

聖公會聖約瑟小學
全方位學習津貼 運用報告
2022-2023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	<p>【全方位中文及普通話學習活動】 內容： 1.舉辦「中普活動日」，與中文科、普通話科、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。 2.定期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。</p> <p>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. 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。 3. 啟發學生潛能，培養學生對中文科、普通話科及中國文化的興趣。 4. 培養學生正確的價值觀和態度，發展共通能力。</p>	中文及普通話	全學年	一至六年級	344	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. 透過舉辦「中普活動日活動」，能啟發學生對中國文化的興趣及增加相關知識。 3. 活動日能營造有利的普通話學習環境，增加學生以普通話溝通的機會。 4. 學生喜歡並積極投入中普活動日的活動。	\$7,586.70	E1	✓				
2	<p>【英語週】 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。</p> <p>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. 培養學生正確的價值觀和態度，發展共通能力。</p>	英文	2022年12月12至16日	一至六年級	344	1. 英文周的活動能營造有利的英語環境，增加學生以英語溝通的機會。 2. 學生喜歡參與英文周的活動，投入活動。	\$10,817.31	E1	✓				
3	<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</p> <p>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、數學遊戲等活動，發展學生潛能，培養他們的團隊合作精神。 3. 培養學生正確的價值觀和態度，發展共通能力。</p>	數學	全學年	一至六年級	344	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。	\$1,948.31	E1	✓				

4	<p>【體育活動日】 內容： 於第一時段舉辦多項社際體育比賽，於第二時段開設不同的運動或體育遊戲場區。</p> <p>目標： 1. 營造有利的校園體育氣氛，鼓勵學生多做運動，建立活躍及健康的生活方式。 2. 提升學生對個人健康及體適能的關注。 3. 透過不同的社際比賽，鼓勵學生不斷挑戰自我，提升自信心，發展他們的潛能，培養他們的團隊合作精神。 4. 培養學生正確的價值觀和態度，發展協作、溝通、解難等共通能力。</p>	體育	2023年3月27日	一至六年級	344	<p>1. 體育活動日有效營造學校的體育氣氛，增加學生接觸不同運動的機會，增加對運動的興趣。 2. 學生喜歡體育活動日的安排，積極投入相關活動。 3. 社際比賽促使學生課餘練習，增加做運動的機會。</p>	\$3,794.00	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：印刷術；小三：再造紙；小四：自製濾水器；小五：水果鋼琴；小六：投石器</p> <p>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)	2023年1月9日及1月11日	一至六年級	344	<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>	\$5,996.07	E1	✓						
6	<p>【STEM DAY】 內容： 各級學生按主題進行科探實作活動： 小一：空氣炮課程；小二：勢能齒輪車課程；小三：三合一混能車課程；小四：Micro:bit木工環保燈籠製作；小五：Micro:bit足球龍門和計分板；小六：Micro:bit智能衣架</p> <p>目標： 1. 讓學生在實作中體驗學習STEM的樂趣，獲得更活潑和更豐富的STEM學習經歷。 2. 發展他們的探究能力、協作和解決問題能力， 3. 提升學生STEM/STREAM教育的相關知識及興趣。 4. 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)	2023年7月3日	一至六年級	344	<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>	\$50,146.20	E1 E5	✓						
7	<p>【全方位宗教學習活動】 內容： 聖誕崇拜暨聖誕嘉年華及《猜猜我是誰》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	344	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。	\$12,825.82	E1	✓						
8	<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	344	<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>	\$69,440.15	E1 E5	✓		✓				

9	<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	1. 100%學生認同參與課程能讓他們掌握基礎的物理、機械科技等知識。 2. 100%學生認為活動能培養他們的創意，以及提升他們創新、協作和解難的能力邏輯思維，發展個人潛能。 3. 100%學生表示參加課程後感到很有成功感，以及使他們的自信心增加。 4. 學生在校際比賽中表現卓越，獲得多個獎項。	\$40,830.00	E1 E5	✓				
10	<p>【VEX IQ機器人培訓課程】 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	二至六年級	16	1. 100%學生認同參與課程能讓他們掌握基礎的物理、機械科技等知識。 2. 100%學生認為活動能培養他們的創意，以及提升他們創新、協作和解難的能力邏輯思維，發展個人潛能。 3. 100%學生表示參加課程後感到很有成功感，以及使他們的自信心增加。 4. 學生在校際比賽中表現卓越，獲得多個獎項。	\$1,367.00	E2	✓				
11	<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	37	1. 70%學生認同參與與奧數培訓能提升數學解難能力和分析力。 2. 70%學生認同參與與奧數培訓能訓練邏輯思維，發展個人潛能。	\$23,255.00	E1 E5	✓				
12	<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	47	1.85%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。 2.90%參加學生認為活動能增加他們的自信心，發揮個人潛能。 3.85%參加學生認為活動提升他們的專注力及鑒賞能力。	\$8,930.00	E1 E5		✓			
13	<p>【視藝拔尖活動—彩繪椅拔尖班】及 【社際彩繪椅子設計比賽】 目標： 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。</p>	藝術（視藝）	全學年	五至六年級	20	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。	\$9,240.00	E1 E5		✓			

