

太古小學
全方位學習津貼
津貼運用報告
2023-2024 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	16/10/2023 4/12/2023 5/2/2024 15/4/2024 29/4/2024 6/5/2024	P1-P6	參觀地點包括香港公園、香港動植物公園、科學館、文化博物館、太空館, 詳見備註(a)	\$3500 (P3) \$2300 (P2) \$3250 (P1) \$3928 (P4) \$3928 (P5) \$5050 (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	11/7/2024	P1	參觀馬灣挪亞方舟, 詳見備註(b)	\$13,875 \$4500	E1,E2	✓	✓	✓		
跨學科	參觀 M+博物館	讓學生接觸不同的藝術創作	11/7/2024	P3	參觀 M+博物館, 詳見備註(c)	\$4800 \$3500	E1,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	11/7/2024	P5	參觀西九故宮博物館, 詳見備註(d)	\$3150 \$3500	E1,E2	✓	✓			
德育及公民教育	考察活動(認識香港歷史、發展)	讓學生認識香港	11/7/2024	P2、P4	參觀中環海事博物館、展城館及大館 詳見備註(e)	\$2300 \$1150 \$1150	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	
數、常、電	STEAM 主題學習日	讓學生學習機械結構的基礎及基礎的程式、認識 AI 的發展	15,16,18/1/2024	P1-P6	六級學生學習不同的主題, 詳見備註(f)	\$31,992	E1,E5	✓					✓
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	10-12/1/2024	P4	導師透過不同的學習活動鼓勵學生運用英語, 詳見備註(g)	\$75,799 \$5848	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	15-17/7/2024	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(h)	\$101,500	E1	✓					
中文組 德公組	中華文化日	讓學生接觸傳統中國的遊戲, 加強對中華文化的認識	7/2/2024	P1-P6	學生接觸傳統中國遊戲、中國文化, 擴闊學生眼界, 學生投入參與, 詳見備註(i)	\$42,681.84	E1,E5	✓	✓	✓			
圖書組	電車遊學習活動	讓學生登上電車, 進行與香港、電車歷史有關的閱讀活動	5/1、12/1、23/2、 8/3/2024	P2	學生在電車上學習, 投入活動, 詳見備註(j)	\$24,150	E1,E2	✓	✓				
英文科	節日主題學習活動	讓學生透過萬聖節、聖誕節的氛圍, 營造學生學習英語的語境	31/10/2023 20/12/2023	P1-P6	學生投入節日活動, 詳見備註(k)	\$46,366.87	E1,E7	✓	✓	✓			
各科組	科組學習活動	豐富學生學習經歷	23/4/2024 25-26/6/2024 19-20/6/2024	P1-P6	用於常識科推行生活教育課程; 圖書組舉辦課程; 數學組舉辦數學活動日; 視藝組舉辦藝趣同樂日及	\$16,715 \$5054.37 \$33,600 \$45,200 \$8000	E5,E7, 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	
					STEAM 活動。詳見備註(l)								
第 1.1 項總開支						\$496,788.08							

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/管弦樂/節奏樂/手鈴/小提琴/中文話劇/英語音樂劇/校園電視台/書畫/小網)	發展學生多元潛能，提升學生自信	19/9/2023-30/6/2024	P1-P6	支出用於左列活動課程及導師費用。詳見備註(m)	\$20,250(中樂) \$15,660(管弦樂) \$44,650(節奏樂) \$15,750(手鈴) \$2(小提琴) \$32,311.56(中話劇) \$98,840(英音劇) \$35,200(電視台) \$1320(書畫) \$1250(小網)	E1,E5			✓		
	服務生日營	培養學生對學校的服務精神	25/6/2024	服務生	由校內老師舉辦活動	\$0	-		✓		✓	
	學生義工服務	服務學習	9/2023-6/2024	童軍、公益少年團	用於服務團隊用品，詳見備註(n)	\$1550 \$108 \$250	E7		✓		✓	✓
	秋季旅行	發展學生身心健康，參與團體活動	17/11/2022	P1-P6	支出用於交通費用及分組活動用品	\$41,604 \$2250	E7			✓		

