

2024-2025學年 全方位學習津貼 運用報告
沙田官立小學

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 ¹ (包括學習領域、跨學 科、教育最新發展方 向，可選擇多於一項)	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	(\$)	(\$)				價值觀 教育	智能發展 (配合課程)	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，建立正確的價值觀和態度													
1	STEAM課外活動教材 透過STEAM活動強化學生的創意及解難能力。	全學年	P.1-3	370	\$12,545.00	\$33.91	教材購置	STEAM	透過活動，學生感受製作科技模型的樂趣及成功感。學生作品完成度達90%		✓			
2	STEAM錄影工作坊 透過STEAM活動強化學生的創意及解難能力。	2025年1月及4月	P.1-6	670	\$47,110.00	\$70.31	E8	跨學科（STEAM）	本工作坊透過跨學科整合的動手實踐活動，有效引導學生運用創意解決問題，並學習系統性的觀察與記錄技巧。活動顯著提升了學生對科學探究的興趣。根據參與學生反饋，97.4% 的參與者認同工作坊能有效協助他們應用跨領域知識，進而提升高階思維及問題解決能力，並強化創意表達。		✓			
3	《粵劇學生專場》 透過是次活動，旨在讓學生走出課室，親身體驗和學習粵劇這一寶貴的非物質文化遺產，從而加深他們對傳統文化藝術的認識和興趣。	2024年9月及2026年6月	P.5	120	\$3,200.00	\$26.67	E2	藝術（音樂）	加強學生對粵劇的認識及培養他們對音樂的興趣，該活動結合了欣賞與實踐，寓學於樂，並配合學校音樂科課程，提升學生的文化素養和藝術感知能力。此外，活動中亦設有教學成效評估，透過問卷調查，反映學生對粵劇及生命教育的正面態度，儘管部分學生認為粵劇學習有一定難度，但整體成效顯著。	✓		✓		
3	護苗車教育課程 透過護苗車活動，提高學生的健康意識、預防性侵犯及加強正向情緒。	2024年10月	P.1及P.5	220	\$10,080.00	\$45.82	E6	常識	透過活動，小一學生認識自己的身體及私人部位，同時認識避免性侵的方法。透過活動，小五學生認識青春期的生理及心理變化，同時認識避免性侵的方法。	✓	✓			
4	參觀香港文化博物館 透過參觀展廳內的互動展品和體驗區，讓學生可以親手感受香港傳統手工藝、飲食文化等，增強對傳統文化的認識。	2024年11月	P.3	100	\$2,000.00	\$20.00	E2	常識	透過多元化的展覽，學生在欣賞文物之餘，還可以寓學習於消閒。	✓	✓			
5	STEAM活動日 透過STEAM活動，為學生創造有趣的學習體驗，強化學生的創意及解難能力，培養及提升學生探索STEAM的學習興趣及精神。	2025年1月及4月	P.1-6	670	\$3,704.90	\$5.53	E1、E8	跨學科（STEAM）	學生能通過實際參與、發現和創新來學習，強化學生的解難能力和協作能力。		✓			
6	參觀沙田消防局 配合常識課題，了解消防員日常的工作、防火知識及所用的工具及儀器。	2024年10月	P.2	120	\$2,400.00	\$20.00	E2	常識	參觀後，學生安全意識明顯提升，並能將所學應用於日常生活。教師觀察到學生參與度高，對消防職業產生濃厚興趣。	✓	✓		✓	✓
7	運動會 是次運動會活動旨在促進學生身心發展，並增強團隊合作精神及體育競技能力。為支援活動順利舉行，學校運用此津貼購買了獎牌及各項運動用品等，確保活動具備完善的硬件設施，提升學生參與的積極性和活動的專業水平。	2024年12月	P.1-6	670	\$3,712.00	\$5.54	E7	體育	本次運動會吸引超過90%的學生參與，學生對活動的興趣明顯增加。獎牌設計精美，用品品質良好，得到師生一致好評，有助於提升學生的榮譽感。	✓	✓			

