

聖公會將軍澳基德小學

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「全方位學習及姊妹學校津貼」運用計劃上載至學校網頁。本校會遵照教育局所發出通告、指引及其他文件的有關規定運用此津貼；並明白如有不恰當使用津貼的情況，學校須以其他合適資源填補有關開支。

第1項：活動詳情

編號	活動名稱及簡介	擬舉行日期	活動目標	對象 及 預計參與人數 (按每類對象填寫， 如沒有該類人員參與，請填上「0」)				預算開支 (\$)	內地姊妹學校名稱 (如涉及姊妹學校 交流活動)	活動類別^		評估方法^	
				學生 (請註明 年級及人數)	教師	管理層	其他 (請註明 對象及人數)			(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「A9 其他」， 請於此欄註明詳情)	(於下拉清單選擇適用 選項，可選多於一項)	(如選擇「B7 其他」， 請於此欄註明詳情)
1.1	本地活動 (包括視像交流)												
1	例： (請勿修改) 多元學習組 - 學校留宿體驗 為提升初小學生的自理能力，加強學生合作和與人溝通的能力，將舉行校內留宿的體驗。讓學生可以跳出熟悉的環境，從體驗中建立照顧自己及與人合作的能力。	24/3/2026	-80%學生認同活動能增加他們的自理能力。 -80%學生認同活動能訓練他們與人溝通的投巧。	P 1-3,5-6(20人)	2	1	0	\$2,000.00		A1 價值觀教育		B1 問卷調查	
2	多元學習組 - 團圓將基同樂夜 在中秋節前舉行迎月晚會，增加學生對節日的傳統活動的體驗，除讓學生進一步認識傳統節日以外，透過體驗活動希望提升學生國民身份認同。	3/10/2025	-90%學生認同活動能提升他們對節日的認識。 -80%學生認為活動能增加國民身份認同感。	P 1-6 120人	16	8	家長 50位	\$5,000.00		A6 愛國主義教育		B1 問卷調查	
3	多元學習組 - 校隊訓練 為讓參加跳舞校隊的學生提升參加外間比賽的機會，將選出校隊成員代表學校參加跳舞比賽，以加強學習的效能。同時挑戰自己。	9/2025 - 6/2026	-90%學生認為活動能提升自信	P 4-6(20人)	0	0	0	\$8,000.00		A4 體藝發展		B1 問卷調查	
4	"多元學習組 - 學校旅行" 為提升學生公民意識及認識社會的機會，將舉行學校旅行，讓學生可以增加在不同社區活動的機會，同時讓他們體驗好公民的行為。	11/12/2025	-90%學生認同自己能成為一位好公民 -90%學生認為在活動中曾實踐好公民的行為	P1-6 (196人)	18	7	0	\$10,000.00		A5 與工作有關的經驗		B5 觀察	
5	"多元學習組 - 六年級教育營" 為加強六年級的自理能力及與人相處的機會，將透過舉行六年級畢業營，以增加學生與同級同學自我照顧及相處的機會。另一方面，也加入生涯規劃內容在營內訓練當中，使學生認識如何規劃未來。	4-6/2/2026	-90%學生認為活動能提升自理能力 -85%學生認識生涯規劃	P6(75人)	6	0	0	\$10,000.00		A5 與工作有關的經驗		B5 觀察	
6	"多元學習組 - 小小成果展" 為讓學生可以把學習的技能展示出來，將透過舉行成果展，讓學生可以在學校內進行演出，提升個人自信及學習的效能。支出將支付服務、器材及演出物資。	1/7/2026	-85%學生認同參與演出後自信有所提升 -90% 認同活動對訓練及提升技能有幫助。	P1-6 (196人)	0	0	0	\$2,000.00		A2 智能發展		B3 校內專業分享	
7	"多元學習組 - 綜合體藝課" 為讓學生達到一人一體藝，學校透過舉行綜合體藝課，以增加學生參加課外活動的機會，同時拓闊學生的眼界，讓他們可以學習自己喜歡的技能。支出將由各組老師購買活動所需的教材及物資，如視藝用品及棋類等等。	9/2025 - 6/2026	-90%認同活動能增加個人技能。	P3-6 (170人)	0	0	0	\$2,000.00		A2 智能發展		B1 問卷調查	
