

靈樺堂劉梅軒中學
全方位學習津貼 運用報告
2023-24學年

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	評估結果	基要學習經歷				
			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	運動科技課程： 讓學生進行電子化的體育競技，於運動中學習資訊科技的應用，並了解未來社會運動及資訊科技的趨勢。	/	/	/	-	-	/	體育科	已利用其他政府撥款舉辦相關活動	✓				
2	運動生理紀錄儀課程： 利用運動生理紀錄儀，促進學生對生理監測的了解，從而提升運動知識水平	/	/	/	-	-	/	體育科	已利用其他政府撥款舉辦相關活動	✓				
3	報讀校外課程： 進修津貼鼓勵學生參加獲學校認可的外間機構課程、活動或訓練，增廣見聞、擴闊視野。	2023-24全學年	S1-S6	1	1,020.00	1,020.00	E1	課外 活動組	參加並完成由香港青年協會領袖學院舉辦的學會會長訓練證書課程	✓				
4	音樂週 邀請不同曲種的音樂團體到校表演或舉行工作坊。 1. 表演內容需配合課程(如爵士樂、古典樂、粵劇等) 2. 讓同學能發展OLE，加深課堂的認知 3. 本校同學也能參與演出	/	/	/	-	-	/	藝術 (音樂)	音樂周改為跨學科活動，與中西史科合辦中西史文化周(編號6)；邀請之校外團體亦進行午間表演。	✓				
5	中二Garageband合奏課1.鞏固並運用Garageband基本技巧 2.學習新的錄音功能 3.分組彈奏詩歌 4.錄製作品 5.優秀作品於午間音樂會演出	2023年10至12月 (共24堂)	S2	116	24,000.00	206.90	E5	藝術 (音樂)	效果滿意，能提升了學生的學習興趣，亦能在考試中嘗試合奏。	✓				
6	中西史音樂周： 1. 手作工作坊---7203-02 2. 團體表演 3. 中四班際歌唱比賽透過音樂周， 1. 建立學校音樂氣氛 2. 讓考試優秀同學參與手作工作坊獎勵 3. 讓同學學習組織及籌劃活動	15-18/4/2024	S1-S6	300	4,712.36	15.71	E1,E5	藝術 (音樂)	效果理想，師生能欣賞古典的樂器編制，亦能聆聽世界性音樂，當中的問答聆聽活動達100%參與及合格率。	✓				
7	午間音樂會(音樂訓練)： 午間音樂會，訓練表演者歌唱技巧及增強樂曲演繹，提升質素。透過午間音樂會， 1. 建立學校音樂氣氛 2. 選拔音樂人才 3. 讓同學獲得舞台經驗，並能參與校外比賽	15、20/9/2023 24、31/1/2024	S1-S5	17	4,350.00	255.88	E5	藝術 (音 樂)	達到選拔精英、發揮潛能及提升舞台經驗的目的，效果理想。	✓				
8	生涯規劃領袖訓練： 透過領袖訓練，讓學生深入認識生涯發展的理論，並且實踐出相關理論，以幫助學生及學校發展生涯發展政策。	20/2, 27/2, 19/3, 9/4, 16/4, 20/4/2024	S4, S5	22	4,950.00	225.00	E5	升學及就 業輔導組	學生認識如何籌備攤位，製作曲奇餅、環保袋及設計有關生涯發展的遊戲	✓				
9	領袖生訓練營： 透過領袖營，提昇團隊合作精神、當中包括領袖訓練及自我管理元素	7/9/2023 - 9/9/2023	S1-S5 領袖生	53	18,636.00	351.62	E1	領袖訓練	訓練中提升解難能力、溝通能力及團體精神	✓				

