

聖公會呂明才紀念小學
全方位學習津貼 運用報告
2020 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	<p>STEM Education</p> <p>A. STEM Fun Days :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 就特定主題，設計不同的學習活動，讓學生透過工作坊、講座、實驗、實作活動，體驗 STEM 的學習 ◆ 目標： <ol style="list-style-type: none"> 1. 加強學生對 STEM 的認識 2. 增加學生動手操作的機會 3. 培養學生對 STEM 教學興趣 	跨學科(STEM) 數學 常識	30/06/2021	一年級 至 六年級	600	學生投入活動	43,180	E1 E6	✓				

* 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。

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	
2	<p>STEM Education</p> <p>B. 利用新科技為學生創設不同的電子學習經歷：</p> <p>B1.應用擴增實境 AR 技術於教學上：</p> <ul style="list-style-type: none"> 於課堂應用 AR 技術，把教材由平面影像延伸至動態影像，引發學生學習動機及趣味 <ul style="list-style-type: none"> 數學科：圖形與空間 視藝科：繪畫、評賞教學 圖書科：主題閱讀（AR 圖書） <p>B2.學習遊蹤</p> <ul style="list-style-type: none"> 透過「遊蹤活動系統」讓電子虛擬情景與真實環境互動，為學生在校內及校外學習活動中創造嶄新的學習體驗 <ul style="list-style-type: none"> 校內：English Fun Day、數學遊蹤（四至六年級課程） <p>B3. 電子獎勵計劃：</p> <ul style="list-style-type: none"> 透過獎勵計劃平台，讓學生能夠自訂學習目標及設定挑戰項目 	數學常識 閱讀 電腦 體育 藝術（視藝）	11/2020 至 07/2021	一年級 至 六年級	600	學生投入閱讀及活動	10,061.26	E1	✓		✓			

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	
	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 電子閱讀獎勵計劃 (圖書 20 科) ➢ 電子跳繩機 (體育科三至六年級課程) <p>B4. AI 智能 (機械人) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 用 AI 輔助學生學習英普語言, 利用機械人內置的英普語音課程, 評估及教導學生正確的讀音, 藉著機械人引發小孩對英普語言的興趣 ➢ AI 語音訓練 (英、普) ● 透過 AI 編程教學, 讓學生掌握機械人編程技巧, 以操控機械人的視覺、聽覺、觸覺控制及活動能力 ➢ AI 編程課程 <p>◆ 目標 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗虛擬實境活動, 享受創新科技學習的樂趣 2. 提升學習效能及學習動機 3. 鼓勵學生主動學習、善用課餘時間學習自己有興趣的知識和技能, 培養自學的習慣及為終生學習作好準備 		11/2020 至 07/2021	三年級 至 六年級	20	學生投入活動	3,900	E1	✓					

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	
3	STEM Education C. STEM 專題課程 <ul style="list-style-type: none"> ● 優化跨科專題 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 一年級：物料的測試 (常) ➢ 二年級：動感環保車 (數、常、視) ➢ 三年級：健康飲食 (數、常) ➢ 四年級：智能空氣監察 (常、電、中) ➢ 五年級：智能電燈 (常、電) ➢ 六年級：智能溫室 (常、電) ◆ 目標： <ol style="list-style-type: none"> 1. 提升學生的探究、運用高階思維工具的能力 	跨學科(STEM)	10/2020 至 05/2021	一年級 至 六年級	600	學生認真對待專題報告	17,011.90	E1 E6	✓					
4	D. 課外延伸活動： <ul style="list-style-type: none"> ● 參觀航空訓練大樓及 STEM 工作坊 ● 主題公園/樂園 STEM 工作坊 ◆ 目標： <ol style="list-style-type: none"> 1. 將教室內的學習延伸到校外，輔助正式課程的學習內容，提供豐富的生活經驗，讓學生在真實情 	跨學科(STEM) (因受疫情影響改為校內活動)	01/2021 至 07/2021	一年級 至 五年級	100	學生對活動感興趣，表現投入	33,750	E1 E6	✓					

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	
	境中操作與學習，達成有效的學習													
5	英文 A. English Fun Day : <ul style="list-style-type: none"> ● 進行不同主題的活動，提供一個全英語的學習環境 ● 主題活動：Wander round the world ◆ 目標： <ol style="list-style-type: none"> 1. 提升學生學習英語的興趣及增加運用英語的機會 2. 讓學生了解不同國家的文化及學習英語 	英文	30/03/2021	一年級 至 六年級	600	學生投入活動，表現積極	5,040.20	E1	✓					
6	B. Monthly Topic : <ul style="list-style-type: none"> ● 由外籍英語老師及教學助理在特定月份內配合節慶活動，舉辦圍繞特定主題的英文學習活動 ◆ 目標： <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過主題活動增加學習趣味性，提升學習動機 	英文	12/2020 至 06/2021	三年級 至 五年級	60	學生投入活動，表現積極	0		✓					