8	"多元學習組 - 多元學習課" 為豐富學生下午的學習時間，本組將引入不同的外間機構且合適的體驗活動，讓學生可以有更多走出課室的學習體驗，同時能提升學生與人合作及溝通的能力，讓學生可以達至全人發展。支出將支付活動的導師/專家費用、教材及用品，讓學生可以有更多元化的學習體驗。	9/2025 - 6/2026	-80%學生認同活動能增加他們與人溝通的機會 -80%學生認同活動能提升他們的匯報能力	P1-6 (196人)	0	0	0	\$100,000.00		A4 體藝發展		B6 書面報告及記錄	
9	宗教科 - 戶外學習參觀活動(教堂) 擴闊學生視野，透過參觀聖公會教堂，讓學生走出課室，親身體驗及加深認識聖公會的歷史及文化。四年級學生參觀施洗聖約翰堂。五年級學生參觀聖約翰座堂。六年級學生參觀聖三一座堂。支出將支付車費。	2026年3-5月	-90%學生能完成體驗活動及感受宗教氣氛。	P4-6 (156人)	10	0	0	\$9,000.00		A2 智能發展		B5 觀察	
10	音樂科 - 管樂團 為讓更多已學樂器的同學有更多的訓練及表演，將外聘導師帶領管樂團，為學生提供專業的訓練，及透過校內外不同的演出及比賽，豐富同學的演出經驗及演奏技巧。目標是提高學生參與管樂團之動力，及避免因經濟問題令有潛質的學生錯過學習音樂的機會，從而令學生有發展潛能的機會，並提升學生演奏樂器的技術水平。 P2-6 學生購買樂器及清洗費用等支出。	9/2025 - 6/2026	-80% 參加了管樂團學生增加了演奏樂器的興趣。	P2-6 (9人)	1	0	0	\$25,000.00		A4 體藝發展		B5 觀察	

11	音樂科 - 各項校內外比賽及演出 "為讓更多的同學有比賽及表演的機會，將參加校內外不同的演出及比賽，以豐富同學的學習經驗。透過增加學生參加各項不同音樂課外活動的機會，從而發掘學生潛能，並在活動過程中，提升學生對音樂的興趣。 支出將資助學生參加校際音樂節比賽的費用及車費。	9/2025 - 6/2026	-80% 參加比賽及表演的學生提高了自信心。	P2-6 (76人)	5	2	0	\$28,000.00		A4 體藝發展	B5 觀察	
12	音樂科 - 各項課外活動訓練 "舉辦不同音樂課外活動，透過增加學生參加各項不同音樂課外活動的機會，從而發掘學生潛能，並在活動過程中，提升學生對音樂的興趣。 P1-6 非洲鼓隊 P3-6 手鐘隊 支出將支付導師費用及教材等等。	9/2025 - 6/2026	-80%參加音樂課外活動的學生提升了对音樂的興趣。	P2-6 (27人)	4	0		\$60,000.00		A4 體藝發展	B5 觀察	
13	音樂科 - 體驗課(音樂) "舉辦不同音樂體驗課，豐富學生不同學習經歷，讓全校學生可以學習課外的音樂知識，從學習音樂的新技能，從而增加學生接觸音樂的機會，從而增加學生的音樂素仰。 P.1-2非洲鼓體驗課 P.5 ukulele 演奏體驗 支出將津貼學生參加體驗課的費用，如聘請專業導師到校、所需的學習物資。	9/2025 - 6/2026	-80%參加音樂體驗課的學生提升了对音樂的興趣。	P5 (43人)	5	0		\$30,000.00		A4 體藝發展	B5 觀察	
14	視藝科-視藝大使資優課程及校內展示作品 為培養學生對校園環境的愛護及歸屬感，通過藝術小棧提供展示平台展示學生視藝作品，從而提升學生的歸屬感。為提升學生對藝術的興趣和創造力，特設校本資優課程- 視藝大使，通過不同的創作媒介及技巧及探索，提升他們的藝術素養。 支出將用來購買學生作品的原材料及教材等等。	9/2025 - 6/2026	目標: -80% 參加了視藝大使的學生增加了對視藝的興趣。 -每一級學生均有至少一次把佳作放在藝術小棧展出。	P1-6 (196人)	4	1		\$5,000.00				
15	視藝科 - 體驗課(視藝) 舉行不同的視藝體驗活動，讓學生第一身體驗藝術和感受他人的創作，從中建立和認識美感，讓全校學生可以學習課外的美術知識，透過學習藝術的新技能，從而增加學生接觸藝術的機會和藝術素仰。 透過在試後活動時舉行視藝活動(如:製作技藝、和諧粉彩)給一至六年級學生，讓他們認識不同的藝術媒介。 支出將用於聘請機構進行到校服務、活動費用、導師及材料費等。	9/2025 - 6/2026	-80% 參加了體驗活動的學生增加了對視藝的興趣。	P1-6 (196人)	8	4	/	\$18,000.00				
16	數學科 - 數學比賽參賽費用 透過參與校外數學比賽，學生能與他校學生比賽交流，激發學生對數學競賽活動熱情，擴闊學術視野。透過比賽，學生能提升自信，一點一滴累積寶貴經驗，同時提升學生對數學的興趣。 支出將用於數學比賽報名費用。	9/2025 - 6/2026	-80%學生認同參加數學比賽能擴闊數學學術視野。	P1-6 (35人)	5	2	0	\$8000.00		A2 智能發展	B1 問卷調查	
