

東華三院羅裕積小學  
全方位學習津貼 運用報告  
2020-2021 學年

| 編號    | 活動簡介及目標   | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期   | 對象                    |         | 評估結果                 | 實際開支(\$) | 開支用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項) |         |      |      |          |
|-------|---|------------------|--------|-----------------------|---------|----------------------|----------|-------|--------------------------------|---------|------|------|----------|
|       |   |                  |        | 級別                    | 參與人數    |                      |          |       | 智能發展<br>(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   | 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     | 參觀「活字生香」漢字文化體驗展覽及參與相關的漢字工作坊<br>目標：同學能透過參觀、遊戲、DIY 體驗等感受漢字之美。                   | 中文               | 6/2021 | P.3 全級                | 約 130 人 | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。 | ---      | ---   | ✓                              |         |      |      |          |
| 2     | 參觀學習（下學期）<br>目標：透過社區作參觀學習，能豐富學生的學習經歷，讓他們從考察或體驗中，探究發現不同事物的特色。                  | 常識               | 6/2021 | P.1-2 全級、<br>P.4-5 全級 | 約 428 人 | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。 | ---      | ---   | ✓                              |         |      |      |          |

\* 適用範疇包括：中文 / 英文 / 數學 / 科學 / 地理 / 歷史 / 藝術 (音樂) / 藝術 (視藝) / 藝術 (其他) / 體育 / 常識 / 公民與社會發展 / 跨學科 (STEM) / 跨學科 (其他) / 憲法與基本法 / 國家安全 / 德育、公民及國民教育 / 價值觀教育 / 資優教育 / 領袖訓練等，如活動不屬於上述所列範疇，請自行填寫該活動所屬範疇。

| 編號 | 活動簡介及目標  | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期                     | 對象          |            | 評估結果  | 實際<br>開支<br>(\$) | 開支<br>用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |  |
|----|--|------------------|--------------------------|-------------|------------|---|------------------|-----------|------------------------------------|---------|------|------|----------|--|
|    |  |                  |                          | 級別          | 參與<br>人數   |   |                  |           | 智能發展<br>(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 |  |
| 3  | <b>虛擬實景 VR AR 體驗班</b><br>目標：讓學生初步認識何謂 VR 和 AR，並學習 VR 和 AR 在現實生活的應用。讓學生進入 Cospaces 的 VR/AR 世界，以體驗 VR 和 AR 虛擬實景，藉此讓學生可享受學習的樂趣之餘，亦能促進他們的學生多元智能發展。 | 常識               | 28/6/2021<br>、29/6/2021  | P.5 全級      | 共<br>96 人  | 透過製作虛擬實景眼鏡，學生能學習有關虛擬實景的技術及構建自己的 3D 作品，學生十分投入體驗班活動。              | \$12,145         | E1        | ✓                                  |         |      |      |          |  |
| 4  | <b>「音樂時光機」</b><br>目標：學生透過故事、角色扮演、遊戲、律動、創作及敲擊樂演奏等多元化音樂活動，去體驗不同的音樂概念和元素，藉此提升對音樂的探究力和認知能力，並可加強對學習音樂的興趣。   | 音樂               | 28/6/2021 –<br>30/6/2021 | P.1-2<br>全級 | 共<br>220 人 | 透過體驗不同的音樂概念和元素，學生對律動、創作及敲擊樂演奏有更深入認知，活動內容亦有效提升學生對音樂的探究力及學習音樂的興趣。 | \$14,000         | E1        |                                    |         | ✓    |      |          |  |

| 編號 | 活動簡介及目標   | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期  | 對象    |          | 評估結果  | 實際<br>開支<br>(\$) | 開支<br>用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |
|----|---|------------------|---|-------|----------|---|------------------|-----------|------------------------------------|---------|------|------|----------|
|    |   |                  |   | 級別    | 參與<br>人數 |   |                  |           | 智能發展<br>(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 |
| 5  | <p><b>藝術家駐校及社區 壁畫創作/工作坊課程計劃：選用馬賽克壁畫</b></p> <p>1. <u>工作坊課程</u>一般為期約四至六節，每節約1小時，學員人數約10人</p> <p>2. <u>壁畫繪製</u>為期約八星期，每星期2節，藝術家/導師駐校創作壁畫時間每節1.5小時，共約為24小時。</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過參與壁畫工作坊課程及繪製過程，建構學生的藝術知識、發展技能、培養正面的價值觀和積極的態度。</li> <li>2. 培養學生創意、想像、評賞藝術的能力及認識藝術的情境。並提升學生自我管理、數學、解難、溝通及協作能力。</li> <li>3. 透過壁畫工作坊課程，亦可豐富和強化藝術教學資源及提高學生對視覺藝術科之興趣及水平。</li> <li>4. 教授學生壁畫知識與繪畫表現技巧、共同探索壁畫藝術之趣味；並透過親身實踐大型壁畫創作，與藝術家進行近距離的互動交流，加深他們對壁畫及藝術的理解、興趣和價值、體驗創作成果帶來的滿足感。</li> <li>5. 培養學生具美感觸覺和文化意識。從不同角度探索世界，並運用藝術語言與人分享意念和情感。</li> </ol> | 視藝               | <p>工作坊：<br/>3/7/2021、<br/>10/7/2021<br/>壁畫創作：<br/>14-16,19-<br/>23/7/2021</p> | P.5-6 | 共10人     | <p>透過參與工作坊課程及繪製馬賽克壁畫，能讓學生對壁畫創作及馬賽克藝術有更深刻體會。繪製馬賽克壁畫除了能提高學生對視覺藝術科之興趣，亦有效提升學生自我管理、數學、解難、溝通及協作能力。</p> | \$45,800         | E1        |                                    |         | ✓    |      |          |

