

聖公會聖約瑟小學
全方位學習津貼 運用報告
2021-2022學年

附件(36)

第1項：舉辦 / 參加全方位學習活動

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項 或自行填寫)	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	總參與 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
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	<p>【中文及普通話科活動日】 內容：舉辦與中文科、中國文化和歷史相關的攤位遊戲、電子學習遊戲或互動分享等活動。 目標： 1. 提升學生對中文學科知識，以及對中國文化和歷史的認識。 2. 啟發學生潛能，培養學生對中文科及中國文化的興趣。 3. 培養學生正面的價值觀和態度，發展共通能力。</p>	中文及普通話	2022年8月1日	一至六年級	290	1. 中文活動日活動能啟發學生對中國文化的興趣及增加相關知識。 2. 活動日能營造有利的普通話環境，增加學生以普通話溝通的機會。 3. 學生積極投入活動日。	\$1,596.01	E1	✓				
2	<p>【全方位普通話學習活動】 內容： 舉辦與普通話科相關的攤位遊戲、電子學習遊戲或互動分享等活動。 目標： 1. 提升學生對普通話學科知識，以及提升學生的普通話口語及拼音能力。 2. 啟發學生潛能，培養學生對中文科及普通話科的興趣。</p>	普通話	全學年	一至六年級	351	1. 一連串的與普通話科相關的活動能啟發學生對普通話的興趣。 2. 活動日營造有利的普通話語境，增加學生以普通話溝通的機會。	\$1,546.19	E1	✓				
3	<p>【英文科活動日】 內容：舉辦與英文相關的攤位遊戲、電子學習遊戲、話劇或互動分享等其他學習遊戲等一連串的活動，營造有利的英語環境。 目標： 1. 提升及培養學生對英文的興趣，日常多以英語溝通。 2. 發展學生英語的聽、說能力。 3. 培養學生正面的價值觀和態度，發展共通能力。</p>	英文	2022年7月27日	一至六年級	351	1. 英文科活動日能營造有利的英語環境，增加學生以英語溝通的機會。 2. 學生積極投入活動日。	\$19,230.00	E1	✓				

4	<p>【全方位數學學習活動】 內容： 舉辦不同的數學學習活動，包括： 1.每月「趣味數學角」活動；2.數學估量比賽；3.數學活動日 目標： 1.提升及培養學生對數學的興趣，發展學生解難的能力。 2.透過團體計算比賽、數學遊蹤等活動，發展學生潛能，培養他們的團隊合作精神。 3.培養學生正面的價值觀和態度，發展共通能力。</p>	數學	全學年	一至六年級	351	<p>1.一連串的數學活動能啟發學生對數學的興趣，發展解難的能力。 2.學生每月參加趣味數學角活動，挑戰自己。</p>	\$3,667.88	E1	✓				
5	<p>【科技日】 內容： 各級學生按主題進行科探實作活動，主題如下： 小一：環保降落裝置；小二：浮力大比拼；小三：磁力真有趣；小四：自製濾水器；小五 智能螢光棒；小六：多功能拐杖 目標： 1.讓學生在實作中體驗，發展他們的探究能力，獲得更活潑和更豐富的STEM學習經歷。 2.培養學生對科學與科技的好奇心和興趣，提升他們對科技的相關知識。 3.培養學生的創意，發展他們的創新精神及共通能力。</p>	跨學科 (STEM)	2022年2月至4月	一至六年級	351	<p>1.學生在實作中體驗，有效發展他們的探究能力，獲得更活潑和更豐富的STEM學習經歷。 2.學生能從實作探究中發展科探能力，並明白當中的科學原理。</p>	\$5,873.34	E1	✓				
6	<p>【STEM DAY】 內容： 各級學生按主題進行科探實作活動： 小一：視覺；小二：太陽能小夜燈；小三：陀螺；小四：低頭一族；小五 吸塵機 目標： 1.讓學生在實作中體驗，發展他們的探究能力，獲得更活潑和更豐富的STEM學習經歷。 2.提升學生STEM/STREAM教育的相關知識及興趣。 3.培養學生的創意，發展他們的創新精神及共通能力。</p>	跨學科 (STEM)	2022年7月至8月	一至五年級	292	<p>1.學生在實作中體驗，有效發展他們的探究能力，獲得更活潑和更豐富的STEM學習經歷。 2.各級95%以上學生能完成作品及測試，從實作探究中發展科探能力，並明白當中的科學原理。</p>	\$5,837.80	E1	✓				

