

九龍塘官立小學
全方位學習津貼 運用報告
2021-2022學年

為提高透明度及根據一貫安排，學校須把經校董會 / 法團校董會 / 學校管理委員會審批的全方位學習津貼運用報告或載有全方位學習津貼運用報告的學校報告上載至學校網頁。

第1項：舉辦 / 參加全方位學習活動

編號	活動名稱、簡介及目標	實際舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途 *	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀 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.1-2學校旅行，讓學生認識海洋生態，享受戶外群體生活。	因疫情關係延期至22-23學年舉行	P.1-2	/	\$0.00	\$0.00	/	群體活動	不適用	✓	✓	✓		
2	P.3-6學校旅行，為擴闊學生的學習領域，享受戶外群體生活。	因疫情關係延期至22-23學年舉行	P.3-6	/	\$0.00	\$0.00	/	群體活動	不適用	✓	✓	✓		
3	香港迪士尼樂園STEM體驗行，讓學生從理論到親身觀察及體驗，再透過簡單的實踐，培養學生對STEM學習的興趣和好奇心，鼓勵發揮創意，提升解難能力，發展他們的創新思維。	因疫情關係，為配合政府防疫措施而沒有舉行。	P.5-P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	跨學科	不適用	✓		✓		
4	人工智能講座，讓學生認識人工智能的基本概念，了解機器學習的原理，並體驗一系列人工智能的應用。	2022年6月21日邀請10Botics Limited到校舉辦一場人工智能講座。	P.4	87	\$4,000.00	\$46.00	E5	資訊科技	同學積極參與，對講座內容有濃厚興趣，同學在講座的提問環節表現良好，顯示能明白講座內容。根據問卷調查結果，90%以上同學表示透過參與此活動能提升其對資訊科技的興趣、認識及應用。	✓				✓
5	話劇欣賞，能讓學生提升欣賞話劇的興趣，擴闊學生視野。	2022年8月10日	P.1-P.3	172	\$6,500.00	\$37.80	E5	藝術	劇場互動性強，而且富教育意義，一至三年級同學投入觀看表演，並於劇場中學習到控制情緒的方法。	✓	✓	✓		✓
6	中華文化活動，讓學生認識中華文化，並懂得欣賞。	因受疫情影響，原本在下學期根據進度而配合的參觀活動取消了。科任老師改以展板、校園電視台節目、攤位遊戲及比賽，讓學生認識及欣賞中華文化。	P.1-P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	文化	不適用	✓	✓			
7	啟夢課程，加深學生學習的廣度和深度，並從中體驗學習的樂趣。	本學年因疫情交替進行視像及半天面授課堂，因此活動未能進行。	P.4	/	\$0.00	\$0.00	/	跨學科	不適用	✓	✓	✓		

編號	活動名稱、簡介及目標	實際舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀 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													
8	教育性參觀，鼓勵學生跑出課室，豐富學習經歷，擴闊視野。	因疫情提前放暑假及半天上課而未能舉行。	P.1-P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	常識	不適用	✓				✓
9	課外活動小組(地壺)，讓學生學習強身健體運動，透過運動保持身體強壯。	2022年7月25日、27日、28日和8月1日	P.1-P.6	529	\$31,880.00	\$60.26	E1	體藝文化活動	學生十分喜歡參與活動，希望可以再參加。	✓		✓		
10	課外活動小組，增進學生思考及學習棋藝文化。	因疫情提前放暑假及半天上課而未能舉行。	P.4-P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	藝術棋藝	不適用	✓		✓		
11	鼓動節拍，鼓勵學生欣賞鼓樂隊及套鼓的特色，學習其文化、歷史和獨特演奏技巧。	9月至6月(除3、4月)逢星期二，每節一個半小時	P.4-P.6	19	\$35,360.00	\$1,861.00	E1	音樂藝術	26/6公開表演，得到正面回饋，反應十分熱烈。	✓		✓		
12	常識科技活動，讓學生體驗科探的樂趣，並從中明白相關的科學原理。	本校常識科已參加了教育大學的QTN科技活動，並進行了各級的科探活動，使學生從中明白相關的科學原理。	P.1-P.6	529	\$0.00	\$0.00	/	STEM	不適用	✓	✓			
13	護苗教育車課程，讓學生認識及保護自己的身體，免於遭受性侵犯。	2022年6月6日至6月9日	P.1及P.5	172	\$3,460.00	\$20.17	E1	個人成長	學生表現投入，積極參與課堂活動。根據問卷調查結果，100%學生喜歡護苗性教育課程及讓他們認識如何防範性侵犯。	✓	✓			
14	成長發展訓練活動，配合學生的成長發展需要，培養學生正確價值觀及正向思維。	原計劃的活動(如小一適應、小二社交技巧、周會主題講座等)因疫情停止面授影響，部份以校內生命課或教師主持周會取代，故本年度沒有購買服務。	P.1-P.6	529	\$0.00	\$0.00	/	個人成長	不適用	✓	✓			
15	GET SET GOAL 正向抗逆提昇小組，讓學生認識自身的情緒，學習適當的情緒表達方法，培養學生正向思維及價值觀。	2022年5月至8月	P.5-6	11	\$22,000.00	\$2,000.00	E5	個人成長	學生投入參與小組活動，80%學生認為導師耐心教導，小組活動能提升抗逆技巧，對適應升上中學生活有幫助。	✓	✓			
16	校隊培訓，讓學生發揮潛能，培養多元化智能及堅毅精神。	因疫情關係，為配合政府防疫措施而沒有舉行。	P.1-P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	體藝文化活動	不適用	✓		✓		
17	P.6教育營，讓學生增進群體生活經驗。	因疫情關係取消了，有關活動延期至22-23學年舉行	P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	個人成長	不適用	✓	✓	✓		

