

天保民學校
全方位學習津貼 運用報告
2022-2023 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	<p>與STEAM相關的跨學科學習活動</p> <p>建基於一個學習領域課題的學習活動，讓學生綜合其他學習領域相關的學習元素</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 在科學、科技、藝術及數學範疇讓學生建立穩固的知識基礎，並提升學生的學習興趣 ■ 為教師提供跨科共同合作的機會，提升學與教的效能 	2/12/2022及 10-12/6/2023	全校	333	\$625.40	\$1.88	E1	STEAM教育	<ul style="list-style-type: none"> ■ 本年度科學天地活動於上學期12月2日順行完成。本年度讓學生在活動前一星期的數學課中，學習與活動相關的數學技巧(例如：量度)，並在活動中學習有關空氣阻力、橡筋的彈力等科學知識，製作發射器或飛行杯，在測試中嘗試及改良。 ■ 為配合電子學習活動，於6月舉行網上遊蹤活動，鼓勵學生在家進行電子學習。 	✓				
2	<p>STEAM Channel</p> <p>規劃和統籌STEM學習Channel，讓學生能在家中學習及進行有關STEM的小活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 透過生活例子，認識STEAM與日常生活的關係 ■ 影片涵蓋宇宙、自然、科學、藝術或數學等元素，讓學生在家中隨時寓娛樂於學習 	1/9/2023及 25/4/2023	全校	333	\$544.65	\$1.64	E1	STEAM教育	本年度已發放2條STEAM Channel影片予學生在課餘進行學習(主題：音樂水杯、空氣的存在)，並於4月尾舉行一連5天的STEAM Challenge活動，讓學生在觀看影片後運用當中所學的科學知識進行挑戰活動。	✓				

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
3	STEAM工作坊 運用課堂時間舉辦與STEAM有關的工作坊，活動涵蓋宇宙、自然、科學、藝術或數學等元素，讓學生學校課堂以外的STEAM知識 <ul style="list-style-type: none"> 從活動中學習不同的科學及科技原理，促進學生學會學習的能力 培養學生創造力、協作和解決問題能力 	12-13/7/2023	B7-B14	112	\$54,130.00	\$483.30	E1	STEAM教育	<ul style="list-style-type: none"> 因應復常(疫情)關係，故安排學生於7月12-13日參加外出活動。輕度中學組學生安排到訪AME電競館及浩海立坊探遊館，分別進行運動電競活動及學習與水母生態的知識。學生於活動中表現投入，兩個活動均受學生喜愛。 另外，因申請資助前未有預計參與外出活動，故額外申請全方位學習津貼(其他學習組歷)，讓中度中學組參加外出活動，評估結果詳見該報告。 	✓				
4	參加機甲大師比賽 讓學生參與機械人體驗活動，並挑選部分學生參與比賽，讓學生學習操控機械人的技巧	2023/6/30	B7-B10 及部分中度 初中學生	76	\$2,200.00	\$28.95	E2	STEAM教育	輕度班初中學生於5月到銀禧中學參加一次性的體驗活動，學生十分投入參與，亦對機械人感強烈興趣。最終挑選了5位輕度及1位中度初中學生參加進階訓練及比賽，並獲得第二名。	✓				
5	STEAM課後活動 於課後時間舉辦STEAM活動，讓學生利用課後時間學習課堂以外有關STEAM的知識 <ul style="list-style-type: none"> 從活動中學習不同的科學及科技原理，培養學生創造力和解決問題能力 	2023/7/13	B3-B6	64	\$15,552.00	\$243.00	E1	STEAM教育	<ul style="list-style-type: none"> 因應復常(疫情)關係，故安排學生於7月13日參加外出活動。B3-B6組學生到訪Legoland香港樂高探索中心，學習砌積木的技巧及培養學生創意。 另外，因申請資助前未有預計參與外出活動，故額外申請全方位學習津貼(其他學習組歷)，讓A1-A7及B1-B2參加外出活動，評估結果詳見該報告。 	✓				
6	音樂訓練班(25節)、參與社區演出及比賽 <ul style="list-style-type: none"> 培養學生的音樂興趣 提升演奏技巧 學習團隊精神 提升學生的自信和發揮潛能 	15/4/2022-8/7/2023	輕度小學及 中學學生	9	\$10,800.00	\$1,200.00	E5	音樂	<ul style="list-style-type: none"> 因應疫情發展，訓練班在4月份才開始進行(共9節)，也沒有參與社區演出及比賽。 學生投入參與，初步掌握演奏技巧，團隊合作精神漸已建立。 			✓		