7	<p>【專題研習及統整課程】 內容： 各級學生按主題進行研習活動，研習主題如下： 小一：快樂進約瑟及遊公園；小二：環保過節；小三：社區路路通；小四：今昔香港；小五 拒絕吸毒；小六：約瑟園丁</p> <p>目標： 1. 鞏固各科(或跨科)所習的知識、技能，尤以常識科單元為主幹作延伸學習。 2. 為學生提供一個愉快的學習環境，讓他們從體驗學習過程中獲得知識、掌握技能、培養的正面價值觀和態度，以及發展共通能力。 3. 幫助學生發展終身學習的能力。</p>	常識	全學年	一至六年級	351	1. 跨學科專題研習/跨學科統整課程課程及活動能豐富學生的學習經歷，有效讓他們從體驗學習過程中獲得知識、掌握技能、培養的正面價值觀和態度，以及發展九種共通能力。 2. 學生積極投入的專題研習活動，認真完成相關的報告、工作紙。	\$60.00	E1	✓				
8	<p>【校本體育閱讀推廣計劃—「喜閱躍動」計劃】 內容： 1. 「喜閱躍動」體育圖書影片 2. 「喜閱躍動」體育圖書延伸問答活動</p> <p>目標： 透過閱讀體育讀物，增加學生體育知識，建立正面的價值觀和積極的態度，以及培養學生閱讀體育圖書的興趣。</p>	跨學科 (體育及圖書)	全學年	一至六年級	351	85%學生曾閱讀有關體育圖書。88%學生曾欣賞體育圖書影片。66%學生曾參與體育圖書影片之延伸問答活動，73%參與學生平均答對一半以上。學生表示能於書中學到運動知識(88%)，如運動技巧、規則、運動之好處等；及正面價值觀(82%)，如堅毅、積極參與、公平競賽精神等。	\$7,160.43	E1	✓				
9	<p>【全方位宗教學習活動】 內容： 聖誕崇拜暨聖誕嘉年華及《聖誕節的由來》閱讀延伸活動</p> <p>目標： 1. 向學生傳播福音及聖經的訊息。 2. 讓學生學會在愛中彼此接納。</p>	其他，請註明： 宗教	全學年	一至六年級	351	透過崇拜短講、閱讀及網上延伸活動，有效吸引學生的專注力，讓學生認識聖誕節的由來及聖經的訊息。	\$18,833.20	E1	✓				
10	<p>【圖書講座】 內容： 1. 小一至小三：STEM科普知識樂無窮—圖書講座：動物拯救隊 2. 小四至小六：STEM科普知識樂無窮—圖書講座：刷牙神探的推理解謎遊戲</p> <p>目標： 透過閱讀STEM讀物及STEM科普圖書講座，培養學生閱讀科普圖書的興趣，增加學生與STEM相關的知識，提升學生的創作力及探究精神。</p>	其他，請註明： 圖書科	2022年	一至六年級	351	透過講座，初小學生加深了對各種有趣動物的認識；高小學生認識了《刷牙神探》這系列圖書，啟發對調查各類奇案的興趣。講座後，同學會到圖書館借閱相同類型的圖書，提升閱讀興趣。	\$4,158.18	E1 E5	✓				

11	<p>【多元智能課】 目標： 1. 培養學生對不同範疇的興趣，啟發學生潛能。 2. 發展學生八個智能(語文、數理邏輯、空間、肢體動覺、音樂、人際、內省及自然)，讓學生獲得均衡的全人發展。</p>	其他，請註明：活動組	全學年	一至六年級	351	<p>1. 為學生提供更專業、不同範疇的學習，有效擴闊學生的學習經歷，發掘自己的興趣。 2. 學生皆表示喜歡多元智能課活動。</p>	\$83,500.11	E1 E5	✓	✓		
12	<p>【STEM LEGO機械人培訓】 目標： 1. 學生學習物理和機械知識，培養學生的創意，以及提升他們創新、協作和解難的能力，幫助學生發展與企業家精神相關的重要素質。 2. 提升學生個人的自信心，發展其個人潛能。</p>	跨學科 (STEM)	全學年	一至六年級	29	<p>1. 參加學生能掌握機械科技有的基本技巧及知識。 2. 學生能運用所學的技巧，製作多個不同表示參加機械人尖子課程後感到很有成就感，以及使他們的自信心增加。</p>	\$17,770.00	E1 E5	✓			
13	<p>【VEX IQ機器人培訓課程】 目標： 1. 讓學生認識科學、工程及不同的機械知識，以及學習電腦邏輯程式的運用，對模型作出指令。 2. 讓學生運用所學過的物理知識，對機械人執行相對的指令，從中體驗科學實作的樂趣。</p>	跨學科 (STEM)	全學年	四至六年級	15	<p>1. 參加學生能掌握機械科技有的基本技巧及知識。 2. 100%學生能運用所學的技巧，製作多個不同表示參加機械人尖子課程後感到很有成就感，以及使他們的自信心增加。</p>	\$4,060.00	E1 E5	✓			
14	<p>【奧林匹克數學班/奧數尖子培訓】 目標： 1. 引領學生思維，啟發學生智慧，訓練邏輯思維，從而提升學生的解難能力和分析力，擴闊思考角度。 2. 提升學生的自信心，發展學生的潛能。</p>	數學	全學年	一至六年級	55	<p>1. 活動能幫助學生提升數學解難能力和分析力。 2. 學生表示參加活動後，他們更有信心解決邏輯思維的數學問題，啟發數學潛能。</p>	\$17,920.00	E1 E5	✓			
15	<p>【國畫班】 目標： 1. 發展學生用墨技巧和水墨描繪能力 2. 培養學生對中國水墨畫藝術的興趣。 3. 提升學生個人的自信心，發展其個人潛能。</p>	藝術 (視藝)	全學年	一至六年級	192	<p>1.100%參加學生表示活動能提升油彩描繪的技巧及對中國水墨畫藝術感興趣。 2.100%參加學生認為活動能增加他們的自信心，發揮個人潛能。 3.100%參加學生認為活動提升他們的專注力及鑒賞能力。</p>	\$13,780.00	E1 E5		✓		

