

全方位學習津貼 LWL  
津貼運用報告  
23-24 學年

聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，計劃運用津貼推展以下項目：

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一)						
							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	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）												
1	跨學科(生物科及環境教育組)	中五學生參加海下灣海洋學家戶外考察課程費	體驗海洋學家之工作：探討海水的特性及與海洋生物的關係，並了解人類活動如何影響海洋生物多樣性。	1月	兩組中五生物組(合併) 30人	學生取海水樣版、進行數據收集及分析、小組討論及匯報，從中了解海洋的物理因素及生物因素對海洋生物多樣性的影響。兩組學生積極投入參與海洋生態研習、匯報及觀察珊瑚群落，活動成效高。	6,270.00	✓					
2	綜合科學科	本科將於本年度舉行兩週 Forensic Science Workshop 科學鑒證工作坊。目標希望在科學實驗室設置罪案現場，參與的初中同學透過不同的科學鑒證方法來找出真凶，從實驗中了解不同的鑒證方法及查案思路。	提升初中同學對本科的興趣，了解物理、化學及生物的不同基礎內容。	1月中STEAM WEEK內及4月中	共五個工作坊，每個工作坊各有20人參與。	學生積極參與一連五天的科學鑒證工作坊，從實驗中了解不同的鑒證方法及查案思路。學生樂在其中，有效提升初中同學對本科的興趣，了解物理、化學及生物的不同基礎內容。	10,000.00		✓				
3	其他學習經歷課堂	包括藝術發展、義工服務、音樂發展、戲劇欣賞、生涯規劃、領袖訓練、德育及公民教育等範疇。	讓學生累積在書本及課堂上難以獲得的體驗，以促進全人發展，另一方面，亦協助學生培養反思的能力和習慣，逐漸建立正面的價值觀和培養終身學習的能力。	全年	中四中五	學生普遍能在課堂中有所得著，中四學生能於最後一節課以不同形式介紹一件讓視障者使用的產品，中五學生則能分組拍攝影片，在影片中表現正面的價值觀。	33,216.40		✓	✓	✓	✓	
4	STEAM	初中活動課：機械人訓練班(機械人工程師計劃) 1. 課程以小組教學方式、透過機械人組裝及編寫式、培養學員對科學的興趣和探索精神。	學生可以學習各種的機械原理及編寫程式的技巧。利用槓桿、齒輪和滑輪等增加互動性、啟發學生創作力及邏輯思維發展。專題研習提升解難能力，培養學生溝通技巧及團隊精神。參加兩項比賽，包括「全港學界機械人相撲賽」、「輔助科技挑戰賽」，開支包括比賽報名費。	全年初中活動課	中一至中二12人	已於逢星期二開展有關小組。共有10位初中同學參與。出席記錄達90%。	27,550.00	✓					

5	STEAM	<p>中一STEM課程：</p> <p>1. 智慧城市裝課程。教授學生運用Micro:bit製作街燈及城市模型製作。套件包括Microbit V2及模型街燈組件。(Micro:bit V2套件共60套)</p> <p>2. Micro:bit智能避障車課程。需購買擴展板及各類配件。(包括：馬達驅動板、直流馬達、距離感應器)</p> <p>3. 模型製作物資</p>	自組太陽能街燈製作智能閘程式製作避障車及編程城市模型製作	9/2023-5/2024	中一	<p>1. 學生能完成街燈製作，並完成基本模型設計。但由於教時不足，令作品效果不如理想。</p> <p>2. 學生大多能完成車子的製作，而且透過老師製作的網上教材，學生開始了解自學的必要性。</p>	19,765.93	✓						
6	STEAM	<p>中二STEM課程：</p> <p>Micro:bit智能家居課程。教授學生運用Micro:bit製作智能家居。需購買擴展板及各類配件。(包括：直流馬達、距離感應器、溫度感應器、LED燈及智能家居設備等)</p>	自組智能家居製作智能家居程式	1/2023-5/2023	中二	<p>1. 學生能完成智能家居製作，並能按合理的比例、要求完成基本模型設計。</p> <p>2. 大多數學生能利用編程對家居進行遙控。</p>	16,548.00	✓						
7	STEAM	<p>中三STEM課程：</p> <p>Micro:bit進階編程課程。教授學生運用Micro:bit製作進階智能溫室，包括手機應用程式控制。需購買擴展板及各類配件。(包括：直流馬達、距離感應器、溫度感應器、LED燈、智能家居設備及IOT設備、Wifibit等)</p>	自組進階智能家居製作智能溫室程式	1/2023-5/2023	中三	<p>1. 學生能完成智能溫室製作，並能因應完成基本模型設計。</p> <p>2. 大多數學生能利用編程對家居進行遙控。</p>	6,995.00	✓						
8	STEAM	<p>中四設計與科技STEM課程：智能分銀機課程。教授學生設計及製作可將硬幣分類的機械，並用以計算硬幣數值。需購買Arduino微處理機及各類配件。</p>	製作分銀機編寫分類程式	2/2023-5/2023	中四	<p>學生透過以上習作，可以經歷由設計、手工製作、編程及改良。學習效果良好，學生大多能完成製作。</p>	2,156.00	✓						
9	STEAM	<p>海洋公園工作實錄課程、參觀纜車設計及運作</p>	<p>活動同時配合STEAM教育的跨學科教學方法，鼓勵學生由職員的第一身經驗去了解不同崗位所面對的挑戰，多角度構思解決方案；從而培養面對真實世界挑戰的能力並提升學生對各專業的認識和興趣。</p>	7月	F4-F5(40人)	<p>學生出席率為80%，同學在學習理論及實踐間都能表現出對學習的投入及興趣。</p>	7,680.00	✓						✓

