

聖士提反堂中學



二零二零至二零二一學年「全方位學習津貼」運用報告

2020 - 2021 學年「全方位學習津貼」運用報告

按教育局通告第 16/2019 號指引，全方位學習津貼用於豐富學生的學習經歷：

- 組織走出課室的體驗學習活動，把全方位學習策略融入各學習領域／科目和跨課程教學；
- 豐富學生的學習經歷，包括智能發展、德育及公民教育、社會服務、體藝發展、與工作有關的經驗；
- 購買推行全方位學習所需的設備（包括相關設備的維修保養）、消耗品、學習資源；
- 支付教師帶領學生活動的開支。

本校 2020 – 2021 學年運用津貼推展以下項目：

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				
								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 藉著文化藝術活動，陶冶學生性情涵養，提升學生創意												
視藝	邀請藝術家到校與學生分享創作心得	讓學生接觸不同範疇的藝術家，體會藝術創作的心得和方向，豐富學生的藝術視野。	全年	20 修讀視藝科同學及其他有興趣的同學 (F.4 – 6)	- 參與分享會的學生均認同分享會有助豐富他們的藝術視野	\$4,200	E1、E5	✓		✓		

工藝與科技	銀黏土體驗 - 工作坊 - 展覽、導賞與示範	學生透過新的工藝素材創作，體會科技如何滲入生活，推展工藝，令工藝又可與興趣結合，使生活更有趣味和品味。	第二學期	工作坊：18 學生及 2 老師 展示會：全校學生 (F.1 – 6)	- 因疫情緣故，工作坊未能舉行。	-	-			✓		
視藝	電腦影片及動畫製作活動及比賽	「現場」報道活動：學生利用電腦軟件把圖畫或影片的實景與虛擬混配及加插動畫，學習利用電子科技創作及豐富影片作品。	全年	100 學生	- 參與學生成功使用相關軟件製作動畫	\$2,717.00	E1、E5			✓		
視藝	電腦繪圖製作心意卡送贈長者	配合「果燃繫理」的「分果果」義工活動，學生學習用電腦繪圖製作心意卡送贈長者，在抗疫時候透過心意卡及水果向長者送暖。	上學期	240 學生	- 學生能使用電腦繪圖製作心意卡 - 心意卡成功交給長者，以表學生心意	\$10,296.00	E1、E5、E6			✓	✓	

戲劇	戲劇訓練及比賽	學生培養戲劇的興趣及透過戲劇建立價值觀，發展潛能	全年	40 學生 (F.1 – 6)	<ul style="list-style-type: none"> - 本校戲劇教育及成績一直十分理想，為學生所喜歡。 - 本校老師及中英劇團導師每星期教授舞台及戲劇知識和技巧，學生參加排練，為校際戲劇節預備，學生十分積極。 - 因疫情緣故，下學期訓練及校際戲劇節比賽皆要取消。 	\$35,750.00	E5、E7		✓	✓		
舞蹈	舞蹈訓練及比賽	學生建立對舞蹈的認識及興趣，發展潛能	全年	30 學生 (F.1 – 6)	<ul style="list-style-type: none"> - 舞蹈訓練讓學生領悟表演藝術的樂趣，舞台上又擴闊了他們的視野及加強自信；團隊合作培養合作精神及能力。 	\$2,800.00	E5、E7		✓	✓		

音樂	樂隊及合唱團活動	學生透過音樂啟迪心靈，塑造自我，樂隊及合唱團也可以促進學生與人合作，和諧相處	全年	112 學生 (F.1 – 6)	<ul style="list-style-type: none"> - 本校推行一人一樂器計劃多年，今年以「全方位學習津貼」津貼同學，減輕家長負擔，亦鼓勵了對較昂貴樂器有興趣和天份，但經濟上負擔不來的同學可以按自己的興趣選擇樂器。 - 學生對音樂興趣日濃，可惜疫情下部分訓練及校際音樂節比賽皆要取消。 	\$25,760.00	E5、 E7、 E8		✓	✓		
體育	新興體育運動體驗活動	學生接觸不同新興體育活動，加強學生參與運動的動力和興趣	全年	60名學生	<ul style="list-style-type: none"> - 參與學生均投入相關活動，且表達對活動有濃厚的興趣 	\$16,803.16	E1、E5		✓	✓		

