

塘尾道官立小學
全方位學習津貼 運用報告
2020-2021學年

第1項：舉辦 / 參加全方位學習活動

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行 日期	對象		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)					
				級別	總參與 人數				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	
1.1	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，或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													
1	中國文化比賽 透過中秋猜燈謎、書法、作文、運用工具書等活動及比賽，加深學生對中國文化的認識。	中文	全年	P.1-6	600人	1. 93.2%學生認同本科舉辦的中國節日文化活動能加深他們對中國文化的認識。 2. 學生積極參與活動，提升他們對中國文化及祖國的認識。	*見第二項	E1	✓	✓				
2	中國文化日 由中文科及普通話科合辦多元化的學習活動，包括文化表演和攤位活動，提升學生對中國文化的認識。	中文	2021年 1月	P.1-6	600人		\$28,800.00	E1	✓	✓	✓			
3	Scholastic Reading Platform 透過Scholastic內的圖書推廣閱讀及進行RaC(PEEGS)計劃內容，拓闊學生的閱讀深度與廣度，提升學生閱讀英文的能力及興趣。	英文	全年	P.1-6	600人	1. 推廣英文閱讀，配合RaC和Google Form，讓學生閱讀及理解更多不同文體。英文老師於每個學期最少指定一本Scholastic圖書讓學生閱讀，亦鼓勵學生於空餘時間閱讀其他圖書。 2. P.3-4英文老師（配合PEEGS）於每個學期至少與學生共同閱讀兩本Scholastic圖書，並配合工作紙、Nearpod或其他學習活動，協助學生理解圖書內容，有效拓闊學生的閱讀深度與廣度，提升學生閱讀英文的能力及興趣。	\$30,400.00	E8	✓					

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行 日期	對象		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)				
				級別	總參與 人數				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
4	數學科STEM聯課活動 舉辦紙飛機大賽、紙枱大比拼、紙橋、紙陀螺大賽，培養學生的創意和動手做的能力，並提升學生互相協作的能力。	數學	下學期	P.1-6	600人	因疫情關係，各級的聯課活動改為課室進行，且難以安排平日課堂的聯課時間。P.4、6的數學科STEM活動在多元智能課完成，惟多元智能課的時間有限，所以P.4只進行了紙橋活動，而P.6則進行了「三浦地圖摺」活動。學生積極參與各活動，成功引發他們的創意，並提升學生互相協作及動手做的能力。	*見第二項	/	✓	✓			
5	科學探究活動 科任老師指導學生完成有關實驗並作紀錄，讓學生學習與同學合作進行探究，提升解難能力，以及學習觀察和記錄的技巧，並增加對科學的興趣。	常識	全年	P.1-6	600人	各級已於科學探究中加入數學元素，而P.5、6的科學探究更與電腦科協作，應用Micro:bit及iMovie程式，強化學生探究解難的能力。	\$919.90	E1, E5	✓				
6	班際STEM比賽 透過手腦並用的科學探究活動，讓學生發揮創意，把所學的聯繫到日常生活中解決問題，提升學生應用跨學科知識的能力及對科學的興趣。	常識	下學期	P.4-6 部分 學生	12人	學生投入比賽，並能成功製作各級指定的製成品。透過是次比賽，學生有機會動手製作，並進行競賽，從中提升學生對科學與科技的興趣。	*見第二項	E1	✓				
7	常識科科普活動 P.3學生於多元智能課參與科普活動，提升學生對科學的興趣。	常識	下學期	P.3	100人	透過探究活動，學生知道磁鐵「異極相吸、同極相斥」的特點及製作以磁力操控的車子。	\$1,650.00	E1	✓				
8	環境保育工作坊 部分高年級學生參加由校外機構舉辦的環境保育工作坊，加強學生對自然生態及環境保育的認識。	常識	下學期	P.4-6 部分 學生	24人	透過工作坊，學生順利製作廚餘酵素，並了解到廚餘酵素為減廢與低碳生活的方法之一，加強學生的環保意識，並鼓勵學生實行綠色生活。	\$2,000.00	E1	✓	✓			
9	服務學習活動 與培育組合作，為P.5學生提供服務小一學生的學習機會，培養學生成為富責任感的公民，並增強學生的自信心。	常識	下學期	P.1、5	200人	透過活動，學生可以關愛學弟學妹，建立融洽的校園氣氛。	*見第二項	E1		✓		✓	
10	STEM訓練活動 為學生提供參加STEM訓練課程的機會，提升學生解難能力及對科學的興趣。	常識	下學期	P.4-6 部分 學生	45人	透過不同的STEM活動，提升P.4-6學生對科學與科技的興趣，並加強他們探究及編程能力。	\$8,767.50	E1	✓				