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	評估結果	基要學習經歷				
			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
10	領袖生試後活動: 強化團隊精神、檢討表現	5/7/2024	S1-S5 領袖生	38	6,222.00	163.74	E1	訓輔組	全年表現檢討及反思，並積極參與團體遊戲，強化團隊精神。		✓			
11	領袖生獎勵計劃: 促進同學彼此欣賞及肯定表現傑出的領袖生	28/5/2024	S1-S5 領袖生	50	-	-	E1	訓輔組	運用內部資源舉辦。同學積極參與，回饋正面，能建立互相欣賞的氛圍。		✓			
12	新領袖生培訓: 透過提昇新組員處理衝突技巧，從而強化團隊精神	14/7/2024	S1-S5 領袖生	15	-	-	E1	領袖訓練	運用內部資源舉辦。同學能認識領袖生團隊運作，並掌握處理衝突技巧。		✓			
13	學生領袖訓練營: 透過舉辦2日1夜學生領袖訓練營，培養他們成為同學的典範，建立誠實可靠的榜樣。	23-24/2/2024	S1-S6	137	45,202.00	329.94	E1	領袖訓練	學生一致認同誠實、可靠及互助的價值觀，讓學生好好裝備自己成為學生領袖。		✓			
14	踢毬隊: 課外活動時段，舉辦踢毬隊訓練，推廣中國武術文化。	2023-24全學年	S1	10	15,480.00	1,548.00	E1, E5	課外 活動組	選拔同學參加了青少年分齡賽以及學界足毬比賽。有兩名同學被選拔為香港足毬隊青少年隊。			✓		
15	運動攀登: 課外活動時段，舉辦舞蹈學會，進一步提升學員舞蹈的技巧。	2023-24全學年	S1-S6	650	-	-	/	體育科	去年已訓練本校老師獲取認可資格，並於課堂及課外活動時間，教授同學。			✓		
16	舞蹈隊: 課外活動時段，舉辦舞蹈學會，進一步提升學員舞蹈的技巧。	4/10/2023	S1-S5	21	33,000.00	1,571.43	E5	藝術	同學於大埔區第49屆校際舞蹈比賽和第六十屆學校舞蹈節比賽獲得獎項。			✓		
17	Top Teen活動: 舉辦2日1夜TOP TEEN領袖訓練營，藉以讓同班同學建立團隊合作精神及班級氣氛，讓他們盡快融入靈糧的大家庭。	1/9/2023	S1	120	62,545.00	521.21	E1	課外 活動組	成功建立團隊合作精神及班級氣氛、良好的學習經歷及野外學習體驗		✓			
18	歌詠團及聲樂獨唱: 課外活動時段，舉辦歌詠團訓練，訓練團員的歌唱技巧及增強樂曲演繹，提升質素。透過歌詠團訓練， 1.提升團員的歌唱技巧，讓演奏水平上能達更高層次 2.從中發掘精英組參與校際音樂節比賽(聲樂獨唱或合唱) 3.透過校內表演，讓同學欣賞合唱之美 4.參與校外比賽及表演，能獲取經驗及優異成績	2023年9月至 2024年5月 逢星期二	S1-S5	36	33,200.00	922.22	E5	音樂科	本年歌詠團人數達36人，訓練出席率更達80%，提升了歌唱技巧。在大埔區校際歌唱比賽2024奪得銅獎及聯校音樂大賽2024中學合唱團(挑戰組)奪得銀獎。			✓		
19	結他班: 課外活動時段，舉辦結他班，培訓同學的樂理認識及演奏技巧，提升質素。透過結他班， 1.讓同學認識基本結他技巧，不同的伴奏形式練習及彈奏要訣 2.學習不同流行經典歌曲 3.參與校內考試或表演	2023年10月至 2024年5月 逢星期三(共18次)	S1-S5	14	4,900.00	350.00	E5	音樂科	大部份同學較積極，但需增加導師人數，照顧不同程度學生的需要。			✓		
20	外出欣賞音樂會透過欣賞音樂會， 1.學習音樂會的禮儀 2.欣賞不同曲種的表現力和演奏風格 3.擴闊音樂視野	30/10/2023 9/5/2024	S1-5	16	6,393.00	399.56	E1	音樂科	校隊成員參與校外活動擴闊視野，同時增加有關校隊的知識			✓		
21	電子琴及長笛班: 課外活動時段，培訓同學的樂理認識及演奏技巧，提升質素。透過培訓: 1.讓同學認識基本彈琴技巧，不同的伴奏形式練習及彈奏要訣 2.培訓司琴及典禮表演人才	2023年10月至 2024年5月 逢星期三(共18次)	S1-S5	26	17,600.00	676.92	E5	音樂科	電子琴班大部份同學90%出席率，已掌握和弦的彈奏、調性等，全年至少演奏3首歌曲。長笛班同學出席80%以上，已能掌握基本的吹奏技巧如吐音、雙吐、吹奏音階及簡單樂曲等。			✓		

