

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「全方位學習及姊妹學校津貼」運用計劃上載至學校網頁。
本校會遵照教育局所發出通告、指引及其他文件的有關規定運用此津貼；並明白如有不恰當使用津貼的情況，學校須以其他合適資源填補有關開支。

^活動類別及評估方法列表供學校參考（學校可於下拉清單選擇適用選項，可選多於一項）：【可按最左方「-」號收起此部分提示】

請按上方「啟用內容」/「Enable Content」，然後開始填寫範本。

活動類別：	A1 價值觀教育 A9 其他（請於L欄註明詳情）	A2 智能發展	A3 社會服務	A4 體藝發展	A5 與工作有關的經驗	A6 愛國主義教育	A7 數字數育、人工智能、STEAM教育	A8 學生精神健康
評估方法：	B1 問卷調查	B2 校內會議及討論	B3 校內專業分享	B4 面談、訪問	B5 觀察	B6 書面報告及記錄	B7 其他（請於N欄註明詳情）	

第1項：活動詳情

編號	活動名稱及簡介	擬舉行日期	活動目標	對象及 預計參與人數 （按每類對象填寫， 如沒有該類人員參與，請填上「0」）				預算開支 (\$)	內地姊妹學校名稱 （如涉及姊妹學校 交流活動）	活動類別^		評估方法^	
				學生 （請註明 年級及人數）	教師	管理層	其他 （請註明 對象及人數）			（於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項）	（如選擇「A9 其他」， 請於此欄註明詳情）	（於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項）	（如選擇「B7 其他」， 請於此欄註明詳情）
1.1	本地活動（包括視像交流）												
1	【科技日】 內容簡介： 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。	2025年1月8日	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.推動數字教育、STEAM 教育等及普及創科學習，提升學生對數字教育及STEAM 教育的相關知識及興趣。 3. 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。 4. 提升學生對科探/STEAM的相關知識。 5. 培養學生的創意，發展他們的創新精神及共通能力。	小一至小六 342				\$20,000.00		A2 智能發展 A7 數字數育、人工智 能、STEAM教育		B1 問卷調查 B5 觀察	
2	【數理日】 內容簡介： 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。	2026年6月24日	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. 推動數字教育、STEAM 教育等及普及創科學習，提升學生對數字教育及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。	小一至小六 342				\$15,000.00		A2 智能發展 A7 數字數育、人工智 能、STEAM教育		B1 問卷調查 B5 觀察	

編號	活動名稱及簡介	擬舉行日期	活動目標	對象及預計參與人數 (按每類對象填寫， 如沒有該類人員參與，請填上「0」)				預算開支 (\$)	內地姊妹學校名稱 (如涉及姊妹學校 交流活動)	活動類別^		評估方法^	
				學生 (請註明 年級及人數)	教師	管理層	其他 (請註明 對象及人數)			(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「A9 其他」， 請於此欄註明詳情)	(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「B7 其他」， 請於此欄註明詳情)
3	【藝術日】 內容簡介： 為學生提供展現創意與藝術才華的平台，鼓勵藝術的創作和傳播，讓更多人能夠接觸和享受藝術。活動包括視覺藝術展覽、音樂表演、音樂或視覺藝術攤位/工作坊等。	2026年7月7日	1. 鼓勵學生接觸多元的藝術形式，提升對視覺藝術與音樂的欣賞能力，增強文化素養。 2. 為學生提供展現創意與藝術才華的平台，互相交流。 3. 透過多樣化的活動（如展覽、表演、工作坊），讓學生能從多角度體驗藝術的魅力，培養學生對藝術的興趣。	小一至小六 342				\$30,000.00		A2 智能發展 A4 體藝發展		B5 觀察	
4	【Kiddyland職場體驗「小店長大計劃」】 內容簡介： 讓學生擔任書店店長及飲品沖調師，親身體驗和了解書店店長及飲品沖調師的工作。	2026年6月至7月	1.讓學生擔任書店店長，學習和了解圖書和出版社的知識、書店日常工作。 2.讓學生擔任飲品沖調師，學習和了解解飲品沖調師工作日常。 3.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。	小四至小六 16				\$6,000.00		A2 智能發展 A5 與工作有關的經驗		B5 觀察	
5	【多元智能課】 內容簡介： 舉辦多項的培訓或興趣活動小組，以循環或固定小組形式上課。	2025年10月至 2026年6月	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。	小一至小六 342				\$10,000.00		A2 智能發展 A4 體藝發展 A7 數字數育、人工智能、STEAM教育		B5 觀察	
6	【小學生涯規劃教育】 內容簡介： 舉辦生涯規劃相關的學習體驗活動。	2026年6月至7月	幫助學生更加認識自己的志向、需要、興趣和能力，讓他們對未來路向和工作有更寬廣的看法，並從中培養學生正確、積極的學習和生活態度。	小三至小六 230				\$15,000.00		A1 價值觀教育 A5 與工作有關的經驗		B5 觀察	
7	社際活動及學生校外比賽	2025年9月至2026 年8月	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。	小一至小六 342				\$20,000.00		A1 價值觀教育 A2 智能發展 A4 體藝發展		B5 觀察	