17	數學科 - 數學日 透過多元化的數學活動，提升學生對數學的興趣，並加深學生對學科的認識。 活動包括不同形式的攤位遊戲、數學遊蹤、STEAM動手做和各級課堂活動，內容富挑戰性及趣味性。 支出將用於購買數學日活動物資及攤位物資。	26/11/2025	-80%學生認同數學日活動能提升他們對數學的興趣。	P1-6 (196人)	5	2	家長 25位	\$10,000.00		A7 數字教育、人工智能、S TEAM教育	B1 問卷調查	
18	數學科 - 智趣數學課程及速算擂台獎勵計劃 下午課堂透過益智數學棋類、實作活動、速算、巧算活動：如湊十法、借十法、加大減差法、減大加差法、十幾乘十幾速算法，提升學生速算能力及基礎運算能力。這些活動均能增強學生空間感、邏輯思維、反應、耐心及社交能力，啟發學生數學思維，並增強推理能力。 支出將用於購買各級速算擂台徽章，以鼓勵完成挑戰的學生。	9/2025 - 6/2026	-80%學生認同智趣數學課程及速算擂台獎勵計劃能提升數學運算能力及興趣。	P1-6 (196人)	5	2	0	\$5,000.00		A7 數字教育、人工智能、S TEAM教育	B1 問卷調查	
19	環保小組 參與外間的環保活動費用 透過活動，增加學生走出課室的學習環保生活的機會。 支出將用於環保活動的車費及活動報名費用。	9/2025 - 6/2026	-80%學生在參加活動後對環保有更多的認識。	P1-6 (196人)	3	2	0	\$3,000.00		A1 價值觀教育	B6 書面報告及記錄	
20	環保小組 更換蝴蝶飼養箱及飼養用品 學生透過觀察及照顧蝴蝶生命週期的不同階段，好讓同學提升有關培育小生命的技能。 支出將用於購買活動用品，如飼養箱、夾子等等。	9/2025 - 6/2026	-80%學生同意活動有助增加他們體現生命的奇妙。	P1-6 (196人)	3	2	0	\$2,000.00		A1 價值觀教育	B6 書面報告及記錄	

21	體育科 運動會 舉行周年運動會，讓學生可以透過第一身參加比賽，體驗體育精神及增加學生運動的能力。 支出將用於購買獎牌、獎品、邀請嘉賓、運動日用品	30/4/2026	-80%學生在參加運動會後對田徑有更多的認識。 -70%學生同意活動有助增加他們體現自身能力。	P1-6 (196人)	4	2	家長80人	\$12,000		A4 體藝發展	B6 書面報告及記錄	
22	體育科 初小運動日 舉行初小運動日，讓學生可以透過第一身參加比賽，體驗體育精神及增加學生運動的能力。 支出用於購買活動用品及教材。	9/2025 - 6/2026	-80%學生在參加班初小運動日後對體育有更大興趣。 -70%學生同意活動有助增加他們體現自身能力。	P1-3 (40人)	4	2	家長50人	\$600		A4 體藝發展	B6 書面報告及記錄	
23	體育科 校內班際比賽 舉行班際比賽，讓學生可以透過第一身參加比賽，體驗體育精神及鞏固課堂知識。 支出將用於比賽用品及獎勵。	9/2025 - 6/2026	-80%學生在參加班際比賽後對體育有更大興趣。 -70%學生同意活動有助增加他們體現自身能力。	P1-6 (196人)	4	2	0	\$800		A4 體藝發展	B6 書面報告及記錄	
24	體育科 各項校際比賽參賽費、運動員註冊費、車費、教練帶隊費。 透過參加各項校際比賽，增加學生走出課室的學習機會，也透過課程讓學生增加不同的技能。 支出將用於比賽費用、註冊費、車費及教練費等等。	9/2025 - 6/2026	-80%學生參加活動後能掌握活動的技能。	P1-6 (196人)	4	2	0	\$40,000		A4 體藝發展	B6 書面報告及記錄	
25	體育科 校際舞蹈節-校園健體舞(教師培訓、校隊訓練) 透過參加舞蹈節，增加學生走出課室的學習機會，也透過課程讓學生加強自信心。 支出將用於校隊訓練的支出，聘請導師教學舞蹈等等。	9/2025 - 6/2026	-80%學生能自信地把舞蹈呈現出來。	P1-6 (196人)	4	2	0	\$12,000		A4 體藝發展	B6 書面報告及記錄	