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	評估結果	基要學習經歷				
			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
22	歌唱比賽: 透過比賽，讓學生發揮潛能，學習歌唱技巧，獲得舞台經驗	24/4, 2/5, 3/5 19/6, 24/6, 25/6 3- 5/7/2024	S1-S5	68	5,107.22	75.11	E5	音樂科	共有40隊參加比賽，邀請了雷嘉慧小姐作評審，嘉賓表演令參賽者獲益良多。決賽前的歌唱訓練班，改善他們的演唱技巧和找出學習難點。			✓		
23	花式跳繩隊: 課外活動時段，舉辦花式跳繩學會，進一步提升學員跳繩的技巧。	2023年10月至 2024年5月 (逢星期三、五)	S1-S6	24	36,149.00	1,506.21	E5	課外 活動組	學生能在校內進行表演；並在三個比賽中取得各獎項，並獲得全場總成績的冠軍。			✓		
24	雜耍小組訓練: 透過雜耍訓練，結合雜耍及社交訓練元素，幫助學生建立正面態度及朋輩互助精神，從而提高青年抗逆能力及自信心。	2023年10月至 2024年5月(逢星期 一)	中一至 中六	18	3,570.00	198.33	E5	課外 活動組	透過訓練，參與之學員能外出演藝，去年參加了校方每年度大型的匯演，並同時參與多間機構舉行的比賽			✓		
25	陶瓷工作坊: 透過認識及製作陶瓷，同學能在視藝課以外嘗試更多創作媒介，作品亦有機會在校內展出。	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	雖已籌劃、宣傳及招生，但因收生人數未達開辦活動的最低要求(75%)，故未能成功舉辦。			✓		
26	中國傳統瓷畫工作坊: 透過認識中國彩瓷歷史，同學能製作傳統瓷畫，作品亦有機會在校內展出。	18/4/2024	F1-F5	15	7,500.00	500.00	E5	藝術	學生能認識廣彩的媒介，同時每位學生均制作一只瓷碟製成品。			✓		
27	25周年校慶音樂劇: 透過角色扮演、劇本寫作和即興創作，幫助學生提升英語溝通技巧，同時獲得舞台表演經驗	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	仍在籌備當中，要待2024-25學年才能落實細節。			✓		
28	舞台空間及佈景設計及製作工作坊: (一)透過舞台佈景歷史及空間結構學習，學生能學習舞台空間及佈景設計，並認識、探索及應用不同物料及技法創作大型佈景，透過大型學校活動(如視覺藝術作品綜合展)應用所學的舞台空間和佈景知識及技術，發展學生舞台空間和佈景知識及技術應用的潛能。 (二)使高中參與工作坊學生認知相關業界要求，藉此創作及製作相關課程作品集(Creative Portfolio) 以便利他們到專上院校(如知專學院、理大、浸大、演藝學院等)報讀相關藝術課程。	10/1- 8/5/2024	中一, 中二, 中四 及中五	8	8,751.00	1,093.88	E5	視藝科	同學們認識及體驗舞台設計工作，分享他們的創造力和想法，提升藝術審美能力，了解舞台劇中嘅場景如何變換，和對劇目的重要性。					✓
29	多媒體設計及製作工作坊: (一) 透過多媒體技術訓練(如攝影、錄影、燈光音響操控、影片剪輯及平面作品編排等)讓學生學習相關知識及理論，並廣闊及提昇對幕後製作的認知，使學生透過大型學校活動(如視覺藝術作品綜合展)實踐技術知識及理論，從而發展學生幕後技術應用的潛能。 (二) 使高中參與工作坊學生認知相關業界要求，藉此創作及製作相關課程作品集(Creative Portfolio) 以便利他們到專上院校(如知專學院、理大、浸大、演藝學院等)報讀相關藝術課程。	7/11/2023至 22/3/2024	中一至 中四	11	8,318.00	756.18	E5	視藝科	學員了解拍攝過程，透過行動幫助學習知識，更有機會實現自身的夢想。			✓		