1.2 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											
語文	出版文集	為出色的學生作品出版，鼓勵學生創作，讓學生感受寫作的樂趣和成功感	全年	70名學生 (F.1-6)	- 學生成功出版中文文集一本。	\$11,360		✓			
1.3 配合學校發展計劃，舉辦多元STEM活動及鼓勵學生參與STEM比賽，藉此提升學生學習STEM的興趣											
STEM	Micro:bit 電路組裝活動	學生學習線路裝置及原理	上學期	60名學生 (F.2)	- 因疫情緣故，活動被迫取消。	-	-	✓			
STEM	Aquarist training	配合高中生物科課程，由陳玉成教授指導學生研修生態課程，包括兩個半天訓練及四個參觀活動	全年	20學生	- 學生完成相關訓練，並參與學校水族箱管理工作。	\$15,000.00	E2、E5、E6	✓			
STEM	火箭車活動： 1. 火箭車同樂日 2. 參加校外或國際賽	學生學習火箭車原理，然後進行創作比賽。 選拔學生參加第三屆Race to the Line micro:bit英國模型火箭車比賽(香港站)	3/7/2020	全級中一及中五學生 10-20學生	- 學生成功創作火箭車 - 因疫情的緣故未能參加校外或國際比賽	\$13,152.50	E1、E5	✓			

STEM	Architectural Modeling workshop	學生學習建築學等科學和工程原理(延申學習：由The International Institute of Management安排參觀及生涯規劃講座)	全年	10 學生	- 學生完成工作坊並參與相關的講座，與會學生均表示活動有助提升他們對建築工程學的興趣	\$4025.16	E1、E2、E5	✓				
STEM	參加數學比賽	舉辦工作坊及鼓勵學生參加不同的數學比賽，加強學生對數學的興趣和自信心	全年	全校學生	- 因疫情緣故，相關活動未能舉行。	-	-	✓				
STEM	「香港生物多樣性」研究計劃－夥伴學校-大型科學探究、培植生物及以DNA條碼技術鑑證品種)	學生透過真實科學研究體會和學習科學與生活的關係	11/2020	20名中四學生	- 因疫情緣故，相關活動未能舉行。	-	-	✓				

STEM	Python 編程	<p>學生透過遊戲化的網上編程學習平台學習Python基本語法和順序以制定各程演算法，並將所學應用到專案中。</p> <p>學生參加「國際編程精英挑戰賽2021(香港&澳門賽區)」。</p> <p>學生舉辦成果展示會，讓其他同學認識Python的功能，提升同學對編程的興趣。</p>	<p>2/2021 – 5/2021</p> <p>5/2021</p> <p>7/2021</p>	<p>12名學生</p> <p>4名學生</p> <p>全校學生</p>	<p>- 學生能使用遊戲化的編程學習平台，通過練習及同學間互相砥礪，提升程式設計和解難能力；</p> <p>- 學生完成課程後，成功完成比賽；</p> <p>- 學生成功舉辦展示會，向同學簡介</p>	\$37,600.00	E1、E6、E8	✓				
STEM	Lost Game: On-site escape game activity with STEM elements for students to work together to tackle challenges through different tasks	<p>- arouse students' interest in STEM</p> <p>- enhance their problem solving and communication skills</p> <p>- able to apply their scientific and mathematical knowledge</p> <p>- extend their talent or creativity by joining related competition (if possible)</p>	6-12/2021	全校學生	<p>- 參與學生能運用在科學及數學科學習的知識和技能完成各個解難項目</p> <p>- 活動能提升學生對STEM教育的興趣</p> <p>- 透過組隊參與活動，有效提升學生溝通技巧</p>	\$49,950.00	E1、E5、E6、E7	✓				

