

聖公會李福慶中學
全方位學習津貼津貼運用計劃 2020/21

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察／評估方法	預算 (\$)	基本學習經歷 (請於適用方格加上 ✓號，可選擇多於一 項)				
							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
第 1 項 舉辦／參加全方位學習活動											
1.1 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（例如：實地考察、藝術賞析、參觀企業、主題學習日）											
English	English Thursday Newspaper / Magazine Reading Time	To encourage all students in our school to maximize their exposure to English language environment beyond lesson time, reading English newspaper or magazines in the morning and lunch is going to be implemented this year every Thursday from 8:30 – 8:50 a.m and 12:50-1:20 p.m.. To ensure the effectiveness of the policy, learning tools like English-Chinese dictionaries will be provided to students. Students are encouraged to bring their dictionaries. However, for students who are unable to do so, school is going to purchase some electronic dictionaries and place them in every classroom fo easy access to learning facilities or tools.	2020-2021	S1-S6	Reading Time Students' Performance and Teachers' feedback	19,500	✓				✓
English	English Newsletter Programme	10-15 students from S3-S5 attend an intensive English course on newspaper editing conducted by professionals hired outside school. After the course, students are going to produce a 4-page A3-size newsletter. as the final product.	2020-2021	S3-S5	Students' performance and teachers' feedback	20,000	✓				✓

全方位學習津貼津貼運用計劃 2020/21

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察／評估方法	預算 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上 ✓號，可選擇多於一 項)				
							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
數學	奧數班	加強數學尖子的訓練，培養邏輯思維和解難能力	2020-2021	S2-S4	學生參與人數及出席率、學生參與表現	7,000	✓				
數學	校外數學比賽	讓學生擴闊視野及提升他們的自信心	11/2020 - 5/2021	S2-S4	老師觀察及評估學生表現、比賽結果	8,000	✓				
生物	認識森朋友- 香港森林生態網上教室	以森林生態為切入點，促進學生對香港生物多樣性的認知和興趣 ；透過多元化互動形式，讓學生愉快學習本地森林生態有關的概念 ；探討人類對森林的影響，鼓勵學生主動參與森林保育	3/2021	S4-S5	課堂觀察及學生表現	4,000	✓				✓
生物	中五級考察	配合香港生物科課程及評估指引，帶領同學環繞自然生態、城市發展及環境保育三方面進行實地研究。	2/11-3/11/2020	S5 生物組	課堂觀察及學生表現	2,800	✓				✓
生物	數理週	透過一連串活動，提升學生學習科學、數學的興趣及感受到科學和數學在日常生活的應用性和實用性。	16/11-19/11/2020	S1-S3	課堂觀察及學生表現	10,000	✓				✓
ICT	人工智能無人車駕駛課程	學習及體驗人工智能在無人駕駛車的應用以促進運算思維訓練	4/2021	S1-S4	課堂觀察及學生表現	49,000	✓				
ICT	Raspberry Pi 單板計算培訓課程	了解使用Raspberry Pi的基礎知識，建議智能化系統	1/2021	S1-S4	課堂觀察及學生表現	48,000	✓				

