

全方位學習津貼 運用報告  
2021-2022 學年

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	校外英語活動：透過參與不同類別的英文活動，提昇學生學習英語的興趣。	英文	全學年	P. 3-6	20	1. 學生積極投入 2. 達到預期學習成效	0	/	✓				
2	校外比賽：透過活動提昇學生的興趣和水平。	數學	全學年	P. 1-6	20	1. 學生積極參與比賽 2. 增加學習數學的興趣	0	/	✓				
3	講故事比賽：透過參與配合課題之學習活動，擴闊眼界，鞏固課堂所學。	宗教	全學年	P. 1-6	9	1. 學生錄影認真	900	E1	✓				
4	辯論代表隊：提升學生思辯的能力。增強學生團隊合作的精神及增升學生的自信。	跨學科 (其他)	全學年	P. 4-6	12	1. 學生積極參與比賽, 對辯論產生興趣	30930	E5	✓				
5	古箏：可掌握一項技能和一種藝術特長，還有增強智力、培養毅力、集中注意、開拓思維的作用。	藝術 (音樂)	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/			✓		
6	敲擊樂班：提升學生演奏樂器的技巧及自信。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	15	1. 學生積極投入活動 2. 大部學生能掌握打鼓技巧及提升讀譜能力	30565	E5			✓		
7	節奏樂隊：透過節奏樂隊的訓練，從而學習不同節奏樂器之演奏技巧，通過實踐和訓練認識不同音樂元素，從而提升學生之節奏感、音感、讀譜能力以及音樂欣賞能力。	藝術 (音樂)	全學年	P. 4-6	9	1. 學生積極投入訓練 2. 比賽獲佳績	2190	E5			✓		
8	合唱團：提高學生歌唱技巧、自信心及協作能力。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	60	1. 學生透過Zoom上課，積極投入練習，音準有明顯進步	91975	E1,E5			✓		
9	音樂周：透過一連串音樂活動，發展學生三大範疇，包括創作、演奏、聆聽。	藝術 (音樂)	下學期	P. 1-6	780	1. 學生積極參與，表現投入	5200	E1			✓		
10	校內歌唱比賽：讓學生汲取台上經驗，提升自信心。	藝術 (音樂)	下學期	P. 1-6	780	1. 學生積極參與，表現投入	2700	E5			✓		
11	音樂欣賞：透過外出的音樂欣賞活動，擴闊學生的眼界，學習欣賞音樂的禮儀。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	40	1. 學生享受外出欣賞音樂會 2. 十分投入	1600	E1,E2			✓		
12	音樂節比賽：提升學生演奏樂器的技巧及自信。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	38	1. 學生參加比賽後積極練習 2. 表現投入	0	/			✓		
13	小提琴班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	29	1. 學生對活動有興趣及投入學習	12580	E5			✓		
14	大提琴班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	12	1. 導師教學認真 2. 學生對活動有興趣及投入學習	9243	E5			✓		
15	夏威夷小結他班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	36	1. 大部份導師教學認真 2. 學生對活動有興趣及投入學習	19421	E5			✓		
16	拇指琴班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術 (音樂)	全學年	P. 1-6	33	1. 大部份導師教學認真 2. 學生對活動有興趣及投入學習	15106	E5			✓		