26	體育科 校隊加強訓練 邀請教練到校為學生進行各校隊的加強訓練，提升比賽表現。 支出將用於在學界前後增加訓練之消耗品及導師費用。	9/2025 - 6/2026	-80%學生參加活動後認同比賽表現有提升。	P1-6 (196人)	4	2	0	\$40,000		A4 體藝發展	B6 書面報告及記錄	
27	體育科-體適能日 透過參加中國及民族傳統體育活動，增強學生對中國傳統文化的認識。 支出主要用於聘請到中華武術導師費用。	3/12/2025	-80%學生參加活動後能掌握活動的技能。	P1-6 (196人)	4	2	家長50人	\$5,000		A4 體藝發展	B6 書面報告及記錄	
28	訓輔組 風紀隊2日1夜訓練營 透過訓練營內的歷奇活動，提升風紀生的團體合作精神及個人領導才能。 支出主要用於營費、交通費。	9/2025 - 6/2026	目標: 75%參與同學同意活動能提升團體合作精神。	P4-6 (51人)	1	1	0	\$10,000.00		A1 價值觀教育	B1 問卷調查	
29	訓輔組 將基人選舉之星 舉行果子之星選舉，培養學生結出不同的聖靈果子。當中會制造襟章給獲選同學。 支出主要用於訂製襟章。	9/2025 - 6/2026	目標:80% 同學認為舉辦「將基人」選舉、級際比賽能建立正確的價值觀和態度。	P1-6 (196人)	1	1	0	\$5,000.00		A1 價值觀教育	B1 問卷調查	
30	訓輔組 級際比賽 舉行秩序比賽、清潔比賽、以禮待人比賽、交齊功課比賽、自律守規比賽。藉此培養學生良好習慣及德行。 支出主要用於比賽物資。	9/2025 - 6/2026	80% 同學認為舉辦「將基人」選舉、級際比賽能建立正確的價值觀和態度。	P1-6 (196人)	2	1	0	\$5,000.00		A1 價值觀教育	B1 問卷調查	
31	訓輔組 基德義工隊活動 透過義工訓練及校內或校外的義工服務，讓三至六年級學生實踐助人精神，提升他們的自信心。義工訓練會安排星期五下午進行訓練；義工服務包括午休時段借還玩具服務，及計劃與外界機構如聖公會將軍澳長者服務大樓合作，進行義工探訪及服務。 支出主要用於交通費用。	9/2025 - 6/2026	80%同學認為「基德義工隊活動」能幫助培養正確價值觀	P3-6(20人)	1	1	0	\$5,000.00		A3 社會服務	B1 問卷調查	
32	訓輔組 「將基人」成長手冊 為配合訓輔組主題，及鼓勵學生培養良好的美德與品格，本年度將推行「將基人」成長手冊，透過班本活動：「將基人進步之星」及「將基人選舉(果子之星)」等獎勵計劃，培養學生自律守規及提升學生自理能力。透過學生為自己訂立及實踐目標，以達致突破界限，追求卓越的目標。另外手冊亦會以累積印章的獎勵計劃方形推動學生在日常學習表現及校內的品格行為進步。本學年將會使用eClass電子版獎勵計劃功能進行，除了原有的獎勵項目，會加插優良積點獎勵計劃等項目於當中。 支出主要用於舉行獎勵計劃時所需物資。	9/2025 - 6/2026	80% 學生認為《將基人成長手冊》，能讓他們明白到如何成為一個好學生。	P1-6 (196人)	1	1	0	\$10,000.00		A1 價值觀教育	B1 問卷調查	
33	訓輔組 生涯規劃 本年度將舉行不同職業的生涯分享講座，藉此讓同學明白更多不同職業的工作性質及所須要達到之能力和條件。 支出主要用於聘請講座人士費用。	9/2025 - 6/2026	80%學生認為「生涯規劃」活動能幫忙他們更了解個人發展目標。	P6(78人)	1	1	0	\$5,000.00		A5 與工作有關的經驗	B1 問卷調查	
34	訓輔組 孝親周 於孝親周中進行不同活動。例如於中文課學習古時有關孝的故事，於英文堂學習製造鬆短，於成長課製作小手工。把以上成果名心意帶回家中與家人分享。 支出主要用於孝親小手作物資。	9/2025 - 6/2026	80%學生認為「孝親週」活動能幫忙他們建立「孝親」這個價值觀	P1-6 (196人)	2	1	家長300人	\$3,000.00		A1 價值觀教育	B1 問卷調查	

35	訓輔組_義工服務 為4-6年級同學舉行海灘清潔運動(1次)，藉此提升同學的公民意識及愛護環境意識。 支出主要用於購買舉行海灘清潔的物資及交通費。	9/2025 - 6/2026	80% 學生認為學校活動有助其提升自律守規及自理表現	P1-6 (196人)	1	1	0	\$3,000.00		A3 社會服務		B1 問卷調查	
