

塘尾道官立小學  
全方位學習津貼 運用報告  
2023-2024學年

為提高透明度及根據一貫安排，學校須把經校董會 / 法團校董會 / 學校管理委員會審批的全方位學習津貼運用報告或載有全方位學習津貼運用報告的學校報告上載至學校網頁。

**第1項：舉辦 / 參加全方位學習活動**

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均實際開支 (\$)	開支用途*	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀教育	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	<b>中華文化活動比賽</b> 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。	全年	P.1-6	570	\$41,827.00	\$73.38	E1	中文	1. 96%學生認同中文科舉辦與中國文化相關活動，能增加其對中國文化和歷史的認識。 2. 98%學生認同中國文化日能加強其對中國歷史、藝術、文化的了解和承傳。	✓	✓					
2	<b>中華文化日</b> 由中文科及普通話科合辦多元化的學習活動，透過文化表演和攤位活動，提升學生對中國文化的認識。	2024年2月	P.1-6	570				中文		✓	✓	✓				
3	<b>English Drama Club</b> 讓學生透過參與英文話劇，提升他們英文語文運用的水平及發展學生的表演潛能，增強他們的自信心。	全年	P.3-5 部分學生	15	\$42,533.00	\$2,835.53	E1	英文	1. 100% 參與英語話劇組的學生認同透過參與英語話劇提升他們運用英文的信心，使他們對學習英文更感興趣，從而提升他們的英語能力。 2. 學校於本年度校際戲劇節榮獲傑出合作獎，當中兩名學生獲得傑出演員獎。 3. 英語話劇組的學生表演優秀，於本年度65周年校慶綜藝匯演暨畢業典禮中的演出獲得一致好評。	✓	✓	✓				
4	<b>English Speaking Reward Scheme</b> 設立英語會話獎勵計劃，舉行年度獎勵活動（如電影欣賞、租用爆谷機、雪糕機或棉花糖機）以激發學生學習英文的動力。	全年	P.1-6	570	\$0.00	\$0.00	E1	英文	學生積極參與獎勵計劃，在整年的英語課堂及活動中積極運用英語與英文老師及外籍英語老師溝通，並於年終舉辦的英語日表現良好，反映獎勵計劃能激發學生學習英文的動力。	✓						
5	<b>Scholastic Reading Scheme</b> 透過Scholastic內的圖書推廣閱讀及進行RaC(PEEGS)計劃內容，擴闊學生的閱讀層面，提升學生閱讀英文的能力。	全年	P.1-6	570	\$42,000.00	\$73.68	E8	英文	科組能善用圖書，配合課題為學生提供閱讀建議，並設計相關的電子課業作為閱讀後的延伸活動，擴闊學生的閱讀層面。部分學生亦會自行到平台挑選圖書閱讀，提升英語能力，發揮自主學習的精神。	✓						
6	<b>英數遊戲</b> 學生運用iPad掃描各檢查點的二維碼，解答數學題，並尋找下一個收藏問題的地點，過程既刺激又有趣，既能讓學生認識學校多些，更提升學生解決問題及協作的的能力。	2024年7月	P.1-6	570	\$0.00	\$0.00	E1	英文及數學	學生投入參與活動，活動過程既刺激又有趣，學生從學校的日常生活中發現和應用數學，更能在活動中學習英語詞彙，在活動過程，老師也給予即時回饋，提升了學生的解難和協作能力。	✓	✓	✓				
7	<b>數學科Rummikub大賽</b> 在小息期間，讓學生一起進行Rummikub的桌遊活動，到下學期末舉辦一個大型比賽，讓學生一展所學，營造趣味數學的氛圍，並提升學生學習數學的興趣，培養學生的邏輯思維。	全年	P.1-6	570	\$0.00	\$0.00	E1	數學	共有28位學生參加了比賽，學生積極參與，表現優秀。Rummikub涉及數字的組合和運算，能幫助學生培養運算能力和數字感。這次比賽不僅讓學生享受了競賽的樂趣，還提升了自信心和解難能力。	✓	✓	✓				
8	<b>數學科圖形設計及摺紙比賽</b> 學生用不同的數學繪圖技巧及摺紙技巧設計圖案，提升學生動手做的能力及學習數學的興趣，培養學生推理的能力，讓學生有機會欣賞多元的數學。	2024年6月	P.1-6	570	\$0.00	\$0.00	E1	數學	本年度比賽繼續加入摺紙元素，並配合65周年校慶，以慶祝校慶及數學學習重點為題，設計構圖豐富，學生的作品表現優秀，體現出STEAM的精神，更為65周年校慶增添喜悅。	✓	✓	✓				
9	<b>數學科STEAM活動</b> 各級在多元智能課或聯課活動中舉行不同的STEAM活動，以培養學生的創意及動手做的能力，並提升他們互相協作的的能力。	全年	P.1-6	570	\$0.00	\$0.00	E1	數學	在一年級及五年級進行了「Kahoot!」數學題及STEAM題搶答活動，兩級同學表現優秀，積極參與活動，提升了學生的協作能力和數理能力。	✓	✓					
10	<b>科學探究活動</b> 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。	全年	P.1-6	570	見第2項		E1	常識	學生透過動手做不同的探究活動，從中學習觀察和記錄的技巧，並提升對科學的興趣。全校97.4%的學生表示能配合研習活動，應用跨學科知識，提升思維與解難能力。	✓						