17	木箱鼓班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術（音樂）	全學年	P. 1-6	24	1. 大部份導師教學認真 2. 學生對活動有興趣及投入學習	14784	E5	✓			
18	Beatboxing班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術（音樂）	全學年	P. 1-6	20	1. 大部份導師教學認真 2. 學生對活動有興趣及投入學習	20720	E5	✓			
19	陶笛班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術（音樂）	全學年	P. 1-6	11	1. 導師教學認真 2. 學生對活動有興趣及投入學習	3625	E5	✓			
20	陶笛校隊：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術（音樂）	全學年	P. 2-6	24	1. 學生積極投入課堂 2. 經導師鼓勵後勇於參加比賽。	8725	E5	✓			
21	圍棋：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	數學	全學年	P. 1-6	42	1. 學生積極投入活動 2. 由導師評估學生的棋力及級數	15753	E5	✓			
22	陶藝：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	藝術（視藝）	全學年	P. 1-6	31	1. 學生積極投入活動 2. 作品極具創意	9064	E5	✓			
23	奧數：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	數學	全學年	P. 4、5	61	1. 大部分學生投入活動 2. 能提升數學科知識	10110	E5	✓			
24	校外比賽：電台普通話廣播劇決賽。本活動旨在為學生營造趣味盎然的學習環境，以增強學生的創作能力及普通話應用能力；鼓勵學生多讀中華經典名句，並認識當中豐富的文化內涵，拓寬知識層面。	普通話	全學年	P. 3	5	1. 學生積極及投入比賽 2. 達到預期學習成效	650	E2	✓			
25	校外比賽：豐富學生藝術經歷。	藝術（視藝）	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/		✓		
26	藝術參觀（小組拔尖）：豐富學生藝術經歷。	藝術（視藝）	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/		✓		
27	乒乓球隊：提升球技，代表學校比賽及增強自信。	體育	全學年	P. 2-6	36	1. 學生積極及投入活動 2. 比賽獲得獎項	13777.7	E1,E2,E5	✓			
28	乒乓球班：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	體育	全學年	P. 2-6	36	1. 學生積極投入活動 2. 能夠提升球技	22185	E5	✓			
29	拉丁舞組：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	體育	全學年	P. 1-6	36	1. 學生積極投入活動 2. 大部份學生掌握舞蹈技巧	14216	E1,E5	✓			
30	沙田學界游泳比賽：透過游泳比賽，讓學生發展潛能。	體育	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/		✓		
31	藝術體操：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	體育	全學年	P. 1-6	28	1. 學生積極投入活動 2. 大部份學生掌握舞蹈技巧	17664	E1,E5	✓			
32	籃球隊：透過訓練，讓學生培養對籃球的興趣，以及準備參加比賽。	體育	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/		✓		
33	單車隊：培養學生對單車運動的興趣、增強學生的自信心及協作能力。	體育	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/		✓		
34	花式跳繩隊：培養學生對花式跳繩的興趣、增強學生的自信心。	體育	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/		✓		
35	Hiphop：學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	體育	全學年	P. 1-6	31	1. 學生積極投入活動 2. 大部份學生掌握舞蹈技巧	66	E5	✓			
36	青苗學堂：提升重點運動員的成績。	體育	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/	✓	✓		
37	陸運會：提供田徑比賽機會予全校學生，加強學生對田徑運動的興趣。	體育	21/12/2021	全校	747	1. 因2019冠狀病毒疫情，活動改為校內進行運動競技日 2. 學生積極投入活動	4553	E1	✓			
38	校外比賽：透過校外比賽擴闊學生對資訊科技、編程或STEM的視野。	資訊科技	全學年	P. 4-5	8	1. 學生積極投入活動 2. 大部份學生掌握編程比賽技巧	0	/	✓			
39	全方位學習活動：學生透過參與配合課題之學習活動，擴闊眼界，鞏固課堂所學。	常識	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/	✓			