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
7	戲劇培訓計劃 為讓學生體驗多元化的活動及增加公開表演的機會，本校參與康文署「戲劇培訓計劃」，與浪人劇團合作舉辦戲劇培訓班，讓學生學習演出話劇的技巧，預備為2023年7月在沙田大會堂進行公開表演。	27/10/2022-6/7/2023 (逢星期四) 2:00-3:30pm(半天課) 3:30-5:00pm(全日課)	輕度學生	17	\$6,410.00	\$377.06	E5、E2	藝術(戲劇)	<ul style="list-style-type: none"> 能成功舉辦此活動，包括：24次工作坊、送戲到社區、聯校結業演出。 出席率均達90%或以上。 			✓		
8	舉辦班際形式的「Mary Rose's Got Talent」才藝比賽、5次「午間擂台」 <ul style="list-style-type: none"> 培養學生的團隊精神 發掘學生非學術的潛能 提升學生表演的能力 提供展現學生才華的平台 	2023/6/5	全校	350	\$12,971.63	\$37.06	E1、E7	潛能發展	周年檢討報告	✓		✓		
9	舞蹈訓練班 <ul style="list-style-type: none"> 希望藉著優秀校外專業導師的帶領，延續並提升學生對舞蹈的興趣 	全年	全校	100	\$9,600.00	\$96.00	E5	舞蹈組	周年檢討報告			✓		
10	舞蹈訓練班 <ul style="list-style-type: none"> 希望培訓未來新星，為未來學校校慶作出準備 	全年	全校	20	\$9,600.00	\$480.00	E5	舞蹈組	周年檢討報告			✓		
11	小小歡樂雜耍家 <ul style="list-style-type: none"> 學習雜耍技巧 	全年	全校	350	\$37,700.00	\$107.71	E5	多元活動	學生投入參與；擴闊學生學習領域			✓		
12	歷奇教室 <ul style="list-style-type: none"> 體驗歷奇活動 	全年	全校	350	\$37,700.00	\$107.71	E5	多元活動	學生投入參與；擴闊學生學習領域	✓		✓		
13	魔術世界 <ul style="list-style-type: none"> 學習魔術技巧 	全年	全校	350	\$37,700.00	\$107.71	E5	多元活動	學生投入參與；擴闊學生學習領域	✓		✓		
14	藝坊樂園 <ul style="list-style-type: none"> 學習藝術技巧 	全年	全校	350	\$36,400.00	\$104.00	E5	多元活動	學生投入參與；擴闊學生學習領域			✓		
15	STEM探索廊 <ul style="list-style-type: none"> 體驗及學習有科學元素的活動 	全年	全校	350	\$36,450.00	\$104.14	E5	多元活動	學生投入參與；擴闊學生學習領域			✓		