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	舉行日期	對象		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)				
				級別	總參與人數				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
11	視藝創作日 各級學生於校內進行多元化的視藝創作活動，讓學生拓展創作潛能，互相觀摩學習。	藝術（視藝）	2021年 6月	P.1-6	600人	科組安排全校學生參與6月25日舉行的視藝創作日，邀請藝術家楊廣顯先生到校進行講座，並聘請導師帶領全校學生進行視藝工作坊的創作活動。此講座及工作坊既能豐富學生的藝術知識，亦能拓闊學生的藝術視野。	\$24,740.00	E1, E5	✓		✓		
12	藝術創作講座 邀請名家以拍片或直播形式進行講座及經驗分享，豐富學生的藝術知識及創作意念。												
13	尖子培訓計劃—飛越夢工場 視藝科老師挑選具潛質的P.6學生加入「飛越夢工場」，並邀請專家以視像形式培訓學生，讓學生的藝術天份得以培育和發揮。	藝術（視藝）	全年	P.5-6 部分學生	20人	因疫情關係，未有機會進行任何課堂，也未能邀請專家駐校培訓及帶領組員外出參觀，故計劃未能如期進行。	\$0.00	/	✓		✓		
14	中樂班 開設中樂班，提升學生對中樂的興趣，並為有需要的學生提供樂器借用服務，發展學生的音樂潛能，培育及發揮他們的音樂天份，並提升學生對中樂的興趣，藉此加強學生對中華文化的認識。	藝術（音樂）	全年	P.4-5	200人	1. 中樂班因疫情暫停。 2. 老師在P.4-5音樂科課堂配合課題展示樂器及讓學生試彈樂器及聆聽其聲音，學生表現很感興趣。 3. 透過試彈樂器及聆聽其聲音，讓P.4-5學生對中國樂器有初步認識，並且啟發他們對中華文化「國樂」的認知與探求。	*見第二項	E7			✓		
15	學習micro:bit 教授micro:bit程式及其電子組件的應用，讓學生明白有關程式及組件的用途，並應用micro:bit編寫及修改程式，提升學生應用跨學科知識的能力及培養對科學的興趣。	電腦	全年	P.4	100人	P.4學生在上學期完成了計步器的設計，能應用Micro:bit編寫程式，並運用數學知識解決計算上的誤差，活動能提升學生解決問題的能力。	*見第二項	E7, E8		✓			
16	小作家訓練計劃 邀請作家到校進行寫作培訓，豐富學生的創作思維及技巧。透過思維創作學習，提升學生對寫作和閱讀的興趣。	圖書	2021年 4-5月	4A及 5A班	60人	學生能透過課堂認識繪本創作的構思及製作過程，並予以實踐，創作一本個人繪本故事。全部學生都能完成創作，部分學生更能透過圖像與文字的結合表達感人的故事，表現出色，有效提升他們對寫作和閱讀的興趣。	\$33,100.00	E5	✓				

