

2024-2025學年 全方位學習津貼 運用報告
聖公會聖約瑟小學

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	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 ¹ (包括學習領域、跨學科、教育最新發展方向，可選擇多於一	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						價值觀 教育	智能發展 (配合課程)	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，建立正確的價值觀和態度													
1	香港海洋公園學院教育課程【小學園內活動—自然體驗班】 內容： 觀察園內的動物及其日常運作，了解不同動物的生活習性及其保育方法，豐富英語語境。 目標： 1. 提升及培養學生對英文的興趣。 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。	2025年3月31日	六年級	53	\$5,801.00	\$109.45	E1、E2	跨學科 （英文及常識）	1. 工作坊以英語作授課語言，讓學生在英語語境下增加溝通和聆聽的機會。 2. 學生透過觀察園內的動物及參與互動遊戲，能了解如何保護動物。 3. 學生喜歡參與海洋公園的活動。 4. 學生表示此後會採取更環保的生活方式。	✓	✓			
2	【英語週】 內容： 舉辦與英文相關的攤位遊戲、電子學習遊戲、話劇或互動分享等或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. 培養學生正確的價值觀和態度，發展共通能力。	2024年12月9至13日	一至六年級	338	\$2,831.30	\$8.38	E1	英文	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。 3. 學生對使用英語溝通變得更有自信。		✓			
3	【體育活動及比賽】 內容： 舉辦或參與不同的社際體育活動或比賽，如校內社際體育比賽、社際SIT-UP比賽、陸運會、足球比賽等。 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. 透過不同的體育活動或比賽，鼓勵學生不斷挑戰自我，提升自信心，發展學生潛能，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。	2024年10月至 2025年7月	一至六年級	340	\$11,218.25	\$32.99	E1	體育	1. 一連串與各體育相關的全方位活動和比賽，有效營造「活力校園」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. 學生喜歡並積極投入體育活動或比賽。			✓		
4	【科技日】 內容： 為學生提供課堂以外的學習經歷，各級學生按指定的主題進行科探實作活動。 目標： 1. 讓學生在實作中體驗，發展他們的探究能力和解決學科問題的能力，獲得更活潑和更豐富的STEAM學習經歷。 2. 提升學生對探索周遭事物的興趣，培養學生對科學與科技的好奇心和興趣。 3. 提升學生對科探/STEAM的相關知識。 4. 培養學生的創意，發展他們的創新精神及共通能力。	2025年1月8日	一至六年級	338	\$13,525.46	\$40.02	E1、E5	跨學科 （STEAM）	1.科學探究實作中體驗，有效提升學生的科學/STEAM知識、發展探究能力和解難能力，更能培養創意及獲得更活潑和更豐富的STEAM學習經歷。 2.超過75%學生認同本年度新增到校天文體驗活動——天文流動星象館，能提升對宇宙天體、星座的由來和特徵，培養他們探索周遭事物的興趣，培養對科學與科技的好奇心。		✓			

5	【數理日】 內容： 為學生提供課堂以外的學習經歷，各級學生按指定的主題進行STEAM實作活動、數學遊蹤及問答比賽等形式活動。 目標： 1. 讓學生在實作中體驗，發展他們的探究能力和解決學科問題的能力，獲得更活潑和更豐富的STEAM學習經歷。 2. 提升學生對STEAM教育的相關知識及興趣。 3. 強化學生在科學、科技及數學教育各學習領域及跨學習領域的綜合和應用知識與技能的能力。 4. 提升學生的創新思維及解難能力，培養探究精神。培養學生的創意，發展他們的創新精神及共通能力。	2025年6月27日	一至六年級	338	\$40,720.00	\$120.47	E1、E5	跨學科 （STEAM）	1. 科學探究實作中體驗，有效提升學生的科學/STEAM知識、發展探究能力和解難能力，更能培養創意及獲得更活潑和更豐富的STEAM學習經歷。 2. 93%學生認同數理日的活動結合了科學、科技及數學教育各學習領域及跨學習領域能有效提升他們的創新思維及解難能力，培養探究精神。	✓				
6	【閱讀活動】 內容： 【小丑繪本劇場—「海底圖書館」】： 邀請相關人士到校進行圖書劇場。 【小店長大計劃】： 讓學生進行工作體驗—擔任書店店長或是圖書館館理員 目標： 1. 【小丑繪本劇場—「海底圖書館」】： 透過閱讀指定讀物及相關圖書介紹，培養學生閱讀圖書的興趣，增加學生課外知識。 2. 【小店長大計劃】： 讓學生親身體驗和了解書店店長或圖書館館理員的工作： (1)了解圖書及出版知識、書店日常工作 (2)打價錢、點貨、分類、上架、整理書架 (3)為讀者推介圖書、協助尋書 (4)收銀結帳	2025年4月16日、7月9日	小一至小六	338	\$8,166.00	\$24.16	E2、E5、E6	跨學科 （其他：圖書）	【小丑繪本劇場】 兩位小丑透過幽默及鬼馬的演出，讓學生認識此文學作品的部份內容，亦鼓勵學生到圖書館借閱此圖書。大部份學生投入欣賞表演內容，亦積極回答問題，表現雀躍興奮；亦有學生主動到圖書館尋找此圖書或借閱海洋生物知識的圖書。 【小店長大計劃】 參加學生皆認同活動能有效讓他們學習圖書和出版社的知識；並藉着真實的職場體驗，幫助同學認識不同機構、企業的實際運作和體驗不同崗位的日常工作，從而更加了解自己及職業導向。	✓	✓			✓
7	【多元智能課】 內容： 舉辦多項的興趣活動小組，以循環或固定小組形式上課。 目標： 1. 培養學生對不同範疇的興趣，啟發學生多元潛能。 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。	全學年	一至六年級	340	\$74,002.80	\$217.66	E1、E5	跨學科 （其他：活動組）	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。	✓	✓			
8	【視藝拔尖活動—壁畫活動】 內容： 學生一起合作完成校園的壁畫創作。 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，發展學生潛能。 4. 提升學生對學校的歸屬感。	2024年10月至2025年2月	四至六年級	15	\$45,700.00	\$3,046.67	E1、E5	藝術（視藝）	在老師和導師的帶領下，學生合力完成了校園數幅漂亮的壁畫，壁畫作品獲得嘉賓、師生和家長的讚賞，增加學生的的自信心和對學校的歸屬感。			✓		

