

東華三院馬振玉紀念中學
全方位學習津貼
津貼運用報告
2020/21 學年

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	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（例如：實地考察、藝術賞析、參觀企業、主題學習日）											
視藝科	視藝科模擬體驗日	全面擴闊學生的藝術認知範疇， 提升學生的藝術鑑賞能力	17/3/2021	中三 (16 人)	完成作品質素	4,640	E1			✓		
	視覺藝術作品集創作指導計劃	鼓勵學生每學期最少參與一次 校內/校外的藝術表演/參與比賽	14/4/2021- 12/8/2021	中四至中五 (10 人)	學生參與藝術表演/ 比賽之次數	23,200	E5			✓		
升學及就業 輔導組	面試及儀容工作坊	教授學生有關大學面試技巧及 如何撰寫個人履歷表, 及協助學 生掌握有關大專院校面試中的 禮儀及技巧	12/11/2021	中五及中六 (80 人)	老師觀察及學生出 席率	1,000	E1					✓
	模擬放榜體驗日	讓學生能預先體驗放榜日所面 對之情景, 為將來放榜作準備及 對放榜後的出路有更深了解	26/2/2021	中六 (40 人)	老師觀察及學生出 席率	4,500	E1					✓
其他學習 經歷委員會	學生領袖訓練 CGM	推行全年學生領袖訓練計劃; 有 系統、重點地栽培各學生領袖組 別的中堅幹事成員	全年	中四至中六 (30 人)	1. 老師及校友觀察 2. 學生反思的質量	53,557.90	E1; E7	✓	✓	✓	✓	✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 ($\$$)	開支 用途*	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	
啟發潛能 教育小組	啟發潛能慶生活動	全年各班共設有三次生日會, 以 營造校園關愛氣氛	全年	全校 (364 人)	因疫情關係, 全年只 安排了兩次生日會。 本年以禮物代替蛋 糕慶祝不同月份的 同學的生日, 兩次生 日會的禮物分別是 文具和運動用品, 另 設抽獎禮物, 希望讓 學生感到學校的關 愛, 同時讓各班聯繫 感情, 提升班級凝聚 力	6,861.54	E7	✓					
學生活動 委員會	試後活動-電影欣賞	透過電影欣賞, 提升學生的鑑賞 能力	6/7/2021	中二 (50 人)	活動順利完成	2,854	E1			✓			
	試後活動-航空飛行	提高學生對 STEAM 領域的興 趣, 及透過航空科技產品發揮創 意	5/7/2021	中一至中二 (120 人)	活動順利完成	20,940	E1	✓					✓
第 1.1 項總開支						117,553.44							