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	評估結果	基要學習經歷				
			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
30	穿戴設計及製作工作坊: (一) 透過穿戴(如服裝及飾物)設計及製作基礎學習, 學生能自選創作情景學習穿戴基本及結構剪裁, 並認識、探索及應用不同物料及技法創作大型服飾, 透過大型學校活動(如視覺藝術作品綜合展)應用所學的服飾製作技術, 發展學生服飾設計和技術應用的潛能。 (二) 使高中參與工作坊學生認知相關業界要求, 藉此創作及製作相關課程作品集(Creative Portfolio) 以便利他們到專上院校(如知專學院、理大、浸大、演藝學院等)報讀相關藝術課程。	8/1/2024至 26/6/2024	S1, S4, S5	13	10,500.00	807.69	E5	視藝科	學員認為工作坊可以提供實踐機會, 累積製作衣物經驗。了解衣服製造方法和學會使用縫紉機, 了解服裝從設計到完成的整個過程以及需考慮的因素, 增加對服裝的理解和接觸到了時尚的領域。			✓		
31	中國繪畫藝術探索工作坊: (一) 透過中國繪畫藝術探索和訓練, 讓學生學習繪畫大自然及裱畫的知識及理論, 經驗中國繪畫的美學特質。 (二) 使高中參與工作坊學生實踐及應用相關經驗和技法於藝術創作及製作相關藝術課程作品集(Creative Portfolio) 以便利他們到專上院校(如知專學院、理大、浸大、演藝學院等)報讀相關藝術課程。	16/10/2023至 5/1/2024	S1, S4, S5	8	10,290.10	1,286.26	E5	視藝科	學員認識中國文化, 接觸不同中國繪畫的方法, 了解國畫精緒, 提升個人技術及增加繪畫經驗。			✓		
32	視覺藝術作品綜合展: 透過舉辦大型學校活動(如視覺藝術作品綜合展), 加強全校學生深度認識藝術及設計創作, 亦提昇學生創作的自信心及藝術創造力, 並實踐藝術及設計相關範疇業界的的要求, 規劃升學前途。	26/6/2024	S1-S5	56	3,942.12	70.40	E1	視藝科	學生欣賞別人的設計, 將藝術家創作元素應用在其作品創作中。活動能提昇學生創作的自信心及藝術創造力			✓		
33	手鈴隊及手鈴小組: 手鈴隊訓練, 課外活動時段, 舉辦手鈴隊訓練, 訓練隊員的手鈴技巧及增強樂曲演繹, 提升質素。透過訓練: 1.讓演奏水平上能達更高層次 2.能演奏level2+ 以上的樂曲 3.從中發掘手鈴精英組成小組(二重奏或四重奏) 4.透過校內表演, 讓同學以多角度去體驗手鈴樂器 5.參與校外比賽及表演, 能獲取經驗及優異成績	2023年10月至 2024年5月 逢星期一至加練 (共20次)	S1-S5	24	24,004.00	1,000.17	E5	音樂科	手鈴隊成績優異, 在聯校音樂大賽2024奪得金獎。			✓		
34	水仙花開迎兔年: 讓師生一同學習及了解中國傳統年花手藝(鏝浸水仙), 並賀新年, 提升師生的關係。 同時, 部份水仙由同學送贈至區內老人中心, 讓同學關心長者並服務本區。	17/1/2023	S1-S6	52	6,116.94	117.63	E1, E5	音樂科	師生學習及了解中國傳統年花手藝(鏝浸水仙), 提升師生的關係。部份制成品送贈至中埔區內安浩老人院, 讓同學關心長者並服務本區。				✓	
35	日文班: 課外活動時段, 讓學生學習外語日文, 幫助學生多元發展	3/10/2023- 16/05/2024	S2-S4	12	6,900.00	575.00	E5	學術	同學非常投入活動, 效果理想。	✓				
36	全方位學習日: 透過全方位學習日, 讓初中學生對中國文化及歷史有更深入的認識, 亦讓高中學生對生涯規劃及有關工作經驗多一份了解。透過參加主題公園的學習活動, 讓學生對主題公園設施的設計及經營模式多些了解, 並從中增進班級團隊氣氛。	12/10/2023- 13/10/2024	S1-S6	650	109,402.00	168.31	E1	課外 活動組	全校同學必需分別參加不同的活動, 當中包括學術考察及班級經營活動。藉以建立團隊精神, 高中同學更參與職場相關的活動, 裨益良多。全校出席率約98%, 同學非常投入活動, 效果理想。					✓
37	中五職業咭: 透過互動的職業咭遊戲, 幫助學生認識自己喜愛的職業, 並且進一步了解工作所需的要求及技能。	27/2/2024	S5	100	-	-	E5	升學及就 業輔導組	已利用其他政府撥款舉辦相關活動					✓