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		
					詳見備註(o)									
	教育營、畢業生活動	學生個人成長, 學習團體生活	22-24/3/2024 8/7/2024	P6	用於教育營活動, 畢業生訓練活動, 詳見備註(p)	\$26,521+3275 \$3506.5 \$2215.2 \$953.47	E1,E6	✓	✓	✓			✓	
	校運會	發展學生多元潛能	15/3/2024	P1-P6	校運會於釜山道運動場進行, 一至六年級全校參與比賽, 詳見備註(q)	\$17,600 \$1350	E1,E2			✓				
	藝術課	擴闊學生對音樂、視藝的眼界	9/2023-6/2024 太快活課	P1-P6	分為視藝和音樂項目 詳見備註(r)	音:\$13,136.88 視:\$35,225	E5,E7, E8			✓				
	正向教育	舉辦一系列正向活動如:正向心意卡、魔術學正向、正向校園設計以培養學生的正向價值觀	20/9/2023 18-20/12/2023 7/3/2024 28/3/2024 13/7/2024	P1-P6	學生能有更多機會學習處理情緒, 詳見備註(s)	\$38,192.2	E5,E7, E8			✓				
	學生成果展現平台	舉辦 Talent Show 讓學生能展現學習成果	17/6/2024	P1-P6	學生能於舞台上展現自己, 提升學習的自信, 詳見備註(t)	\$26,633.67	E5,E7, E8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	STEAM 課後課程	為對科學、科技有興趣學生提供增潤課程	9/10/2023 -1/6/2024	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(u)	\$92,573.7	E1, E5,E7	✓						

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 1.2 項總開支	\$572,178.18					
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	讓學生運用英語於日常環境中, 體驗課堂以外的學習經歷	26-30/6/2024	P5	學生能加強運用英語, 詳見備註(v)	\$48,900 \$3400	E2,E4	✓				
德育及公民教育	同根同心內地交流活動	讓學認識中國歷史、文化	8/12/2023	P5	學生對中國的文化有更深的認識, 詳見備註(w)	\$21,330.3	E3,E4		✓			
						第 1.3 項總開支	\$73,630.3					
1.4	其他											
						第 1 項總開支	\$1,142,596.56					

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	\$8471.49
STEAM	STEAM 課程用品、比賽相關費用	購買 STEAM 課程相關用品、支付比賽相關費用	\$314,115.45
音樂	比賽相關費用	購買相關教具費用、支付樂器。比賽相關費用	\$37,774
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	\$102,267.08
		第 2 項總開支	\$462,628.02
		第 1 及第 2 項總開支	\$ 1,605,224.58

*：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：	655
受惠學生人數：	655
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2月5日參觀香港動植物公園。藉著這次學習機會，讓學生有機會通過實地觀察，加深認識動物特徵和習性，從而明白保護動物的重要性。同學們都很興奮能夠親身跟不同的動物見面。</p> <p>二年級於12月4日參觀香港公園流程大致順利。學生能自律守規，跟從老師的指示進行參觀。學生能對園內的動植物進行觀察，學習不同動植物的特性。</p> <p>三年級於10月16日參觀科學館。學生透過展覽認識不同科學原理，互動展品，學生們都樂在其中，寓學習於遊戲。其中專題展覽—《天生我材》，讓學生見證人類文明的發展。</p> <p>四年級於4月15日參觀沙田文化博物館。學生對「兒童探知館」很感興趣，展館提供的電子遊戲吸引學生，學生投入參與。</p> <p>五年級於4月29日參觀沙田文化博物館。學生對舊物感到特別，比較少見，引發他們的好奇心。</p> <p>六年級於5月6日參觀太空館。學生對太空的主題內容很感興趣，博物館內的互動展品吸引學生，學生投入參與。</p>	<p>三年級：博物館比較大，互動學習的位置多，可惜時間比較少。</p> <p>四年級：但由於參觀時間有限，學生未能深入了解展品詳細內容。</p> <p>五年級：學生對香港的名人如金庸的認識較少，可多向學生介紹。</p> <p>六年級：部分學生對未能欣賞全天域電影感到可惜。</p>
b	全方位自然生態學習活動	<p>一年級學生當天參觀挪亞方舟不同的展廳，認識有關環保、STEAM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>當天有部份時間下雨，老師需要與同級協調室內的參觀位置，避免過於擠擁。</p>
c	參觀 M+ 博物館	<p>三年級學生參觀M+博物館，能擴闊學生對藝術的眼界，學生對立體的藝術作品感興趣。</p>	<p>部份主題較適合高年級學生，另外博物館對入場所攜帶的背包有大小的限制，下次再參觀需要留意。</p>
d	考察活動(認識中國文化)	<p>五年級參觀故宮博物院，學生對各項展品好奇，亦能認識更多有關中國的歷史。</p>	<p>本年度參觀時有兩個展廳正進行工程，所以學生只能參觀其餘5個展廳，比較可惜。</p>