| 編號 | 活動簡介及目標   | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期                                     | 對象                    |            | 評估結果  | 實際開支<br>(\$) | 開支用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |
|----|---|------------------|--|-----------------------|------------|---|--------------|-------|------------------------------------|---------|------|------|----------|
|    |   |                  |  | 級別                    | 參與人數       |   |              |       | 智能發展<br>(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 |
| 6  | <p>參加元朗新田 STEAM VR 體驗中心舉辦的學習活動及工作坊</p> <p>1. 學習 3D 掃描技術及虛擬實境 VR/AR 的製作原理</p> <p>目標：透過學習 3D 掃描技術及虛擬實境製作，增加學生對 STEM 的認知和興趣。</p> | 電腦               | 6-7/2021<br>(試後活動)<br>或星期六上午<br>2 小時場內活動 | P.5-6                 | 約<br>60 人  | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。  | ---          | ---   | ✓                                  |         |      |      |          |
| 7  | <p>英語話劇班</p> <p>目標：透過英語話劇訓練，增強學生運用英語的能力及自信，並提升他們學習英語的興趣及對戲劇藝術的賞析能力。</p>   | 英文               | 19-20,21-<br>23/7/2021                   | P.1-6 英語<br>話劇組<br>學生 | 共 15 人     | 學生十分投入英語話劇訓練，他們更有自信地運用英語，他們學習英語的興趣及對戲劇藝術的賞析能力亦有所提升。                 | \$6,200      | E1    | ✓                                  | ✓       |      |      |          |
| 8  | <p>音樂科學科活動 — 「音樂才藝表演」</p> <p>目標：讓學生透過音樂表演活動，發揮其音樂潛能，提升其成就感；另一方面，亦透過互相欣賞、鼓勵和支持，實踐正面的同儕力量。</p>                                  | 音樂               | 15/1/2021                                | P.1-6 全級              | 共<br>674 人 | 學生積極參與音樂才藝表演活動，表演項目亦十分多元化。學生不但能發揮他們音樂潛能，亦能擴闊其音樂領域。同儕間互相欣賞及鼓勵能帶動正向氛圍 | \$318.80     | E1    |                                    | ✓       | ✓    |      |          |

| 編號 | 活動簡介及目標   | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期  | 對象        |           | 評估結果   | 實際<br>開支<br>(\$) | 開支<br>用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |
|----|---|------------------|---|-----------|-----------|--|------------------|-----------|------------------------------------|---------|------|------|----------|
|    |   |                  |   | 級別        | 參與<br>人數  |  |                  |           | 智能發展<br>(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 |
| 9  | 古箏<br>目標：讓學生透過學習古箏，發揮其音樂潛能，提升其成就感；另一方面，透過古箏演奏去創作和演出藝術作品。          | 音樂               | 20,22,27,29/7,<br>3,5,10,12,17,1<br>9/8/2021                                  | 古箏班<br>學員 | 共4人       | 透過古箏訓練，學生能掌握彈奏古箏技巧，並能演奏藝術作品。學生音樂潛能得以發揮，提升其成就感。 | \$6,075          | E1        |                                    |         | ✓    |      |          |
| 10 | 弦樂訓練（小提琴）<br>目標：讓學生透過學習小提琴，發揮其音樂潛能，提升其成就感；另一方面，透過小提琴演奏去創作和演出藝術作品。 | 音樂               | 9/2020 -<br>8/2021  | 弦樂班<br>學員 | 約<br>30人  | 因2019冠狀病毒病疫情，活動取消。                             | ---              | ---       |                                    | ✓       |      |      |          |
| 11 | 乒乓樂趣多<br>目標：透過學習乒乓球初級技巧，能訓練學生的手眼協調能力及享受運動的樂趣，亦能藉此發掘他們的潛能。         | 體育               | 6-7/2021<br>(試後活動)<br>- 走班式進行<br>- 每班上4個<br>單堂課節<br>(35分鐘 x 4<br>節)<br>共140分鐘 | P.3 全級    | 約<br>130人 | 因2019冠狀病毒病疫情，活動取消。                             | ---              | ---       |                                    | ✓       |      |      |          |