14	【步操樂團(敲擊樂班)】 目標： 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確的價值觀和態度。	藝術（音樂）	全學年	二至六年級	22	1. 100%參加學生認同參加步操樂團能提升吹奏/敲擊樂器的技巧及增加樂理知識。 2. 100%參加學生認同參加步操樂團能增加他們的自信心，發揮個人潛能，並獲得成就感。 3. 100%參加學生認同參加步操樂團能讓他們學會自律，及明白堅毅的重要。	\$3,869.21	E1 E5	✓							
15	【壁球訓練活動及約瑟壁球全校賽】 目標： 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，以及培養他們正確的價值觀和態度。	體育	全學年	一至六年級	140	1. 100%學生認同參加壁球訓練班能提升打壁球的技巧及相關知識。 2. 100%學生認同參與壁球訓練班能增加他們的自信心，發揮個人潛能，並獲得成就感。 3. 學生在校際壁球比賽中表現卓越，獲得多個校際獎項。	\$43,740.13	E1 E2 E5	✓							
16	【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。	英文	全學年	一至六年級	32	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。	\$3,136.00	E1 E5	✓							
17	【中國舞班】 目標： 1. 提升學生對跳中國舞的技能與知識的掌握。 2. 培養學生對舞蹈的興趣，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確的價值觀和態度。	體育	2023年3月至6月	二至五年級	23	1. 100%學生對此活動感興趣及認同參加中國舞班能提升中國舞相關知識及舞蹈技巧。 2. 100%學生能體會團隊精神的重要及良好的學習態度的重要性。 3. 100%學生認同參與中國舞班能使他們的自信心增加，發展個人潛能。	\$8,370.00	E1 E5			✓					
18	【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確的價值觀和態度。	體育	全學年	一至六年級	52	1. 100%學生認同參加花式跳繩班能提升花式跳繩的技巧及相關知識。 2. 100%學生認同參加跳繩班能增加他們的自信心，發揮個人潛能，並獲得成就感。	\$9,504.00	E1 E5			✓					

19	<p>【「逆轉勝」體育先鋒培訓計劃—凝動足球班】</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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確的價值觀和態度。 	體育	全學年	三至六年級	22	<ol style="list-style-type: none"> 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班，並表示足球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。 	\$15,000.00	E5			✓		
20	<p>【「逆轉勝」體育先鋒培訓計劃—凝動劍擊班】</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提升學生對劍擊運動的技能與知識的掌握。 2. 培養學生對劍擊運動的興趣，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確的價值觀和態度。 	體育	全學年	三至六年級	24	<ol style="list-style-type: none"> 1.活動能有效培養學生對劍擊的興趣，讓學生掌握劍擊的技巧。 2.100%學生皆表示喜歡參與劍擊訓練班，並表示劍擊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。 	\$21,100.00	E2 E5			✓		
21	<p>【繩網挑戰體驗】</p> <p>目標：</p> <p>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法，提升自己的理解，從中啟發個人潛能，建立團隊合作精神。</p>	價值觀教育	2023年7月10日至14日	一至五年級	278	<ol style="list-style-type: none"> 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。 	\$34,500.00	E1 E5		✓	✓		
22	<p>【全方位學習體驗/工作坊】</p> <p>內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 外出參觀：屯門維他奶廠房 2. 外出參觀：香港動植物公園 3. 「迪士尼青少年奇妙學習系列」工作坊 4. 火箭車工作坊 <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過多元化全方位的學習活動，擴闊學生的視野。 2. 發展學生潛能，建立正確的價值觀和態度。 3. 透過讓學生親身體驗與實踐，學習相關知識與技能。 	其他，請註明：活動組及常識	2023年1月至7月	一至六年級	344	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實踐與體驗活動可擴闊學生的視野，發展潛能，及提升對學習的興趣。 2.學生喜歡及積極參與相關活動。 	\$89,634.70	E1 E2 E5		✓			

23	【小學生涯規劃教育】 內容： 1. 「生涯規劃：自我認識體驗」日營 2. 升中面試工作坊 目標： 1. 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。 2. 透過自我認識體驗活動，協助學生體驗個人價值，發掘長處及能力，自我肯定，建立信心。 見	其他，請註明：課程組及全人教育組	2022年9月及2023年7月	六年級	60	1. 學生能學到面試技巧及注意事項。 2. 學生能夠運用合宜的面試技巧。 3. 學生提升了對面試的信心。 4. 透過自我認識體驗活動，學生能加深對自己的認識，發掘自己的長處及能力，建立信心。	\$33,500.00	E1 E5	✓	✓					
第1.1項總開支							\$508,530.60								
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	2023亞洲機械人挑戰賽（韓國首爾）及文化交流團	常識	2023年2月2日至2月6日	五至六年級	6	1. 交流團及亞洲機械人挑戰賽可擴闊學生的視野，發展潛能，及提升對STEM學習的興趣。 2. 學生於比賽中表現優秀，獲得獎項。	\$32,118.00	E1 E2 E3 E4	✓						
第1.2項總開支							\$32,118.00								
第1項總開支							\$540,648.60								

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	龍獅藝班物資(醒獅道具)	其他，請註明：活動組	應用於龍獅藝培訓活動。	\$179.10
2	STEM LEGO機械人培訓課程器材/物資	跨學科 (STEM)	應用於STEM LEGO機械人培訓活動。	\$49,700.00
3	五色學倉頡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
4	花式跳繩班器材/物資(繩)	體育	應用於花式跳繩班訓練。	\$4,000.00
5	社際活動及比賽物資	其他，請註明：活動組	應用於社際比賽(禮物)。	\$728.00
第2項總開支				\$60,607.10
第1及第2項總開支				\$601,255.70

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)