

香港仔工業學校
全方位學習津貼 運用報告
2023-2024 學年

2022年6月版

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 (請選擇適用的選項，或自行填寫)	評估結果	基本學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)				
			級別	總參與人數						智能發展 (配合課程)	價值觀教育	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，建立正面價值觀和態度													
1	創意思維世界賽 訓練創造力和解難能力。學生能在指定時間完成任務或演出。	2024年3月	中二至中五學生	7	\$4,507.40	\$643.91	E1,E7	跨學科 (STEM)	創意思維世界賽香港區賽亞軍	✓				
2	發明及科技創新比賽 訓練發明能力和解難能力。學生能研發及創造發明品。	2023年11月至 2024年4月	中二至中五學生	12	\$44,900.00	\$3,741.67	E2,E7	跨學科 (STEM)	低年級組標準組三等獎 高年級組挑戰組二等獎	✓				✓
3	STEM全方位比賽 訓練學生STEM能力，讓學生透過比賽學習不同的技巧。	2023年12月至 2024年7月	中一至中三學生	10	\$5,408.20	\$540.82	E7	跨學科 (STEM)	IMXpo2023 全港學界 STEAM 賽車挑戰賽金獎 URC 國際發明賽冠軍	✓				
4	AI相關課程及比賽培訓 為學生提供AI相關課程，讓學生能考取證書。	2024年4月至7月	中一至中五學生	15	\$106,705.00	\$7,113.67	E5,E7	生涯規劃	學習經歷	✓				✓
5	RoboMaster挑戰賽 學生能設計和組裝機械人，並掌握編程及操控技巧。	2024年2月至7月	中一至中三學生	8	\$17,680.00	\$2,210.00	E2,E7	跨學科 (STEM)	Robomaster 機甲大師空地協同對抗賽 學習經歷	✓				
6	MiniRobocon 學生能設計和組裝機械人，並掌握編程及操控技巧。	2023年10月至 2024年3月	中一至中三學生	10	\$4,000.00	\$400.00	E1,E7	跨學科 (STEM)	第五屆全港初中生機械人大賽 學習經歷	✓				
7	Robofest機械人大賽 學生能設計和組裝機械人，並掌握編程及操控技巧。	2024年2月	中一至中五學生	6	\$4,989.80	\$831.63	E1,E7	跨學科 (STEM)	機械人相撲比賽 亞軍	✓				

8	其他各項機械人比賽 學生能設計和組裝機械人，並掌握編程及操控技巧。	2023年11月至 2024年7月	中一至中三學生	15	\$1,345.00	\$89.67	E7	跨學科 (STEM)	Robo-one Hong Kong 第二名及冠軍	✓				
9	領袖訓練營 舉辦不同的訓練營，加強學生的領導能力及團隊精神。	2023年10月及 2024年7月	中一至中五	50	\$27,784.00	\$555.68	E1	價值觀教育	所有參與的同學都填寫了問卷，並表示希望學校再舉辦類似的活動，以擴闊他們的視野。	✓	✓		✓	
10	班級經營活動：全方位學習日 為全校各班舉行全方位學習日，促進師生關係及班級經營。	2024年1月	中一至中六	330	\$3,000.00	\$9.09	E1, E2	價值觀教育	全校超過90%學生在問卷中表示自己對所參與的班級活動有正面的感覺，亦體驗了相關的價值觀。	✓	✓		✓	
11	E-orchestra小組 提供音樂學習活動，讓學生參與創作及演奏。	2024年2月至6月	中一至中四	12	\$30,825.00	\$2,568.75	E1	音樂藝術	個別學生能在七月作歌曲演奏。他們認為活動讓他們提升對音樂的興趣。			✓		
12	倫理與宗教體驗活動 舉辦多元宗教活動，培養學生建立正確的倫理價值觀。	全年	中四至中六	140	\$24,000.00	\$171.43	E1	價值觀教育	超過九成學生在問卷中表示自己對所參與的體驗活動有新的認知，亦從觀察所見學生都投入不同的活動環節		✓			
13	生涯規劃卡牌遊戲 透過卡牌遊戲模擬人生，讓同學們學懂將來如何理財。	2024年7月	中三	62	\$10,000.00	\$161.30		價值觀教育	透過以生涯規劃理財為主題的分組桌上遊戲，生動有趣，學生專注地參與，獲益良多。					✓
14	參觀文化博物館 觀賞與中華文化相關的專題展覽。認識有關文化精髓。	2024年7月	中五	80	\$900.00	\$11.25	E1	中文	根據老師觀察及同學反思問卷，超過70%同學認同這次活動能讓他們認識中華文化。	✓				
15	香工槍研會 透過情感射擊訓練，提升同學的專注及聽從導師指令；亦讓同學從過程中提升自信心	2023年10月至 2024年6月	中一至中五	25	\$26,905.00	\$1,076.20	E1	藝術 (其他)	同學在小組中學會守規則及聽指令的重要性，在比賽過程中亦嘗試挑戰自己。			✓		
16	四驅車小組 透過四驅車訓練，提升同學的專注及與人合作的技巧；亦讓同學從過程中提升自信心	2023年10月至 2024年8月	中一至中五	15	\$1,240.00	\$82.67	E1	藝術 (其他)	同學在小組中學會互相幫助，建立團體合作精神。當遇到困難時亦會主動幫助他人以及堅持不懈解決問題。			✓		