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	評估結果	基要學習經歷				
			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
38	到校升旗隊訓練課程: 透過升旗隊訓練課程, 訓練學生熟悉中式步操和升旗程序	06/10, 20/10,27/10, 10/11, 17/10, 15/12, 05/01, 19/01, 26/01, 02/02, 23/02, 22/03, 12/04, 26/04, 03/05	S1-S5	19	-	-	E5	德育及 公民組	已利用其他政府撥款舉辦相關活動	✓				
39	AI 人工智能程式編寫課程: 學生學習AI人工智能程式編寫, 並發明產品, 以解決長者 /長者服務機械生活上的困難	2023-12-18至 2024-02-05	S2-S3	6	9,000.00	1,500.00	E5, E7	STEM	學生分組完成兩件作品: 「長者藥物分類 機」及「智能記憶特訓機」, 並在創科@大 埔中參展	✓				
40	爆谷製作體驗活動: 透過爆谷製作教學及體驗活動, 讓同學藉此認識及體驗製 作爆谷; 在第一學期考試前, 藉著爆谷小食鼓勵學生, 於 輕鬆的氣氛, 為完成了一個學期而感到疲倦的學生打氣 加油。	21/11/2023	S1-S6	100	2,400.00	26.00	E1,E5	課外 活動組	活動能體驗爆谷製作, 當日學生反應熱烈。	✓				
41	外出欣賞(中文或英文)書本改編之話劇及電影: 透過欣賞話劇及電影, 1.對相關書本有更深認識 2.進一步提升閱讀興趣	28/10/2023	S1-S6	10	1,880.00	188.00	E1	中文科	學生參與觀看舞台劇, 對改編之原著有更深的 了解	✓				
42	數碼電繪班: 遍過平板電腦學習數碼藝術學生能利用平板電腦創作禮物 盒, 禮物將於長者探訪時送給長者。同學能發掘到平板電 腦在另一方面的功能, 亦啟發了學生對科技與藝術的興趣 , 讓他們可以在STEAM範疇有進一步的發展。	8/1/2024	S1-S5	15	17,250.00	1,150.00	E1, E7	藝術	同學運用電繪技巧共設計15款新年禮盒的製 成品, 並於STEAM WEEK展示作品。	✓				
43	領袖訓練日營: 透過領袖訓練日營提高學長的個人素質、領袖才能及 團隊合作精神, 幫助學長增強溝通及解難技巧	29/8/2024	S.4-S.5	23	20,376.00	885.91	E1	領袖訓練	帶隊老師觀察同學非常投入及主動積極	✓				
44	有機耕種: 1)運用外間資源, 作專業的培訓, 發展校園有機耕種。 2)邀請富有有機耕作經驗的導師教導同學學習種植不同的農 作物。	9/2023-6/2024	S1-S6	12	17,172.00	1,431.00	E1, E5	課外 活動組	學生透過活動學習到不同耕作方法, 施肥, 農務知識及愛護大自然。	✓				
45	爵士鼓班: 透過鼓班, 1.讓同學認識基本打鼓技巧, 不同的伴奏形式練習及彈奏 要訣 2.能完成演奏至少4首樂曲 3.學習不同流行經典歌曲	2023年10月至 2024年5月 逢星期三(共18次)	S1-S5	5	7,900.00	1,580.00	E1, E5	音樂科	同學已掌握不同節奏的伴奏等, 能跟音樂演 奏3首歌曲。			✓		
46	愛樂飄飄在大埔: 提供舞台讓本校學生發揮所長, 展示全方位學習中所得的 智識, 學以致用。同時, 邀請區內不同團體參與表演, 達 致社區共融。	17/12/2023	S1-S6	210	6,975.00	33.21	E1	課外 活動組	活動內容十分豐富及多元化, 本校學生及來 自不同機構的團體, 透過藝術表演展現社區 和諧共融。			✓		
47	地壘體驗班: 此乃本年度香港基督女少年軍38分隊「運動章」的3-4次 周會內容, 期望隊員透過一起學習一種新興運動, 體驗運 動的樂趣和團隊精神, 並提升其身心靈健康。	5/1, 19/1, 26/1, 2/2/2024	S1-S3	17	6,520.00	383.53	E1	運動章	隊員掌握了地壘的玩法和賽制, 體驗了運動 的樂趣及培養了團隊精神, 與此同時亦獲授 GB總部的「運動章」。			✓		

