

2025-2026學年 全方位學習及姊妹學校津貼 運用報告

聖公會將軍澳基德小學

2026年7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「全方位學習及姊妹學校津貼」運用報告上載至學校網頁。

^ 活動評估方法列表供學校參考（學校可於下拉清單選擇適用選項，可選多於一項）：【可按最左方「-」號收起此部分提示】

請按上方「啟用內容」/「Enable Content」，然後開始填寫範本。

評估方法：	E1 問卷調查	E2 校內會議及討論	E3 校內專業分享	E4 面談、訪問	E5 觀察	E6 書面報告及記錄	E7 其他（請於L欄註明詳情）
-------	---------	------------	-----------	----------	-------	------------	-----------------

第1項：活動詳情

編號	活動名稱及簡介	舉行日期	活動目標	對象 及 參與人數 (按每類對象填寫， 如沒有該類人員參與，請填上「0」)				實際開支 (\$)	內地姊妹學校名稱 (如涉及姊妹學校 交流活動)	評估方法^		活動成效 (可於下拉 清單選擇適用 的選項)
				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「E7 其他」， 請於此欄註明詳情)	
1.1	本地活動 (包括視像交流)											
1	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。	31/3/2026 - 1/4/2026	- 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。	P3 13	2	0	0	\$294.65		E1 問卷調查		完全達到
2	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。	9/6/2026- 10/6/2026	- 90%學生認為活動能提升自信	P2-6 13	0	0	0	\$4,463.42		E1 問卷調查		完全達到
3	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。	2026/10/3	- 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。	P1-6 134	33	0	0	\$829.47		E1 問卷調查		完全達到
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。	2025/12/11	- 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	P1-6 198	33	0	0	\$13,917.59		E1 問卷調查		完全達到

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。	4/2/2026-6/2/2026	- 90%學生認為活動能提升自理能力 - 85%學生認識生涯規劃	P6 73	6	0	0	\$26,531.00		E1 問卷調查		完全達到
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。	2026/7/10	- 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 13	12	0	家長50	\$300.00		E1 問卷調查		完全達到
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。	P1-6 198	33	0	0	\$782.40		E1 問卷調查		完全達到
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	P1-6 198	0	0	0	\$45,681.11		E1 問卷調查		完全達到
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。	27/4/2026,4/5/2026,8/5/2026	- 90%學生能完成體驗活動及感受宗教氣氛。	P4-6 167	0	0	0	\$6,300.00		E1 問卷調查		完全達到

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。支出用於P2-6學生購買樂器及清洗費用等。	9/2026-6/2026	- 80% 參加了管樂團學生增加了演奏樂器的興趣。	P2-6 9	0	0	0	\$17,724.94		E1 問卷調查		完全達到
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。	9/2026-6/2026	- 80%參加比賽及表演的學生提高了自信心。	P1-6 76	0	0	0	\$16,022.00		E1 問卷調查		完全達到
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。	9/2026-6/2026	- 80%參加音樂課外活動的學生提升了對音樂的興趣。	P1-6 76	0	0	0	\$55,156.00		E1 問卷調查		完全達到

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。	9/2026-6/2026	- 80%參加音樂體驗課的學生提升了對音樂的興趣。	P1-2, P5 43	0	0	0	\$19,800.00		E1 問卷調查		完全達到
14	<u>視藝科--</u> <u>視藝大使資優課程及校內展示作品</u> 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。	9/2026-6/2026	-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。	P4-6 9	0	0	0	\$792.60		E1 問卷調查		完全達到
15	<u>視藝科 - 體驗課(視藝)</u> 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:紮作技藝、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。	6/2026	-80% 參加了體驗活動的學生增加了對視藝的興趣。	P1-6 198	0	0	0	\$17,375.00		E1 問卷調查		完全達到

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。	P2-6 25	0	0	0	\$7,776.00		E1 問卷調查		完全達到
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動手做和各級課室活動，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。	2025/11/26	- 80%學生認同數學日活動能提升他們對數學的興趣。	P1-6 198	0	0	0	\$8,839.30		E1 問卷調查		完全達到
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。	P1-6 198	0	0	0	\$3,766.19		E1 問卷調查		完全達到
20	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。	3月-5月/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。	P1-6 100	0	0	0	\$131.04		E1 問卷調查		完全達到