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
16	活力小跳豆 ■ 透過遊戲及活動，促進身心健康	全年	全校	350	\$18,200.00	\$52.00	E5	多元活動	學生投入參與；擴闊學生學習領域			✓		
17	同理愛在天保民	2022/11/1	全校	350	\$339.50	\$0.97	E1	生活教育	周年檢討報告	✓				
18	與價值教育內容相關的學生活動	11/2022-6/2023	全校	350	\$4,250.00	\$12.14	E1	生活教育	周年檢討報告	✓				
19	從螞蟻看世界	2023/5/25	全校	350	\$10,000.00	\$28.57	E1	生活教育	周年檢討報告	✓				
20	從螞蟻看世界 - 「鐵杵磨成針」話劇表演	2023/5/25	全校	350	\$10,000.00	\$28.57	E1	生活教育	周年檢討報告	✓				
21	遊戲治療學習小組 治療師為學生編排個別化的學習目標 ■ 加強學生的語言接收及表達能力 ■ 幫助學生探索及處理智力領域發展的情緒困難 ■ 幫助學生提升專注力、自我管理、解決問題及決策能力	10/2022-7/2023	小學組	15	\$156,000.00	\$10,400.00	E5	輔導學習	■ 本年度共15名學生(7名輕度及8名中度)參與治療，家長於問卷表示滿意治療成效，並表示接受治療後，子女的情緒及行為均有正面的影響。 ■ 本年度共舉行了2次教職員工作坊及1次家長工作坊，有效增強對遊戲治療的了解。	✓				
22	年度大獎 ■ 鼓勵學生積極參加本校活動	全年	全校	350	\$4,664.80	\$13.33	E1	正向教育	全部活動/計劃/比賽順利完成		✓	✓		
23	學生設計活動 ■ 與電腦科合作，舉辦海報設計活動，鼓勵學生創作	上學期	B7-B14	113	\$1,004.00	\$8.88	E1	正向教育	全部活動/計劃/比賽順利完成		✓	✓		
24	小型比賽(更名為：「小小挑戰賽」) ■ 鼓勵學生善用餘閒，挑戰自我	下學期、 31/5/2023(決賽)	全校	350	\$4,590.80	\$13.12	E1	正向教育	全部活動/計劃/比賽順利完成		✓	✓		
25	正向滿色彩 ■ 總結過去一年學生的表現	2023/6/28	全校	350	\$8,733.55	\$24.95	E1	正向教育	全部活動/計劃/比賽順利完成		✓	✓		
26	目標實踐 ■ 自我實踐目標	下學期	小學組別	171	\$3,800.60	\$22.23	E1	正向教育	全部活動/計劃/比賽順利完成		✓	✓		
27	親子勵句創作活動 ■ 培養學生正向態度，並加強親子關係	2/2023-3/2023	全校	350	\$1,589.20	\$4.54	E1	正向教育	全部活動/計劃/比賽順利完成		✓	✓		
28	劇場《幸福24美》 ■ 認識性格強項	2022/11/28	B7-B14/ A12-A14	142	\$8,280.00	\$58.31	E1	正向教育	全部活動/計劃/比賽順利完成		✓	✓		

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
29	網上拳擊班 <ul style="list-style-type: none"> 舉辦興趣班，讓學生經歷活動的樂趣 透過體育活動，協助他們建立良好的運動習慣，保持身體健康 	24/10/2022、26/10/2022 31/10/2022、02/11/2022 07/11/2022、09/11/2022 14/11/2022、16/11/2022 21/11/2022、23/11/2022 28/11/2022、30/11/2022	全校	350	\$9,960.00	\$28.46	E5	多元活動	出席是次活動			✓		
30	網上舞蹈班 <ul style="list-style-type: none"> 舉辦興趣班，讓學生經歷活動的樂趣 透過體育活動，協助他們建立良好的運動習慣，保持身體健康 	24/10/2022、26/10/2022 31/10/2022、02/11/2022 07/11/2022、09/11/2022 14/11/2022、16/11/2022 21/11/2022、23/11/2022 28/11/2022、30/11/2022	全校	350	\$9,600.00	\$27.43	E5	多元活動	出席是次活動			✓		
31	網上伸展班 <ul style="list-style-type: none"> 舉辦興趣班，讓學生經歷活動的樂趣 透過體育活動，協助他們建立良好的運動習慣，保持身體健康 	24/10/2022、26/10/2022 31/10/2022、02/11/2022 07/11/2022、09/11/2022 14/11/2022、16/11/2022 21/11/2022、23/11/2022 28/11/2022、30/11/2022	全校	350	\$9,960.00	\$28.46	E5	多元活動	出席是次活動			✓		
32	網上非洲鼓班 <ul style="list-style-type: none"> 舉辦興趣班，讓學生經歷活動的樂趣 透過音樂及舞蹈活動，讓學生體驗不同形式的音樂旋律，啟發音樂潛能 	24/10/2022、26/10/2022 31/10/2022、02/11/2022 07/11/2022、09/11/2022 14/11/2022、16/11/2022 21/11/2022、23/11/2022 28/11/2022、30/11/2022	全校	350	\$18,000.00	\$51.43	E5	多元活動	出席是次活動			✓		
33	音樂治療活動 <ul style="list-style-type: none"> 發掘學生在音樂方面的潛能 	2/11/2022-4/1/2023 (逢週三，23/11/2022及 28/12/2022除外)	A4-A7	42	\$3,600.00	\$85.71	E5	多元智能 發展科	4組學生分別進行2次音樂治療活動	✓				

