

太古小學
全方位學習津貼
津貼運用報告
2022-2023 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	27/3/2023 30/3/2023 8/5/2023 18,20,27/4/2023 11/5/2023 15/5/2023	P1-P6	參觀地點包括香港公園、香港動植物公園、科學館、兒童探索博物館、文化博物館, 詳見備註(a)	\$3100 (P1) \$3100 (P2) \$3400 (P3) \$12,880+3900 (P4) \$5442 (P5) \$3828 (P6)	E1,E2	✓	✓			✓
跨學科	全方位自然生態學習活動	豐富學生學習經歷	12/7/2023	P1,P3	參觀馬灣挪亞方舟, 詳見備註(b)	\$27,000 \$9520	E1,E2	✓	✓	✓		
跨學科	環保學習活動	豐富學生學習經歷	12/7/2023	P4	參觀九龍灣機電工程署及環保教育徑, 詳見備註(c)	\$3400	E2	✓	✓		✓	✓
德育及公民教育	考察活動(認識中國文化)	讓學生認識中國	12/7/2023	P5	參觀西九故宮博物館, 詳見備註(d)	\$2850 \$3760	E1,E2	✓	✓			
德育及公民教育	考察活動(認識香港歷史)	讓學生認識香港	12/7/2023	P2	參觀中環海事博物館, 詳見備註(e)	\$2200	E2	✓	✓			✓

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	
視藝科	參觀 M+博物館	讓學生認識著名的藝術家	6/1/2023 10/5/2023	P4-P6 (藝術班)	參觀 M+草間彌生藝術館, 詳見備註(f)	\$4980 \$1880 \$1680	E1,E2			✓			
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	9,10,12/1 及 19-20/6/2023	P1-P6	97%的學生及 100%老師認同此項活動 詳見備註(g)	\$58,951	E1,E5	✓					
數、常、電	參加創新科技嘉年華	讓學生提升對創新科技的認識和興趣	28/10/2022	P4-P6 (33 人)	活動提升學生對 stem 的認識及興趣, 詳見備註(h)	\$2464	E2	✓					
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	11-13/1/2023	P4	導師透過不同的學習活動鼓勵學生運用英語, 詳見備註(i)	\$36236 \$550 \$2830 \$29,800	E5,E8	✓					
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	17-19/7/2023	P1-P3	學生在輕鬆愉快的學習環境運用及學習英語, 詳見備註(j)	\$26,000	E1	✓					
跨學科	雙語學習營	讓學生運用英語及普通話於日常環境中, 體驗課堂以外的學習經歷	6-7/6/2023	P5	學生在自然的環境, 以英語、普通話溝通, 體驗課堂外的學習經歷, 詳見備註(k)	\$69,760 \$5532	E1,E5	✓					
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	19、26/4/2023	P3,P4	97%的學生及 100%老師認同中華文化活動; 面譜、摺紙製作活動, 詳見備註(l)	\$22,500	E1,E5	✓	✓	✓			

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
活動組	中華文化攤位遊戲	讓學生接觸傳統中國的遊戲, 加強對中華文化的認識	28/6/2023	P1-P6	學生接觸 10 個傳統中國遊戲, 擴闊學生眼界, 學生投入參與, 詳見備註(l)	\$16,000	E1,E5	✓	✓	✓		
跨學科	國泰城 Hackathon 編程活動營	讓學生提升對創新科技的認識和興趣	7-8/7/2023	P4-P5 (入選學生)	詳見備註(m)	\$1800	E1	✓		✓		
各科組	科組學習活動	豐富學生學習經歷	26/9/2022 29/6/2023 5-6/7/2023	P1-P6	用於活動組參與護苗教育課程;數學組舉辦數學活動日;視藝組舉辦藝趣同樂日。詳見備註(n)	\$2500 \$14,800 \$36,000	E5,E7, E8	✓	✓	✓		
第 1.1 項總開支						\$418,643						

