全方位學習津貼
津貼運用計劃
2019-2020 學年

聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，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／評估方法	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	**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）**										
英文	與英語學習相關的全方位學習活動，學生參與國際交流活動「Hong Kong International Literary Festival」，辯論比賽「Hong Kong British Parliamentary Debating Championships」，與及觀賞音樂劇。	透過活動、比賽增強學生的英文知識及技能，擴闊學生視野	2019 年 12 月至 2020 年 3 月	中三至中五級	活動記錄 活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後報告	22,500	✓	✓	✓		✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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
STEAM	AI 產品研發計劃	開發 AI 深度學習的研發平台，AI 視訊及影像分析，與及設計 AI 智能產品，運用科技，解決全球關注的問題(如 AI 平台識別學習困難、AI 手語翻譯手套)，計劃將配合科創中心 AI 發展，與 AI 專業人士研發可持續性的科研項目及技術	2019 年 12 月至 2020 年 8 月	中一至中五級 AI 校隊 (8-10 人) 中二至中五級	活動記錄 活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後報告	70,000	✓	✓		✓	✓
體藝發展	資助學生觀賞藝術團體表演、邀請藝術團體到校表演	讓學生多參與藝術學習活動，以提昇學生的品味及修養	2019 年 12 月至 2020 年 7 月	中一至中五級	活動記錄 活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後報告	20,000	✓	✓	✓		
與工作有關的經驗、生涯規劃	問卷計劃「Cambridge Occupational Analysts (COA) Programmes」	電腦問卷測試，協助學生認識自己有興趣從事的職業，從而確立選科的路向	2020 年 1 月	中三級	活動記錄 分析報告	5,000	✓				✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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	**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）**										
數學	數學比賽，如奧林匹克培訓	透過比賽增強學生的數學知識及技能	2019 年 12 月至 2020 年 5 月	中一至中三級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	21,000	✓				✓
生物	參與生物科比賽「Hong Kong Biology Literacy Award」	透過比賽增強學生的生物知識及技能	2019 年 12 月至 2020 年 5 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	8,000	✓	✓	✓		
個人、社會及人文	組織與個人、社會及人文學科相關的活動，如田野考察，經濟科的體驗式學習活動	透過活動增強學生的生物知識及技能	2019 年 12 月至 2020 年 5 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	6,000	✓	✓			✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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
領袖訓練	傑出領袖講座，邀請嘉賓到校演講，分享作領袖心得和秘訣。舉辦工作坊，提昇領袖素養。	提昇學生領導才能，培育領袖品格素養，建立正面價值觀	2019 年 12 月至 2020 年 7 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	20,000	✓	✓		✓	✓
領袖訓練	領袖生訓練營，資助學生參加領袖訓練營的住宿費用及培訓開支	增強領袖團隊歸屬感，改善領袖技巧及建立領袖的自信心	2019 年 12 月	中一至中六級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	20,000	✓	✓		✓	✓
領袖訓練	資助學生參加校外領袖訓練培訓課程	讓學生透過跨出校園，提昇其領袖才能，建立自信心	2019 年 12 月至 2020 年 8 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	10,000	✓	✓		✓	✓
服務學習	資助學生參加 4C 青少義工領袖計劃的費用，以及籌辦服務活動時所需的物資	讓學生透過籌劃、執行及參與服務，從中學習及成長	2019 年 12 月至 2020 年 1 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	10,000	✓	✓		✓	✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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
體藝訓練	參加各項比賽報名費、交通費及場地費用	擴闊學生視野，提昇學生專項技能，建立團隊歸屬感	2019 年 12 月至 2020 年 7 月	中一至中六級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	88,000	✓	✓	✓		✓
校隊訓練	舉辦交流活動，參加培訓及訓練營	擴闊學生視野，提昇學生專項技能，建立團隊歸屬感	2019 年 12 月至 2020 年 7 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	67,000	✓	✓	✓	✓	✓
音樂發展	拓展管弦樂及中樂團，包括需聘請導師，亦需訓練、器材、交流活動、比賽費用	擴闊學生視野，提昇學生專項技能，建立團隊歸屬感	2019 年 12 月至 2020 年 7 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 老師回饋 參與活動後之檢討報告	75,000	✓	✓	✓		✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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	**舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野**										
英文	澳洲悉尼英語交流團	資助學生前往悉尼作文化、語文學習之交流，豐富學生語境體驗	2020 年 7 月至 8 月	中二至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	105,000	✓	✓	✓		✓
跨學習領域	日本東京奧運商業經濟考察及文化交流之旅	鼓勵同學擴闊視野，探究京奧的運作及周邊配套對日本經濟的影響，並了解亞洲地區企業管理文化及發展	2020 年 3 月至 4 月日	中四至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	44,000	✓	✓	✓	✓	✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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
STEAM	新加坡 STEAM 學習及交流團	帶領學生參觀新加坡與 STEAM 相關之博物館及一所高等院校，例如藝術科學博物館(ArtScience Museum)、新加坡科學館(Science Centre Singapore)、媒體工程實驗室(PIXEL Labs@NLB)等，使學生了解新加坡 STEAM 發展及歷史文化色彩	2020 年 6 月至 7 月	中一至中三級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	54,000	✓	✓	✓		✓
服務學習	「一帶一路」柬埔寨文化體驗及義工服務遊學團	帶領學生前往柬埔寨，了解當地的歷史，透過義工服務，嘗試深入了解、體驗當地風土文化	2020 年 6 月至 7 月	中二至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	44,000	✓	✓		✓	✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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
英文及多元智能	印尼姊妹學校交流團 2020	帶領學生前往印尼作體驗當地文化、參訪姊妹學校。活動包括“夥伴學習計劃”、“住宿家庭”及“文化參觀”等活動	2020 年 8 月	中二至中四級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	36,000	✓	✓			✓
STEAM	STEAM 國際比賽	每年資助學生參加不同國家舉辦的創科比賽，如： 1) Infomatrix 2020 (羅馬尼亞) 2) Ican 2020 (加拿大) 3) Maker Faire (日本)	2019 年 12 月至 2020 年 5 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	60,000	✓	✓	✓		✓
STEAM	「Student STEAM Display @ UK BETT 2020」遊學團	帶領學生前往英國參加 BETT Show 2020 展示作品。讓學生更了解工程設計，利用 BBC micro:bit + fischertechik 工程積木的精密和靈活性，創作更堅固精美的創意作品。	2019 年 12 月至 2020 年 1 月	中一至中四級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	27,000	✓	✓			✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象（級別）	監察／評估方法	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
文化探索	文化探索之旅	透過海外交流，讓學生體驗不同地區的社會文化和生活風俗、豐富學生的閱歷	2019 年 12 月至 2020 年 8 月	中一至中五級	活動出席率 學生反思及回饋 學生訪談 老師回饋 參與活動後之檢討報告	10,000		✓		✓	✓
1.4	**其他**										
課外活動	資助經濟上有特殊需要之學生參加各類課外活動及比賽，學生獲得「綜合社會保障援助（綜援）、學生資助辦事處全額或半額資助（全津或半津）」或家庭經濟有特殊困難者將獲優先考慮	讓不同階層的學生均能有機會透過參與課外活動，培養各項技能，達至全人發展。	2019 年 12 月至 2020 年 7 月	中一至中六級	文件紀錄存檔	100,000		✓	✓		✓
					第 1 項預算總開支	922,500					