16	<p>【木片畫工作坊】</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發展學生用墨技巧和水墨描繪能力 2. 培養學生對中國水墨畫藝術的興趣。 3. 提升學生個人的自信心，發展其個人潛能。 	藝術（視藝）	全學年	四至五年級	58	活動能有效培養學生對木片油畫藝術的興趣，讓學生掌握基本油畫的技巧，發展學生的潛能，建立他們的自信心及增強個人自我價值，並且藉著自己的作品，與同學分享喜悅。	\$2,200.00	E5		✓			
17	<p>【視藝拔尖活動—彩繪椅拔尖班】及【社際彩繪椅子設計比賽】</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發展學生用顏料和描繪能力 2. 培養學生對繪畫藝術的興趣。 3. 提升學生個人的自信心，發展其個人潛能。 	藝術（視藝）	全學年	三至六年級	20	<ol style="list-style-type: none"> 1.100%參加學生表示活動能提升油彩描繪的技巧。 2.100%學生認為活動能增加他們的自信心，發揮個人潛能。 3.100%學生認為活動提升他們的專注力及鑒賞能力。 4.【社際彩繪椅子設計比賽】有效提升學生對社和學校的歸屬感。 	\$10,976.54	E1 E5		✓			
18	<p>【步操樂團(敲擊樂班)】</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生掌握吹奏相關樂器的技巧及樂理知識。 2. 培養學生對音樂的興趣。 3. 提升學生的自信心及對學校的歸屬感，發展學生潛能。 4. 培養學生團隊合作的精神及正面的價值觀和態度。 	藝術（音樂）	2022年5月至8月	二至五年級	15	<ol style="list-style-type: none"> 1.93%參加學生表示活動能加深入的提升吹奏樂器的技巧及增加樂理知識。 2.100%參加學生認為活動能增加他們的自信心，發揮個人潛能，並獲得成功感。 3.100%參加學生認為活動能讓他們學會自律，及明白堅毅的重要。 	\$3,050.00	E5	✓				
19	<p>【壁球訓練活動及約瑟壁球全校賽】</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提升學生對壁球運動的技能與知識的掌握。 2. 培養學生對壁球運動的興趣，恆常參與運動，幫助他們建立活躍及健康的生活方式。 3. 提升學生的自信心及對學校的歸屬感，發展學生潛能。 4. 培養學生團隊合作及「不論勝負，全力以赴」的體育精神，以及培養他們正面的價值觀和態度。 	體育	全學年	一至六年級	90	<ol style="list-style-type: none"> 1. 100%參加學生表示活動能提升打壁球的技巧及相關知識。 2. 100%參加學生表示參與壁球班活動能增加他們的自信心，發揮個人潛能，並獲得成功感。 	\$19,448.34	E1 E2 E5	✓				