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗	
11	<b>班際STEAM比賽</b> 透過手腦並用的科學探究活動，讓學生發揮創意，把所學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。	2024年6月	P.4-6 部分學生	300	見第2項		E1	常識	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。	✓					
12	<b>常識科普活動</b> P.1及P.3學生於多元智能課參與常識科舉辦的科普活動，提升學生對科學的興趣。	全年	P.1及P3	160	\$0.00	\$0.00	E1	常識	學生製作視覺暫留玩具及迷你磁力車，提升低小學生對科學的興趣。	✓					
13	<b>校外STEAM比賽及工作坊</b> 安排學生參加校外STEAM比賽或邀請外間機構到校進行學生工作坊，提升學生解難能力及對科學的興趣。	全年	P.4-6 部分學生	20	\$0.00	\$0.00	E1、E6	常識	學生認識升降原理，然後動手製作升降機，提升學生的解難能力及對STEAM的興趣。	✓					
14	<b>服務學習</b> 與培育組合作，為P.5學生提供服務學習的機會，以增強學生的自信心及培養學生成為富責任感的公民。	2024年6月	P.5 部分學生	20	0.00	\$0.00	E1	常識	透過親身的體驗，探訪長者服務中心，與長者互動交流，學會關心社群。		✓				
15	<b>視藝創作日及藝術創作講座</b> 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。邀請名家以拍片或視像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。	2024年7月	P.1-6	570	\$26,050.00	\$45.70	E1、E5	藝術（視藝）	95%學生認同視藝創作日能增加他們對視覺藝術知識的認識，並能初步掌握自行創作水墨畫的技巧。學生利用濃淡墨分別完成不同主題的作品。既能享受利用水墨畫作畫的過程，又能體現中國傳統文化藝術。全校學生均能參與「藝術創作講座」，此講座能豐富學生的學習經歷，亦能擴闊學生的藝術視野。學生透過講座認識水墨畫，表現積極投入，導師表達清晰有耐性，讓學生經歷中國傳統藝術之旅。	✓		✓			
16	<b>校園藝術創作展示</b> 在視藝室及梯間安裝展示作品的裝置，以吊掛或擺放的形式，展示學生的藝術作品，既能美化校園，又能提升學生對創作藝術品的自信心。	全年	P.1-6	570	\$0.00	\$0.00	E5	藝術（視藝）	科組已於視藝室安裝四條鋼索吊掛學生的藝術作品，而在視藝室附近的梯間已設置「展示球」，以放置學生的立體作品，既能提升學生對創作藝術品的自信心，也能美化校園，促進校園的藝術氛圍，讓學生對學校更有歸屬感。	✓	✓	✓			
17	<b>添置中樂班樂器</b> 提升學生對中樂的興趣，並會為有需要的學生提供樂器借用服務，發展學生的音樂潛能，更藉此加強學生對中華文化的認識。	全年	P.1-6 部分學生	102	\$36,780.00	\$360.59	E2、E5	藝術（音樂）	學生在學習中樂的過程中，增加了對中樂的認識，也提升了學習中樂的興趣。本年度中樂團學生參加了多個校內大型的表演，充分發展學生的音樂潛能，更加強了學生對中華文化的認識。			✓			
18	<b>田徑訓練班</b> 聘請專業教練，對獲挑選參與區際比賽有潛質的同學，給予專項訓練，提升同學於跑、跳、擲各項目的技巧，以達致比賽要求。	2024年 3月至6月	P.3-5 部分學生	42	\$31,600.00	\$752.38	E5	體育	由科任老師挑選42位在田徑方面有潛質的三至五年級學生，參加從3月至6月期間，由專業田徑教練指導的田徑課後訓練。訓練期間，學生獲得寶貴的田徑專業訓練，體能及田徑專項的技術也得到提升。		✓	✓			
19	<b>推廣閱讀計劃</b> 為各級學生安排「與作家會面活動」，邀請香港畫書創作的作家到校說故事並展示繪畫創作，分享背後寫作和繪畫的歷程，讓學生透過與作家會面提升閱讀畫書的興趣。	2024年4月	P.1-P.2/ P.4-P.6	440	\$8,400.00	\$19.09	E5	圖書	初小講座講者透過運用不同的表達方法以介紹繪本作品內容，讓初小學生投入故事角色，感受書中人物的喜與樂。而高小學生講座講者與學生分享如何從閱讀中學習語文，以提升學生閱讀的興趣，加強自學的能力。	✓	✓				
20	<b>micro:bit入門課程</b> 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，使學生能逐步掌握程式語言。	全年	P.4-6	300	\$0.00	\$0.00	E7、E8	ICT	老師在課堂中教導學生利用micro:bit學習編寫程式的知識，並利用其電子組件發揮創意，設計能解決生活難題的智能裝置。學生能從中明白到編程的概念及體驗編程的樂趣。	✓					
21	<b>STEAM DAY</b> 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STEAM的學習興趣及精神，並提供展示學生作品的機會。	2024年4月	P.1-6	570	\$49,996.00	\$87.71	E1、E5	跨學科 (STEAM)	1. 100%老師認同活動能讓學生親身感受和體驗STEAM挑戰，有效培養學生綜合應用知識與技能、創造、協作和解決問題等的能力，提升學生對STEAM學習的興趣及學習解難。 2. 本年度有兩天的STEAM Day，第一天由外間機構支援，第二天則由本校教師及學生負責，今年更嘗試安排六年級學生協助主持攤位活動，設計攤位讓學生發揮創意和探究精神，大大提升同學的自主學習及科探精神。	✓					