編號	活動名稱、簡介及目標	實際舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀 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													
18	P.5歷奇訓練，讓學生增加群體生活上互相合作和一同解難的經驗。	2021年9月20、21、23及24日	P.5	92	\$19,000.00	\$207.00	E5	個人成長	歷奇活動富挑戰性，學生在訓練中學習面對不同的挑戰，增強了自信心、解難、協作及抗逆能力。	✓	✓	✓		
19	Tinkercad 3D模型及產品設計工作坊，讓學生認識產品設計的基礎概念。透過理論講解及Tinkercad 軟件運用，讓學生掌握基礎產品設計的知識和能力。	2022年7月15日及7月19日	P.6	20	\$8,000.00	\$400.00	E5	資訊科技	同學積極參與網上Tinkercad學習延伸課程並能製作3D圖形。	✓				✓
20	戲劇校隊，培養學生對戲劇表演的興趣，選拔有潛質的學生進行訓練，增強學生的自信心及提供表演的機會。	2021年9月至2022年6月	P.4-P.6	15	\$15,840.00	\$1,056.00	E5	校隊訓練	戲劇組在香港學校戲劇節中表現出色，3位同學取得傑出演員獎，全體同學獲得傑出合作獎。同學在練習中表現投入，亦有提升自信心。			✓		✓
21	創意戲劇節，增加演出機會，以提升學生演繹技巧。	本年度因疫情影響沒有參賽	P.4-P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	校隊訓練	不適用			✓		
22	資訊科技挑戰獎勵計劃：此計劃由香港電腦教育學會主辦。透過參與此計劃，學生能根據個人資訊科技技能，以考取不同獎章。同時，此計劃亦要求學生參與與資訊科技有關的服務，提升個人素養。提升學生資訊科技水平，培養個人素養及自信。	學會本年度未有提供此計劃	P.4-P.6	/	\$0.00	\$0.00	/	資訊科技	不適用	✓				✓
23	網上遊學團，學生透過網上遊學團增進文化知識。	2022年7月15日(P6) 2022年7月26日(P5)	P5-6	177	\$49,800.00	\$281.36	E1 E5	群體活動	學生積極參與，與導賞員的即時互動對話，增加了對當地生活文化的了解。	✓	✓			
24	文化體驗工作坊，認識日本傳統文化，學習解難、堅持和忍耐。	2022年7月15日(P6) 2022年7月26日(P5)	P5-6	177	\$49,880.00	\$281.36	E1 E5	文化	學生積極並投入參與，透過劍球及藍染體驗活動認識日本傳統文化。	✓	✓	✓		
25	繩網活動，培養學生正面價值觀，提升學生自信心，增強抗逆力，建立團隊精神。	2022年8月1日至5日	P1-5	435	\$65,000.00	\$149.43	E1 E5	個人成長	學生積極並投入參與，在活動心意咭上表達了對活動的喜愛和愉快的經驗。	✓	✓	✓		

編號	活動名稱、簡介及目標	實際舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均實際開支 (\$)	開支用途 *	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀教育	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													
26	皮影戲表演，學生觀賞皮影戲及木偶劇，學習中國民間古老的傳統藝術，提升學生學習中華文化的興趣。	2022年7月29日	P1-4	330	\$19,000.00	\$57.58	E1 E7	文化	98.4%學生認為透過觀賞皮影戲表演，加深他們對中華文化的認識，提升學習中華文化的興趣。	✓	✓			
(如空間不足，請於上方插入新行。)			第1.1項總計	3,294	\$329,720.00									
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	廣州姊妹學校、內地交流團(待定)，讓學生認識不同地方的文化，擴闊學生的視野。	因疫情影響通關的措施，因此本學年交流活動改於7月8日利用網上實時視像形式進行。	P.6	7	\$0.00	\$0.00	/	中國文化	學生表現投入，尤其在互相提問環節，兩校學生交流氣氛熱烈。活動有效增進彼此的友誼。	✓	✓			
2	同根同心(小四及小五)交流團，讓學生認識當地文化，了解當地的科技發展。	因疫情影響通關的措施，因此本學年交流活動改於11月2日利用網上實時視像形式進行「廣州的嶺南文化-網上導賞先導計劃」活動。	P.4-P.6	271	\$0.00	\$0.00	/	中國文化 /STEM	學生表現投入。活動有效增進學生對廣州文化的認識。	✓	✓			
(如空間不足，請於上方插入新行。)			第1.2項總計	278	\$0.00									
			第1項總計	3,572	\$329,720.00									

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

編號	項目	用途	實際開支 (\$)
1	購買校本輔導計劃所需的設備及資源	培養學生良好品德及正確價值觀	\$2,296.30
2	戲劇校內表演及校外比賽	表演及比賽用品、道具、服飾及改善禮堂音響及購置無線咪設備	\$10,000.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)			
第2項總開支			\$12,296.30
第1及第2項總開支			\$342,016.30

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	529
受惠學生人數：	529
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

* 輸入下表代號；每項開支可填寫多於一個代號：

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)	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
E2	交通費	E7	設備、儀器、工具、器材、消耗品
E3	境外交流 / 比賽團費 (學生)	E8	學習資源 (例如學習軟件、教材套)
E4	境外交流 / 比賽團費 (隨團教師)	E9	其他 (請說明)
E5	專家 / 導師 / 教練費用		