19	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	2026/4/30	- 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。	P1-6 198	33	0	0	\$17,231.05		E1 問卷調查		完全達到
21	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。	P3-6 120	4	0	0	\$21,576.00		E1 問卷調查		完全達到
22	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。	P1-6 198	0	0	0	\$10,740.00		E1 問卷調查		完全達到
23	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。	23-24/1/2026	- 75%參與同學同意活動能提升團體合作精神。	P4-6 35	5	0	0	\$20,472.95		E1 問卷調查		完全達到
24	訓輔組 將基人選舉之果子之星 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	-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。	P1-6 198	0	0	0	\$7,064.72		E1 問卷調查		完全達到

25	訓輔組 歷奇活動 為培養學生全面發展，做個自信喜樂「將基人」。本校將舉辦「突破界限」將基勇者之旅歷奇日活動。此活動旨在透過富挑戰性的團隊任務及歷奇體驗，引導學生突破自我，進一步提升抗逆情商及學習面對逆境的正確態度。透過一系列富挑戰性的團體合作任務及繩網活動，學生能學習堅毅、團體精神、自信心及尊重他人等重要價值觀，並在安全及愉快的環境中學習互助與成長。	9/2025-6/2026	- 80%同學同意活動能提升堅毅、團體精神、自信心及尊重他人等重要價值觀。	P1-6 198	0	0	0	\$22,713.05		E1 問卷調查		完全達到
26	訓輔組 - 媒體資訊素養講座 為了培養學生的資訊素養與優良品德，學校特別舉辦了「數位時代的明辨密碼」講座。本次活動將媒體素養與核心價值觀深度結合，透過生動有趣的案例與互動，引導孩子們在資訊爆炸的網絡世界中，建立誠信求真的態度，學會不盲目跟風、負責任地查證資訊。講座不僅提升了小學生的網絡防詐意識與批判性思維，更啟發他們在匿名網絡中實踐尊重與同理心，成為一個既懂科技、又具備良好網絡品格的健康數位小公民。	2025/12/9	- 80%同學認為「媒體資訊素養講座」能幫助培養正確價值觀	P5-6 118	0	0	0	\$4,999.00		E1 問卷調查		完全達到
27	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。支出主要用於購買活動物資。	9/2026 - 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	P1-6 198	0	0	0	\$2,200.00		E1 問卷調查		完全達到

28	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。	2026/3/27	- 80%學生認為提升學習興趣及學習效能。	P1-6 198	33	0	0	\$41,759.92		E1 問卷調查		完全達到
29	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, 1/4/2026, 7/7/2026,7/7/2026	- 80%學生認為提升學習興趣及學習效能。	P1-6 198	33	0	0	\$11,700.00		E1 問卷調查		完全達到
30	<u>STEAM教學組</u> 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。	10/2026-7/2026	- 80%學生認為認識更多科技探究的工具，增廣見識。	P1-6 198	0	0	0	\$30,000		E1 問卷調查		完全達到

31	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。	10/2026-6/2026	- 80%學生認為提升學習興趣及學習效能。	P4-6 159	0	0	0	\$949		E1 問卷調查		完全達到
32	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	0	0	0	\$14,425.00		E1 問卷調查		完全達到
33	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	-80% Team members will give weather forecast on Tuesday morning, produce a newsletter or be the reading buddies at least once a year.	P4-6 5	0	0	0	\$127.42		E1 問卷調查		完全達到
34	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.	2025/12/18	-90% students can be confidence to speak English.	P1-6 198	0	0	0	\$24,888.00		E1 問卷調查		完全達到

35	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.	P1-6 198	0	0	0	\$1,133.68		E1 問卷調查		完全達到
36	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	0	0	0	\$36,180.00		E1 問卷調查		完全達到
37	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。	8/2026	-90%學生認為活動能提升學習興趣及學習效能。	P3-6 20	0	0	0	\$6,650.00		E1 問卷調查		完全達到
38	音樂科 - 小小管樂家 為發展學生音樂天賦，將舉行初小學生管樂訓練。透過學習長笛，發展學生的音樂天賦，提升初小學生的音樂能力，讓學生達至全人發展。	11/2025-6/2026	-90%學生認為活動能提升音樂能力。	P1-2 4	0	0	0	\$14,920.00		E1 問卷調查		完全達到
(如空間不足，請於上方插入新行。)												
第1.1項總開支								\$505,263.50				
1.2	境外活動											