36	訓輔組_從聖靈果子認識生命意義 於不同年級進行生命教育活動。藉此讓學生明白生命意義，明白生命的重要及寶貴。	9/2025 - 6/2026	75% 學生認為教學內容能引導他們結出聖靈果子及建立正確品格	P1-6 (196人)	2	1	0	\$6,000.00		A1 價值觀教育		B1 問卷調查	
37	訓輔組_生日之星 每月為生日同學拍攝即影即有，以作為生日紀念。藉此增加同學對學校的歸屬感。 支出主要用於購買即影即有照片。	9/2025 - 6/2026	75%學生認為「生日之星」活動能幫助他們建立「感恩」這個價值觀。	P1-6 (196人)	2	1	0	\$3,000.00		A1 價值觀教育		B1 問卷調查	
38	常識科_全方位學習活動 STEAM DAY STEAM DAY 提供了創意和實驗的機會，鼓勵學生在科學、技術、工程、藝術和數學領域中探索和創新。而戶外學習日則讓學生親身體驗自然環境，增強他們對生態和環保的認識。 這些活動的設計旨在打破傳統學習的界限，讓學生在互動和實踐中獲得知識，從而激發他們的好奇心和學習熱情。透過這樣的學習方式，我們希望學生不僅能掌握知識，更能培養解決問題的能力，成為全面發展的人才。 支出項目主要為聘請機構進行到校服務、活動費用、導師費用、入場費及車費等支出。	9/2025 - 6/2026	80%學生認為提升學習興趣及學習效能。	P1-6 (196人)	27	3	家長25人	\$35,000		A2 智能發展		B1 問卷調查	
39	常識科_全方位學習活動_戶外學習日 戶外活動學習提供了豐富的自然環境，提高學生的觀察力和分析能力。 除了之外，可提升學生的團隊合作，在活動中能夠增進彼此之間的合作精神和溝通技巧。戶外學習能提高學生的學習興趣，讓他們更積極參與學習。 支出主要參觀入場費、活動費用、導師費用及車費等等。	21/10/2025 及1/4/2026	80%學生認為提升學習興趣及學習效能。	P1-6 (196人)	27	3	家長25人	\$45,000		A2 智能發展		B1 問卷調查	
40	常識科_參加比賽及活動費用 這些活動或比賽不僅提供了實際的學習經驗，還能讓學生接觸到不同的思想和文化，增強他們的社交能力和團隊合作精神。 支出主要用於活動或比賽報名費、相關比賽材料或活動物資費用、交通費等等	9/2025 - 6/2026	80%學生認為提升學習興趣及學習效能。	P1-6 (196人)	8	3	0	\$5000		A2 智能發展		B1 問卷調查	
41	常識科 STEAM 小先鋒 在常識科的 STEAM 小先鋒課程中，無人機學習為學生提供了多方面的技能發展機會。通過這個課程，學生能夠：控制無人機、組裝無人機、編程以完成預定任務。通過這個課程，學生不僅能獲得實用的科技技能，還能培養團隊合作和溝通能力，為未來在 STEAM 領域的發展打下堅實基礎。 支出主要用於購買無人機、聘請導師等等支出。	9/2025 - 6/2026	80%學生認為通過活動或比賽，提升學習興趣及學習效能	P3-P6 (16人)	2	3	0	\$30,000		A2 智能發展		B1 問卷調查	
42	STEAM教學組 在STEAM 體驗活動中，預計12月至1月及3月至5月，主要多以動手學習，啟發學生創意思維，學生將使用各種 STEAM 工具，這不僅能提升他們的創意思維，還能增強邏輯思考和編程技巧。 這些活動可提升學生創意思維的培養、邏輯思考的提升和編程技能的掌握。支出主要為聘請機構進行到校服務、活動費用、導師費用、入場費及車費等支出。	9/2025 - 6/2026	80%學生認為認識更多科技探究的工具，增廣見識。	P1-6 (196人)	27	2	0	\$30,000		A2 智能發展		B1 問卷調查	
43	STEAM教學組_參加比賽及活動費用 這些STEAM活動或比賽不僅提供了實際的學習經驗，還能讓學生接觸到不同的思想和文化，增強他們的社交能力和團隊合作精神。 支出主要用於活動或比賽報名費、相關比賽材料或活動物資費用、交通費等等	9/2025 - 6/2026	80%學生認為提升學習興趣及學習效能。	P1-6 (196人)	5	2	0	\$5000		A2 智能發展		B1 問卷調查	