全方位學習津貼津貼運用計劃 2020/21

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估方法	預算 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上 ✓號,可選擇多於一 項)				
							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
ICT	LCDL WorkForce 培訓及認證	提升學生參加考核國際證書的IT Skills 認證	3/2021	S1-S4	學生參與人數及出席率、學生參與表現	49,500	✓				
音樂	吉他班,長笛班,流行鼓班	鼓勵學生學習樂器	2020-2021	S1-S5	出席率,課堂表現,導師評語	37,000			✓		
音樂	音樂會門票及交通費	透過欣賞音樂會提升對音樂的興趣	2020-2021	S1-S5	音樂會報告/工作紙	4,000			✓		
體育	香港學界體育聯會/其他機構主辦的主辦比賽報名費	透過參加對外比賽,發揮學生的體育潛能。	11/2020-6/2021	S1-S6	校隊老師觀察及評估學生表現	10,450			✓		
體育	校隊比賽及老師帶隊車馬費	提供交通津貼	11/2020-6/2021	S1-S6	學生參與人數及出席率、觀察學生表現	17,910			✓		
體育	排球及籃球訓練(教練、租用場地、球、隊球衣資助)	為校際比賽作準備,提升學生的排球、籃球的技術。	10/2020-7/2021	S1-S6	校隊老師觀察及評估學生表現	122,200			✓		
STEM	Microbit虛擬教室培訓班	透過Micro:bit 讓學生體驗STEM 解難訓練課程及練習。為校隊成員提供球衣資助。	2-6/2021	S.2	匯報/工作紙	48,000	✓				
STEM	智能教育機器人設備及培訓	寓教於樂的AI機械人控制、競賽及編程,讓學生對機械科學的實踐更感興趣,拓展創科教育	10/2020	S2 - S5	學生參與人數及出席率、觀察學生表現	45,000	✓				

全方位學習津貼津貼運用計劃 2020/21

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估方法	預算 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上 ✓號,可選擇多於一 項)				
							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
STEM	Drone 無人機設備及興趣班	透過編程式智能控制無人機群飛作任務及表演,以增加學生對創新科技的興趣	11-12/2020	S3	學生參與人數及出席率、觀察學生表現	49,500	✓				
視覺藝術	參加東區中學美術聯會「藝聚XXVII」展	擴闊視野,讓學生互相切磋作畫技巧和交流彼此藝術心得。	14-16/10/2020	高中視藝學生、種子班	學生參與人數及出席率、觀察學生表現	1,000			✓		
視覺藝術	學校文化日、參觀展覽	擴闊學生藝術視野	全年	高中視藝學生、種子班	學生參與人數及出席率、觀察學生表現、匯報或工作紙	5,000			✓		
視覺藝術	VR 藝術體驗工作坊	透過VR繪畫體驗,配合傳統藝術及虛擬世界的分別、一點透視學、故事與角色,創作用冰川世界作主題帶出環保等技巧	10/2020	S3 - S6	學生參與人數及出席率、觀察學生表現	48,000			✓		
1.2	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(例如:多元智能活動、體藝文化活動、領袖訓練、服務學習、學會活動、校隊訓練、制服團隊活動、軍事體驗營)										
	種子班及資優課程	課程目標為學習影像分類、臉形偵測及識別的人工智能知識及進行實踐體驗,以促進運算思維	10-12/2020	S1 - S3	課堂觀察及學生表現	24,700	✓				
	模擬企業實習體驗	模擬企業透過真實買賣活動,讓學生對商業世界的運作有更深入了解,明白不同工作崗位的職務,並加強學生合作、溝通能力,達至全人發展。	12月8-11日	S3 - S5	分析問卷調查結果	6,000					✓
	中六: 中學文憑考試模擬放榜	希望中六同學能在模擬考試後開始為自己設定方向及認識不同的出路	2月23日	S6	老師及學生回饋	13,000					✓