編號	活動名稱及簡介	擬舉行日期	活動目標	對象及 預計參與人數 (按每類對象填寫， 如沒有該類人員參與，請填上「0」)				預算開支 (\$)	內地姊妹學校名稱 (如涉及姊妹學校 交流活動)	活動類別^		評估方法^	
				學生 (請註明 年級及人數)	教師	管理層	其他 (請註明 對象及人數)			(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「A9 其他」， 請於此欄註明詳情)	(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「B7 其他」， 請於此欄註明詳情)
8	【全方位學習活動/實踐體驗】 內容： 外出活動/學校旅行/工作坊/ 歷奇訓練	2025年9月至2026 年8月	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。	小一至小六 342				\$24,200.00		A1 價值觀教育 A2 智能發展 A4 體藝發展 A6 愛國主義教育 A7 數字數育、人工智 能、STEAM教育		B1 問卷調查 B5 觀察	
9	制服團體 (幼童軍、升旗隊)	2025年9月至2026 年8月	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。	小三至小六 30				\$3,000.00		A1 價值觀教育 A2 智能發展		B1 問卷調查 B5 觀察	
10	STEM LEGO機械人班/ STEM LEGO機械人尖子培訓	2025年9月至 2026年8月	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。	48				\$105,000.00		A2 智能發展 A7 數字數育、人工智 能、STEAM教育		B1 問卷調查 B5 觀察 B7 其他	比賽成績
11	劍橋英語班	2025年10月至 2026年5月	1. 提升學生的英文口語、寫作、閱 讀和聽力的能力。 2. 培養學生對英文的興趣，建立自 信。	17				\$3,000.00		A2 智能發展		B1 問卷調查 B5 觀察	
12	英語話劇培訓	2025年10月至 2026年6月	1. 提升學生在英語、表演、情感和 認知方面的能力，透過戲劇的沉浸 式學習環境，增強學生的英語聽說 讀寫技巧、發音語調掌握。 2. 提升學生的自信心，發展學生潛 能。	18				\$16,000.00		A2 智能發展		B1 問卷調查 B5 觀察 B7 其他	比賽成績

