太古小學
全方位學習津貼
津貼運用計劃
2024-2025 學年

聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，於 30/9/2024 獲全體與會老師通過。計劃運用津貼推展以下項目：

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	預算開支（$）	基要學習經歷（請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項）				
							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	**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（例如：實地考察、藝術賞析、參觀企業、主題學習日）**										
跨學科	全方位學習日(1) 參觀香港的戶外景點(如:動植物公園)	豐富學生學習經歷	2025 年 1 月 14 日	P1-P6	校本問卷、 學生參觀工作紙	5,000	✓	✓			✓
跨學科	全方位學習日(2) 參觀香港的博物館(如:科學館)	豐富學生學習經歷	2025 年 6 月 20 日	P1-P6	校本問卷、 學生參觀工作紙	5,000	✓	✓			✓
英文科	英語學習營	讓學生運用英語於日常環境中，體驗課堂以外的學習經歷	2025 年 3 月	P4	老師觀察 學生表現	30,000	✓				
英文科	節日主題學習活動	讓學生透過節日的氛圍，投入學習活動之中	2024 年 10 月-6 月	P1-P6	校本問卷	20,000	✓	✓			
太快活課	太快活課多元學習活動	讓學生接觸不同的活動項目，擴闊學生學習領域	2024 年 10 月-6 月	P1-P6	校本問卷	100,000	✓		✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	預算開支（$）	基要學習經歷（請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項）				
							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
跨學科	創建「太」幸福花園	讓學生體驗種植活動，學習知識之餘，亦加強生命教育	2024 年 9 月-7 月	P1-P6	校本問卷	190,000	✓	✓		✓	✓
跨學科	電車遊學習活動	配合常識科認識交通工具和社區、香港歷史等	2024 年 12 月 3 月	P2	學生表現 老師觀察	25,000	✓	✓			
各科組	科組學習活動	豐富學生學習經歷	2024 年 10 月-6 月	P1-P6	校本問卷	80,000	✓		✓		
1.2	**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（例如：多元智能活動、體藝文化活動、領袖訓練、服務學習、學會活動、校隊訓練、制服團隊活動、軍事體驗營）**										
	課後活動(管弦樂/中樂團/中國樂器班/節奏樂/手鈴/粵劇/英語音樂劇/校園電視台/奧數)	發展學生多元潛能，提升學生自信	2024 年 9 月-5 月	P1-P6	校本問卷	250,000	✓	✓	✓		✓
	服務生日活動日	培養學生對學校的服務精神	2025 年 6 月	服務生	參與人數	3,000		✓		✓	
	學生義工服務	服務學習	2024 年 12 月-6 月	CYC、JPC、童軍、義工	學生表現 參與人數	2,000		✓		✓	✓
	秋季旅行	發展學生身心健康，參與團體活動	2024 年 11 月	P1-P6	學生表現	20,000		✓			
	教育營	學生個人成長，學習團體生活	2025 年 3 月	P6	學生表現 機構問卷	20,000	✓	✓	✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	預算開支（$）	基要學習經歷（請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項）				
							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
	校運會	發展學生多元潛能	2025年3月	P1-P6	學生表現	20,000			✓		
跨學科	學生成果展現平台	舉辦 Talent Show 讓學生發揮所長，展現學習成果	2025年5月	P1-P6	學生表現 表演人數	20,000	✓	✓	✓	✓	✓
跨學科	STEAM 課後課程	為對科學、科技有興趣學生提供增潤課程	2024年9月-5月	40人	學生表現 學生問卷	50,000	✓				
1.3	**舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野**										
英文科	英語遊學團教師團費	讓學生運用英語於日常環境中，體驗課堂以外的學習經歷	2025年6月	P5	學生表現 老師觀察	50,000	✓				✓
德公	內地交流活動費用	讓學認識中國歷史、文化	2024年12月	P5	機構問卷 老師觀察	10,000	✓	✓			✓
1.4	**其他**										
	正向班級活動(桌遊及攤位)	讓學生從桌遊中，與人建立正向關係	2024年9月-7月	P1-P6	校本問卷	70,000	✓	✓			
					第1項預算總開支	**970,000**					

範疇	項目	用途	預算開支（$）
第 2 項	**購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源**		
數學	數學桌遊	購買相關教具費用和支付比賽相關費用	5,000
STEAM	STEAM 活動 – 比賽、教材費用	購買相關教具費用和支付比賽相關費用	20,000
音樂	樂器費用	購買相關教具費用	50,000
體藝	比賽服裝、用品、比賽相關費用	資助學生購買校隊比賽服裝、用品和支付比賽相關費用	100,000
		第 2 項預算總開支	**175,000**
		第 1 及第 2 項預算總開支	**1,145,000**

預期受惠學生人數

全校學生人數：	640
預期受惠學生人數：	640
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%