

李陞小學
全方位學習津貼
津貼運用計劃
2020-2021 學年

聲明：本校已清楚明白運用全方學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，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/評估結果	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	本地活動：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）											
STEM	學習由平面到立體的剪裁設計	學生能學習設計平面圖樣，並利用它來製作立體圖形	全學年	P1-3 學生	透過學生問卷，70%學生認為能設計平面圖樣，並利用它來製作立體圖形	\$20,000	√					√
STEM	學習由設計圖樣到實物剪裁	學生能通過動手做，把設計圖中的構思實現	全學年	P4-6 學生	透過學生問卷，70%學生認為能掌握操作機械的基礎原理	\$100,000	√					√

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估結果	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	本地活動：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）										
STEM	認識初級科學原理	成立多個興趣小組，讓學生通過「動手做」掌握基礎的科學原理	全學年	P3-6 學生	透過學生問卷，70%學生認為能通過「動手做」掌握基礎的科學原理	\$80,000	√				
STEM	認識電腦編程基礎理念及設計方法	成立興趣小組，讓學生學習電腦編程基礎理念及設計方法	全學年	P4-6 學生	透過學生問卷，70%學生認為能學習電腦編程基礎理念及設計方法	\$50,000	√				
STEM	STEM 主題學習週	透過引入不同主題的探究，讓學生經歷科研探究的過程	下學期	P1-6 學生	透過學生問卷，70%學生認為透過不同主題的探究，能經歷科研探究的過程	\$50,000	√				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估結果	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	本地活動：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）										
常識科	實地參觀	配合常識科課程，因應課題豐富學生的學習經歷	全學年	P1-6 學生	80%學生認為實地參觀活動有助提升及豐富他們的學習經歷	\$50,000	√	√			
認識中國文化	參加與中國文化有關的講座/工作坊	讓學生透過講座/工作坊認識中國文化	下學期	P1-4,6 學生	80%學生認為能透過講座/工作坊認識中國文化	\$50,000		√			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估結果	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
1.2	本地活動：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）										
視藝科	藝術賞析	提升學生對視覺藝術的認識及造詣，拓闊視野	全學年	P1-6 學生	透過學生問卷，75%學生認為透過藝術賞析活動能提升對視覺藝術的認識及造詣，拓闊視野	\$15,000	√		√		
音樂科	藝術賞析	提升學生對音樂的認識及造詣，拓闊視野	全學年	P5-6 學生	透過學生問卷，75%學生認為透過藝術賞析活動能提升對音樂的認識及造詣，拓闊視野	\$15,000	√		√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估結果	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
1.2	本地活動：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）										
體育科	體育訓練 (躲避盤)	訓練學生掌握躲避盤技術，提升與隊友合作的技能	全學年	P3-6 學生	透過學生問卷，70%學生認為透過校隊訓練能掌握躲避盤技術並與隊友合作的技能	\$50,000			√		
課外活動	於課外活動時段，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	全學年	P1-6 學生	透過學生問卷，60%學生認為多元化全方位學習活動能啟發他們不同的潛能。	\$150,000		√	√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估結果	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
1.3	境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野										
認識國情	境外交流活動	提升學生對國家的 認識	下學期	全體 P5 學生	透過學生問卷， 75%學生認為透 過是次境外遊活 動提升對國家的 認識	\$50,000		√			
1.4	其他										
第 1 項預算總開支						\$680,000					

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		
STEM	購買 3D 打印機物料	供 3D 立體打印機使用	\$15,000
課外活動	購買組織多元化全方位學習活動所需的設備、消耗品、學習資源	供學生於課外活動時段使用	\$65,000
		第 2 項預算總開支	\$80,000
		第 1 及第 2 項預算總開支	\$760,000

預期受惠學生人數

全校學生人數：	320 人
預期受惠學生人數：	320 人
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人 (姓名、職位)： 吳 丹 校長