	<p>【管樂團】 目標： 1. 讓學生掌握吹奏/敲擊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。</p>	2024年10月至 2025年8月	一至六年級	25	\$60,440.00	\$2,417.60	E2、E5	藝術（音樂）	1. 參加學生認同參加管樂團能提升吹奏/敲擊樂器的技巧及增加樂理知識。 2. 參加學生認同參加管樂團能增加他們的自信心，發揮個人潛能，並獲得成功感。 3. 參加學生認同參加管樂團能讓他們學會自律，及明白堅毅的重要。		✓			
	<p>【STEM LEGO機械人班/ STEM LEGO機械人尖子培訓】 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，發展學生潛能。</p>	2024年9月至 2025年8月	一至六年級	48	\$80,010.00	\$1,666.88	E1、E2、E5	跨學科 (STEAM)	1.98%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。 2.88%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. 92%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. 學生代表隊在校際比賽中表現卓越，獲得多個獎項，並獲得參加海外比賽的資格。		✓			
	<p>【英語話劇培訓】 目標： 1. 提升學生的英文口語及演繹的能力。 2. 提升學生的自信心，發展學生潛能。</p>	2024年10月至 2025年5月	三至六年級	26	\$10,800.00	\$415.38	E1、E5	英文	1.77%參加學生認同透過參與「英文話劇培訓班」能提升他們的英語水平。 2. 100%參加學生認同透過參與「英文話劇培訓班」使他們學習到不同的舞台技巧 3. 92%參加學生認同透過參與「英文話劇培訓班」，使他們的自信心增加，發展個人潛能。		✓			
9	<p>【壁球訓練】 目標： 1. 提升學生的壁球運動技能和相關的知識。 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。</p>	2024年10月至 2025年5月	一至六年級	110	\$65,106.00	\$591.87	E1、E5	體育	1. 100%學生對此活動感興趣及認同參加壁球班能提升學生的壁球運動技能和相關的知識。 2 98%學生表示活動能增加他們的體能活動量，喜歡做運動，並建立活躍及健康的生活方式。 3. 99%學生認同透過訓練或比賽，使他們的自信心增加，發展我的個人潛能。 4. 學生代表隊在校際比賽中表現卓越，獲得多個三甲獎項。		✓			

10	【奧林匹克數學尖子培訓】 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。	2024年10月至 2025年1月	五至六年級	9	\$4,950.00	\$550.00	E5	數學	1. 參加學生認同參加奧林匹克數學訓練能提升對奧數的認識，以及掌握計算的方法和技巧。 2.參加學生認同參加奧林匹克數學訓練能增加他們的自信心，發揮個人潛能。		✓			
11	【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。	2024年10月至 2025年5月	一、二、 五、六年級	39	\$7,290.00	\$186.92	E5	英文	63%參加學生認同透過參與「英文話劇培訓班」能提升他們的英語水平。		✓			
	【制服團體（幼童軍）】 目標： 1. 培養學生自我管理能力及責任感。 2. 培養學生團體合作及服務他人的精神。 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他們正確的價值觀和態度。	2024年10月至 2025年5月	三至六年級	16	\$490.00	\$30.63	E1	跨學科 （其他：活動組）	1. 91%參加學生認同參加透過活動能增加對幼童軍基本知識：歷史、禮儀、步操等知識。 2.100% 參加學生認同參加活動能增加他們的自信心，發揮個人潛能。	✓	✓			
	【花式跳繩班】 目標： 1. 提升學生的花式跳繩技能。 2. 培養學生對花式跳繩的興趣，恆常參與運動，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. 透過團隊合作進行花式跳繩和表演，培養學生的團隊精神，以及培養他們正面的價值觀和態度。	2025年6月30日、 7月2日、7月4日	一至六年級	21	\$4,500.00	\$214.29	E5	體育	1. 100%學生對此活動感興趣及認同參加花式跳繩班能提升花式跳繩的動作技巧和相關知識。 2 100%學生認同活動能增加他們的體能活動量。 3. 93%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。 4. 透過團隊合作進行花式跳繩和表演，培養學生的團隊精神，以及培養他們正面的價值觀和態度。			✓		
	【中國舞班】 目標： 1. 提升學生跳中國舞技能和相當舞蹈知識。 2. 增加學生對中華文化的認識和重視。 3. 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。 4. 提升學生的自信心及對學校的歸屬感，發展學生潛能。 5.培養學生團隊合作精神及正確的價值觀和態度。	2024年9月至 2025年8月	二至六年級	23	\$22,436.14	\$975.48	E1、E5	體育	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%學生認同活動能增加學生對中華文化的認識和重視。 3. 76%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。			✓		

