

**全方位學習津貼 LWL
津貼運用計劃
23-24 學年**

聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，計劃運用津貼推展以下項目：

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	監察/評估方法	預算 開支 (\$)	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		
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）												
1	跨學科(生物科及環境教育組)	中五學生參加海下灣海洋學家戶外考察課程費	體驗海洋學家之工作：探討海水的特性及與海洋生物的關係，並了解人類活動如何影響海洋生物多樣性。	1月	兩組中五生物組(合併) 30人	會議紀錄活動檢討	6,500	✓					
2	綜合科學科	本科將於本年度舉行兩週 Forensic Science Workshop 科學鑒証工作坊。目標希望在科學實驗室設置罪案現場，參與的初中同學透過不同的科學鑒証方法來找出真凶，從實驗中了解不同的鑒証方法及查案思路。	提升初中同學對本科的興趣，了解物理、化學及生物的不同基礎內容。	1月中 STEAM WEEK內及 4月中	F.1-F.3	透過觀察同學的表現及投入度。	10,000	✓					
3	其他學習經歷課堂	包括藝術發展、義工服務、音樂發展、戲劇欣賞、生涯規劃、領袖訓練、德育及公民教育等範疇。	讓學生累積在書本及課堂上難以獲得的體驗，以促進全人發展，另一方面，亦協助學生培養反思的能力和習慣，逐漸建立正面的價值觀和培養終身學習的能力。	全年	中四中五	問卷	50,000		✓	✓	✓	✓	

4	STEAM	初中活動課：機械人訓練班 (機械人工程師計劃) 課程以小組教學方式、透過機械人組裝及編寫式、培養學員對科學的興趣和探索精神。	學生可以學習各種的機械原理及編寫程式的技巧。 利用槓桿、齒輪和滑輪等增加互動性、啟發學生創作力及邏輯思維發展。 專題研習提升解難能力，培養學生溝通技巧及團隊精神。 參加兩項比賽，包括「全港學界機械人相撲賽」、「輔助科技挑戰賽」，開支包括比賽報名費。	全年初中活動課	中一至中二12人	觀察學生上課及比賽投入程度，並於會議紀錄活動檢討	28,000	✓					
5	STEAM	中一STEAM課程： 1. 智慧城市裝課程。教授學生運用Micro:bit製作街燈及城市模型製作。套件包括Micro:bit V2及模型街燈組件。(Micro:bit V2套件共60套) 2. Micro:bit智能避障車課程。需購買擴展板及各類配件。(包括：馬達驅動板、直流馬達、距離感應器) 3. 模型製作物資	自組太陽能街燈 製作智能開程式 製作避障車及編程 城市模型製作	9/2023-5/2024	中一	完成製作模型街燈、智能開、避障車、城市模型及編寫程式。	20,000	✓					
6	STEAM	中二STEAM課程： Micro:bit智能家居課程。教授學生運用Micro:bit製作智能家居。需購買擴展板及各類配件。(包括：直流馬達、距離感應器、溫度感應器、LED燈及智能家居設備等)	自組智能家居 製作智能家居程式	1/2023-5/2023	中二	完成製作智能家居模型。完成相關工作紙。	5,000	✓					
7	STEAM	中三STEAM課程： Micro:bit進階編程課程。教授學生運用Micro:bit製作進階智能溫室，包括手機應用程式控制。需購買擴展板及各類配件。(包括：直流馬達、距離感應器、溫度感應器、LED燈、智能家居設備及IOT設備、Wifibit等)	自組進階智能家居 製作智能溫室程式	1/2023-5/2023	中三	完成製作手機控制版面。完成製作智能溫室	13,500	✓					

