

二零二一/二二學年校本課後學習及支援計劃  
校本津貼 - 活動計劃表

學校名稱：

東華三院羅裕積小學

負責人姓名：

謝澤生 副校長

聯絡電話： 27800039

A. 校本津貼受惠學生人數(人頭)預計共 130名(包括 A. 領取綜援人數： 50名，B. 學生資助計劃全額津貼人數： 80 及 C. 學校使用酌情權的清貧學生人數：0名)

B. 獲校本津貼資助/補足費用的各項活動資料

*活動名稱/類別	活動目標	成功準則 (例如:學習成果)	評估方法 (例如:測試、問卷等)	活動舉辦時期 / 日期	預計獲資助合資格 學生名額#			預計開支 (\$)	合辦機構/服務供應 機構名稱 (如適用)
					A	B	C		
樂趣探索行 (小一及小二)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 透過參觀海洋奇觀及小狐獴與大象龜之旅，以五感發掘探索牠們不同的棲息地以及生活小習慣，再紀錄下來，培養愛護大自然的素養。</li> <li>● 在導師指導下，進行電腦編程活動，創造難忘的歷險回憶，並培養學生的編程能力。</li> <li>● 學生可於探索號 R 體驗館參與歷險旅程，啟動科學思維去研究不同動物的適應力，享受體驗式學習的快樂時光。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生能認識不同動物於不同棲息地的適應力。</li> <li>● 學生能創作獨一無二的編程式，記錄歷險旅程。</li> <li>● 於探索號 R 體驗館實踐及活用學習的知識。</li> </ul>	<p style="text-align: center;">導師觀察</p> <p style="text-align: center;">問卷</p>	半日活動	10	10	0	18700	海洋公園

*活動名稱/類別	活動目標	成功準則 (例如:學習成果)	評估方法 (例如:測試、問卷等)	活動舉辦時期 / 日期	預計獲資助合資格 學生名額#			預計開支 (\$)	合辦機構/服務供應 機構名稱 (如適用)
					A	B	C		
迪士尼樂園 STEM 體驗行 (小五及小六)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生從理論到親身觀察及體驗，再透過簡單的實踐，培養學生對 STEM 學習的興趣和好奇心，鼓勵發揮創意，提升解難能力，發展他們的創新思維。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識力學、比例和視覺的 STEM 元素</li> <li>● 了解不同橋的構造</li> <li>● 了解比例在生活上的應用及設計中常用的黃金比例</li> <li>● 探索樂園內的遊樂設施如何產生向心力及離心力</li> <li>● 認識視錯覺如何應用於日常生活</li> </ul>	導師觀察  問卷	半日活動	10	20	0	11000	迪士尼樂園

*活動名稱/類別	活動目標	成功準則 (例如:學習成果)	評估方法 (例如:測試、問卷等)	活動舉辦時期 / 日期	預計獲資助合資格 學生名額#			預計開支 (\$)	合辦機構/服務供應 機構名稱 (如適用)
					A	B	C		
迪士尼科學行動 (小三及小四)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 透過參與「迪士尼科學行動」，小學生能認識到大自然的各種元素是透過協同作用互相融合的道理，從而明白個人與科技的緊密聯繫。</li> <li>● 學生可從中了解迪士尼夢想工程師怎樣利用這些元素創造米奇幻想曲、瘋帽子旋轉杯及獅子王慶典等遊樂設施，從中領會科學與創意的微妙協同關係。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 明白不同事物走在一起可發揮強大能力，是個別事物辦不來的</li> <li>● 明白突破規限才會產生新靈感、創意和發明</li> <li>● 了解怎樣看得見三維畫面</li> <li>● 認識在糅合科學與科技以製作出與別不同的表演節目中，創意靈感的重要性</li> </ul>	導師觀察  問卷	半日活動	10	20	0	11000	迪士尼樂園

*活動名稱/類別	活動目標	成功準則 (例如:學習成果)	評估方法 (例如:測試、問卷等)	活動舉辦時期 / 日期	預計獲資助合資格 學生名額#			預計開支 (\$)	合辦機構/服務供應 機構名稱 (如適用)
					A	B	C		
迪士尼動畫教室 (小四至小六)	<ul style="list-style-type: none"> <li>讓學生發掘動畫創作程序的歷史、創意和新發展。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>能表達動畫製作中的不同元素</li> <li>用簡單的幾何圖形繪畫迪士尼朋友</li> <li>認識三種以視覺暫留原理運作的早期影像器材</li> <li>製作活頁動畫</li> <li>製作留影盤</li> <li>利用活頁簿或紙條製作一連串簡單的動畫</li> <li>認識動畫人物角色及類別</li> </ul>	導師觀察  問卷	半日活動	10	20	0	11000	迪士尼樂園

*活動名稱/類別	活動目標	成功準則 (例如:學習成果)	評估方法 (例如:測試、問卷等)	活動舉辦時期 / 日期	預計獲資助合資格 學生名額#			預計開支 (\$)	合辦機構/服務供應 機構名稱 (如適用)
					A	B	C		
高爾夫球初級課程 (小四至小六)	發掘學生多元能力及體育精神。	學生能認識有關高爾夫球的知識及技術	導師觀察  問卷	半日活動 (5 次)	10	10	0	40000	高爾夫球訓練中心
活動 項目總數: <u>  5  </u>				@學生人次	50	80	0	共:91700 元	
				**總學生 人次	130				

備註:

\*活動類別如下: 功課輔導、學習技巧訓練、語文訓練、參觀/戶外活動、文化藝術、體育活動、自信心訓練、義工服務、歷奇活動、領袖訓練及社交/溝通技巧訓練

@學生人次: 上列參加各項活動的受惠學生人數的總和

\*\*總學生人次: 指學生人次(A)+(B)+(C) 的總和

# 合資格學生: 指(A)領取綜援、(B)學生資助計劃全額津貼及(C)學校使用不超過 25%酌情權的清貧學生

2020/21 學年帶來的累積盈餘: \$ 343,153.10

2021/22 學年 撥款額: \$ 105,200.00

預計總支出: \$91,700.00

預計盈餘: \$ 13,500.00

2021/22 學年預計的累積盈餘: \$ 356,653.10

(留待 2022/23 學年使用)