1.4 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											
生涯規劃	生涯規劃參觀、體驗、工作坊及考察等活動	學生透過多元活動，對人生、升學及就業有更全面的反思及認知	全年	全校學生	<ul style="list-style-type: none"> - 參與職場體驗活動的學生均獲得導師正面評價。 - 學生皆認為活動對他們有幫助 	\$22,193.30	E1、E2、E6				✓
公民教育	倡廉活動	學生透過倡廉活動及參觀活動，明白公正廉潔社會的重要	全年	全校學生	<ul style="list-style-type: none"> - 參與學生意為相關活動有助他們明白廉潔社會的重要 	\$400.00	E5		✓		
健康生活教育	健康生活教育活動	學生透過戶外活動、講座或小組，學習健康資訊及建立健康生活習慣。	全年	全校學生	<ul style="list-style-type: none"> - 因疫情緣故，相關活動未能舉行。 	-	-		✓		
STEM	VR 射擊課程	學生透過活動，體驗把VR的技術融入體育活動中	6-7/2021	全校學生	<ul style="list-style-type: none"> - 活動成功進行，參與學生均表不對活動有濃厚的興趣 	\$49,800.00	E1、E5、E7	✓		✓	
跨學科	全方位學習日 中一：紀律訓練營 中二：歷奇活動及科學活動 中三：文化活動 中四：社區/社企體驗活動 中五：職業體驗日	全校學生進行不同活動，透過日營、歷奇活動、文化生態考察、社區及職業體驗，把學習延伸至校外，讓學生能在真實及有趣的情境中學習。	5/3/2021	全校中一至中五學生	<ul style="list-style-type: none"> - 參與的各級學生均表示，活動有助他們更認識社區和文化，亦能提升他們的共通能力 	\$24,706.00	E1、E2、E5、E6	✓	✓	✓	✓

公民及國民教育	文化學習及體驗活動	為學生安排在港或到校外文化學習及體驗活動，讓學生認識中國國粹，從而引發學生對中國傳統文化的興趣、從不同角度去欣賞傳統藝術家，或可收傳承之效。亦可稍為彌補因疫情未能出境體驗活動的不足。	6-7/2021	中一至中四學生	- 參與的學生能更深入地了解中國傳統文化，且能均從不同角度去欣賞傳統藝術家，對中國國粹有更深入的了解	\$49,980.00	E1、E5、E6、		✓	✓		
成長及靈性教育	福音周及靈育活動	學生透過宗教及靈育活動，建立正面人生觀及價值觀	3/2020	全校學生	活動因停課取消	-	-		✓			
1.5 舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野												
STEM	紙飛機比賽	學生參加本地及國際紙飛機比賽	全年	10名學生及1位老師	- 由於疫情的緣故，本年度無法參加比賽，只能夠作校內訓導	\$580.50	E7		✓			
交流及經驗學習	線上學習交流活動	學生參加線上東京交流學習及文化體驗活動		中一及中三級學生	- 學生對線上交流體驗活動有濃厚的興趣 - 學生能更深入了解和欣賞異地文化	\$61,710.00			✓			
第一項預算總開支						\$438,759.62						

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			
音樂	購置樂器及樂譜	設備及學習資源	\$68876.60
戲劇	購置舞台表演道具	設備	\$19671.00
STEM	火箭車同樂日 Car Kits for STEAM for All Fun Day	設備	\$3,800.00
STEM	STEM 工作室設備	設備及學習資源	\$21,249.01
英語	英語室活動設備	設備及學習資源	\$12,999.00
			第 2 項預算總開支
			\$126,595.61
			第 1 及第 2 項預算總開支
			\$565,355.23

*：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

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