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行 日期	對象		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)				
				級別	總參與 人數				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
17	STEM DAY 透過互動攤位遊戲及展示學生的科創產品與創作，為學生創造有趣的學習體驗，培養及提升學生探索STEM的學習興趣及精神，並提供展示學生作品的機會。	跨學科 (STEM)	2021年 5月	P.1-6	600人	1. 「STEM DAY樂無窮」已於5月27日完滿結束。根據觀察及問卷調查顯示，學生的反應雀躍，積極參與。當天活動能培養學生綜合和應用知識與技能、創造、協作和解決問題等的能力，並且從實踐中學習。 2. 活動設計能切合學生的能力及興趣，多元化的活動亦能增加學生動手做的機會及提升他們的學習興趣。	\$44,000.00	E1	✓				
18	STEM精英小組 為P.4-6對STEM及科學有興趣或表現出色的學生開辦科學探究精英培訓班，培訓學生參加全港性STEM比賽。通過課程拓闊學生在科技、科學、數學及工程方面的知識領域，提升學生對探究STEM的興趣和認知。	跨學科 (STEM)	全年	P.4-6 部分 學生	20人	由於疫情關係，上學期只有3次的課外時段能讓學生進行Lego We Do 2.0的拼砌及編程的練習，以及2次由香港教育大學數學系的學生協助帶領的數學STEM活動。學生對於Lego We Do 2.0的模型製作表現非常雀躍，能利用科學及科技知識改良模型的速度。	\$28,825.00	E8	✓				
19	跨課程STEM計劃 讓更多學生有機會使用筆記簿型電腦去學習編程及進行跨科的學習活動。 另外，本校將於2021-2022年度參與香港賽馬會主辦的CoolThink@JC計劃。此計劃涵蓋P.4-6的電腦科，屆時電腦科在課時上需作出調整，即電腦室的使用率會同時增加。為解決電腦室使用問題，增購三合一電腦可創造多一個流動電腦室，讓學生有足夠的電子器材使用，及舒緩電腦室極高使用量的壓力。在CoolThink籌備年，數、常、電三科設跨科編程學習活動，增進常規課堂以外的學習經歷，開拓學生創意思維，為日後嶄新的學習模式作好準備。	跨學科 (STEM)	全年	P.1-6	600人	已購買了31台筆記簿型電腦，為來年的CoolThink@JC作準備，以便學校更有彈性安排電腦室給四至六年級的學生上每週兩節的電腦課。	\$170,000.00	E7	✓				

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行 日期	對象		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)				
				級別	總參與 人數				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
20	製作計步器、防盜器及拍攝水火箭發射的過程 結合常識科P.4-6的課題，再配合數學及電腦科進行，由電腦科教授micro:bit、Scratch及iMovie，與常識科老師協作，提升學生邏輯思維、運算思維及解難能力，並讓學生體驗科學、科技工程及數學的跨學科知識，將理論付諸實踐的機會，提升學生協作、溝通及解決問題的能力。	跨學科 (STEM)	2020年 10月 至 2021年 5月	P.4	100人	1. P.4學生在上學期完成了計步器的設計(見編號15:電腦科評估結果)。 2. P.5學生在下學期完成了Scratch及micro:bit的編程活動，製作防盜器，學生能以邏輯思維去設計防盜器的線路安裝及編程以控制防盜器，提升學生邏輯思維、運算思維及解難能力。 3. P.6學生在下學期完成iMovie剪片的活動，他們能利用這個剪片軟件剪輯出有趣的片段，亦能加入不同的特效，提升他們的學習興趣及溝通能力。	*見第二項 由於運用去年已訂購的材料進行製作，故本年度不用花費再訂購有關物資。	/	✓				
21	多元智能課程 舉辦結合STEM學習元素的「科學實驗教室」、「程式編寫」、「mBot」操作、「無人機編程」、「STEAM科技手工創作」及發展學生語文、人際及自然觀察智能的「中英語文活動」、「平板遊戲」、「閱讀」、「德公活動」、「天台遊踪」及其他科組活動，旨在發展學生多元智能，並推動STEM教育，提高學生對科學、科技和數學的興趣，加強他們綜合和應用知識與技能的能力，讓學生在正規課程以外有更多動手探索的機會，提供更多富趣味的活動。	多元智能	全年	P.1-6	600人	1. 「科學實驗教室」課程涵蓋多個科學領域，學生能手腦並用，在解決問題的過程中培養出紀錄與統整資料的能力。 2. 由外聘機構提供服務「程式編寫」課程，指導學生應用micro:bit，學習編寫基本指令。學生表現興奮投入，導師表達清晰，有耐性，能引領學生體驗電子學習的樂趣。 3. mBot及Blue-Bot課程指導學生運用平板電腦編寫程式發出基本的指令，設定時間與速度，再透過測試，讓機械車依指定路線行走，學生興趣濃厚。	\$111,159.80	E1, E5, E7, E8	✓	✓			