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**		
體藝發展	動感校園器材及維修保養	添置、更新體育活動器材，加強學生體能活動學習	40,000
視覺藝術發展	平面設計器材及維修保養	添置、更新平面藝術相關的器材，加強學生美感活動學習與體驗	5,000
音樂	學生舞台、音樂文化欣賞活動樂器、器材	添置、更新與音樂藝術相關的樂器、器材，加強學生音樂學習經歷	30,000
德育及公民教育、與工作有關經驗	SK Media 器材及維修	添置、更新校園與電視台相關器材，加強學生創意發揮與歸屬感	10,000
PSHE+ STEAM	VR 砂箱與地形變化的關係	透過 VR 砂箱了解如何將平面 2D 的影象立體化，分析流水方向與地形的關係	30,000
STEAM	AR、VR、電腦、投影器材及維修	開展 AR、VR 體驗、電腦、投影所需的器材，加強學生 STEAM 學習	30,500
STEAM	Maker Lab 教材及套件	添置、更新 Maker Lab 器材，加強學生跨科專題研習學習經歷	40,000
STEAM	Science Innovation Centre 器材	添置、更新 Science Innovation Centre 器材，加強學生 STEAM 學習	50,000
		第 2 項預算總開支	235,500

範疇	項目	用途	預算開支（$）
		第 **1** 及第 **2** 項預算總開支	1,158,000

預期受惠學生人數

全校學生人數：	743
預期受惠學生人數：	743 人
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%