| 編號 | 活動簡介及目標   | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期                                    | 對象                 |            | 評估結果                 | 實際開支<br>(\$) | 開支用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |
|----|---|------------------|---|--------------------|------------|----------------------|--------------|-------|------------------------------------|---------|------|------|----------|
|    |   |                  |   | 級別                 | 參與人數       |                      |              |       | 智能發展<br>(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 |
| 12 | <b>田徑校隊</b><br>目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>為同學提供較有系統和專門的訓練。</li> <li>為有潛質的同學提供參加比賽的機會，藉此豐富及積累參賽經驗。</li> </ol>            | 體育               | 9/2020 - 8/2021                         | P.3-6<br>田徑隊<br>隊員 | 約<br>40 人  | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。 | ---          | ---   |                                    |         | ✓    |      |          |
| 13 | <b>足球校隊、小一足球活動班</b><br>目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>為同學提供較有系統和專門的訓練。</li> <li>為有潛質的同學提供參加比賽的機會，藉此豐富及積累參賽經驗。</li> </ol>    | 體育               | 9/2020 - 8/2021                         | P.1-6<br>足球隊<br>隊員 | 約<br>40 人  | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。 | ---          | ---   |                                    |         | ✓    |      |          |
| 14 | <b>風紀隊領袖紀律訓練</b><br>目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>為學生進行有關紀律、步操、歷奇活動、領袖和團隊任務訓練。</li> <li>提升學生的領導才能、毅力、溝通技巧及應變能力。</li> </ol> | 德育               | 9/2020 - 8/2021<br>(22/1/2021<br>為原定日子) | P.4-6<br>風紀        | 約<br>120 人 | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。 | ---          | ---   |                                    | ✓       |      |      |          |

| 編號 | 活動簡介及目標   | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期           | 對象                 |            | 評估結果  | 實際<br>開支<br>(\$)  | 開支<br>用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |
|----|---|------------------|----------------|--------------------|------------|---|---|-----------|------------------------------------|---------|------|------|----------|
|    |   |                  |                | 級別                 | 參與<br>人數   |   |   |           | 智能發展<br>(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 |
| 15 | <b>升旗隊訓練班</b><br>目標：教授學生有關升旗、降旗及國家知識、檢閱禮儀、基本及進階步操等技能訓練。   | 德育               | 12/2020-5/2021 | P.4-6<br>升旗隊<br>隊員 | 約<br>30 人  | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。                        | ---   | ---       |                                    | ✓       |      |      |          |
| 16 | <b>MINI4WD 迷你四驅車體驗工作坊</b><br>目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生動手組裝迷你四驅車，增強「動手做」的能力。</li> <li>2. 以小組形式進行四驅車比賽，過程中運用不同的科學知識，研究怎樣加速及改裝，令四驅車穩定在賽道內務求以最快速完成比賽。</li> <li>3. 培養學生解難協作的的能力。</li> </ol> | 跨學科<br>(STEM)    | 2/2021-7/2021  | P.6 全級             | 共<br>123 人 | 因 2019 冠狀病毒病疫情，活動取消。                        | 四驅車賽道 2 盒(連運費)：<br>\$3,160<br>迷你四驅車 150 盒：<br>\$11,800<br>四驅車模型器具套裝 2 套：<br>\$5,500<br>共：\$20,460 | E7        | ✓                                  |         |      |      |          |
| 17 | <b>自製結他工作坊</b><br>目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生透過設計及製作結他，認識聲音是由物件振動而產生</li> <li>2. 加強學生對平面和立體圖形的認識</li> <li>3. 提升學生學習動機</li> </ol>   | 跨學科<br>(STEM)    | 6-8/7/2021     | P.1 全級             | 共<br>114 人 | 透過設計及製作結他，學生認識到聲音產生的原理，製作結他的過程能有效提升他們的學習動機。 | \$1,430   | E1        | ✓                                  |         |      |      |          |