e	考察活動(認識香港歷史、發展)	<p>二年級學生參觀香港海事博物館，博物館展出部份關於本校的資料，令學生投入當中。博物館能安排導賞員介紹，有助學生理解展品的內容。</p> <p>四年級 AB 班參觀城展館，加深學生對香港不同的建築的認識，互動的展覽亦讓學生明白香港的歷史與及發展。四年級 CDE 班參觀大館，學生能從參觀中了解香港有關監獄的歷史。</p>	當天其中一個參觀地點的司機去錯地方，所以活動時間較短。
f	STEAM 主題學習日	一至六年級 STEAM 活動，一年級主題：磁石小車；二年級主題：萬花筒；三年級主題：直昇機；四年級主題：小相機；五年級 主題：人體導電；六年級主題：羅馬炮架。每位學生都能製作一份作品，學生投入活動，製作模型感興趣。	<p>三年級的作品較為複雜，所花的時間比較多，個別學生未能於課堂內完成作品。</p> <p>導師講授理論部份時，少部份學生只顧處理自己的作品。</p>
g	英語學習營	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。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。	部分學生能在活動中運用英語和導師及其他同學交流，而對部分學生而言，所有規則和指示用全英語表達較難掌握。最後總結和分享活動中，同學們表示享受各項活動，期望學校能再舉辦相關的活動。惟夜遊活動環境較暗，部分學生有些害怕，可稍作改變活動模式和時間長短。
h	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。
i	中華文化日	根據校本問卷調查，100%老師及 96%學生認同中華文化日活動能提升自己對中華文化的認識。	學生喜歡是次活動，明年值得繼續舉行。另今年政府新撥「推廣中華文化體驗活動一過撥款」，明年可運用此款項舉辦活動，讓「全方位學習津貼」發展其他活動。
j	電車遊學習活動	<p>為配合常識科「認識交通工具和社區」的主題，二年級學生分班由屈地廠電車總站內出發，一起乘搭最古老型號的電車(120號電車)，於電車上共讀《電車小叮在哪裡？》，細聽電車的歷史故事，欣賞沿途的風光，認識香港特色交通工具及遊覽社區。</p> <p>學生親眼看到車上鎊絲燈、觸及木製窗框及機械式控制台、坐著藤椅製的上層雅座，聞著上環海味街海味的香味、途經中環舊立法會大樓、匯豐銀行總行、中國銀行大廈、灣仔和昌大押等建築物，對照《電車小叮在哪裡？》的內容，增加對香港電車及社區的認識。在及後 423 閱讀日，小二及小三學生則有作家林建才到校分享《渡輪小星的祕密之旅》。小二學生再利用回收的小紙盒，加上填色和裝飾，製作成一架架精美的環保電車。</p>	來年跨學科電車遊會持續推行，通過親身體驗及共讀，並有跨學科的延伸活動（作家講座及動手做），讓學生深刻認識香港電車及社區。