44	英文科_Little Drama This team is made up of students from P.3-P.6. They will meet the tutor regularly on Saturdays. The tutor will help team members develop techniques for giving a performance on stage.	9/2025 - 6/2026	90% Team members can join the competition at least once a year.	P3-6 (20人)	3	0	0	\$25000		A2 智能發展		B5 觀察	
45	英文科_English Puppet Show This team will meet regularly every week during the extra-curricular activity lessons. Training / role-play games are given to students to provide opportunities to speak English. The team is made up of 5 students who come from P.1, 2, 5 and 6. Materials for making the back drop and new puppets for the show will be purchased.	9/2025 - 6/2026	90% Team members can join the competition at least once a year.	P4-6 (5人)	2	0	0	\$2000		A2 智能發展		B5 觀察	

46	英文科 English Ambassadors Team members will help to promote English activities at school. This team will meet regularly every Friday during the extra-curricular activity lessons. This group consists of around 15 students from P.3-P.6 and teaching materials will be purchased for delivering english lessons.	9/2025 - 6/2026	80% Team members will give weather forecast on Tuesday morning, produce a newsletter or be the reading buddies at least once a year.	P3-6 (15人)	2	0	0	\$8,000.00		A2 智能發展		B5 觀察	
47	英文科 English Day It is organized as a fun day to promote learning English through activities. Booth games, themed assembly, themed booklet and iPad activities will be organized. All P.1-P.6 students will participate on this special day. Outsource company for facepainting and animals encounter for students. Gifts will be purchased for students.	2025年12月	90% students can be confidence to speak English.	P1-6 (196人)	6	0	家長 25位	\$40000		A2 智能發展		B1 問卷調查	
48	英文科 Phonics Enrichment Programme This programme aims at enhancing students' understanding of English phonics through games and arousing their interests in learning English. Activities related to phonics will be organized for all P.1-P.6 students. More phonics games and gifts will be purchased.	9/2025 - 6/2026	80% of students can improve phonics skills and enhance students' confidence in speaking.	P1-6 (196人)	2	0	0	\$2000		A2 智能發展		B5 觀察	