| 編號         | 活動簡介及目標   | 範疇*<br>(請參考附註例子) | 舉行日期                      | 對象              |                              | 評估結果  | 實際<br>開支<br>(\$)    | 開支<br>用途* | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |  |
|------------|---|------------------|---------------------------|-----------------|------------------------------|---|---------------------|-----------|------------------------------------|---------|------|------|----------|--|
|            |   |                  |                           | 級別              | 參與<br>人數                     |   |                     |           | 智能發展<br>(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 |  |
| 18         | 製作「衣夾籃球發射器」工作坊<br>目標： 1. 學生透過動手製作衣夾籃球發射器，以瞭解能量轉換及彈簧的應用<br>2. 提升學生學習動機   | 跨學科<br>(STEM)    | 5-9/7/2021                | P.2 全級          | 共<br>106 人                   | 透過製作衣夾籃球發射器，學生認識到能量轉換及彈簧的應用，製作過程能有效提升他們的學習動機。 | \$840               | E1        | ✓                                  |         |      |      |          |  |
| 19         | 星期六 Zoom 多元智能活動班<br>(數學邏輯解難班、記憶力訓練班、兒童漫畫畫班、兒童黏土製作班、中文口才班、社交禮儀班)<br>目標： 透過參與活動，學生能提升自我管理能力、解難、溝通及協作能力。                       | 跨學科<br>(其他)      | 15,22,29/5,<br>5,19/6,3/7 | P.1-6<br>參與活動學生 | 共<br>403 人<br>(學生最多獲取錄一項活動班) | 透過參與活動，除了有效提升學生學習興趣，亦能發展其多元智能。                | \$85,260            | E5        | ✓                                  |         | ✓    |      |          |  |
| 20         | 多元智能活動 (ZOOM 暑期班)<br>(英語文法班、兒童印度數學初階課程、珠心算訓練班、兒童黏土製作班、魔術班、小皮器皮革班、模型製作班、立體摺紙藝術班、環保小先鋒)<br>目標： 透過參與活動，學生能提升自我管理能力、解難、溝通及協作能力。 | 跨學科<br>(其他)      | 21-23/7,<br>26-27/7       | P.1-5<br>參與活動學生 | 共<br>627 人<br>(學生最多獲取錄兩項活動班) | 透過參與活動，除了有效提升學生學習興趣，亦能發展其多元智能。                | \$142,160           | E5        | ✓                                  |         | ✓    |      |          |  |
| 第 1.1 項總開支 |   |                  |                           |                 |                              |   | <b>\$334,688.80</b> |           |                                    |         |      |      |          |  |



| 編號  | 活動簡介及目標                    | 範疇*<br>(請參考附註<br>例子) | 舉行日期 | 對象 |          | 評估結果 | 實際<br>開支<br>(\$) | 開支<br>用途*    | 基要學習經歷<br>(請於適用方格加上✓號，<br>可選擇多於一項) |         |      |      |          |  |  |  |  |
|-----|----------------------------|----------------------|------|----|----------|------|------------------|--------------|------------------------------------|---------|------|------|----------|--|--|--|--|
|     |                            |                      |      | 級別 | 參與<br>人數 |      |                  |              | 智能發展<br>(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 | 境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野 |                      |      |    |          |      |                  |              |                                    |         |      |      |          |  |  |  |  |
|     |                            |                      |      |    |          |      |                  |              |                                    |         |      |      |          |  |  |  |  |
|     |                            |                      |      |    |          |      | 第 1.2 項總開支       | \$0          |                                    |         |      |      |          |  |  |  |  |
|     |                            |                      |      |    |          |      | 第 1 項總開支         | \$334,688.80 |                                    |         |      |      |          |  |  |  |  |

| 編號    | 項目   | 範疇 <sup>^</sup><br>(請參考附註例子) | 用途                                      | 實際開支(\$)                       |
|-------|--|------------------------------|---|--------------------------------|
| 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  |                              |   |                                |
| 1     | 樂器：例如 Soft keyboard piano, Kalimba, Rainstick, Ukulele, Frame drum 等 | 音樂                           | 作為與圖書館合作的 P.1-6 「音樂科主題閱讀月」活動之用（樂器介紹及展覽） | 因 2019 冠狀病毒病疫情，「音樂科主題閱讀月」活動取消。 |
| 2     | 乒乓球發球機 3 部   | 體育                           | 作為「乒乓樂趣多」課堂及訓練之用                        | \$3,504                        |
| 3     | 釘鞋 30 對  | 體育                           | 作為田徑訓練及比賽之用                             | 因 2019 冠狀病毒病疫情，田徑訓練取消。         |
|       |  |                              | 第 2 項總開支                                | \$3,504                        |
|       |  |                              | 第 1 及第 2 項總開支                           | \$338,192.80                   |

<sup>^</sup>：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） | 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                              |                                 |

#### 第 3 項：受惠學生人數

|                      |      |
|----------------------|------|
| 全校學生人數：              | 674  |
| 受惠學生人數：              | 674  |
| 受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）： | 100% |

全方位學習聯絡人（姓名、職位）：蘇晉傑（署理活動主任）