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(中樂/節奏樂/手鈴/中文話劇/英語音樂劇/校園電視台)	發展學生多元潛能, 提升學生自信	19/9/2022-30/6/2023	P1-P6	支出用於左列活動課程及導師費用。詳見備註(o)	\$24,650(節奏樂) \$20,250(手鈴) \$33,341.44(中話劇) \$84,700(英音劇) \$21,000(電視台)	E1,E5			✓		
	服務生日營	培養學生對學校的服務精神	7/7/2023	服務生 (150 人)	由校內老師舉辦活動	\$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
	學生義工服務	服務學習	13/1/2023	童軍	用於男童軍戶外制服，詳見備註(p)	\$3420	E7		✓		✓	
	秋季旅行	發展學生身心健康，參與團體活動	17/11/2022	P1-P6	改為活動日，包括射籃挑戰、親子遊戲 詳見備註(q)	\$14,852.4	E7			✓		
	教育營、畢業生活動	學生個人成長，學習團體生活	22-24/3/2023 6/7/2023	P6	用於教育營活動，畢業生訓練活動，詳見備註(r)	\$20,525.6 \$2560	E1,E6	✓	✓	✓		✓
	校運會	發展學生多元潛能	15/3/2023	P1-P6	校運會於小西灣運動場進行，一至六年級全校參與比賽，詳見備註(s)	\$16,200 \$1732.5 \$452	E1,E2			✓		
	STEM 課後課程	為對科學、科技有興趣學生提供增潤課程	8/10/2022 -22/4/2023	40 人	以設計遊戲為題，讓學生學習不同的編程技巧，並測試遊戲程式效果，詳見備註(t)	\$33,360 \$36,000	E1, E5,E7	✓				
第 1.2 項總開支						\$313,043.94						

1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野
------------	------------------------------

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		
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								
第 1.3 項總開支						\$0								
1.4	其他													
第 1 項總開支						\$ 731,686.94								

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		
活動	活動課用品	購買相關活動課教具費用	\$746.99
數學	數學遊戲用品	購買數學桌遊、教具相關費用	\$4682.23
音樂	表演台楷費用、比賽相關費用	購買相關教具費用、支付比賽相關費用	\$45,210

範疇	項目	用途	實際開支(\$)
體藝	比賽服裝、用品、比賽相關費用	購買學生校隊比賽服裝、用品、支付比賽相關費用	\$74,132
		第 2 項總開支	\$124,771.22
		第 1 及第 2 項總開支	\$ 856,458.16

*：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）	E6 學生參加獲學校認可的外間機構課程、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（如學習軟件）
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	

受惠學生人數

全校學生人數：	649
受惠學生人數：	649
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	參觀香港不同的地方(如:公園、博物館)	<p>一年級於3月27日參觀香港動植物公園。有家長義工的協助下，活動流程順利。</p> <p>二年級於3月30日參觀香港公園。活動過程流暢，同學對香港公園內的設施感興趣。</p> <p>三年級於5月8日參觀科學館。主題配合三年級，學生很感興趣。</p> <p>四年級分別於4月18、20、27日參觀香港兒童探索博物館。館內不同的體驗讓學生從遊戲中學習。</p> <p>五年級於5月11日參觀文化博物館。學生對虛擬凡爾賽宮展廳感興趣，。</p> <p>六年級於5月15日參觀文化博物館，活動大致順利。</p>	<p>四年級地點較適合一至三年級同學。</p> <p>五年級的參觀但因文化博物館內的展館較多，學生未能每個展館都有足夠時間參觀。</p> <p>六年級參觀因為入場觀賞虛擬凡爾賽宮時，需要數齊入場的貼紙，令活動有所延誤。</p>
b	全方位自然生態學習活動	<p>學生當天參觀挪亞方舟不同的展廳，認識有關環保、stem、生態的主題，亦有踏單車的活動，讓學生能有輕鬆愉快的學習經歷。</p>	<p>部分展廳的開放時間至12時或12時30分，令部分學生未能參與活動。另外有些值得參與的工作坊收費較昂貴，下年度可安排部份學生參與，瞭解工作坊的內容再決定是否全級參與。</p>
c	環保學習活動	<p>四年級學生參觀機電工程署，能認識更多有關香港的節能知識。</p>	<p>學習活動人數較多，分組講解時少部份學生未能聽清楚導賞的介紹</p>
d	考察活動(認識中國文化)	<p>五年級參觀故宮博物院，展品內容豐富，學生對展品好奇，吸引學生，亦令學生對中華文化增加認識。</p>	<p>故宮博物院非常受歡迎，當天有很多其他團體到場參觀，比較擁擠，等候時間變得較長。</p>
e	考察活動(認識香港歷史)	<p>二年級學生參觀香港海事博物館，博物館展出從航海的歷史以至現在航空的資料，部份更有關於本校的資料，令學生投入當中。</p>	<p>博物館地下層所展出的航海資料較深入，需要仔細閱讀當中的文字介紹，學生興趣較低。</p>
f	參觀 M+博物館	<p>由視藝科老師帶學生到M+參觀草間彌生由1945年開始至今的藝術創作及理念，感受其藝術創作方式的特別之處。學生對草間彌生的作品感興趣，亦非常了解藝術家的作品特色，分別欣賞了立體裝置藝術及平面創作的媒介。</p>	<p>整個參觀過程只有一小時三十分左右，如能有更多時間會更理想。</p>