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
34	踏單車活動 ■ 透過學習平衡車的不同技巧，發掘學生在運動方面的潛能	9/1/2023-10/3/2023 (逢週三) 13/3/2023-19/5/2023 (逢週二)	A1-A3、 B1-B2	64	\$22,000.00	\$343.75	E5、E2	多元智能 發展科	■ 3組同學分別進行踏單車的活動(共7節) ■ 2組同學分別進行踏單車的活動(共7節)	✓				
35	歷奇活動 ■ 培養學生的團隊協作精神 ■ 提升學生的解難能力及抗逆力 ■ 培養學生正向的價值觀	22/5/2023-10/7/2023 (逢週二)	B1-B2	33	\$14,000.00	\$424.24	E5	多元智能 發展科	2組同學分別進行歷奇活動(共7節)	✓				
36	環保工作坊 ■ 認識大自然的奇妙之處及保護大自然的重要性	22/5/2023-10/7/2023 (逢週三)	A1-A3	31	\$10,000.00	\$322.58	E5、E2	多元智能 發展科	3組同學分別參與2次環保工作坊(共6節)	✓				
37	欣賞「星光下的蛻變(毛毛蟲版)」音樂劇 ■ 讓學生能體驗戲劇藝術的樂趣 ■ 希望學生透過戲劇藝術了解自己，培養同理心及關愛的價值觀	30/12/2022 (3:00-4:15pm)	全校	80	\$4,000.00	\$50.00	E1	生活教育	最後出席：共25位成人，17位學生		✓			
38	電子聖誕卡設計比賽	2022/12/21	全校	350	\$810.60	\$2.32	E1	宗教	順利完成，學生投入參與，作品設計富心思。		✓	✓		

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
39	其他學習經歷活動 ■ 舉辦活動予學生參加，讓學生學習課堂以外的知識，增廣見聞，體驗不同的學習經歷 1) A8-A14參觀合味道紀念館 2) A1-A7及B1-B2參加HKT Sooper Yoo活動	13-14/7/2023	A1-A14 及 B1-B2	111	\$39,548.00	\$356.29	E1、E2	其他學習經歷	<ul style="list-style-type: none"> A8-A14學生參觀合味道紀念館，並參加合味道工作坊製作自己的合味道杯麵，學生投入參與活動，活動亦切合學生能力。 A1-A7及B1-B2參加HKT Sooper Yoo活動，場內設有STEM遊樂設施，讓學生在遊戲中遊玩及學習STEM的知識。 (備註：因疫情復常，原定全方位學習津貼e-STEAM申請的資助額未足以支付活動交通費，故將e-STEAM及上述活動的交通費用一併於此支付)	✓				
第1.1項總計				8,866	\$681,314.73									
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														
2														
第1.2項總計				0	\$0.00									
第1項總計				8,866	\$681,314.73									

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	豎琴	供學生訓練及表演	\$43,920.00
2	木琴棍、棍袋	供學生訓練及表演	\$1,359.00
3	毛巾4打、餅乾48包、禮物袋48個	送戲到社區服務對象48人的紀念品	\$928.00
4	紀念品 (「吉祥物設計比賽作品」索繩袋)	推廣價值觀教育	\$1,846.86
5	責任之星禮物	推廣價值觀教育	\$620.87
6	學習教材或設備	進行遊戲治療課堂教學	\$7,645.50
7	海報(展板)製作	宣傳主題(正向教育)訊息	\$2,000.00
8	租用單車、護具、頭盔	於單車天地單元使用	\$1,500.00
9	服裝、化妝品	供舞蹈組表演及化妝使用	\$1,269.60
第2項總開支			\$61,089.83
第1及第2項總開支			\$742,404.56

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	350
受惠學生人數：	350
佔全校學生人數百分比(%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	彭家怡
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)	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
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(例如學習軟件、教材套)
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		