8	STEAM學生講座 透過STEAM活動及比賽擴闊學生對STEAM的視野，並強化學生的創意和解難能力。	2025年4月	P.1-6	670	\$5,000.00	\$7.46	E5	跨學科（STEAM）	學生對STEAM領域表現出濃厚興趣，參與度高。 學生能運用創意思維及解難技巧於活動中。 問卷及回饋顯示，活動有效提升學生學習動機與自信心。		✓				
9	參觀香港太空館 安排學生參觀香港太空館，透過互動展品和先進器材，學習天文及太空科技知識，激發對科學的興趣。	2025年1月	P.6	130	\$2,800.00	\$21.54	E2	常識	學生能描述天文及太空科技的基本知識。 學生對太空探索表現出濃厚興趣，積極參與互動展品體驗。 學生學習動機及科學素養明顯提升。		✓				
10	小五教育營歷奇訓練及車資 是次小五教育營歷奇訓練活動由全方位學習津貼資助，旨在透過戶外歷奇活動，讓學生走出課室，親身參與各項挑戰，提升個人能力及團隊合作精神。活動內容包括高空繩網、團隊解難遊戲、野外定向等，讓學生在安全指導下接受身心挑戰，培養團隊合作與抗逆力。	2025年2月	P.5	130	\$22,400.00	\$172.31	E1、E5	德育、公民及國民教育	大部分學生能主動與同儕合作，積極參與團隊討論及分工，完成各項挑戰，團隊合作明顯提升。 學生在歷奇活動中遇到困難時，能嘗試多種方法解決問題，展現堅持和正面態度，抗逆力增強。 不少學生表示願意主動嘗試未曾接觸的活動，並能照顧自己及協助同伴，自信心及自理能力提升。	✓	✓	✓	✓		
11	參觀大坑火龍文化館 透過參觀展覽廳，介紹建築物的活化過程，以及大坑舞火龍非遺傳承的起源和習俗，學生可以了解舞火龍背後有趣的故事，提升學生對本地非物質文化遺產的認識與興趣，培養學生的文化傳承意識及國民認同，促進學生對歷史建築保育及社區文化的關注。	2024年11月及2025年2月	P.4	120	\$11,132.00	\$92.77	E2	跨學科（其他）	大部分學生表現出濃厚興趣，投入度高，積極參與導賞及互動體驗，踴躍提問，並主動分享所學。學生能清楚說出大坑舞火龍的起源及節日意義，對非遺傳承有更深刻的理解及對文化認知明顯提升。	✓	✓				
12	生活教育活動計劃 課程以正面而有系統的方式，讓學生認識身體運作、藥物對身體的影響，加強社交及情緒學習。透過角色扮演，培養解決問題及拒絕誘惑的技巧，協助學生建立健康生活模式，遠離毒品禍害，配合學校關注事項，促進健康成長。	2025年2月至3月	P.5-6	250	\$10,816.00	\$43.26	E1、E2	學生精神健康	學生能清楚說出身體健康與藥物危害的知識。 角色扮演活動提升學生拒絕能力及解難技巧。 學生對健康生活及正面價值觀的認識明顯提升。	✓	✓				
13	生涯規劃活動 透過小組活動，讓學生認識不同學科與職業的關係，啟發他們思考未來方向，建立初步生涯規劃意識。	2025年4月	P.6	130	\$24,000.00	\$184.62	E1	價值觀教育	96.8%學生認同活動有助他們規劃升學及就業的方向。 學生參與度高，能在小組討論中表達自己想法。 活動後，大部分學生表示對未來職業發展有更清晰目標。	✓	✓		✓	✓	
14	天際100學堂－教育活動 安排學生參加〈天際100 X Big Bus Tours 探索天際〉活動，讓學生深入認識香港，發掘課堂以外的知識，擴闊視野。	2025年2月	P.4	120	\$3,000.00	\$25.00	E1、E2	跨學科（其他）	學生對香港地標及城市發展有更深入了解。 學生能將所見所聞與課堂知識結合，提升綜合學習能力。 透過活動後訪問學生，學生回饋顯示對活動內容感興趣，學習動機提升。		✓				