		<p>小二學生對電車遊很感興趣，並投入活動當中。根據小二及小三學生問卷調查及訪談，以及本人的現場觀察，全數小二及小三學生均喜歡林建才作家有關《渡輪小星的祕密之旅》講座，更有不止一次聽到學生用「感動」這個詞形容林建才作家的分享。小二學生均非常喜歡動手做環保電車的環節，樂在其中。</p>	
k	節日主題學習活動	<p>根據校本問卷調查，100%老師及 98%學生認同萬聖節活動能提升學生的學習興趣及信心。</p>	<p>在活動過程中，同學能運用適當的英語與老師溝通，增強了聽、說兩方面的能力。同學喜歡是次活動，很有節日氣氛，明年值得繼續舉行。</p>
l	科組學習活動(常識組)	<p>學生能主動並盡責任輪流照顧盆栽，種植活動亦能提升增強歸屬感</p>	<p>維持讓學生輪流照顧盆栽的做法，能保持全班於活動的參與度及投入感</p>
l	科組學習活動(圖書組)	<p>小一學生聽作家溫柏萱分享《我爸爸是一棵樹》的故事及創作經歷，並進行寫生活動，嘗試利用油粉彩及固體水彩進行樹木寫生。他們仔細觀察樹木的形態，努力著色，專心致志地完成作品。還有家長義工為他們進行樹專題延伸閱讀活動，預早拾到一些樹葉、製作道具、借樂器，讓學生利用音樂和舞蹈，欣賞《落葉跳舞》，享受互動元素的《敲一敲，搖一搖，魔法樹》感悟四季的變化，更共讀了更多有關樹和保育的故事《森林》。根據小二及小三學生問卷調查、訪談及現場觀察，全數小二及小三學生均喜歡林建才作家有關《渡輪小星的祕密之旅》講座，更有不止一次聽到學生用「感動」這個詞形容林建才作家的分享。講座提問環節及簽名環節也顯示林建才作家深受學生歡迎。林作家亦在講座後留步為大部分學生選購的圖書簽名。小二學生均非常喜歡動手做環保電車的環節，樂在其中。小二學生亦喜歡家長義工分享《汽車睡覺的一天》的環節，藉西班牙無車日的故事學習到環保的訊息。</p> <p>小三外出參觀 the Loop 的活動因天雨影響，無法出行，但幸得同事帶領，利用短片、教材及電子白板等工具，讓學生順利完成有關善用廚餘機的四格漫畫設計。學生均表示喜歡利用四格漫畫設計及環保設施的介紹。</p> <p>根據小四至小六學生有關 423 閱讀日問卷調查顯示： 近九成受訪者顯示學生喜歡湯兆昇博士的分享及能投入學生分組閱讀及匯報，有所獲益。 逾九成學生喜歡動手做實驗的環節及喜歡是次 423 閱讀活</p>	<p>一年級:是次活動成效良好，來年可續辦相類活動。建議及早安排/改善有蓋操場的硬件情況，例如：安排移動大電視，讓學生更能看清投影內容；及利用較大型的音響，令小朋友更能聽清楚作家分享的內容。</p> <p>二至三年級: 是次活動成效良好，來年可續辦相類活動。加入其他活動，例：扮演書中人，讓學生增加閱讀樂趣。</p> <p>四至六年級: 事前邀請湯博士介紹相關題目的書籍，讓學生延伸閱讀。</p>

		<p>動，顯示閱讀日學習效果理想。</p> <p>學生其他意見：我認為可以再次舉辦這些類型的活動；可以多進行動手做實驗；六年級坐得比較後，難以參加湯兆昇博士的活動等。</p>	
1	科組學習活動(數學組)	<p>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。</p> <p>根據觀察，大部分同學享受比賽的過程，亦勇於嘗試。異質分組下，同學能互相觀摩及合作，增加投入感。</p>	下學年五年級可於一月份科務檢討周時段進行，避免與其他活動(如遊學團或其他期考後活動)相撞。
1	科組學習活動(視藝組)	<p>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。</p> <p>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。</p>	學生對未接觸過的活動很感興趣，建議來年加入更多 STEAM 原素及加藝術家相應的手工。
1	科組學習活動(STEAM)	「太」科學活動：學生喜歡不同的科學實驗，對不同的器材很感興趣，能激發學生的好奇心及學習動機，活動進行順利，學生非常投入。	第一天的內容對低年級學生有點深，後兩天已把內容調節，並加入小遊戲及實驗，學生才較易明白。
m	課後活動(中樂)	導師編曲及教導中樂團團員進行合奏，帶領隊員於全港十八區音樂比賽中樂合奏奪我冠軍。另外隊員亦能於 Talent Show 中完成表演兩首樂曲。	導師指揮富經驗，能帶領中樂團進行合奏。大部分樂器需維修保養清潔，並於暑期進行。
m	課後活動(管弦樂)	導師能帶領管弦樂團於 Talent Show 表演共兩首樂曲。	樂團指揮很有經驗，能帶領管弦樂團進行合奏。
m	課後活動(節奏樂)	透過不同的敲擊樂器及體驗合奏的樂趣，培養學生節奏感及對音樂的興趣，希望提升學生的自信心、專注力及建立團隊精神。學生能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。	今年學習的歌曲比上一年度較淺，加上上課場地及練習時間較多，令大部分學生的表現都有進步。另外增加了不同的現場比賽經驗後，亦提升了學生對音樂的興趣，並於 3 月參加的香港學校音樂節及 4 月參加的香港聯校音樂大賽 2024，皆榮獲銀獎。
m	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。學生能學習手鈴演奏技巧，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	今年學生整體有進步，於 2024 年 5 月提交了影片參加香港聯校音樂大賽 2024，並於六月尾得知結果，榮獲銀獎。