20	<p>【劍橋英語班】 目標： 1. 提升學生的英文口語、寫作、閱讀和聽力的能力。 2. 讓學生瞭解及掌握劍橋英語考試涵蓋的課程內容及考試結構，讓學生熟悉考試的領域，建立學生應試的信心。</p>	英文	全學年	三至六年級	45	<p>1. 活動能幫助學生提升他們英文口語、寫作、閱讀和聽力的能力。 2. 學生加深對劍橋英語考試涵蓋的課程內容及考試結構的瞭解，讓學生熟悉考試的領域，建立應試的信心。</p>	\$7,600.00	E1 E5	✓			
21	<p>【花式跳繩班】 目標： 1. 提升學生對跳繩運動的技能與知識的掌握。 2. 培養學生對跳繩運動的興趣，恆常參與運動，幫助他們建立活躍及健康的生活方式。 3. 提升學生的自信心及對學校的歸屬感，發展學生潛能。 4. 培養學生團隊合作精神及正面的價值觀和態度。</p>	體育	2022年5月至8月	三至五年級	11	<p>1. 100%參加學生表示活動能提升花式跳繩的技巧及相關知識。 2. 100%參加學生表示參與跳繩活動能增加他們的自信心，發揮個人潛能，並獲得成就感。</p>	\$1,850.00	E1 E5		✓		
22	<p>【「逆轉勝」體育先鋒培訓計劃—凝動足球班】 目標： 1. 提升學生對足球運動的技能與知識的掌握。 2. 培養學生對足球運動的興趣，恆常參與運動，幫助他們建立活躍及健康的生活方式。 3. 提升學生的自信心及對學校的歸屬感，發展學生潛能。 4. 培養學生團隊合作精神及正面的價值觀和態度。</p>	體育	全學年	三至六年級	29	<p>1. 活動能有效培養學生對足球的興趣，讓學生掌握踢足球的技巧。 2. 100%學生皆表示喜歡參與足球訓練班，並表示足球訓練班能使他們的自信心增加，發展個人潛能。 3. 100%學生皆表示活動能讓他們體會團隊精神的重要，並學會自律及守規的重要性。</p>	\$16,300.00	E1		✓		
23	<p>【班別團隊訓練日暨繩網挑戰體驗】 目標： 透過讓學生親身面對挑戰性的處境及反思活動，學生能發現自己面對困難時的想，提升對自己的理解，從中啟發個人潛能，建立團隊合作精神。</p>	價值觀教育	2022年8月	一至五年級	291	<p>1 學生積極投入、樂於參與活動，他們繩網活動中展現勇於挑戰、解決困難的能力。 2. 學生能在團體活動中與同學互相合作幫助，發揮團體精神。</p>	\$88,600.00	E1 E5	✓		✓	

24	【小學生涯規劃教育—升中面試工作坊】 目標： 透過教授面試技巧及進行模擬面試，提升學生的中、英文的面試能力及增強自信心，為升中作好準備。	其他，請註明： 課程組及全人教育組	2022年8月	六年級	59	1. 學生能學到面試技巧及注意事項(平均分4.5)。 2. 學生能夠運用合宜的面試技巧。(平均分3.9)。 3. 學生提升了對面試的信心。(平均分4.2)。 (*問卷5分為最高分)	\$25,600.00	E1 E5	✓						
----	---	----------------------	---------	-----	----	---	-------------	----------	---	--	--	--	--	--	--

(如空間不足，請於上方插入新行。)

							第1.1項總開支	\$380,618.02							
--	--	--	--	--	--	--	-----------------	---------------------	--	--	--	--	--	--	--

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														
-----	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1																
2																
3																
4																
5																

(如空間不足，請於上方插入新行。)

							第1.2項總開支	\$0.00							
--	--	--	--	--	--	--	-----------------	---------------	--	--	--	--	--	--	--

							第1項總開支	\$380,618.02							
--	--	--	--	--	--	--	---------------	---------------------	--	--	--	--	--	--	--

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

	項目	範疇	用途	實際開支(\$)
1	籠獅藝班物資(醒獅道具)	其他， 請註明： 活動組	應用於籠獅藝培訓活動。	\$4,382.34
2	體育器材/訓練用品： 乒乓球圍板、籃球、運動手環及其他物資	體育	應用於體育學習活動或課外培訓活動。	\$25,458.59
3	Drum Pad(20個)、手風琴(3個)及4數碼鋼琴(1台)	藝術 (音樂)	應用於音樂學習活動或課外培訓活動。	\$18,518.26
4	社際龍虎榜盾牌	其他， 請註明： 活動組	應用於《社際龍虎榜》計劃，作比賽獎勵。	\$750.00
5	VEXIQ機器人培訓課程器材/物資	跨學科 (STEM)	應用於VEXIQ機器人培訓活動。	\$1,396.43
6	五色學會online APPS 全校學生戶口	跨學科 (STEM)	應用於多元智能課「打字班」培訓活動。	\$6,000.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)				
第2項總開支				\$56,505.62
第1及第2項總開支				\$437,123.64

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	351
受惠學生人數：	351
受惠學生佔全校學生人數百分比(%)：	100%

全方位學習聯絡人(姓名、職位)： 吳穎雯主任

*：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)