g	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 97% 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。	上、下學期各一次的 STEM 活動日，學生完成模型或作品後，並學習一些基礎的科學原理，學生亦有帶備電池進行測試。亦見學生完成後會協助未完成的同學。
h	參加創新科技嘉年華	學生到香港科學園參觀「創科嘉年華」展覽，普遍對展覽、攤位和遊戲感興趣。	參觀活動讓學生增廣見聞，提升了對創新科技的認識和興趣。如可參與當中的工作坊則更佳。
i	英語學習營 + 英語活動日	英語營：在三天兩夜的訓練營，同學和導師運用英語進行不同的戶外活動。 英語同樂日：外聘機構到校和同學進行不同的攤位遊戲和互動遊戲。 在不同的戶外活動和互動遊戲過程裡，同學能運用適當的英語與導師溝通，增強了聽、說兩方面的能力。	學生積極投入，能在各項活動中運用英語和導師及其他同學交流。他們在英語營在活動中分享了自己的感受，有部分同學表示運用英語作為溝通媒介不是想像中那麼難，亦有部分同學表示享受各項活動，期望學校能再舉辦相關的活動。
j	暑期英語活動營	一連三天的活動包括：語文遊戲、STEM 活動、團隊合作活動等。學生對活動感興趣，主動參與。學生亦能夠用英語與老師及同學溝通，整體回饋理想。	有部分學生有時不守規，經老師提醒後亦見改善。
k	雙語學習營	在兩日一夜的學習營中，學生分組進行游繩、攀石、炮架及中心定向活動。學生投入活動，亦能在活動中運用英語及普通話作為溝通語言。且展現群體合作精神，互相支持，完成不同的挑戰。	個別學生的自理能力有待提高。
l	活動課多元學習活動、中華文化攤位遊戲	校本問卷調查顯示，有 97% 學生同意自己能透過活動課及不同形式的活動(中華文化攤位或體驗課)，認識及體驗中華文化的精粹。100% 老師亦持同一意見，認為學生能透過活動課及不同形式的活動(中華文化攤位或體驗課)，認識及體驗中華文化的精粹。透過課堂觀察，學生參與中華文化攤位活動時，對傳統遊戲也有一定的認識，例如：孔明鎖、華容道等小遊戲，有部分學生也曾接觸。而經過今天的攤位活動更令學生對傳統的文化有更深的體會。	值堂老師意見，中華文化手工藝活動可加入更多不同元素，例如麵粉公仔、編織、繩結，還可加入實用性的部份，例如：印刷、造紙等。有參與活動老師建議，可加入參觀活動讓學生體驗中華文化，有部分參觀地點推薦例如：大埔慈山寺。參觀太古歷史廊亦有助學生認識社區，建立對學校的歸屬感。
m	Hackathon x Cathay City 編程活動營	到國泰城參觀，學習編程，並參加比賽，學生對活動感興趣，成功利用 Swift Playgrounds 編程，並在比賽中獲得共三個獎項	活動能令學生擴闊眼界，提升對編程和科技的興趣，並提升自信心。