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均實際開支 (\$)	開支用途*	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
			22	<b>STEAM精英小組</b> 為P.4-6對STEAM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STEAM比賽。通過課程擴闊學生在科技、科學、數學及工程方面的知識領域，提升學生對探究STEAM的興趣和認知。						全年	P.4-6 部分學生	30	\$0.00	\$0.00
23	<b>全校性的STEAM比賽</b> 透過學生個人的STEAM比賽，讓學生發揮創意，培養他們STEAM及解決問題的能力。另外亦會設有親子STEAM比賽，讓家長與子女一起動手做，明白STEAM對孩子個人發展的重要及STEAM箇中的樂趣。	全年	P.1-6	570	\$0.00	\$0.00	E8	跨學科 (STEAM)	1. 學期初舉辦的電動機械人比賽，有60位學生參加，參賽學生的設計有趣，能發揮他們的創意。 2. 65周年紙飛機挑戰賽，有254位學生參加，各級學生精心摺出飛機，創出很好的成績，同學們表示這是他們最期待的比賽。	✓				
24	<b>多元智能課</b> 開設結合STEAM學習元素的「科學實驗室」、「程式編寫」、「mBot/Blue-Bot」操作、「無人機」編程、STEAM科技手工創作、3D打印以及有助發展學生「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、天台遊蹤及其他科組活動，旨在發展學生多元智能，推動STEAM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。	全年	P.1-6	570	\$129,201.10	\$226.67	E1、E5、E7、E8	跨學科 (STEAM)	1. 「科學實驗室」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，指導學生學習AI編程課程，學生在編寫程式的同時，亦學習在日常生活中運用人工智能等。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. STEAM：透過動手的活動，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。 4. 操作無人機編寫程式：學生透過學習Scratch等編程語言，自行編寫無人機專用的程式，讓它自動穿越特定的障礙物。學生透過撰寫程式等，培養學生的運算思維及解難能力。 5. Marty the Robot：學生透過輸入基礎編程語言Scratch，就能即時控制Marty做出有趣的動作，如依指定的路線步行、舞動等，藉此激發學生的創造力，強化他們綜合和應用知識與技能的能力。 6. 多元智能課除以上與STEAM相關的課程外，其他如語文遊戲、天台遊蹤、英語活動及各科的聯課活動，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。	✓	✓			
25	<b>跨學科學習課程</b> 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，更結合社區資源，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。	全年	P.1-6	570	\$40,557.00	\$71.15	E2	跨學科 (其他)	1. 為各級制定不同的跨科學習主題，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。 2. 學校分別安排了以下地點，讓學生進行參觀活動： P.1：香港海洋公園 P.2：旺角警署及旺角消防局 P.3：油麻地書院 P.4：美荷樓生活館 P.5：香港太空館及香港文化博物館 P.6：SKY 100天際學堂 3. 讓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。學生樂在親身經歷中，令學習事半功倍，也豐富了他們的學習經歷。	✓	✓		✓	