17	繪畫專修班 擴闊同學的創作媒介，結合多元化的視覺元素與設計概念，拓展同學的藝術視野。	2023年10月至 2024年6月	中一至中五	12	\$35,780.00	\$2,981.67	E5	藝術（視藝）	在導師的指導下同學均積極投入，整體氣氛良好；惟個別同學缺席的次數頗多。 大部份的同學均認為繪畫專修班的導師講解清晰，態度積極，活動能讓他們接觸到不同的創作媒介，並透過參與活動提升了繪畫技巧。			✓		
18	陶藝體驗工作坊 擴闊同學的藝術體驗，培養同學對不同形式藝術的興趣。	2024年7月	中四及中五	13	\$5,200.00	\$400.00	E1	藝術（視藝）	是次工作坊能讓同學體驗不同形式的藝術活動，同學均享受制作過程。建議繼續提供不同類型的藝術活動，讓有興趣的同學參加。			✓		
19	資訊素養活動(講座或工作坊) 透過講座或工作坊提升同學們的資訊素養如：懂得分辨網上資訊的真偽，沉迷上網的壞處。	2024年5月	中一至中三	180	\$2,600.00	\$14.40	E5	價值觀教育	從問卷得知，有80%學生認同該講座有助他們明白沉迷上網的後果及認識如何面對網上欺凌。		✓			
20	拳擊學會 透過正式聘請教練提升學員的拳擊技術及體能，培養堅毅精神，最終讓有潛質同學有機會成為業餘拳擊運動員。	2023年10月至 2024年6月	中一至中五參與者	15	\$19,996.74	\$1280	E5	體育	學生學習到拳擊技巧及比賽規則，亦能從訓練中鍛鍊體魄，增強意志。有兩位同學參加了由 KALEE HUB 於12月舉辦的館內賽，雖未能取勝，但表現良好！			✓		
21	奧數訓練課程 訓練學生參加校外數學比賽，擴闊視野，提升數學興趣和能力。	2023年10月至 2024年5月	中四至中五	10	\$15,250.00	\$2,890.00	E5	數學	4位學生參加2024香港數學及奧數挑戰賽，獲得1個銀獎及3個銅獎。	✓				
22	海洋公園動感物理 將物理知識付諸實踐，提高學生對物理的興趣。	2024年7月	中五物理組	20	\$4,000.00	\$200.00	E1	科學	本年度海洋公園把活動繼續作出調整，更著重同學的實驗和嘗試過程，把以往較深及趣味性較低的環節刪去，不只適合修讀物理的同學參與，也適合修讀化學及生物的同學參與。 根據同學回饋，此活動亦能讓學生體驗實驗精神，和反思自己的不足。	✓				

23	STEM魚菜共生課程 將魚菜共生的循環原理付諸實踐，提升學生對大自然的感恩和保護意識。	全年	中一至中五	15	\$16,005.00	\$1,067.00	E1	科學	同學見證著共生系統設備的變化，且能比較5台系統當中的差異，並嘗試為遇到的問題思考解決方法。 學生能夠獲取課程以外更廣闊的知識基礎，理解日常生活的問題。	✓	✓			
24	海洋公園生涯規劃活動：動物救援 與專業團隊對話，提升學生對動物救援認識和興趣，讓他們了解不同崗位所面對的難題，認識海洋公園內多元化的工作機會。	2024年7月	中四生物組	20	\$2,000.00	\$100.00	E1	科學	根據同學回饋，此活動亦能讓學生體現愛護動物的價值觀和認識本地生態。 然而，根據老師回饋，活動內容較短且大部分時間是觀察器材而非生物，來年可嘗試另覓海洋公園的其他生態活動。	✓	✓			✓
25	無人機足球課程 透過操控無人機，讓學生學習工程設計、數學建模和團隊合作，提高他們對STEM的認識和應用能力。	全年	中一至中五	11	\$30,100.00	\$2,736.36	E5	科學	根據導師回饋及同學的頻繁練習，大部分同學對此活動有濃烈興趣。惟現在可用儀器較少但參與人數多，學生需輪候較長時間才有練習機會，難免影響學習成效。	✓				
26	第一學段模型班 教授及訓練學生進階模型製作技術。	2023年10月至12月	全校	20	\$3,975.00	\$198.75	E1, E5	跨學科 (STEM)	學生積極參與活動。透過製作模型，學生學懂聆聽及安靜地完成工作。同時亦透過比賽，學懂互相欣賞。	✓				
27	第二學段模型班 教授及訓練學生進階模型製作技術。	2024年1月至5月	全校	20	\$5,625.00	\$281.25	E1, E5	跨學科 (STEM)	同上	✓				
28	「潛能無極限」訓練活動—「雜耍」 透過學習雜耍以發揮學生潛能，增強學生的自信心、專注力和合作的精神。學生於校內能嘗試建立不同社交網絡，分享和交流心得，同時亦會成立表演義工小組，到區內及區外的社表演及服務，亦會安排參與本地及海外賽事。	全年	全校	20	\$117,920.00	\$5,896.00	E1, E5	個人成長	學生參與多次表演、義工服務及比賽，有效增強自信心、專注力和合作精神。			✓	✓	✓