過是次活動，可提升學生學習英語的興趣。 2. 透過是次活動，藉此讓學生深入了解新加坡文化。 3. 透過是次活動，可提升學生應用及加強英語溝通技巧。 	7/2021	P.5 約 29 位學生	教師觀察、工作紙	\$195,582	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	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
STEM	考察橫琴，創新方—國家地理探險家中心	1. 透過實地考察，讓學生理解動物學。 2. 透過參與展館活動，可提升學生學習科學的興趣	6/2021	P.4-6 約 40 名學生	教師觀察	\$5,100	✓				
						第 1.3 項預算總開支	\$294,864				
1.4	其他										
體育	各體育比賽相關項目開支 (如：報名費、運動員註冊費、車費等)	1. 透過參加校際比賽，可發掘學生的潛能，並積累參賽經驗。	9/2020 - 8/2021	P.1-6 校隊參賽學生	教師觀察	\$5,000			✓		
						第 1.4 項預算總開支	\$5,000				
						第 1 項預算總開支	\$567,340				

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、消耗品或學習資源		
音樂	樂器：例如 Soft keyboard piano, Kalimba, Rainstick, Ukulele, Frame drum 等	作為與圖書館合作的 P.1-6 「音樂科主題閱讀月」活動之用（樂器介紹及展覽）	\$1,500
體育	乒乓球發球機 3 部	作為「乒乓樂趣多」課堂及訓練之用	\$4,140
體育	釘鞋 30 對	作為田徑訓練及比賽之用	\$4,500（\$150x30 對）
第 2 項預算總開支			\$10,140
第 1 及第 2 項預算總開支			\$577,480

預期受惠學生人數

全校學生人數：	681
預期受惠學生人數：	681
預期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）： 李淑儀（活動主任）