15	「心繫家國・童心共創頌傳承」聯校中華文化視覺藝術展(裝裱畫作) 由多間官立小學共同主辦，於香港大會堂低座展覽廳舉行，設有「春夏秋冬」四大主題展區，涵蓋中國傳統藝術（如竹紮、戲曲臉譜、水墨畫、青花瓷等），並展出「華裳位學程的創世。展覽期間更有手工藝工作坊及皮影戲演出，促進學生互動與體驗。本校學生多項作品於展區展出，充分展現創意與努力。	2025年5月	P.4	120	\$3,000.00	\$25.00	E7	藝術（視藝）	學生積極參與，能主動欣賞討論不同藝術作品，提升了審美能力與自信心。透過與其他學校學生交流，擴闊了社交圈及藝術視野。 學生對中華文化的認識明顯提升，展現出更強烈的民族認同感和自豪感。	✓		✓		
16	海洋公園全方位學習之旅 安排學生參加香港海洋公園學院的教育課程，讓學生親身體驗及探索生態環境與保育資源，擴闊學習視野，提升對自然世界的認識。課程包括動物觀察、保育講座及互動體驗，讓學生認識不同生物及其生態系統，並了解保育工作的重要性。	2025年4月	P.3	100	\$13,900.00	\$139.00	E1、E2	跨學科（其他）	學生對動物及生態保育表現出濃厚興趣，並積極參與各項體驗活動；學生能正確描述不同生物的生活習性及生態環境。 口頭回饋顯示，學生認同保育資源的重要性，並願意將所學應用於日常生活。教師認為活動有效提升學生的學習動機及環保意識，並促進跨學科知識的融合。	✓	✓			
17	參觀WEEE.PARK及環保園 是次活動安排學生參觀WEEE.PARK及環保園，透過視覺設計、互動遊戲及動畫影片等多元化方式，讓學生了解廢電器電子產品（WEEE）的回收及處理過程，認識「轉廢為材」的概念，並明白廢電器電子產品對環境及人體健康的影響，增強學生的環保意識及社會責任感。	2025年3月	P.5	130	\$7,600.00	\$58.46	E2	跨學科（其他）	學生積極參與互動遊戲及展覽，能主動提問並分享所學；學生並能清楚說出廢電器電子產品的回收流程及其對環境的正面影響；大部分學生認同「轉廢為材」的重要性，並表示會在日常生活中實踐環保行為。教師觀察到學生環保意識明顯提升，能主動關注校園內的回收活動。	✓	✓			
18	沙小童心集 結合公民教育及各科活動，出版及展示學生優秀寫作成果，提升學生自信及表達能力。	下學期	P.1-6	670	\$24,600.00	\$36.72	E1	跨學科（其他）	學生積極投稿，作品質素提升，他們對自己的學習成果感到自豪，並增強自信心。活動能促進學生的閱讀及寫作氛圍。	✓	✓			
19	作家見面會-我和作家有個約會 邀請作家與學生面對面交流，分享寫作經驗，啟發學生閱讀及寫作興趣，並鼓勵學生透過閱讀來應對生活挑戰。	下學期	P5-6	250	\$10,000.00	\$40.00	E5	學生精神健康	學生對寫作產生更大興趣，積極提問及參與討論，並能從作家經歷中獲得啟發，提升面對困難的正向態度。	✓	✓			✓
20	一至三年級說故事技巧互動講座及四至六年級分析文章結構及找出中心思想的技巧互動講座 分級舉辦語文能力提升講座，低年級重點培養說故事及表達能力，高年級則強化閱讀理解、分析文章結構及找出中心思想的技巧。	2025年7月	P.1-6	670	\$9,600.00	\$14.33	E5	中文	學生在講座後表達能力及閱讀理解能力明顯提升。 學生能主動運用所學技巧於日常學習。		✓			
21	體育活動推廣: (a)一至三年級身心健康運動日 設計多元化體能遊戲，促進學生身心健康發展及建立運動習慣。 (b)四至六年級電競單車體驗 引進電競單車體驗，結合科技與運動，讓高年級學生體驗新型體育活動，提升運動樂趣及科技應用意識。 (c)四至六年級互動運動系統體驗 利用互動運動系統，提升學生運動參與度及反應協調能力，推動健康校園文化。	2025年6月	P.1-6	670	\$76,001.00	\$113.43	E1、E7	體育	(a)學生踴躍參與，活動氣氛愉快。學生的協作能力和運動興趣有所提升。 (b)學生對電競單車錶現出高度興趣，參與率高。學生能認識運動與科技結合的新趨勢。 (c)學生積極參與互動運動，反應靈敏度及團隊合作能力提升。學生對創新運動方式反應正面。	✓		✓		