n	科組學習活動(活動組)	津貼用於五年級參與護苗教育車課程，讓學生學習有關青春期的知識。其中一個環節，學生透過觀看卡通影片，更易明白有關青春期的知識。	課程原本安排學生上教育車進行課堂，改為於課室或禮堂進行，下年度如能復常到教育車上課，更能提升學生學習興趣。
n	科組學習活動(數學組)	當天學生分成三大組別，進行數學競賽。以『世界數學及解難評估』的精選題目為基礎，學生分組利用平板電腦及手提電腦來完成網上互動題目，亦需要實際操作來進行不同的數學解難題。	全部學生能投入及運用數學概念來進行比賽，表現踴躍，題目亦見有創意。以異質分組分配學生，盡量照顧個別差異。2023-2024 年度可考慮擴展至 P.5 及 P.6 兩級。
n	科組學習活動(視藝組)	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，合作畫，Spin Art 等。全校學生都有參與活動，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。學生對課堂外的藝術活動很感興趣，小手工的作品不俗。	學生對未接觸過的活動很感興趣，建議來年多加 STEAM 原素及加藝術家相應的手工。
o	課後活動(節奏樂)	認識不同的敲擊樂器、節奏型及學習演奏技巧，與隊員合作演奏樂曲。導師認真教學及準備教材，學生的學習態度認真，大部分學生能掌握演奏技巧及進行合奏。	由於低年級的同學較多及場地限制，教授基本技巧及建立常規時花費時間較長，歌曲的選材較深，期望下年度改善歌曲的程度及有多一個練習場地後，學生能更易掌握及進行合奏。
o	課後活動(手鈴)	學生學習手鈴演奏技巧，並與隊員合作演奏不同樂曲。導師認真教學，學生的學習態度認真，部分學生能掌握拉手鈴演奏技巧。	由於今年較多新人，故花了很多時間教授基本知識，望下年度有更多機會深入地認識手鈴及體驗手鈴演奏的樂趣。
o	課後活動(中文話劇)	今年是第二年以網上的形式參與戲劇節演出，學生演出流暢投入，演出得到評判欣賞。在校際戲劇節中取得「傑出影音效果獎」及「傑出合作獎」。學生表演出專注，唱歌一致，大家都很享受表演，樂在其中。 今年是疫情三年後中文話劇以串連劇的形式參與校慶表演，雖然練習時間倉促，當中多番修改，但最後學生表演順利，表現自信，得到大家的讚賞和肯定，學生都感到很滿足。	因受疫情影響，今年第一個月以網上形式進行排練，後來面授復課，課後排練很困難。為了應對網上形式的演出，我們嘗試在課室裏用平板電腦練習，但遇到很多問題。演出當日，礙於電腦網絡和接收的問題，影響表演的表現。但學生都很喜歡上戲劇課，希望來年能繼續參與。 今年既要參加戲劇節，又要預備一百週年校慶表演，所以排練時間較倉促。其次，劇本經過多番修改，以致排練時間更緊逼。加上三年疫情以來，學生缺乏上台演出經驗，所以表現較緊張。
o	課後活動(英語音樂劇)	提供英語音樂劇訓練課程給組員，包括話劇訓練、唱歌跳舞訓練及於香港校際戲劇節及一百週年校慶表演。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、傑出影音效果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。於戲劇節表演獲得滿意的成績，唯本年度透過 Zoom 進行表演，期望來年可親身表演。一百週年校慶表演學生表現出色，亦累積了舞台表演經驗。

o	課後活動(校園電視台)	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 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。	學生能在導師指導下取得最佳綠色節目獎，來年也會進行廣播劇的訓練。
p	學生義工服務	資助男童軍購買戶外制服及旅巾，使童軍進行戶外活動或典禮時保持形象，符合童軍禮儀。童軍能於特定場合中使用相關服飾，符合童軍活動的規格，使活動順利進行。	下學年資助項目可考慮加入旅章等用品，減輕童軍的負擔。
q	秋季旅行	本年度秋季旅行改為活動日包括親子遊戲、籃球擂台挑戰、體感電子遊戲，學生對活動感興趣，情況熱鬧，出席率十分高。	建議電子用具宜提早設置，避免學生及家長等候。
r	教育營、畢業生活動	透過教育營培養學生個人成長及生活技能，建立正面的價值觀和態度，學生在營中透過導師的指導，個人成長、與其他人合作及生活技能。 學生能透過主持活動、擔任司機，培養面對眾人時處變不驚，從容面對的能力。	學生能透過教營，學習自立，並能夠與同學合作，完成不同的任務。 學生擔任司機時從容面對，隨機應變，活動能豐富學生書本以外的知識。
s	校運會	各級進行口號比賽，學生能透過口號比賽，增強與其他人的合作	學生樂於參與口號比賽，增加校運會的比賽氣氛。
t	STEM 課後課程	二至三年級學生: 科學原理手作課程；四至五年級學生: Micro:Bit Maker 課程。 二至三年級學生能夠透過動手製作不同玩具學習到當中的 STEM 原理，如:作用力/反作用力、槓桿原理…… 四至五年級學生能夠學習 Micro:Bit 的基本操作，以及配合不同感應器的應用。	四至五年級學生於 4-5 月因其他活動缺席課堂，如成長的天空，令進度較為趕急，建議明年分組時將由一位四年級與一位五年級同學同組。