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	舉行日期	對象		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)				
				級別	總參與人數				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
						4. STEAM：透過動手設計回力車、線力車、螺旋機等活動，學習平衡、動力、反作用力等科學原理。學生投入創作，活動能開拓他們追求科技知識的熱忱。 5. 操作無人機編寫程式：學生透過自行編寫無人機專用的程式，讓它自動穿越特定的障礙物。學生透過DIY組裝、撰寫程式等，養成動手做的能力。 6. 多元智能課除以上與STEM相關的課程外，其他如語文遊戲、天台遊踪、英語活動及各科的聯課活動均能令學習更富趣味和生活化，讓同學的多元智能得到全面發揮的機會。 7. 因受網上授課的影響，多元智能課各項課程都未能依原定的計劃上課，如只有P.3、5能完成「科學實驗室」；只有部分班別能完成「程式編寫」課程；只有P.2、4曾上mBot及Blue-Bot課程；只有P.1、2、4部分班別能完成STEAM創作活動；部分P.4、5未曾上「操作無人機編寫程式」課程。							

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	舉行 日期	對象		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)				
				級別	總參與 人數				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
22	跨學科學習課程 為各級制定跨科學習主題並安排學習活動和不少於一次的校外參觀，強化各學科的學習重點，讓學生對學習主題有整全的概念，各科目學習重點之間產生協同效應，使學生能在現實中體驗各種知識而非局限課本的理論，並結合社區資源，為學生締造更深刻難忘的學習體驗，提高學習的趣味及動力。各級跨科學習主題如下： P.1 - 野外探索 (VR虛擬實境參觀動植物公園) P.2 - 社區英雄 (講座) P.3 - 東方之珠 (專題研習) P.4 - 我城舊事 (網上ZOOM導賞團) P.5 - 宇宙的奧秘 P.6 - 生物面面觀	跨學科 (其他)	2020年 10月 至 2021年 5月	P.1-6	600人	1. 配合六級跨科學習主題，各科已安排了不同的學習活動。由於本學年大部分是進行網上授課，同時因疫情關係，大部分的參觀活動改為網上進行。學生透過不同的活動形式，如講座 (P.2)、線上導賞團 (P.4)、網上虛擬實境參觀活動 (P.1、3、5、6)，以豐富學習經歷。 2. 只有P.2學生能參與由警長到校進行的講座及模擬扮小警察。學生表現雀躍，能了解警察不同的裝備及他們的工作；活動後科組也能安排延伸活動。 3. 其他級別的學生於虛擬實境參觀後，對各科的學習重點亦得以掌握及提升他們學習的興趣；活動後各科組也能安排延伸活動，豐富所學。	\$42,990.00	E5, E7	✓	✓		✓	✓
23	藝術教育課程 P.1-2各開設四項課程，共八項。各班學生全年學習兩項課程。P.1課程包括水墨畫、花式跳繩、輕黏土、創意手工；P.2課程則包括陶笛、中國鼓樂、STEM手工、舞蹈。課程旨在讓學生接觸不同的藝術範疇，培養他們的興趣和發掘潛能。學生有機會於不同場合展示學習成果，希望藉此提升學生的創造力，懂得欣賞別人的成果和肯定自己的能力。	藝術教育	2020年 10月 至 2021年 6月	P.1-2	200人	1. 藝術教育計劃原訂全年共22節，但因受疫情影響，上學期部分課堂需要取消，只有5節課堂能如常舉行；下學期因疫情漸趨穩定，其中8節課堂能如常舉行。 2. 因為上學期能進行的課堂較少，因此學生全年只學一項課程，以鞏固學習成效。 3. 從本校的協教老師觀察所見，學生投入課堂，享受學習的樂趣。負責老師與各班導師溝通順利，師資普遍良好，用心教學。	\$66,980.00	E5			✓		