22	閱讀真多FUN閱讀獎勵計劃 透過設立閱讀獎勵計劃，鼓勵學生積極閱讀，並以獎品作為激勵，提升學生的閱讀量及主動分享閱讀成果的動力。	全學年	P.1-6	670	\$2,050.22	\$3.06	E1	跨學科（其他）	學生借閱圖書及閱讀量明顯增加。學生較樂於在課堂及圖書館分享閱讀心得。問卷顯示大部分學生認為獎勵機制有效提升閱讀興趣。	✓	✓			
（如空間不足，請於上方插入新行。）														
第1.1項總開支				7,770	\$310,651.12									
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	深圳科技交流之旅 拓展科技視野，體驗大灣區創新發展，提高學生對STEAM的興趣。	2025年1月	STEAM活動達人	34	\$16,660.00	\$490.00	E3、E4	跨學科（STEAM）	透過境外交流，加深了STEAM活動達人對於內地科技的認識，讓同學走出課室，親身前往深圳進行實地考察，擴闊學生視野，啟發多元智能。	✓	✓			
2	深圳壁球交流之旅 旨在讓學生透過體育交流，提升壁球技術與比賽經驗，並促進兩地青少年之間的友誼與文化交流。	2025年6月	壁球隊隊員	30	\$40,500.00	\$1,350.00	E3、E4	體育	學生透過體育交流及訓練中學習到新技巧，壁球水平明顯進步，能靈活運用所學於實戰中。	✓	✓	✓		
3														
4														
5														
（如空間不足，請於上方插入新行。）														
第1.2項總開支				64	\$57,160.00									
第1項總開支				7,834	\$367,811.12									

註1： 因應教育最新發展和學生需要，學校可適切運用全方位學習津貼，加大力度推動愛國主義教育、STEAM教育及學生精神健康。

第2項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源

編號	項目	用途	實際開支 (\$)
1	改良魚菜共生系統和水耕設備	STEAM校本課程	\$49,800.00
2	購買體育器材： 防滑地墊、羽毛球、乒乓球、豆袋、跳遠測試墊以及課程所需的體育用品	改善現有體育器材的質素，透過更新體育器材，從而提升學生運動水平。	\$49,810.00
3	購買音樂教具用品，如；購買樂器、配件及安裝	支援音樂課堂教學及校內外音樂活動，提升學生對音樂的興趣與參與。 裝置專業樂器及配件，確保教學質素及演奏效果，提升學生實踐能力。	\$34,158.00
4	購買各科校內比賽證書紙	用於製作各科校內比賽的獎狀及證書，表彰學生在學術及非學術領域的優秀表現。 激勵學生積極參與校內比賽，提升學習動機與自信心。	\$10,000.00
5	STEAM學習用品(材料包)	提供學生暑期期間的STEAM學習材料包，支持他們在假期中持續進行動手實踐和創意探索。	\$13,972.50
（如空間不足，請於上方插入新行。）			
第2項總開支			\$157,740.50
第1及第2項總開支			\$525,551.62

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	670
受惠學生人數：	670
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	陳開莉
職位：	課程主任

* 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		