8	STEAM	中四設計與科技STEAM課程：智能分銀機課程。教授學生設計及製作可將硬幣分類的機械，並用以計算硬幣數值。需購買Arduino微處理機及各類配件。	製作分銀機 編寫分類程式	2/2023- 5/2023	中四	學生完成分銀機成品及外形設計。完成編程工作紙	2,000	✓						
9	STEAM	海洋公園工作實錄課程、參觀纜車設計及運作	活動同時配合STEAM教育的跨學科教學方法，鼓勵學生由職員的第一身經驗去了解不同崗位所面對的挑戰，多角度構思解決方案；從而培養面對真實世界挑戰的能力並提升學生對各專業的認識和興趣。	7月	F4-F5(40人)	檢視學生作品，學生能了解機械運作原理	13,000	✓						✓
10	STEAM	中四電腦科STEAM課程：MEARM 機械臂課程。教授學生組裝MEARM機械臂，在平板電腦上編寫程式並經由藍牙下載Micro:bit中，搖桿操控機械臂。	製作機械臂 編程控制	6/2024- 7/2024	中五	學生完成機械臂裝嵌。完成編程工作紙	2,000	✓						
11	生涯規劃	參觀不同升學機構及升學展覽會	讓同學認知更多升學渠道，作更佳的升學選擇	全年	中三至六	會議紀錄活動檢討	10,000							✓
12	視覺藝術	外出參觀藝術展覽及實地考察	拓展學生藝術視野	全年	美術學會、視藝比賽小組、高中選修視藝同學	會議紀錄活動檢討	4,000				✓			
13	視覺藝術	拉坯課堂(外聘導師)	讓高中選修視藝同學接觸拉坯藝術	下學期 (3堂)	中四	會議紀錄活動檢討	2,700				✓			
14	視覺藝術	3D陶藝打印(外聘導師)	讓同學接觸3D陶藝打印	下學期 (3堂)	中五	會議紀錄活動檢討	5,700				✓			
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）												
1	學生活動組	社會服務團活動	讓學生透過社會服務培養關愛的精神	全年	中三至中五	問卷	60,000							✓
2	學生活動組	初中領袖訓練	培訓初中學生領袖能力，將來可擔任社幹事、學生會幹事等角色	全年	中二至中三	問卷	40,000		✓					

3	學生活動組	學生會	發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	全年	全校	老師觀察及問卷	10,000			✓		
4	學生活動組	班際比賽(包括旅行日)	培養學生對班別的歸屬感發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	全年	全校	老師觀察及問卷	30,000			✓		
5	學生活動組	中一迎新營	培養學生對本校的歸屬感，並建立正面價值觀和態度	2023年8月	中一全級	老師觀察及問卷	30,000			✓		
6	學生活動組	學會活動(包括伸展運動學會導師費、舞蹈學會、運動攀登學會導師費，及其他非初中活動課的學會導師費)	發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	全年	參與相關學會的學生	老師觀察及問卷	40,000			✓		
7	學生活動/音樂	結他班 T57	培養同學音樂技能及興趣	全年	全校有興趣同學	問卷	19,320			✓		
8	學生活動/音樂	Band 隊 T22	培養同學音樂技能及興趣	全年	全校有興趣同學	問卷	45,000			✓		
9	STEAM	EV3 Lego 相撲賽	比賽活動，擴闊學生視野	2024年8月	中一及中二	完成賽事、獎項	1,000	✓				
10	STEAM	愛創耆樂—設計賽	比賽活動，擴闊學生視野	2024年8月	中一	完成賽事、獎項	1,000	✓				
11	STEAM	RobotMaster 青少挑戰賽連培訓課程	比賽活動，擴闊學生視野	2024年7月	中三	完成賽事、獎項	10,000	✓				
12	STEAM	無人機青少挑戰賽	比賽活動，擴闊學生視野	2023年12月	中二	完成賽事、獎項	500	✓				
13	STEAM	AI方程式 2023 FORMULA比賽(包括Donkey Car物資及培訓)	比賽活動，擴闊學生視野	12/2023、1/2023、2/2024	創科小組	完成賽事、獎項	10,000	✓				