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	評估結果	基要學習經歷				
			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
48	日本御宅藝班: 透過學習新興的表演方式, 培養學生身體協作能力和了解日文的文化。	2024年5月至7月	S2-S4	8	2,690.00	336.25	E5	課外 活動組	同學於課堂上積極參與, 更於課後熱衷分享學習成果。		✓	✓		
49	寵物美容班: 透過參與職業體驗, 讓同學更加認識寵物美容行業。	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	雖已籌劃、宣傳及招生, 但因收生人數未達開辦活動的最低要求(75%), 故未能成功舉辦。					✓
50	香水製作班: 透過參與香水製作, 讓同學更加了解調香行業。	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	雖已籌劃、宣傳及招生, 但因收生人數未達開辦活動的最低要求(75%), 故未能成功舉辦。					✓
51	主播訓練班: 透過學習不同的說話和演講技巧, 讓同學更加了解主播行業。	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	雖已籌劃、宣傳及招生, 但因收生人數未達開辦活動的最低要求(75%), 故未能成功舉辦。					✓
52	貓義工: 透過參與義工工作, 培養同學的愛心和提高公民意識。	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	雖已籌劃、宣傳及招生, 但因收生人數未達開辦活動的最低要求(75%), 故未能成功舉辦。				✓	
53	香薰蠟燭工作坊: 透過參與香薰蠟燭製作, 讓同學更加了解香薰蠟燭行業。	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	雖已籌劃、宣傳及招生, 但因收生人數未達開辦活動的最低要求(75%), 故未能成功舉辦。					✓
54	英語戲劇訓練: 透過英語戲劇訓練, 讓同學學習不同的戲劇技巧, 增強自信心, 增加學習英文的興趣。	2023年11月至 2024年3月	S1-S5	20	30,700.00	1,535.00	E5	英文科	同學於演出時將學習到的舞台的知識和表演技巧靈活運用, 更分別獲得團體和個人獎。	✓				
55	英語戲劇欣賞: 透過欣賞專業的舞台演出, 增廣見聞, 從中學習舞台藝術。	2024年1月	S2-S5	15	12,205.00	813.67	E1	英文科	同學在觀看話劇後積極討論, 並從話劇教學手冊中了解更多有關劇目和舞台知識。	✓				
56	劍擊隊: 課外活動時段, 舉辦劍擊隊訓練, 推廣劍擊運動, 提拔有潛力的學員參加比賽。	9/10/2023- 13/5/2024	S1-S6	11	32,400.00	2,945.45	E1,E2, E5,E7	課外 活動組	學生在公開比賽中成績進步, 更投入劍擊隊訓練。			✓		