1	多元學習組_廣州交流團 透過與廣州學校進行交流活動，及第一身前往孫中山博物館、中山紀念堂及虎門鴉片博物館，以增加學生對廣州歷史及中國文化的認識，也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。	2/7/2026-3/7/2026	- 80%學生認為活動能增加國民身份認同感。	P4-6 30	3	0	0	\$3,600.00		E1 問卷調查		完全達到
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。	11/1/2026-14/1/2026	- 80%學生認為活動能提升學生對英語的運用。	P4-6 30	3	0	0	\$37,180.00		E1 問卷調查		完全達到
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。 - 80%學生認同活動能提升科探學習興趣及學習效能	22/10/2026-24/10/2026	- 80%學生認為活動能增加國民身份認同感。 - 80%學生認同活動能增加他們對航天科技的知識。	P4-6 6	1	0	0	\$6,650.00		E1 問卷調查		完全達到
4												
5												
(如空間不足，請於上方插入新行。)												
第1.2項總開支								\$47,430.00				
實際總開支 (第1.1項及第1.2項之總和)								\$552,693.50				

第2項：整體評估及反思運用津貼籌辦 / 參與全方位學習活動的成效 (請整體評估津貼的運用成效，並思考如何進一步善用津貼，不必深究每項活動的推行情況)

範疇	學生學習需要	預期目標	評估結果、反思及跟進
	(學生現時參與全方位學習活動情況如何？整體而言，學生在全方位學習方面有甚麼需要？)	(整體而言，學校期望運用本津貼達到甚麼具體目標，以配合七個學習宗旨？如何支援學生參與配合課程的全方位學習活動？)	(整體而言，學校如何善用本津貼為學生安排適切的全方位學習活動？學生在參與全方位學習方面，有多大程度能達到預期目標？哪些方面做得好，哪些方面仍需加強？)

評估及反思	學生參加學習活動主要分為兩種形式：其一為全體學習活動，以全級或全校為單位共同參與，旨在讓最多學生受惠，常見形式包括主題活動日與全校性大型活動等；其二為針對性學習活動，依學生的興趣與能力彈性安排，意在發掘學生潛能並提供展現所長的舞台，主要為課後訓練活動。此外，在推動全方位學習時，學校主要採行體驗式學習，以提升學生的學習興趣與成效。	整體而言，學校期望運用津貼舉辦多元化的體驗式學習活動，鼓勵學生走出課室，透過親身體驗與積極參與來提升學習成效。同時，活動內容緊扣七個學習宗旨，力求全面涵蓋，以促進學生的均衡發展。此外，本津貼所資助的活動不僅旨在提升學習成效，更致力於拓展學生在八個學習領域的知識基礎與視野，促進其全人發展，為未來做好準備。 在學生參與方面，大部分全校性或全級性的大型活動（如活動日等）均提供全額資助，確保最多學生受惠。另一方面，個別課後訓練活動則採全額或部分資助形式，並透過全校或全級招募，讓有興趣的學生能在減輕家庭財務負擔的前提下，充分發揮與提升各項潛能。	整體而言，學校致力善用津貼，積極構思、設計及推行多元化的體驗式學習活動，以豐富學生的課內外知識。活動採「全體高參與度」與「針對性小組」雙軌並行模式，不僅讓廣大學生受惠，亦能滿足個體興趣。因此，學生在參與活動時表現投入，並順利達成預期的學習目標。 做得好的地方：針對性小組訓練活動除採用問卷及學生自評外，許多活動更為學生提供展示平台，讓他們能在公開場合展現學習成果，增強自信與成就感。 需要改善的地方：目前大部分活動主要依賴活動後的學生問卷評估學習成效。建議未來加入多元評估機制（如教師觀察紀錄等），以提升數據的效度，從而更全面且客觀地評估活動成效。
-------	---	---	--

第3項：整體評估及反思姊妹學校交流活動的成效

編號	範疇	反思內容及跟進
1	活動的形式/內容	不適用
2	活動時間安排	
3	活動組織安排	
4	其他（請註明）	

第4項：實際總開支中，就設有上限項目的開支

編號	項目	實際開支* (\$)
1	校長及教師因履行職務關係而在內地參與姊妹學校活動中引致的早 / 午 / 晚膳食開支 (註：不能超過擴大 / 營辦開支整筆津貼運用指引中所載每個場合及每名管理人員及教師在這方面的開支上限)	\$0.00
2	與內地姊妹學校在香港進行交流活動時的餐飲招待開支 (註：全年總開支不應超過該學年「姊妹學校津貼」部分津貼額的5%)	\$0.00

* 本校**確認**已按教育局所發出的通告、指引及其他文件的有關規定運用此津貼，所有支出均符合津貼用途及運用原則，包括但不限於本報告第4項中設有上限項目的開支；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。

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