40	延伸學習課（魔術）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 6	50	1. 學生積極投入活動 2. 大部學生能成功表演小魔術	3800	E5	✓				
41	延伸學習課（綠悠悠）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 5	3	1. 學生積極投入活動 2. 提升學生對種植的興趣和環保知識	1876	E1	✓				
42	延伸學習課（A Cappella）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 4	135	1. 學生積極投入活動 2. 大部學生能掌握A Cappella歌唱技巧	6300	E5		✓			
43	延伸學習課（歷奇）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 5	60	1. 學生積極投入活動	22500	E5		✓			
44	延伸學習課（乒乓球）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 2	60	1. 學生積極投入活動 2. 能夠提升球技	6274	E5		✓			
45	延伸學習課（畫出彩虹）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 4	135	1. 學生積極投入活動中 2. 作品具創意	7698. 8	E1		✓			
46	延伸學習課（平衡車）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/		✓			
47	延伸學習課（創意思維）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 4	120	1. 學生投入活動 2. 能啟發學生的創意	0	/	✓				
48	延伸學習課（圍棋）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 3、6	170	1. 學生投入活動 2. 能夠提升圍棋的技巧	19880	E5	✓				
49	延伸學習課（奧數）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 6	53	1. 大部分學生投入活動 2. 提升學科知識，惟部分同學興趣不大	9000	E5	✓				
50	延伸學習課（小小藝術家）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 3	135	1. 大部分同學投入活動，能按自己的興趣去創作	0	/		✓			
51	延伸學習課（P3-4圍契）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 4	120	1. 學生投入參與活動 2. 受疫情影響，一些班別以網課形式進行，甚至有班別未能上課	0	/		✓			
52	延伸學習課（P1-2生活技能）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 1-2	240	1. 學生積極投入活動 2. 提升學生的自理能力	0	/	✓	✓			
53	延伸學習課（P1創意手作及繪畫）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 1	118	1. 學生積極投入活動 2. 提升學生對視藝的興趣	4111. 6	E1		✓			
54	延伸學習課（P2小手工）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 2	124	1. 學生積極、具創作力 2. 達到預期學習成效	3671. 6	E1		✓			
55	延伸學習課（STEM）：培養及啟發學生不同興趣，發展全人教育。	延伸學習活動課	全學年	P. 6	60	1. 學生積極、具創作力 2. 達到預期學習成效	0	/	✓				
56	話劇：讓學生有機會參與台前演出或幕後工作，並在校內、校外作公開演出。	話劇	全學年	P. 1-6	25	1. 學生積極、投入活動 2. 達到預期學習成效	32597	E1,E5		✓			
57	中華文化小品表演：鼓勵學生以普通話認識中國的經典文學、傳統文化及表演藝術。提升學生表演普通話短劇的技巧及自信。	藝術（其他）	全學年	P. 6	5	1. 學生積極、投入活動 2. 達到預期學習成效	3783. 3	E1	✓	✓			

58	朗誦節（獨誦）：提升學生朗誦的技巧及自信。	中文	9/2021至12/2021	P. 1-6	53	1. 學生積極參與比賽	345	E1	✓				
59	旅行日：能給予學生舒展筋骨、親觀大自然、欣賞自然景色的機會，放鬆平日緊張的學習情緒，舒暢身心。	學校旅行	17/3/2022	P. 6	97	1. 學生積極、投入參與老師影片分享活動	0	/	✓				
60	公益少年團：透過參與社區服務計劃、與各公民團體共同致力於社區服務工作、喚醒市民的公德心及以身作則做一個熱心公益的青少年。	公民與社會發展	全學年	P. 2-6	195	1. 學生參加活動時表現積極，投入活動	0	/	✓	✓			
61	幼童軍：透過豐富的訓練和活動，激勵學生自我學習和啟發，成為一個樂於助人、有責任感的人。	公民與社會發展	全學年	P. 4-6	15	1. 學生積極投入活動	0	/	✓	✓			
62	紅十字會少年團：透過有系統的訓練、服務及友誼活動，培育團員以保護生命和健康、熱心服務社群及實踐人道精神為己任的生活態度，啟發團員的領袖潛能。	公民與社會發展	全學年	P. 4-6	13	1. 學生積極、投入活動 2. 達到預期學習成效	175	E1	✓	✓			
63	女童軍：透過各項訓練使小女童軍從活動中學習，發展多項技能和建立自信心。	公民與社會發展	全學年	P. 3-6	24	1. 疫情關係，全年以Zoom形式進行 2. 學生積極參與網上課堂活動	350	E1	✓	✓			
64	基督少年軍：透過基督少年軍，教導學生遵守紀律及聖經的教導，並在生活中實踐，培養基督化人格。	宗教	全學年	P. 1-6	104	1. 疫情關係，全年以Zoom形式進行 2. 隊員出席率高，投入參與活動	12942.95	E1	✓	✓			
65	特別活動及比賽：透過有意義的活動或比賽，讓學生擴闊眼界，增廣見聞。	跨學科（其他）	全學年	P. 1-6	100	1. 能擴闊學生的眼界，舒暢身心 2. 學生投入參與活動	54307	E1,E2,E5	✓	✓	✓	✓	
66	學生表演活動及學習成果展示：提升學生的自信和成就感。	表演活動	29/4/2022	NA	NA	因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/			✓		
67	迪士尼畢業慶典：讓學生在這裡為進入人生旅程下一站而舉行啟航儀式，並留下難忘的回憶。	畢業活動	22/7/2022	P. 6	109	1. 六年級同學投入迪士尼探索活動	19520	E1,E2	✓				
68	興趣班：希望學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	跨學科（其他）	全學年	P. 1-6	760	1. 導師教學認真 2. 學生對活動有興趣及投入學習	40083	E5,E6	✓		✓		
69	暑期活動：希望學生善用餘暇，培養興趣，發揮潛能。	暑期班	3月及4月/2022	P. 1-6	760	1. 受疫情影響，所有活動以網課形式進行 2. 學生出席率欠理想	73348	E5	✓				
70	資優組：提供多元化的資優教育課程和活動，讓學生擴闊視野，增強學習興趣和社群發展，從而提升他們的高層次思考、創造力和個人及社交能力。	資優教育	全學年	P. 6	12	1. P. 6：讓學生重新檢視小學生活、認識自我、規劃未來 2. 大部分學生投入和喜愛活動 3. P. 4和P. 5：因2019冠狀病毒疫情，此活動取消	0	/	✓				
71	周會活動：配合主題舉辦學生活動或講座，讓學生認識及了解有關知識，從而在生活中實踐出來。	跨學科（其他）	全學年	P. 1-6	760	1. 大多數同學積極參與活動 2. 十分投入	13000	E5	✓	✓			
72	生命教育體驗活動：設主題周活動，讓學生透過活動建立自我概念，培養學生責任感及承擔精神，成為社區的同行者。	價值觀教育	全學年	P. 1-6	760	1. 大多數同學積極參與活動 2. 十分投入	24112.49	E5	✓	✓			
73	Stem day：讓學生運用STEM知識去解決問題，並從實踐中學習。	跨學科（STEM）	1/7/2022	NA	NA	1. 因應時間不足，本年度沒有舉行	0	/	✓				