57	分子廚房(Steam Program): 分子料理又被稱為「未來食物」, 指將可食用的化學物質進行組合或改變食材原本的分子結構, 再重新整合成為一種全新美食。此工作坊會帶領同學一起製作分子食物。	25/1/2024	S2	115	10,175.00	88.48	E1	STEM	學生表現感有興趣, 反應投入; 透過活動, 學生對分子料理有了基本了解。	✓				
58	機械人運動會 提昇學生對STEM活動的興趣, 透過實際操控機械人, 能對科技運用有更深的體會。	16/12/2023	S1	12	10,000.00	833.33	E5	STEM	學生表現投入, 學生透過活動對操控機械人有所了解。	✓				
59	GB野外活動章(兩日一夜宿營): 此乃本年度香港基督教女少年軍38分隊「野外活動章」的周會內容, 期望隊員透過兩日一夜的戶外學習, 體驗歷奇的樂趣, 挑戰自己, 增加自信心, 並提升其身心靈健康。	28-29/6/2024	S1, S2, S4	27	10,551.00	390.78	E1,E2, E5	德育及 公民組	學生在訓練營中學習與人合作, 提升團隊意識, 以及建立對自己的信心。學生在活動中也會互相幫助。			✓		
60	世界文化及國家安全週: 透過展現以以往至現今不同世界文化元素, 讓學生了解不同年代的世界文化特徵及發展。	24/4/2024- 26/4/2024	S1-S6	400	5,237.57	13.09	E1	歷史科	超過300人參與活動, 對不同國家文化加深了認識。				✓	
61	香港海洋探索之旅: 期盼學生能藉是次活動了解海洋生態, 培育學生珍惜與保育香港海洋資源, 擴闊學生視野。	/	/	/	-	-	/	課外 活動組	已與全方位學習日(編號36)合併舉辦。			✓		

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	評估結果	基要學習經歷				
			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

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

編號	項目	用途	實際開支(\$)
1	Pilates mat (Gym Rm)	雜耍小組訓練	\$4,470.00
2	3D Printer with Bambu AM	STEAM Week	\$18,300.00
3	獨立屋型的室內水耕農場	創科農場	\$264,100.00
第2項總開支			\$286,870.00
第1及第2項總開支			\$1,561,950.12

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	647
受惠學生人數：	647
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	Eddie Hung
職位：	Executive Officer

* 輸入下表代號；每項開支可填寫多於一個代號：

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)
E2	交通費
E3	境外交流 / 比賽團費 (學生)
E4	境外交流 / 比賽團費 (隨團教師)
E5	專家 / 導師 / 教練費用
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
E7	設備、儀器、工具、器材、消耗品
E8	學習資源 (例如學習軟件、教材套)
E9	其他 (請說明)