

太古小學
全方位學習津貼
津貼運用報告
2021-2022 學年

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	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)				
								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	參觀香港不同的地方(如:公園、博物館)	豐富學生學習經歷	-	P1-P6	因疫情關係,活動取消	\$0	-	✓				✓
跨學科	全方位自然生態學習活動	豐富學生學習經歷	-	P3	因疫情關係,活動取消	\$0	-	✓	✓			
德育及公民教育	考察活動(認識中國文化)	讓學生認識中國	22/6/2022	P4,P6	舉辦線上遊活動,地點為成都,詳見備註(a)	\$4,600	E5	✓	✓			
數、常、電	STEM 主題學習日	讓學生學習機械結構的基礎及基礎的程式	17,19,20/1/2022 3-5/8/2022	P1-P6	94%的學生及 100%老師認同此項活動 詳見備註(b)	\$66,243	E1,E5	✓				
英文科	英語學習營+英語活動日	讓學生運用英語於日常環境中,體驗課堂以外的學習經歷	28/7/2022	P4	導師透過不同的學習活動鼓勵學生運用英語,詳見備註(c)	\$21,950	E5,E8	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	基本學習經歷 (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		
英文科	暑期英語活動營	讓學生運用英語於日常環境中, 體驗課堂以外的學習經歷	-	P2-P5	暑假延遲至八月的關係, 未能舉辦暑期英語營	\$0	-	✓						
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	-	P5	活動因疫情關係, 未能成行	\$0	-							
活動課	活動課多元學習活動	讓學生接觸不同的活動項目, 擴闊學生學習領域	5/1/2022 26/1/2022 10/8/2022	P1-P3,P5 -P6	86%的學生及 100%老師認同中華文化活動; 樂器製作活動評估詳見備註(d)	\$30,116	E1,E5	✓		✓				
各科組	科組學習活動	豐富學生學習經歷	17/12/2021 1/8/2022	P1-P6	用於圖書組、視藝組。詳見備註(e)	\$3619.39	E5,E7, E8	✓		✓				
						\$30,855.74								
第 1.1 項總開支						\$157,384.13								

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(手鈴/校園電視/小提琴/英語音樂劇/中文話劇/節奏樂)	發展學生多元潛能, 提升學生自信	20/9/2021- 6/7/2022	P1-P6	支出用於左列活動課程及導師費用。詳見備註(f)	\$16500 \$24200+ \$3634+ \$43400+ \$11057.35 \$10500	E1,E5					✓		
	服務生日營	培養學生對學校的服務精神	-	服務生 (150 人)	因疫情關係, 活動取消	\$0	-		✓					

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	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)					
								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	
	學生義工服務	服務學習	21/5/2022	CYC、 JPC、童 軍、義工	用於男女童軍海洋公 園教育活動, 詳見備 註(g)	\$3000	-		✓		✓		
	秋季旅行	發展學生身心健康, 參與團體活動	25/11/2021	P1-P6	改為校園定向活動 詳見備註(h)	\$8275	E7		✓				
	教育營	學生個人成長, 學習團體生活	21-22/7/2022	P6	用於畢業生活動及畢 業禮活動, 詳見備註 (i)	\$67,051.14	E5,E6	✓	✓				
	校運會	發展學生多元潛能	-	P1-P6	因疫情關係,校運會 取消	\$0	-			✓			
	STEM 課後課程	為對科學、科技有興趣學生提供 增潤課程	13/12-20/6/2022	20 人	以設計遊戲為題, 訓 練學生學習不同的編 程技巧, 並測試遊戲 程式效果, 詳見備註 (j)	\$17,400	E1,E5, E7	✓					
					第 1.2 項總開支	\$205,017.49							
1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽, 擴闊學生視野												
-													
					第 1.3 項總開支	\$0							

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	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)						
								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		
1.4	其他													
						第 1 項總開支	\$ 362,401.62							

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源		
STEM	STEM 活動 - Microbit Mbot 車費用、STEM 比賽費用	購買相關教具費用、支付比賽相關費用	\$4780
音樂	手指琴、揚琴、電子琴、手鐘費用	購買相關教具費用	\$16,779.92
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、支付比賽相關費用	\$49,844
		第 2 項總開支	\$71,403.92
		第 1 及第 2 項總開支	\$ 433,805.54

*： 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、營費、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（如學習軟件）

E9 其他（請說明）

受惠學生人數

全校學生人數：	680
受惠學生人數：	680
受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%

備註:

評估結果			
	活動	成效	檢討
a	考察活動(認識中國文化)	為四、六年級同學舉辦了線上遊活動，地點為 <u>成都</u> 。疫情之下學生新的體驗，以 zoom 的形式進行，由當地人以直播方式介紹成都的文化、遊覽勝地。	根據課堂問卷老師表示，活動內容未能吸引學生，導賞行程欠規劃，大部份行程只圍繞人民公園，直播的畫面太細。導賞員的普通話語速較快，而且夾雜四川話，學生不易掌握內容。
b	STEM 主題學習日	本年度活動組為同學舉辦 STEM 學習活動，目的為增潤學生學習與科學、科技、機械或數學的知識。校本問卷調查顯示，有 94% 學生同意 STEM 活動日能增加他們不同的學習經驗，豐富自己對科學、科技、機械或數學知識。100% 老師亦持同一意見。今年度學生製作的成品精美，學生比較喜歡。	STEM 課堂以 zoom 授課，已提示導師要將步驟更仔細講解，但始終隔著螢幕教學，學生亦較難看清楚，需較多時間讓全班學生跟上進度。下學期的 STEM 回復面授形式，效果較佳。六年級作品製作的速度比較快，下年度可選擇較高難度的主題。
c	英語活動日	由於疫情影響，學習營未能舉辦，只能進行英語活動日，外聘機構到校和四年級同學進行課室遊戲、攤位遊戲和集體遊戲。活動順利進行，學生能運用適當的英語與外藉老師溝通。	秩序良好，學生表現投入，能在各項活動中運用英語和導師及其他同學交流。惟有一兩個活動比較簡單，可改變遊戲規則增加難度。
d	活動課多元學習活動(中華文化)	中華文化活動方面，校本問卷調查顯示，有 86% 學生同意漢服摺紙、皮影或拔浪鼓課程能讓他們有不同的學習體驗，豐富自己對中華文化的認識。100% 老師亦持同一意見。	根據值堂老師意見，中華文化活動能增進學生相關的認識，但學生缺乏有關摺紙的基礎技巧，個別教材包有缺漏材料，宜準備後備教材包。
d	活動課多元學習活動(樂器製作)	一至三年級的樂器製作班分為：一年級(創意沙槌)、二年級(手鈴)、三年級(風鈴)。課程包括製作部份、裝飾部份，能結合音樂與視藝的元素。課程時間合適，導師講解清楚仔細。	大部份時間為製作樂器，只餘下比較少的時間進行演示樂器的運用或與同學的互動，可加強這個部份，讓學生能應用樂器，展示製作成果。
e	科組學習活動(圖書組)	活現書中人活動，讓一至三年級同學於聖誕聯歡會扮演書中的人物角色。同學穿上戲服，說出書本中的一些內容對白，例如三國演義、小紅帽等，由評判評分得出最佳演繹獎。同學準備充足，投入演出，每班的表演都非常精彩。	因活動於聖誕聯歡會中進行，時間有限，每班表演時間不多，如再舉辦可考慮其他時間，甚至將限制人數增加，讓同學有更多機會發揮。