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗
26	<b>藝術教育課程</b> 於P.1-2各班共開設七項體藝及音樂課程。各班學生全學年學習其中兩項課程，讓同學有機會接觸不同的藝術範疇，培養他們的興趣和發掘潛能。	2023年10月至 2024年6月	P.1-2	180	\$147,000.00	\$816.67	E5	藝術 (其他)	1. 藝術教育計劃全年共25節，分上、下學期上課，上學期共9節，下學期共16節。 2. 從本校協作老師觀察所見，學生投入課堂，享受學習，可見課程能有效培養同學們的興趣，發掘學生潛能。 3. 各課程均有學生參與校內「塘小樂繽紛」或「65周年校慶綜藝匯演暨畢業典禮」等活動的表演，或已把優秀作品展出，讓學生獲取成就感，並建立自信。 4. 導師用心教學，學生能掌握所學，有良好的表現。			✓		
27	<b>教育營</b> 透過宿營活動，加強與老師和學生的溝通，並反思過去，計劃未來，提升學生對母校的歸屬感，讓學生透過家庭及學校以外的群體生活，培養公民意識、承擔精神、責任感和堅毅精神；養成學生應有的自我管理能力的。	2024年5月	P.6	101	\$8,966.10	\$88.77	E1、E5	德育、公民及國民教育	各活動順利完成，受訪教師及學生也非常同意活動能配合主題及目標，讓學生透過不同的活動發揮團隊精神及建立正面價值觀。	✓	✓	✓	✓	✓
28	<b>塘小樂繽紛</b> 學生展示課堂及藝術教育課習得的藝術領域技能，使學生認識聖誕節的習俗，感受愉快的節日氣氛。透過節目表演，讓學生展示才能，增強他們的自信心。學生與老師一起聯歡，增進師生關係。	2023年12月	P.1-6	570	\$5,431.00	\$9.53	E5	發展 學生潛能	各項表演節目既豐富又精彩，節目包括拉丁舞、花式跳繩、跆拳道、小組合奏、中樂柳琴獨奏、小阮合奏、鼓樂合奏、中樂團、合唱團、敲擊、Ukulele、K-Pop、The Christmas Story等，學生的表演展示了多才多藝的一面。當天學生投入參與，十分愉快，既可在課室聯歡拍照，又可參加大抽獎，學生感受關愛和愉快的聖誕節日氣氛。	✓		✓		
29	<b>65周年校慶綜藝匯演暨畢業典禮</b> 學校65周年校慶，透過綜藝匯演讓參與學藝班校隊訓練的學生有展示才華及學習成果的機會，提升學生自信及發展個人潛能，更為65周年校慶添上喜悅；適逢小六學生畢業禮，邀請畢業生家長、校慶表演生及家長一同出席典禮，讓六年級學生留下美好回憶。	2024年6月	P.1-6	570	\$141,285.80	\$247.87	E7、E9	發展 學生潛能	當天的節目既精彩又豐富，參與是次綜藝匯演學生表演組別包括跆拳道、花式跳繩、中樂團、合唱團、中國舞（初級組）、武術隊及英語劇組，十分多元化。六年級STEAM小組學生亦特意利用「SCRATCH」製作動畫於慶祝儀式上播放，為整個活動增添色彩。除了本校表演生外，姊妹學校——深圳市碧波小學的武術團及太極團亦特意蒞臨表演助興，他們精彩的演出實令各觀眾大開眼界。本學年畢業生表演採用綜合藝術的形式，四班畢業班同學共同創作劇本及聯手演出，十分有意義，並讓同學及嘉賓度過了愉快的一天。本校學生透過是次活動展示學習成果，有效提升學生的自信心及成功感，亦為65周年校慶留下美好難忘的一頁。	✓		✓		
(如空間不足，請於上方插入新行。)														
第1.1項總計				570	\$751,627.00									