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	
1.2	本地活動：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）												
中國語文及英國語文科	第 72 屆香港學校朗誦節中、英文朗誦比賽	讓學生學習中、英文朗誦技巧，並發展朗誦才能	11/2020 - 12/2020	中一至中六 (50 人)	比賽因疫情改以短片形式進行，共有八位學生得獎	6,975	E1	✓					
中國語文科	中文書法比賽	以發揚中文書法藝術，提高青少年研習中文書法為要旨，藉以陶冶青少年之德性	8/2021	中一至中五 (25 人)	完成作品質素	4,070	E1	✓					
英國語文科	英語學習周	透過各項活動，提升學生對學習英語之興趣	26-30/4/2021	中一至中五 (320 人)	老師觀察及學生出席率	61,700	E1	✓					
教務委員會	「惜書勵學」環保活動	本校獲東華三院資助，提倡「惜書勵學」的風氣，鼓勵學生從珍惜課本做起，培養學生重視每個學習的機會，發憤自勵，積極向上；及推動循環再用之環保意識，亦藉此減輕家長經濟負擔	8/2021	中一至中三 (30 人)	學生參與率及書本回收率	49,405.95	E1		✓				
視藝科	仁心仁術及快樂復活節比賽	全面擴闊學生的藝術認知範疇，提升學生的藝術修養	26/3/2021	中四 (10 人)	完成作品質素	5,350	E1			✓			
	Draw My Watch Competition	全面擴闊學生的藝術認知範疇，提升學生的藝術修養	20/4/2021	中一至中四 (22 人)	學生十分投入活動，積極參與，喜歡創作視藝作品	6,720	E1			✓			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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	
科學科	Materials Science Training Programme	提高學生對 STEAM 領域的興趣, 及透過結合其他科技產品發揮創意	8/2021	中三 (2 人)	老師觀察及學生出席率	1,600	E1	✓					
音樂科	香港國際音樂節	加強本校學生在音樂上的表現, 加強培訓有潛能的學生, 讓他們參加各類型不同的比賽, 藉此豐富他們的閱歷和增強他們的自信心	29-30/5/2021	中二至中三 (7 人)	參與學生人數及獎項	2,400	E1			✓			
	音樂興趣班	為同學提供學習樂器的機會, 培養其音樂興趣及修養	全年	全校 (364 人)	因停課及疫情關係, 部分練習、學界比賽及校外活動未能完成及進行	58,600	E5			✓			
輔導委員會	人際關係小組暨山藝訓練課程	透過運動體驗, 教導學生體育精神, 鍛鍊其身體素質和提升運動技能, 讓學生實踐活躍及健康的生活模式及培養其抗逆力	2/4/2021- 1/5/2021	中一至中五 (25 人)	活動之出席率及表現理想, 學生積極投入活動	12,029.64	E1; E2; E7	✓		✓			
其他學習 經歷委員會	學生領袖就職典禮	學校提供各項培訓活動平台, 及透過校外深造計劃, 讓學生從知道自己的優點及缺點, 從而令自己更有效規劃將來升學或就業之方向	13/5/2021	中一至中五 (30 人)	老師及校友觀察; 學生反思的質量	683	E7	✓		✓			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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
其他學習 經歷委員會	領袖生培訓	協助提升領袖生的自信心、增強 團隊精神、加強解難及應變能力	10/10/2020- 24/10/2020 1/5/2021 8/5/2021	中一至中五 (60 人)	參與服務的領袖生 的反應及投入程度； 服務過後的反思工 作	20,000	E1; E7	✓	✓	✓		
學生活動 委員會	北潭涌日營	提升學生確立個人目標和理想的 志向, 及營造團隊精神	7/7/2021	中一至中四 (280 人)	老師觀察及學生出 席率	18,797	E1	✓		✓		
	四人足球及五人足球推廣活動	透過體育訓練, 教導學生體育精 神, 鍛鍊其身體素質和提升運動 技能, 讓學生實踐活躍及健康的 生活模式	全年	中一至中五 (22 人)	學生之出席率及表 現理想	5,000	E1; E7	✓		✓		
	試後活動-溜冰體驗	透過運動體驗, 教導學生體育精 神, 鍛鍊其身體素質和提升運動 技能, 讓學生實踐活躍及健康的 生活模式	7/7/2021	中三 (50 人)	老師觀察及學生出 席率	3,600	E1			✓		
	試後活動-保齡球體驗	透過運動體驗, 教導學生體育精 神, 鍛鍊其身體素質和提升運動 技能, 讓學生實踐活躍及健康的 生活模式	6/7/2021	中二 (80 人)	老師觀察及學生出 席率	1,200	E1			✓		
	試後活動-海洋公園全方位學習日	各級學生透過全方位學習活動, 增進對自己和社會的認識	2/7/2021	中一至中三 (220 人)	老師觀察及學生出 席率	1,1600	E1	✓		✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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
學生活動 委員會	體育興趣班	通過系統的訓練, 提升隊員的 個人技術及團隊的攻防策略	全年	全校 (364 人)	因停課及疫情關係, 部分練習、學界 比賽及校外活動未能完成及進行	16,208	E5			✓		
	Creative Self-Expression Experience Mountaineering Weave Workshop	透過運動體驗, 教導學生體育精 神, 鍛鍊其身體素質和提升運動 技能, 讓學生實踐活躍及健康的 生活模式及培養其抗逆力	26/8/2021	中二至中五 (16 人)	老師觀察及學生出 席率	5,382	E1; E7	✓		✓		
STEAM 發展小組	Lego Spike 課程	為初中學生開辦 STEAM Lego Spike 精英培訓課程, 以提高學 生對 STEAM 領域的興趣, 及透 過結合智能機械人及其他科技 產品發揮創意	2-25/3/2021	中二 (8 人)	學生十分投入活動, 積極參與各項活動	24,446.8	E1; E7	✓				
	聯校 A1 Formula Edge 比賽	提高學生對 STEAM 領域的興 趣, 及透過結合智能機械人及 其他科技產品發揮創意	8/2021	中二 (5 人)	老師觀察及學生出 席率	5,899	E1; E7	✓		✓		
	STEAM 活動 - 航空飛行訓練	提高學生對 STEAM 領域的興 趣, 及透過航空科技產品發揮創 意	5/7/2021	中二 (80 人)	老師觀察及學生出 席率	32,190.35	E1; E7	✓		✓		
第 1.2 項總開支						353,856.74						

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 參與 人數)	評估結果	實際 開支 (\$)	開支 用途*	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
1.3	境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野											
德育及公民教育組、學生輔導組及社工組	柬埔寨服務團	為實踐全人教育理念，並深化對柬埔寨國情的認識	27/12/2020-31/12/2020	中一至中五 (20人)	因疫情關係，未能舉行	0			✓		✓	
化學科、視覺藝術科及企業及會計財務科	韓國 STEAM 及文化交流團	讓學生對韓國的文化、科技及經濟發展有更深入的了解	27/12/2020-3/1/2021	中一至中五 (20人)	因疫情關係，未能舉行	0		✓				✓
						第 1.3 項總開支	0					
1.4	其他											
						第 1.4 項總開支	0					
						第 1 項總開支	471,410.18					