e	科組學習活動(視藝組)	藝趣同樂日 - 每級學生進行 3 個視藝知識的遊戲攤位及一個手工攤位，使學生重溫所學到的藝術知識，如色彩，圖形，錯覺畫，STEM 建築藝術等。一至三年級學生都有參與活動，大部份學生亦能跟隨導師指導並完成遊戲攤位及手工攤位。學生投入參與，小手工的作品不俗。	少部份一年級學生所有學生未能完成 3 個遊戲攤位，宜增加導師人手。
f	課後活動(小提琴)	教導學生對小提琴的認識，體會音樂藝術之美，藉由拉奏及節奏訓練，了解音樂的元素進而欣賞生活音樂。學生學習弓的拿法、運弓、音階演奏等技巧，並將習得的技法表現於簡單樂曲。導師認真教學，學生的學習態度認真，部分學生能掌握拉小提琴的技巧。	由於網課的關係，有學生及家長反映未能學到有關的技巧，進度緩慢。希望明年能以面授進行，學生更能掌握拉小提琴的技巧。
f	課後活動(中文話劇)	透過戲劇訓練，提升學生自信及溝通技巧。內容包括: 1.認識與鏡頭的關係 2.劇場遊戲 3.排練及參與戲劇節表演。參與戲劇節演出時，學生演出流暢投入，他們動手做道具，演出得到評判欣賞。在校際戲劇節中取得「傑出整體演出獎」、「傑出影音效果獎」及「傑出合作獎」。學生表現更自信，也樂在其中。	因受疫情影響，今年是第一次以網上形式進行表演，礙於電腦網絡的問題，影響上課及表演的表現。但學生都很喜歡上戲劇課，希望來年能繼續參與。
f	課後活動(英語音樂劇)	學生學習音樂劇的基本知識、歌唱技巧及戲劇演技培訓。活動內容包括提供英語音樂劇訓練課程給組員，話劇訓練、唱歌跳舞訓練及於香港校際戲劇節表演。本年度參加香港校際戲劇節表演，獲得小學英組的傑出合作獎及有八名學生獲得傑出演員獎。	訓練課程適合學生，學生亦能握音樂劇的基本知識、歌唱及戲劇技巧，於戲劇節表演亦獲得滿意的成績。唯本年度透過 Zoom 進行活動，學生未有於舞台表演的機會，期望來年可面授及親身表演。
f	課後活動(校園電視台)	活動讓學生學習及提升學生：1.廣播劇創作技巧;2.聲音演繹技巧;3.混音技巧;4.廣播劇錄音及製作。而課程會教導及訓練學生：1.角色設定、故事結構、分場及旁白;2.咬字、發音及說話速度;3.人聲、音樂及聲音運用;4.選角、排演及錄音。19 位學生都有參與整個課堂，亦能跟隨導師指導並學習有關技巧之培訓。所有學生皆有很多機會嘗試不同的技巧及擔當不同的崗位。大部份同學都能準時上課(22 節課皆為 ZOOM 授課)，亦能投入參與，最後所有同學分成四組，每組都能合作製作一個完整的廣播劇，並上載至內聯網讓其他學生欣賞。亦有部份同學在運用電腦進行後期製作並表現十分出色。	22 節課皆為 ZOOM 授課，導師表示有部份技巧(如聲音演繹等)於面授的效果更佳。
f	課後活動(手鈴)	透過認識手鈴及體驗手鈴演奏的樂趣，培養學生閱譜能力及節奏感，從而提升學生自信心、專注力及建立隊員間團隊精神。導師認真教學，學生的學習態度認真，部分學生能掌握拉手鈴演奏技巧。	由於網課的關係，只能用練習手鐘作練習，由於練習手鐘沒有音高，故令學生未能真正評賞樂曲。希望明年能以面授進行，學生更能深入地認識手鈴及體驗手鈴演奏的樂趣。

g	學生義工服務 (男女童軍)	學生能認識香港各種常見動植物的特徵及學習如何進行生態普查。另外，課程教導及訓練學生了解大自然生物之間互相依存的關係及如何配合科技產品，進行生態普查。	共有 75 人出席此活動，同學們十分專心聆聽導師的講解。導師不定時向同學提問，了解他們對此次主題介紹的動植物的認識。同學們雀躍回答問題，對不同的動植物感興趣，更向導師提問問題。
h	秋季旅行	本年度秋季旅行改為校園定向活動，學生認為有新鮮感，活動有趣。活動分 3 個時段進行以減低人流量，學生尋找 30 個定點並蓋印記錄。在疫情下，學生較少離開課室環境，藉今次機會，學生對學校有更多認識。	活動中個別定點聚集人數較多，令同學不用找尋定點，只走到人多的地點排隊蓋印。放學時間及下一段上學時間比較接近，令大門口通道比較擁擠。
i	教育營	因疫情關係未能如期舉行，所以將款項用於與畢業生相關活動。該筆款項用於畢業活動(繩網歷奇挑戰和天文活動)、畢業生致送家長手作禮物及畢業同學錄。學生透過製作 VR 眼鏡、天文講座認識更多相關觀星的知識。繩網活動中，學生分多組進行挑戰，包括沿繩下降、同心柱、魚骨梯等等，學生非常喜歡，老師亦表示可再次舉辦同類活動，培養學生勇於面對挑戰。而畢業禮物，學生學習製作，並將成品用於畢業禮向父母致謝。當天活動學生向陪同出席畢業禮的家長送上心意，家長表示喜歡子女為自己製作的禮品，特別是學生寫上的感謝。	繩網挑戰歷奇活動，由於時間有限，學生只能完成部份項目。
j	STEM 課後課程	提升學生編程技能及增強對 STEM 的認識，課程以設計遊戲為題，訓練學生學習不同的編程技巧，並測試遊戲程式效果。導師指導認真，學生對編程遊戲設計感興趣，能完成學習任務。	因疫情關係，課堂以 ZOOM 形式進行，對學生學習進度及成效有一定影響。來年度改以放學後留校一小時進行訓練，學生學習效果會更好。