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均實際開支 (\$)	開支用途*	範疇 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	評估結果	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)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
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	資助內地交流計劃 加深學生對國家歷史、文化和發展現況的認識，以及開拓他們的視野。	上學期	P.4-6	50	\$50,000.00	\$1,000.00	E3	德育、公民及國民教育	學校能按校本發展需要與內地姊妹學校舉辦不同層面的交流活動，為教師提供一個專業交流及合作平台，提升師生對內地教育、文化、體藝的了解，促進文化交流；透過境外參觀及接待活動，擴闊學生視野，啟發多元智能。	✓	✓			
第1.2項總計				50	\$50,000.00									
第1項總計				620	\$801,627.00									

### 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

編號	項目	用途	實際開支 (\$)
1	英數遊戲獎品	支援學與教	\$0.00
2	Rummikub大賽獎品	支援學與教	\$0.00
3	圖形設計及摺紙比賽的材料費	支援學與教	\$0.00
4	數學STEAM活動材料費	支援學與教	\$0.00
5	科學探究材料費	支援學與教	\$11,458.00
6	班際STEAM比賽材料費	支援學與教	\$52.80
7	P.1及P.3科普活動材料費	支援學與教	\$0.00
8	P.5服務學習材料費	支援學與教	\$0.00
9	全校性STEAM比賽材料費	支援學與教	\$0.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)			
第2項總開支			\$11,510.80
第1及第2項總開支			\$813,137.80

### 第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	570
受惠學生人數：	570
佔全校學生人數百分比(%)：	100%
全方位學習聯絡人姓名：	梁慧潔
職位：	副校長

* 輸入下表代號；每項開支可填寫多於一個代號：		
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)	