		技巧。	
m	課後活動(小提琴)	導師能教授學生拉奏小提琴的技巧，從而欣賞自己及別人的演奏。學生能掌握不同指法、拉奏老師教授的樂曲，以及有 16 位初階學生能升進階班。	可安排老師繼續教授小提琴班，從而讓學生提升他們拉奏小提琴的技巧。
m	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 Talent Show。參與 Talent Show 演出時，學生演出流暢投入，他們動手做道具，演出得到台下觀眾的欣賞。學生在 Talent Show 中表現自信，也樂在其中。	學生都很喜歡上戲劇課，全都希望來年能繼續參與。
m	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，學生能參加香港校際戲劇節比賽及為 Taikoo Talent Show 表演。本年度參加香港校際戲劇節表演，獲得小學英語組的傑出合作獎及傑出影音效果獎。	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。Taikoo Talent Show 學生表現出色，亦豐富了舞台表演經驗。
m	課後活動(校園電視台)	透過實際操作資訊科技及視像媒體，讓學生發揮創意，讓學生製作不同的廣播劇，宣揚正向思想，發放正能量。學生在課堂中學習設計聲效，以及其他製作廣播劇的技巧。學生分成三組，使用課堂上的知識去製作廣播劇。學生投入課堂，並享受製作廣播劇的過程。三組同學分別製作了一個以感恩、尊重和承擔為題的廣播劇，宣揚正向思維。	由於學校有不同的大型活動，建議安排下年度的課堂教授訪問以及製作報道的技巧。
m	課後活動(書法國畫)	導師用心教導，學生用心上課，學生的作品普遍不錯，當中有三位學生能參與 2024 孔聖盃-全國青少年國畫比賽。	參加的人數一直不多，下年度將取消書法國畫班，或於親子中華文化日會聘請機構到校與學生一同寫揮春，增加學習的機會。
m	課後活動(小型網球)	學生於校際小型網球比賽(香港區)獲得以優異成績包括:男子 7 歲組季軍、男子 9 歲組季軍及香港區男子組總冠軍	學生認真參與訓練，但比賽時較緊張。
n	學生義工服務	男女童軍、公益少年團分別進行不同的義工服務，包括賣旗、探訪、分書等義工活動，學生能從生活中學習，培養服務他人的精神。	公益少年團的堆沙活動中，可先讓參與的學生有更充足的準備。其他組別的義工服務人數可再提升，讓更多學生能參與。
o	秋季旅行	參與人數:學生 621 人，家長 84 人，教職員 67 人，共 772 人。當天與校車公司保持良好溝通及協調，流程大致流暢，準時出發及回程。 班主任出發前一天向學生簡介旅行須知，妥善組織及帶領學生	部分第二輪回校的學生及家長比原定時間提早了大約 25 分鐘到校，建議編老師於第二個時段當值，讓他們先安坐綠凳區等候。另外，建議安排其中一位教學助理跟第二輪車出發，協助出發前在校內拍攝花絮。