	<p>【社際活動及學生校外比賽】 目標： 透過舉辦不同的社際比賽及活動，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，並增加對學校的歸屬感。</p>	2024年8月至 2025年7月	一至六年級	338	\$12,625.49	\$37.35	E1、E2、E5	跨學科 (其他：活動組)	學校舉辦多個不同的社際比賽及活動，貫穿全年，有效增加學生對學校的歸屬感。	✓	✓	✓		
	<p>【繩網歷奇訓練】 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法，提升對自己的理解，從中啟發學生潛能，建立團隊合作精神，以及培養他們正面的價值觀和態度。</p>	2025年7月2、8、 9、10日	一至五年級	270	\$34,000.00	\$125.93	E1、E2、E5	價值觀教育	1.100%參加學生認為歷奇活動能幫助他們自我省思：瞭解個人面對逆境的感受，接納自己的狀況。 2. 100%參加學生認為透過歷奇/解難活動能幫助他們發掘個人的解難模式，提升解難的能力，積極地面對挑戰。	✓		✓		
	<p>【全方位學習體驗/工作坊】 內容： 國畫工作坊、醒獅隊表演活動 目標： 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。</p>	2025年6月30日、7月8 及 7月10日	一至五年級	130	\$4,700.00	\$36.15	E1、E2、E5	跨學科 (其他：活動組)	1. 實踐與體驗活動可擴闊學生的視野，發展潛能，及提升自信心。 2.學生喜歡、投入及積極參與相關活動。		✓	✓		
12	<p>【小學生涯規劃教育】 四年級內容： 「寶石村探險記」活動 目標： 活動將帶領同學進行寶石村的探險故事，讓同學在故事中發掘與個人性格特質相關的性恪寶石，從而了解自己的性格特質，並明白到性格特質在學習上及未來工作上的表現息息相關。 五至六年級內容： 「勇往職前一模擬職涯體驗」活動 目標： 活動將會讓同學體驗不同的工作，認識各類行業的工作內容、入職技能要求等，從而令學生反思自己的興趣及職業取向，為未來訂立目標。</p>	2025年6月17至18日	四至六年級	165	\$29,000.00	\$175.76	E1、E5	德育、公民及國民教育 (全人教育組)	1. 四年級學生踴躍參與故事中的互動環節，大部分學生能夠辨識與自己性格相關的「性格寶石」，並能簡單描述這些特質如何影響他們的學習態度，例如「耐心」有助於解決問題，「好奇心」促進探索新知識。 2.五年級及六年級學生積極參與模擬職涯體驗，踴躍扮演不同職業角色，並認真完成指定任務。學生能清楚描述所體驗職業的主要工作內容和所需技能，例如「醫生需要細心和知識豐富」、「設計師需要創意和耐心」。大部分學生在活動後能初步反思自己的興趣，並能簡單說明原因。	✓	✓			✓

第1.2項總開支	3	\$25,360.00	
第1項總開支	3,323	\$563,672.44	

註1： 因應教育最新發展和學生需要，學校可適切運用全方位學習津貼，加大力度推動愛國主義教育、STEAM教育及學生精神健康。

第2項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源

編號	項目	用途	實際開支 (\$)
1	音樂培訓活動所需的物資、樂器及維修樂器費用	應用於多元智能課或課後音樂培訓活動	\$21,979.50
2	STEM LEGO培訓活動所需的物資、器材	應用於課後STEM LEGO培訓活動培訓活動	\$21,726.00
3	周五元智能課、課後活動班、童軍培訓活動、社際活動及比賽所需活動物資、歷奇工具、器材	應用於多元智能課及課後活動班	\$31,352.93
（如空間不足，請於上方插入新行。）			
第2項總開支			\$75,058.43
第1及第2項總開支			\$638,730.87

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	340
受惠學生人數：	340
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	吳穎雯
職位：	活動主任

* 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		