編號	活動名稱及簡介	擬舉行日期	活動目標	對象 及 預計參與人數 (按每類對象填寫， 如沒有該類人員參與，請填上「0」)				預算開支 (\$)	內地姊妹學校名稱 (如涉及姊妹學校 交流活動)	活動類別^		評估方法^	
				學生 (請註明 年級及人數)	教師	管理層	其他 (請註明 對象及人數)			(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「A9 其他」， 請於此欄註明詳情)	(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「B7 其他」， 請於此欄註明詳情)
13	數學智力遊戲班	2025年10月至 2026年5月	1. 訓練學生的邏輯思維，提升數學思維及解難能力。 2. 幫助學生掌握數獨和Rummikub等數學遊戲技巧，培養對數學的興趣與潛能。 3. 提升學生的自信心和團隊合作精神，啟發潛能。	12				\$4,000.00		A2 智能發展		B1 問卷調查 B5 觀察	
14	管樂團	2025年10月至 2026年8月	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。	26				\$80,000.00		A2 智能發展 A4 體藝發展		B1 問卷調查 B5 觀察	
15	壁球訓練及相關比賽和活動	2025年9月至 2026年8月	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。	80				\$40,000.00		A4 體藝發展		B1 問卷調查 B5 觀察 B7 其他	比賽成績
16	【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。	2025年11月至 2026年4月	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。	16				\$11,000.00		A4 體藝發展		B5 觀察 B7 其他	學生作品
17	iPad電繪班及國畫班	2025年10月至 2026年7月	【iPad電繪班】： 學習使用電繪軟體，掌握數位繪畫的基礎技巧與進階應用，結合傳統藝術知識，培養在數位時代的競爭力 and 藝術創造力。 【國畫班】： 1. 認識中國水墨藝術文化、掌握毛筆與水墨技巧、學習傳統構圖與筆法。 2. 透過國畫學習，學員能接觸並認識中國傳統文化，加深對藝術的興趣	29				\$4,000.00		A4 體藝發展		B1 問卷調查 B5 觀察 B7 其他	學生作品

編號	活動名稱及簡介	擬舉行日期	活動目標	對象 及 預計參與人數 （按每類對象填寫， 如沒有該類人員參與，請填上「0」）				預算開支 （\$）	內地姊妹學校名稱 （如涉及姊妹學校 交流活動）	活動類別^		評估方法^	
				學生 （請註明 年級及人數）	教師	管理層	其他 （請註明 對象及人數）			（於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項）	（如選擇「A9 其他」， 請於此欄註明詳情）	（於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項）	（如選擇「B7 其他」， 請於此欄註明詳情）
18	課後活動培訓 (如花式跳繩班、中國舞班)	2025年9月至 2026年7月	1. 透過多元化全方位的學習活動， 擴闊學生的視野。 2. 培養學生多方面的興趣，發展學 生潛能。 3. 培養學生正確的價值觀和態度， 發展共通能力。	62				\$15,000.00		A2 智能發展 A4 體藝發展		B1 問卷調查 B5 觀察	
19	周五元智能課、課後活動班、社際活動 及比賽所需活動物資、歷奇工具、器材	2025年9月至 2026年7月	1. 透過多元化全方位的學習活動， 擴闊學生的視野。 2. 培養學生多方面的興趣，發展學 生潛能。 3. 培養學生正確的價值觀和態度， 發展共通能力。	342				\$40,000.00		A1 價值觀教育 A2 智能發展 A4 體藝發展 A7 數字數育、人工智 能、STEAM教育		B5 觀察	
（如空間不足，請於上方插入新行。）													
第1.1項預算總開支								\$461,200.00					
1.2	境外活動												
1	「穗港童心共聚，認識廣州」 文化交流團	2026年4月27至29 日	1. 擴闊學生的視野和學習經歷。 2. 讓學生認識廣州的歷史及文化。 3. 讓學生 接觸廣州現代化的一面，體 會中國經濟與科技發展的新面貌。 4. 與姊妹學校紅火炬小學進行學術及 文化互動交流。	60	4	2		\$50,000.00	廣州市越秀區紅火炬 小學	A1 價值觀教育 A6 愛國主義教育		B7 其他	學生反思工作紙、 校內展示分享
2	2025亞太機械人聯盟競賽——越南國際 錦標賽	2025年11月27至30 日	獲選學生代表香港參加「亞太機械人 聯盟競賽——越南國際錦標賽」	5	1	1		\$30,000.00		A7 數字數育、人工智 能、STEAM教育		B5 觀察	
3													
4													
5													
（如空間不足，請於上方插入新行。）													
第1.2項預算總開支								\$80,000.00					
預算總開支（第1.1項及第1.2項之總和）								\$541,200.00					

全方位學習負責教師姓名：	吳穎雯	職位：	主任
姊妹學校計劃負責教師姓名：	林國華	職位：	主任