		<p>進行不同集體活動，師生及生生之間有良好的互動及交流，整體氣氛熱鬧。</p> <p>學生能自律守規，無論在車上、排隊或在小食部購買小食時能守秩序。學生能自備嘔吐袋及垃圾袋，能保持環境清潔，在玩樂時能注意安全，沒有人到醫療站接受治療。</p>	<p>建議第一輪回校時間改為 8:05a.m.，與平日上學時間一致。</p> <p>建議回程集隊時安排不同年級在特定位置先集隊，以便安排兩班齊人的班別上同一輛車。校巴司機之間於回程時保持聯絡，因應學校附近路面情況，安排學生於英皇道或基利路下車。擬訂多個旅行地點，每年輪流前往。</p>
p	教育營、畢業生活動	<p>是次教育營為期 3 日 2 夜，共有 123 位六年級學生及六年級班主任、帶隊老師參加。學生需與不同班別的組員合力完成任務，能發展學生協作及溝通能力。學生在教育營期間需自行收拾牀舖，飯後需收拾碗筷，學習生活技能，可發展學生自我管理能力，以助個人成長。學生在教育營期間會到長洲社區進行探索，體會長洲社區的風土人情，可豐富學生的學習經歷。學生對教育營的活動感到愉快及難忘。學生較少機會長時間離開家人，教育營能給予學生獨立生活的機會。</p>	<p>行程安排方面，第一天進行「長洲社區探索」活動較為趕急，可與第二天早上的「環境教育課程」互相對調，令行程更為順暢。教育營期間學生較少時間自由活動，可增加學生自由活動的時間。學生集隊時，間中有部份同學遲到，以致延誤活動進行，需多加提醒學生準時集隊。離島交通不方便，如遇上嚴重意外，較難即時送到醫院接受治療，因此，基於安全考慮，建議來年度預訂其他營舍。</p>
q	校運會	<p>本年度校運會共有 650 位學生參加及 383 位家長參加，全校教職員分工合作，校運會能順利完成。</p> <p>每位學生都能參與一項田徑比賽項目，同學享受比賽的過程。一至三年的學生及家長設親子遊戲，報名人數踴躍，活動能增進親子關係。本年度親子遊戲不設名次，每組參加家庭完成遊戲後都能獲得小禮物。</p> <p>今年增設「太」.鼓舞打氣活動，在接力賽前分成三組(P.1-2, P.3-4, P.5-6)，能為參加班際接力賽的同學及家長教師接力賽的參加者帶來鼓勵，氣氛良好。但需等待所有學生回到看台才開始活動，以致賽程延誤，建議來年不用專設時段，改為在比賽途中間歇進行。</p> <p>小食部及看台的秩序大致良好。</p>	<p>因校運會比賽項目分散在場地不同位置，本年只安排了兩位同事負責拍照，較難把校運會的所有精彩時刻拍下，因此建議明年多安排每個比賽項目位置最少有一位同事負責拍照。本年度校運會各項賽事的工作主要由老師負責，人手較為緊張，建議明年校運會前可出通告邀請家長義工參與，以舒緩人手緊張問題，並促進家校合作。</p> <p>家長教師接力賽男子組的得獎者完成比賽後回到看台，未知自己需於頒獎禮時領獎，以致頒獎禮時需候得獎者前來領獎，造成延誤。建議明年安排人手專責通知家長教師接力賽的得獎者前往領獎。</p> <p>離場時，有部分家長未有聽指示，與乘搭校車同學同時離開看台，以致看台出現比通道阻塞，建議明年先讓家長陪同出席運動會的學生先離開。</p> <p>建議可增設校運會場刊封面設計比賽，由學生設計封面，以增加學生對校運會的參與度。</p> <p>本年度徑賽初賽時採用計時方法，成績最快的 8 位同學進入決賽，使比賽更為公平，運作亦大致暢順。但靠老師從所有參賽者中選出最快的 8 位同學進入決賽，較為費時，建議明年把初賽成績輸入電腦，利用電腦排序選出決賽名單。另</p>