74	全方位學習活動(P1-3)：配合各學科學習主題，安排各級學生到不同的場所或展覽館進行學習活動，以取得相關的資料協助完成單元學習。	跨學科 (其他)	1/12/2021	P. 1-3	377	1. 大多數同學積極參與活動 2. 十分投入	67160	E1,E2	✓				
75	生命教育體驗活動(P4-6)：配合各學科學習主題，安排各級學生到不同的場所或展覽館進行學習活動，以取得相關的資料協助完成單元學習。	跨學科 (其他)	1/12/2021	P. 4-6	370	1. 大多數同學積極參與活動 2. 十分投入	83936	E1,E2	✓				
76	跨學科活動日：在舉辦跨學科日之前，安排課堂教導不同年級學生相關主題，讓學生認識一些文化和價值。	跨學科 (其他)	27/1/2022	P. 1-6	760	1. 本年度跨學科活動日以網課形式進行，學生投入參與 2. 在FLIPGRID上分享作品	49980	E6	✓				
77	福音周：透過福音周，引導學生接受主耶穌為救主，並且立志跟隨祂。	宗教	1/4/2022	P. 1-6	760	1. 因教育局安排提早放暑假，未能安排實體活動，以錄播形式於Grwth發放福音訊息	0	/	✓				
78	畢業禮Hiphop：透過Hiphop訓練及表演，培養畢業生的團隊精神，並且凝聚彼此間及對母校的情誼。	跨學科 (其他)	1/6/2022	NA	NA	1. 因教育局防疫指引，不能安排台上表演項目	0	/		✓			
(如空間不足，請於上方插入新行。)													
<b>第1.1項總開支</b>							<b>\$939,054.44</b>						
1.2	<b>境外活動：舉辦或參加境外活動 / 境外比賽· 擴闊學生視野</b>												
1													
2													
3													
4													
5													
(如空間不足，請於上方插入新行。)													
<b>第1.2項總開支</b>							<b>\$0.00</b>						
<b>第1項總開支</b>							<b>\$939,054.44</b>						

**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	Robomaster學習套裝	跨學科 (STEM)	透過學習編程參加競賽	\$31,992.00
2				
3				
(如空間不足，請於上方插入新行。)				
<b>第2項總開支</b>				<b>\$31,992.00</b>
<b>第1及第2項總開支</b>				<b>\$971,046.44</b>

**第3項：受惠學生人數**

全校學生人數：	780
受惠學生人數：	780
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)：	黃婉雯(活動主任)
-------------------	-----------

\* : 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)