

嘉諾撒小學(新蒲崗)
全方位學習津貼 運用報告
2020/21 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	中華文化日 - 透過攤位遊戲、各類型的文化體驗活動、傳統民間遊戲及品嚐傳統小食，讓學生對傳統文化及歷史有更深的認識	中文	8/2/2021	P1-6	922	學生投入中華文化日的活動，透過問答遊戲，加深學生對傳統文化及歷史的認識。受疫情影響，學生未能自行設計及帶領活動。88%學生透過活動對傳統文化及歷史有更深的認識。	\$21,277.77	E7、E8	✓				
2	English Day - English Day includes a wide range of learning activities including visits from book authors, arts and crafts, exhibitions, scavenger hunts and variety shows. It aims at providing students with opportunities to use English in authentic situations and providing students with opportunities to research cultures in Hong Kong and learn to respect our city from different aspects.	英文	29/6/2021	P1-6	922	The theme for this year was Biodiversity in Hong Kong. To celebrate the enormous number of living things in Hong Kong and highlight the importance of environmental protection, students completed many activities - from Just Dance! to a treasure hunt. P5-6 students had a chance to listen to a talk held by an officer from WWF while volunteers from Animals Asia visited the P1-2 students with a lot of information about mammals and other kinds of animals that students can encounter in Hong Kong. For more information, please visit: https://sites.google.com/cps.edu.hk/cpspknewsletter/english-day-2020-21	\$6,492.68	E7、E8	✓				
3	IMAGINE Adventure - An Online Storytelling Programme - The online programme aims at enhancing students' listening skills through an international storyteller's narration and providing students with opportunities to learn verbal (tones, inflections) and non-verbal cues (facial expressions). Students are encouraged to explore colloquialism, vocabulary, speed of narration through an adventure story.	英文	1/2021-7/2021	P4-6	50	Students who were highly engaged in the programme with good performance were invited to join the radio drama. Their performance was broadcasted on 7th July 2021.	\$10,000.00	E8	✓				
4	海洋公園STEAM學習計畫 - 透過實地考察，運用學具探索學習，親身體驗與大自然的聯繫	跨學科 (STEM)		P5	150	因疫情關係學生已差不多一年多沒有出外參觀，學生表現雀躍及興奮。當日參觀路線分山上路線：熱帶雨林探險徑、北極之旅、南極奇觀、尋鯊探秘；山下路線：大熊貓之旅、金魚寶殿、自然大揭秘、海洋奇觀。學生對不同的海洋生物感興趣，觀察動物的形態及身體特徵。	\$7,500.00	E1、E2	✓				