			外，因有徑賽參賽同學跑過線，建議明年於終點增設一部攝影機，錄影比賽全程。 閉幕禮嘉賓致詞時，看台上較多家長在交談，建議明年司儀於閉幕禮前，提醒學生及家長閉幕禮的禮儀。
r	藝術課	<p>音樂: 透過觀賞音樂會及自製樂器，讓學生認識各類樂器的外貌、音色及結構，並培養其對音樂的興趣。今年邀請團隊到校為一至三年級進行弦樂表演及為四至六年級進行 zoom 非洲鼓表演。另外配合 STEAM 元素，各級進行樂器製作: 一至二年級主題為自製扭蛋沙槌；三至四年級主題為自製吸管排笛；五至六年級主題為自製手風琴。無論是觀賞表演或製作樂器，學生均表現積極投入。</p> <p>視藝: 透過不同類型的藝術講座及 ZOOM 線上工作坊，讓學生認識不同的創作手法、技巧及該項創作媒介的發展，並培養其對視覺藝術的興趣。由外聘機構 Lovemyarts 於全年為 1-3 年級及 4-6 年級隔月輪流提供到校講座及 Zoom 線工作坊，主題包括酒精水墨畫、中國水墨畫、流體畫、漫畫繪畫、剪紙、禪繞畫及和諧粉彩。學生對講座及工作坊的主題及試作感興趣，尤其是酒精水墨畫及流體畫，學生表現非常投入。</p>	<p>音樂: 對於弦樂及非洲鼓表演，學生整體均表現投入，互動環節亦見積極。 STEAM 活動利用簡報及影片進行教學，活動順利完成，學生對自製樂器感興趣，亦能用製成品嘗試演奏，表現投入，成效不錯。</p> <p>視藝: 如能有足夠津貼，把講座及 ZOOM 線上工作坊改為實體工作坊會令學生更能掌握學習重點及能提升學生參與度。</p>
s	正向教育	<p>善用學校空間，透過環境佈置，營造正向校園氛圍。課室各處張貼學生的中英數常及視藝科作品，透過多展示，提升學生成就感。</p> <p>另外，讓學生參與校園佈置的工作，增加其歸屬感。</p> <p>透過心意卡、感恩卡活動，不單提升校園的正向氛圍，亦能提升家長對正向教育的認識。</p> <p>「太」神奇活動，以魔術教授學生認識情緒，導師與學生有很多互動，活動期間充滿歡笑。</p>	學生認識了不同的情緒及如何控制自己的情緒。92%同學認為活動中學會了如何表達情緒，93%學生認為活動令自己學會如何平伏情勢。希望能持續讓學生學習管理情緒。
t	學生成果展現平台	各組別表演精彩，能讓學生展示才藝。司儀以三語介紹出場，節目銜接緊湊，流程流暢。現場氣氛熱鬧，獲家長正面評價，讚賞各位同學及老師的努力。	<p>活動能提供平台讓學生展現學習成果，明年繼續舉行。擬計劃下年度加入其他表演，如:足球、空手道、英詩集誦、老師表演等。</p> <p>聘請拍攝公司拍攝及製作短片質素良好，來年度繼續有關安</p>

			排。
u	STEAM 課後課程	學生學習內容包括:VEX IQ 組裝建構設計、了解機械人的結構和零件、了解資訊流程：輸入、進程及輸出、基本的編程知識、機器人自動程式編程、遙控器程式編程、感測器程式編程。學生投入課堂，並享受製作機械人。三組同學分別製作了一個機械人，並為畢業典禮拍攝了一段包括機械人的開幕短片。	由於香港工程挑戰賽提早舉行，學生未有足夠時間備賽，下個年將於比賽前編排更多課節。
v	英語遊學團	事前舉行兩節工作坊讓參加的同學了解新加坡文化背景、各個景點和遇上難題時應如何處理；亦舉行了家長簡介會，由機構領隊詳細講解行程安排及注意事項，兩項活動的內容很合適。同學們的自我管理能力不俗，每晚老師檢查房間時發現，他們能按指示執拾行李，並遵守規定，把手提電話放置在密實袋內，直至第二天早上才繼續使用。他們亦能按時集合，沒有遲到。 在街頭訪問的過程裡，同學們表現積極，能根據任務表上的問題訪問遊客。	公佈中標公司後，由於機位緊絀，原定最後一天乘坐下午機回港，最後改變成上午機回港。建議下年度提前招標程序，期望能預訂到下午機回港。 當天出發時，有一位同學因身體不適無法參加，另有一位同學因證件問題亦無法前行，旅行社在事後退回音樂噴泉及膳食款項。建議下年度多留意非在港出生的參加者，查問證件是否合適。 因當地學校正值放假，今次未能安排同學們參觀當地的學校。假如下年度改變出發日期，會嘗試安排參觀活動。
w	同根同心內地交流活動	老師與學生乘高鐵到廣州番禺參觀寶墨園及廣東科學中心。學生投入參觀活動，對寶墨園內的中國古式建築，及在廣東科學中心進行實作的科學體驗活動大感興趣，讓學生對廣州番禺歷史文化及科技發展有初步的認識。	乘搭高鐵比乘旅遊巴更快捷到達目的地，沒有學生不適或嘔吐。一天行程較短暫，參觀時間較少，來年度可進行兩日一夜的交流活動。