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	舉行日期	對象		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)				
				級別	總參與人數				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
24	校本獎勵計劃（塘小之星 - 自律） 以主題形式推展相關的價值觀，分階段獎勵表現優異的學生，鼓勵他們積極投入參與活動，從而提升自律精神，並加強學生在個人、家庭、學校、社交、社會及國家各範疇的表現。校方策動教師及家長參與，給予學生正面的回饋，以持續改進表現。	德育、公民及國民教育	全年	P.1-6	600人	1. 19.6%、78.3%的教師非常同意、同意透過全校參與的獎勵計劃，增強學生在個人成長、家庭及學校方面的責任感、自信心及自律精神。 2. 23.9%、73.9%的教師非常同意、同意透過分階段（小測、默書、測驗後）獎勵表現優異的同學，鼓勵學生積極參與活動，及實踐正面行為及態度。 3. 21.7%、73.9%的教師非常同意、同意教師可透過學生在「塘小之星」小冊子內訂立的目標觀察他們從個人成長及學校方面紀錄的表現，全方位培養他們的自律精神。 4. 37.1%、51.6%的學生非常同意、同意推行「塘小之星—自律篇」獎勵計劃，能讓我在個人成長、家庭及學校方面訂立可行的目標。	\$6,600.00	E1	✓	✓		✓	
25	週會 為學生設計不同主題的週會活動及德育及公民課，為學生建立正面價值觀和態度，配合各級學生的成長需要。	德育、公民及國民教育	全年	P.1-6	600人	32.1%、50.7%的學生非常同意、同意透過參與不同的德育及公民教育活動（如週會、講座），有助培養他們養成自律的習慣。	\$0.00 邀請的機構及講者費用全免	/	✓	✓		✓	
第1.1項總開支							\$600,932.20						
1.2	境外活動：舉辦或參加境外活動 / 境外比賽，擴闊學生視野												
1	N/A												
第1.2項總開支							\$0.00						
第1項總開支							\$600,932.20						

第2項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源

	項目	範疇	用途	實際開支 (\$)
1	STEM物資	跨學科 (STEM)	/	\$0.00
2	舉辦中國文化比賽材料及物資費	中文	E1	\$340.00
3	數學科STEM聯課活動材料及物資費	數學	/	\$0.00
4	班際STEM比賽材料及物資費	常識	E1	\$237.40
5	P.3學生於多元智能課參與由常識科舉辦的科普活動材料費	常識	E1	\$725.00
6	環境保育工作坊材料費	常識	E1	\$432.20
7	P.5學生服務學習日材料費	常識	E1	\$1,392.00
8	STEM訓練課程材料費	常識	E1	\$183.30
9	Grove Inventor Kit for micro:bit	電腦	E8	\$16,880.00
10	micro:bit (board only)	電腦	E7	\$11,800.00
11	購置中樂班樂器 - 揚琴連架3個 - 揚琴盒3個 - 二胡4個 - 古箏4個 - 小阮3個 - 中阮3個 - 柳琴3個	藝術 (音樂)	E7	\$59,180.00
第2項總開支				\$91,169.90
第1及第2項總開支				\$692,102.10

*： 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、營舍費用、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所舉辦之課程、活動或訓練費用
E7 設備、儀器、工具、器材、消耗品
E8 學習資源 (例如學習軟件、教材套)
E9 其他 (請說明)

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	600
受惠學生人數：	600
受惠學生佔全校學生 人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人 (姓名、職位)：	莫芷莉副校長
---------------------	--------