10	STEAM	中四電腦科STEM課程： MEARM 機械臂課程。教授學生組裝MEARM機械臂，在平板電腦上編寫程式並經由藍牙下載Micro:bit中，搖桿操控機械臂。	製作機械臂 編程控制	6/2024-7/2024	中五	全部學生製作完成MeArm機械臂，部份同學作品能在學校展示活動中展出來。	2,000.00	✓					
11	生涯規劃	參觀不同升學機構及升學展覽會	讓同學認知更多升學渠道，作最佳的升學選擇	全年	中三至六	學生進行了四次外出參觀活動，活動讓他們了解更多升學選擇及職場知識。學生投入參與，成效理想。	6,850.00						✓
12	視覺藝術	外出參觀藝術展覽及實地考察	拓展學生藝術視野	全年	美術學會、視藝比賽小組、高中選修視藝同學	本年舉辦兩次出外參觀活動，學生表現投入踴躍。	2,860.00				✓		
13	視覺藝術	拉坯課堂(外聘導師)	讓高中選修視藝同學接觸拉坯藝術	下學期 (3堂)	中四	學生對拉坯藝術表現濃厚的學習興趣，能運用拉坯方式創作小型器物。	2,550.00				✓		
14	視覺藝術	3D陶藝打印(外聘導師)	讓同學接觸3D陶藝打印	下學期 (3堂)	中五	高中學生學習3D陶藝打印技巧，學生均能運用相關知識應用於SBA作品集	5,040.00				✓		
1.2		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）											
1	學生活動組	社會服務團活動	讓學生透過社會服務培養關愛的精神	全年	中三至中五	參加者在「領袖才能」、「義工」、「歸屬感」、「自信」等四方面的情意問卷分數，平均值都高於3分(最高為5分)，可見活動具成效。	21,977.80						✓
2	學生活動組	初中領袖訓練	培訓初中學生領袖能力，將來可擔任社幹事、學生會幹事等角色	全年	中二至中三	學生出席率高於八成，態度積極投入，超過九成學生能完成一級山藝課程並獲頒證書。	28,600.00				✓		
3	學生活動組	學生會	發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	全年	全校	參加者在「領袖才能」、「義工」、「歸屬感」、「自信」等四方面的情意問卷分數，平均值都高於3分(最高為5分)，可見活動具成效。	9,138.14				✓		