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
7	C. English Drama : ● 開辦英語話劇訓練課程，由英文科科主任及外籍英語老師進行訓練，並在多元活動課加強訓練 ◆目標： 1. 強化學生的閱讀能力及語言能力，激發學生的創造力	英文	01/2021 至 06/2021	三年級 至 五年級	20	學生主動與外籍英語老師交流，投入訓練	0		✓				
8	D. STEM in English : ● 由外籍英語老師及教學助理於課後學會活動時段，教授有關 STEM 的英語課程 ◆目標： 1. 配合校本 STEM 發展計劃，舉辦不同類型的英語學習活動，以引發學生對科學的興趣及提升英語能力	英文常識	01/2020 至 06/2021	四年級 至 五年級	40	學生主動與外籍英語老師交流，投入活動	852	E1	✓				
9	E. English Master Junior : ● 由外籍英語老師及教學助理於課後學會時段訓練學生的聽說讀寫能力，並向外間分享學習成果 ◆目標： 1. 提升學生的英語能力，並透過分享學習成果提升學習英語的信心	英文	01/2020 至 06/2021	一年級 至 四年級	80	學生主動與外籍英語老師交流，投入活動	0		✓				

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	
10	體藝發展 A. 推廣新興運動 B. 欣賞音樂會、音樂劇、舉辦音樂分享會 C. 參觀藝術館、戶外寫生、舉辦興趣班 ◆ 目標： 1. 提升學生對體藝項目的興趣，擴闊學生學習領域，豐富學生學習經歷	藝術 (音樂) 藝術 (視藝)	12/2020 至 07/2021	一年級 至 六年級	600	學生準時出席及投入活動，認真完成作品	124,079	E1 E6			✓			
11	德育及公民教育及生命教育 A. 學校大旅行 B. 舉辦常識問答比賽 C. 升旗訓練 (制服團隊) ◆ 目標： 1. 提升德育及公民教育的意識	常識	12/2020 至 07/2021	一年級 至 六年級	600	學生及投入活動	0		✓	✓				
12	德育及公民教育及生命教育 ● 體驗活動 (宗教) ◆ 目標： 1. 透過講座及體驗活動，讓學生建構正確的價值觀，並學效主耶穌「非以役人、乃役於人」的精神，學會感恩及懂得關愛他人	德育及公民教育	05/2021 至 07/2020	一年級 至 六年級	300	學生及投入活動	0		✓	✓				
13	比賽 (學術) ● 與 STEM 或學科有關的比賽報名費及交通費	跨學科 (STEM) 常識 中文 電腦	12/2020 至 07/2021	三年級 至 六年級	80	學生認真對待比賽	4,440	E1 E2	✓					

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	
	◆ 目標： 1. 增加學生運用知識及參與比賽的機會，提升學生的技能及自信													
14	體育 - 新興運動體驗班 - 運動體驗班 - 校隊訓練 - 籃球校隊及特訓隊 - 羽毛球校隊 - 足球校隊 - 田徑校隊 - 乒乓球校隊 - 排球校隊 - 舞蹈特訓班 ◆ 目標： 1. 增加學生參與體育活動的機會，讓學生體會其樂趣，從而提升對體藝項目的興趣 2. 加深學生對相關運動項目的認識，培訓學生的才能，讓學生一展所常 3. 培養學生的體育精神	因受疫情影響 未能進行	04/2021 至 07/2021	二年級 至 六年級			0			✓				

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
15	音樂 - 聲樂班 - 美樂笛隊 - 管弦樂隊班 - 管弦樂團訓練 - 電子樂隊 - 夏威夷小吉他班 ◆ 目標： 1. 增加學生參與音樂活動的機會，讓學生體會其樂趣，從而提升對音樂的興趣 2. 加深學生對相關項目的認識，培訓學生的才能，讓學生一展所常 3. 培養學生的參賽精神	藝術 (音樂)	01/2021 至 07/2021	一年級 至 六年級	230	學生投入訓練，認真對待表演	124,308	E5 E6			✓		
16	學術 - 辯論課程 - 奧數班 - Micro:bit & mBot 編程課外活動 - LEGO EV3 機械工程師課程 - 常識學會 - 趣味普通話 ◆ 目標： 1. 培養學生的才能，並透過代表學校出外比賽增強學生的自信心	中文 數學 電腦 常識 普通話 跨學科(STEM)	01/2021 至 07/2021	三年級 至 六年級	90	學生投入訓練，認真對待比賽	139,480	E5 E6	✓				

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	
17	制服團隊活動 - 幼童軍 - 小女童軍 - 基督少年軍 ◆ 目標： 1. 透過各種戶內、戶外活動培養學生的組織、溝通、領導、應變和創新能力，以及建立良好品格和社會責任感	制服團隊訓練	10/2020 至 07/2021	三年級 至 六年級	110	學生準時出席，認真對待活動	11,500.50	E1		✓				
第 1.1 項總開支							517,602.86							
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	同根同心交流團費用（國內）	因受疫情影響未能進行												
2	境外遊學團費用（東南亞）	藝術(視藝) 德育及公民教育 (改為網上活動)	07/2021	四年級 至 五年級	18	學生準時出席，認真對待活動	6,720	E3		✓	✓			
3	境外遊學團費用（歐洲）	因受疫情影響未能進行												
第 1.2 項總開支							6,720							

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 項總開支							524,322.86						

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	購置遊蹤套件		學習資源	38,000
2	購置校園電視台直播系統		學習設備	129,840
3	購置電子獎勵計劃及活動平台		學習資源	76,600
4	購置音樂器材		學習資源	21,670
5	問答比賽搶答系統		學習資源	2,000
第 2 項總開支				268,110
第 1 及第 2 項總開支				792,432.86

^： 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） | 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 | |

第 3 項：受惠學生人數

全校學生人數：	600
受惠學生人數：	600
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）： 吳珺瑤（活動主任）