14	STEAM	「小紅花科創家」社區實踐計劃 本學年主題為「樂齡科技 - 利用 創新科技協助改善基層獨居長者 生活。	比賽活動，擴闊學生視野	10/2023- 03/2024	中三	完成賽事、獎項	2,000	✓			✓	
15	STEAM	太陽能模型車培訓課程 (包括導師、器材、比賽費用)	加強培訓學生科技能力，並透過 參加科學比賽擴闊眼界。	第一階段： 10/2023 – 2/2024 第二階段： 3/2023- 5/2024	第一階段：全校 16人 第二階段：F.1- 3 15人	會議紀錄活動檢討	12,000	✓				
16	生涯規劃	海洋公園/迪士尼職業體驗坊	讓同學認識未來的工作世界及工 作要求和態度	七月初	中三至五 約三十人	會議紀錄活動檢討	12,000					✓
17	輔導組	學生成長活動	培養學生品德、提升學生自信及 社交能力，讓學生更積極面對人 生。	全年	全校	老師及社工觀察及評估 學生品德、自信及社交 能力有否提升。	45,000		✓			
18	輔導組	減壓活動	透過校內活動、校外活動舒緩學 生的壓力，讓學生更愛惜自己	全年	全校	老師及社工觀察學生的 壓力是否得以舒緩，並 學會處理壓力的方法， 更積極面對人生。	45,000		✓			
19	環境教育	遠足、地質考察及戶外考察 (環 境教育組、生物科及地理科)	讓學生透過全方位學習，認識野 外生態環境及可持續發展，推廣 郊野清潔；透過地質保育考察認 識本港地質公園的地質特色；參 觀廚餘回收中心可增強環保意識 ，明白要珍惜食物及減廢	1月	中一至中五	觀察學生在活動的投入 程度，並於會議紀錄活 動檢討	9,800	✓	✓			
20	環境教育	加大有機種植區及全年有機種植 培訓 (環境教育組、生物科及地理 科)	加大種植區、推廣有機種植及低 碳生活，以提升學生的責任感及 透過活動減壓	10月至6月	中一至中四學生 及部分家長義工	觀察學生在活動的投入 程度，並於會議紀錄活 動檢討	46,000	✓	✓			

21	運動及健康教育組	田徑校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興趣同學	問卷	200,680			✓		
22	運動及健康教育組	男子籃球校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興趣同學	問卷	154,200			✓		
23	運動及健康教育組	中一新生運動校隊選材	透過測試及意向調查，讓學生在最適合的運動校隊發展。	24年7月	中一級	問卷	5,000			✓		
1.3		舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野										
1	環境教育	台中環保及地理交流團 (環境教育組、生物科及地理科)	增加學生對台灣推動可持續環境教育的認識，包括廢物處理及回收、使用再生能源、農業、漁業、文化保育(原住民文化)及透過地震教育增加他們對地球科學的了解	4月	中三至中五(22至25位)	觀察學生在活動的投入程度，並於會議紀錄活動檢討	120,000	✓				
2	IT & STEAM	韓國資訊科技遊學交流團	提升學生IT & STEAM 觸覺及視野	復活節	機甲大師參與學生、高中ICT及DAT成績優異學生、服務表現優異之I.T. Prefect	校外STEAM比賽成績、校內服務時數、校內STEAM 學科成績	170,000	✓				✓
1.4		其他										
							第1項預算總開支		1,290,900			

範疇	項目	用途	預算開支(\$)
----	----	----	----------

第2項		購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源		
1	環境教育	購買水耕種植及有機種植之用品	購買營養液/肥料/泥/工具等物資，推廣水耕及有機種植活動	2,000
2	生涯規劃	購買「生涯地圖」書籍	為中四同學進行生涯規劃教育	5,000
			第2項預算總開支	7,000
			第1及第2項預算總開支	1,297,900

預期受惠學生人數

全校學生人數：	671
預期受惠學生人數：	671
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比(%)：	100%