5	STEM自主學習計畫: 太陽能在校園-透過參與科技探究和動手製作, 提升學生探究、解難能力、創意及自主學習能力	跨學科 (STEM)	9/2020-6/2021	P5	150	五年級常識科及資訊科技科合作, 建立了「太陽能在校園」課程, 讓學生自行製作一件太陽能產品。72.9%五年級學生認為科技學習活動能提升他們的科學探究技能和自主學習能力。72.7%五年級學生認為科技學習活動能讓他們綜合和應用知識及技能, 就日常生活問題作出解難。學習主題包括: 空氣-空中馬戲球(一年級)、聲音-自製樂器演奏(二年級)、溫度-自製冷氣機、力-環保動力車(四年級)、光線-投影機(五年級)及槓桿-發射器(六年級)。	\$6,675.73	E7、E9	✓				
6	STEM學習課程: 智能遊樂場-結合工程設計、科學探究及設計思維的概念, 學生需反思現有的公共遊樂場設施, 應用與STEM教育相關的知識及技能, 探討可行的改善方案	跨學科 (STEM)	9/2020-6/2021	P4	155	學生運用設計思維的概念, 學習兩個不同的主題, 運用Micro:bit製作「電動搖搖板」及「智能籃球機」。學生積極參與課堂, 製作美觀、達到個人目標的作品, 並在學校開放日向家長及學生分享。	\$6,262.41	E7	✓				
7	STEM學習週-透過參與科技探究和動手製作, 提升學生探究、解難、創意及運算思維能力	跨學科 (STEM)	21-25/6/2021	P1-6	922	老師在製作成品的整個過程中配合五大自主學習元素, 以讓學生經歷策劃、檢討、反思及改良的學習過程, 建構認知能力。89%教師認為應用各種動手操作的科學技能之教學策略、過程和技術皆有助提升學生科技探究能力。學習主題包括: 空氣-空中馬戲球(一年級)、聲音-自製樂器演奏(二年級)、溫度-自製冷氣機(三年級)、	\$52,868.50	E7、E8	✓				
8	STEM in Service - 透過參與科技探究和動手製作提升學生探究、解難能力及創意; 塑造愛服務的嘉諾撒學生, 培養學生服務他人的精神; 培訓學生領袖	跨學科 (STEM)	9/2020-6/2021	P4-6	30	訓練皆以網課進行, 初集中分析當中科學原理, 當派發製作模型物料時, 學生透過動手做, 較易理解製作座椅的要求, 並運用micro:bit製作交通工具的提示器。100%的參賽的常識隊成員認為能學以致用, 幫助他人。學生參與第二十三屆常識百搭小學STEM探究展覽, 獲得「傑出獎», 並進入「評判大獎」輪選。	\$494.00	E7	✓	✓			
9	支付各類型比賽的報名費用及補貼教練費用-提供計畫讓學生參加各類型比賽; 聘請教練為學生進行訓練, 提升學生自信心, 在比賽獲得佳績, 從而提升學生成就感	資優教育	9/2020-8/2021	P1-6	200	隨然受疫情影響, 主辦機構取消不少的比賽及活動, 但是本校學生依然積極參加不同的學術比賽, 包括: 電台講故事比賽、粵港澳大灣區「知識·資優」盃創意徵文比賽(英文)、STEAM心意卡設計比賽、校際朗誦節等。學生表現出眾, 獲取不少獎項。	\$7,090.00	E1	✓		✓		
11	「鄰住創本視」- 提供機會讓學生學習訪談技巧、加強說話能力, 同時學習新媒體創作及宣傳方式, 以社區議題為材料, 製作多元化並富娛樂性節目	跨學科 (其他)	7/8/2021	P4-6	20	校園電視台小技師拍攝了一集以「種族共融」為主題的綜藝節目, 即使在疫情所限的環境下, 仍然積極求變, 利用科技領學生創作劇本。導師專業的技術及過往經驗, 令學生大開眼界。有趣的課堂內容及分組拍攝活動, 亦令同學得到不少寶貴的拍攝經驗。	\$6,000.00	E1	✓	✓			✓

12	社制活動 - 推行社制，認識社聖人，組織級社活動、包括級週會、陸運會及社制比賽、製作社徽、社服；培育學生領袖及加強學生歸屬感	價值觀教育	9/2020-6/2021	P3-6	922	學生社長協助社老師組織網上級週會，介紹各社的代表聖人、顏色，並透過Kahoot問答遊戲讓學生認識各社。89%三至六年級學生認識自己所屬級社的聖人事蹟。社制活動只能以較靜態活動為主。如：書法比賽、作文比賽和常識問答比賽。問答比賽氣氛熱烈。	\$5,077.50	E7、E8	✓				
(如空間不足，請於上方插入新行。)							第1.1項總開支	\$129,738.59					
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	Nil												
(如空間不足，請於上方插入新行。)							第1.2項總開支	\$0.00					
							第1項總開支	\$129,738.59					

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	Procurement of materials for various English learning activities on English Wednesdays and the 'Reading is FUNtastic!' learning programme	英文	To enhance the effectiveness of learning and students' competencies in reading, theme-related books, board games and other materials are procured for English-Wednesday activities	\$8,268.73
2	添置機械人套件 (Kitten Bot)	跨學科 (STEM)	配合資訊科技多元活動課程發展，培養學生解難能力及組裝能力	\$4,200.00
3	資助學生購買Micro:bit 電腦板及套件	跨學科 (STEM)	配合資訊科技課程，資助學生購買Micro:bit 電腦板，用於程式設計學習	\$38,280.00
4	購買運動及體育室用品	體育	配合體育科課程發展	\$9,756.00
5	添置樂器	藝術 (音樂)	培養學生節奏創意及樂器技能運用	\$7,382.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)				
			第2項總開支	\$67,886.73
			第1及第2項總開支	\$197,625.32

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	922
受惠學生人數：	922
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)： 翟彩雯(學生多元發展組召集人)

* . 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)