全方位學習津貼津貼運用計劃 2020/21

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估方法	預算 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上 ✓號,可選擇多於一 項)				
							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
	中五：中學文憑考試模擬放榜	希望中五同學能在期終考試後開始為自己設定方向及認識不同的出路	7月13日	S5	分析問卷調查結果	13,000					✓
	我要做老闆	讓學生認識商業營運知識及技巧,讓學生構思、設計及產品製作	7月19及22日	S3 - S4	分析問卷調查結果	5,000					✓
	中一級健康教育營	透過團隊體能訓練和歷奇任務等多元活動,讓班主任帶領學生建立團隊精神及提升自信心	待定	S1	學生問卷	51,000					
	中二級性教育日	邀請專業社工團隊,讓學生了解戀愛需考慮的因素及預防網絡陷阱的方法	11月6日	S2	學生問卷	7,500					
	[生命守門員] 培訓營	健康大使透過活動,學習正向思維和建立團隊精神,共以「寶貴生命」為主題,籌備校本活動供同學參與	12/2020	S3 - S5 (共15位)	學生問卷	5,000		✓		✓	
	學會幹事訓練課程津貼	提升學生領導才能	30/9/20-16/10/20	學社及學會幹事(50人)	問卷調查	4,000		✓		✓	✓
	中一及中二級抗逆訓練津貼	提升學生抗逆能力	5/3/21	S1-S2 (178人)	問卷調查	110,000		✓			✓
	中四級領袖及抗逆訓練津貼	提升學生領導及抗逆能力	26-27/3/21	S4 (60人)	問卷調查	57,000		✓			✓
	全方位活動日	豐富學生課堂以外的學習經歷	2021/3/21	S3及S5	老師及學生回饋	6,000	✓	✓	✓	✓	✓
	音樂劇訓練課程	透過音樂劇訓練,提升學生的英語能力	10/20-23/4/21	S1 - S5 (90人)	老師及學生回饋	160,000	✓		✓		✓

全方位學習津貼津貼運用計劃 2020/21

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估方法	預算 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上 ✓號,可選擇多於一 項)				
							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
	音樂劇製作所需用設備及訓練課程	透過音樂劇製作的實地親身體驗,培養學生對後台製作的興趣	3/21-23/4/21	S3 - S5 (90人)	老師及學生回饋	180,000			✓	✓	✓
1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽, 擴闊學生視野										
	紐西蘭英語科學交流團	體驗外國留學生活, 適應海外升學環境; 融入當地教學模式, 學習地道英語/外語; 在短時間內培養學生獨立性及處事能力; 多與不同國籍朋友交流, 增強自信心; 寓學習於娛樂, 啟發學習興趣; 了解當地文化歷史, 增強國際視野	07/2021	S3-S5 (2名老師+20名學生)	學生表現、學生週會分享	220,000	✓			✓	✓
	海外交流津貼	擴闊學生視野	7/21	S3 - S5 (約15人)	問卷調查	38,000	✓	✓			✓
第1項預算總開支						1,506,060					

範疇	項目	用途	
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源		
通識	主播訪問拍攝器材	通識學會於1617年度開始使用622室器材, 主要為學生主播及記者拍攝及剪片用途, 近年因為攝影機、訪問咪、字幕機等器材漸殘缺損壞, 學會未來亦會帶領學生訪問立法會及社會知名人士, 因此需要更新各項器材。	4,800

全方位學習津貼津貼運用計劃 2020/21

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察／評估方法	預算 (\$)	基本學習經歷 (請於適用方格加上 ✓號，可選擇多於一 項)				
							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
音樂	歌唱比賽、午間音樂會				聘請專業人事於歌唱比賽提供專業的音響服務	12,000					
音樂	流行鼓套裝一套、錄音咪高峯				於各項音樂活動中使用	16,000					
體育	購買校內體育比賽獎牌及獎品(社際排球比賽、社際躲避盤比賽、社際投球賽、社際羽毛球賽、社際閃避球、社際籃球、傑出運動員獎盃4個)				發揮學生在籃球、羽毛球、投球、閃避球等運動潛能；表揚在運動上有傑出成就者	2,133					
STEM	航拍無人機, - Microbit- Arduino - LEGO電子機械教育套裝				STEM 學習所需的器材，能提升學生的學習興趣	66,500					
IT	G Suit Enterprise for Education				因應教育新常態的需要，透過採用視訊和語音會議，配合電子化學習與教的需要，配合網絡實時教學活動，加強電子學習平台。螢幕閱讀器支援功能已啟用。	13,440					
IT	PearDeck for Google Slides				配合電子化互動學習，提升網絡教學活動。	15,000					
IT	Kami for Google Slide				推行互動學習體驗，配合多元數碼學習策略，讓學生可以在線上標註及協作。	15,000					
OLE	多元發展獎勵計劃				獎勵積極參加多元學習活動的學生	8,500					
第2項預算總開支						153,373					
第 1 及第 2 項預算總開支						1,659,433					