49	英文科 TOEFL Primary Students will take part in TOEFL Primary test (level 1). The aim of this programme is to enhance students' English abilities and trace their learning progress. The programme is for all P.1-P.3 students. Spending would include examination fee, teaching materials.	10/2025 - 4/2026	80% of students can attend A1 level	P1-3 (37人)	3	0	0	\$60,000.00		A2 智能發展		B5 觀察	
50	英文科 Speaking Plus To enhance students' English speaking abilities through taking part in different thematic activities in an authentic environment. Authentic objects and decorations will be purchased for setting up the classrooms.	9/2025 - 6/2026	90% students can be confidence to speak English.	P1-6 (196人)	4			\$5000		A2 智能發展		B5 觀察	
51	資訊科技科 MINECRAFT課程 對象是小四至小六學生。透過課程，令學生可以掌握基本電腦程寫編寫的概念和技巧，並從遊戲中學習編程、物理、數學、化學等知識。支出主要用於聘請導師，教授相關課程；亦為比賽進行訓練。	11/2025 - 5/2026	90%學生認為活動能提升學習興趣及學習效能。	P4-P6(15人)	1	0	0	\$25,000.00		A7 數字教育、人工智能、S TEAM教育		B1 問卷調查	
/ m													
第1.1項預算總開支								\$475,000.00					
1.2	境外活動												
1	課程組-姐妹學校交流團 透過與姐妹學校進行交流活動，增加本校學生與姐妹學校學生比賽及交流，增加學生對國內的認識及了解國內的文化，從而提升學生國民身份認同。支出主要為交流團的團費。	2025年12月8日- 2025年12月9日	80%學生認為交流活動能提升他們對中國的認識	P4-6 (40人)	2	2	0	\$39,600	惠州市實驗中學附屬學校	A6 愛國主義教育		B5 觀察	
2	多元學習組-新加坡英文交流團 為增加學生學習及使用英語的機會，將透過帶領學生到新加坡與當地學生進行交流，從生活體驗及與人接觸的體驗中，鍛煉學生的英語能力，也提升學生對世界的認識。支出主要為交流團的團費。	11-14/1/2026	85%學生認為交流活動能提升學生的英語能力	P4-6 (20人)	2	1	0	\$34,500.00		A2 智能發展		B4 面談、訪問	
3	常識科_中國海南文昌航空科普中心交流團 通過這次學習交流，讓學生多認識祖國，並配合國家航天發展，擴闊他們的學習體驗，加深學生對航天教育的認識。支出主要為交流團的團費。	21-23/10/2026	80%學生認為交流活動能提升他們對中國的認識及提升學生對航天教育	P4-6 (6)	1	0	0	\$7,000.00		A2 智能發展			
4													
5													
/ m													
第1.2項預算總開支								\$41,500.00					
預算總開支（第1.1項及第1.2項之總和）								\$516,500.00					

全方位學習負責教師姓名：	梁雅昀	職位：	助理副校長
姊妹學校計劃負責教師姓名：	歐文霞	職位：	主任