4	學生活動組	班際比賽(包括旅行日)	培養學生對班別的歸屬感發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	全年	全校	老師問卷於「活動能否凝聚學生」、「活動能建立學生正面價值觀和態度」等問題，分數均高於4分(最高分為5分)	29,794.84			✓		
5	學生活動組	中一迎新營	培養學生對本校的歸屬感，並建立正面價值觀和態度	2023年8月	中一全級	學生態度積極投入，參與老師均表示學生能從中培養學生對本校的歸屬感，並建立正面價值觀和態度	24,000.00			✓		
6	學生活動組	學會活動(包括伸展運動學會導師費、舞蹈學會、運動攀登學會導師費，及其他非初中活動課的學會導師費)	發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	全年	參與相關學會的學生	學生出席率高於八成，態度積極投入，其中舞蹈學會更於天才表演中獲投票為最受歡迎表演項目季軍。	33,762.70			✓		
7	學生活動/音樂	結他班 T57	培養同學音樂技能及興趣	全年	全校有興趣同學	學生出席率高於八成，態度積極投入，並能於天才表演中表演。	19,320.00					
8	學生活動/音樂	Band 隊 T22	培養同學音樂技能及興趣	全年	全校有興趣同學	學生出席率高於八成，態度積極投入，並能於校園BUSKING、BAND SHOW中表演。	45,000.00					
9	STEAM	EV3 Lego 相撲賽	比賽活動，擴闊學生視野	2024年8月	中一及中二	學生因事未能參加比賽。	1,478.00	✓				
10	STEAM	愛創耆樂—設計賽	比賽活動，擴闊學生視野	2024年8月	中一	全級中一參加知識由理起Fun Day 暨設計賽，各得獎隊伍獲得校內比賽證書。所有證書及獎品由理工大學支付。	1,200.00	✓				
11	STEAM	RobotMaster 青少挑戰賽連培訓課程	比賽活動，擴闊學生視野	2024年7月	中三	出席率9成。亦主動參加外間比賽。並獲取殿軍佳績。	10,000.00	✓				
12	STEAM	無人機青少挑戰賽	比賽活動，擴闊學生視野	2023年12月	中二	學生因事未能參加比賽。	0.00	✓				
13	STEAM	AI方程式 2023 FORMULA比賽(包括Donkey Car物資及培訓)	比賽活動，擴闊學生視野	12/2023、1/2023、2/2024	創科小組	約10位學生經常出席培訓活動，出席率9成。亦主動參加外間比賽。並獲取季軍佳績。	9,813.00	✓				

14	STEAM	「小紅花科創家」社區實踐計劃 本學年主題為「樂齡科技 - 利用 創新科技協助改善基層獨居長者 生活。	比賽活動，擴闊學生視野	10/2023-03/2024	中三	學生能完成為老人作活用 設計，雖然未能獲獎，但 學生能明白設計的基本流 程及要求。	1,847.73	✓			✓	
15	STEAM	太陽能模型車培訓課程 (包括導師、器材、比賽費用)	加強培訓學生科技能力，並透過 參加科學比賽擴闊眼界。	第一階段：10/2023 - 2/2024 第二階段：3/2023- 5/2024	第一階段： 全校(16人) 第二階段： F.1-3 (15人)	經導師悉心指導，學生完 成出賽預備，比賽當天亦 積極參與，表現良好，由 於太陽能板系統設計創新 ，獲超過其他隊伍評分20% 的最具創意獎。	11,776.30	✓				
16	生涯規劃	海洋公園/迪士尼職業體驗坊	讓同學認識未來的工作世界及工 作要求和態度	七月初	中三至五 約三十人	20位中三至中四同學於7月 2日到迪士尼進行職業體驗 坊，活動能讓學生初步了 解職場要求，老師表示活 動內容淺意，行程尚可， 比較適合高中同學。	7,775.00					✓
17	輔導組	學生成長活動	培養學生品德、提升學生自信及 社交能力，讓學生更積極面對人 生。	全年	全校	活動成效理想，學生透過 各項小組及活動提升自信 及社交能力，讓他們學生 更積極面對人生及關愛別 人。	10,000.00		✓			
18	輔導組	減壓活動	透過校內活動、校外活動紓緩學 生的壓力，讓學生更愛惜自己	全年	全校	活動成效非常理想，學生 能透過不同的活動紓緩壓 力，更注重心靈健康及愛 惜自己。	48,701.50		✓			
19	環境教育	遠足、地質考察及戶外考察（活 動費及交通費）（環境教育組、 生物科及地理科）	讓學生透過全方位學習，認識野 外生態環境及可持續發展，推廣 郊野清潔；透過地質保育考察認 識本港地質公園的地質特色；參 觀廚餘回收中心可增強環保意識 ，明白要珍惜食物及減廢	1月	中一至中五	在數次遠足活動，同學們 互相照應和互勵，亦體諒 同學的身體需要，能展示 出同理心及發揮關愛精 神。活動讓他們走進大自 然，有助舒壓、提升自 信、培養堅毅意志及環保 意識。學生在郊野路線上 執拾垃圾，得到市民大力 讚賞。活動也有助實踐健 康生活。學生投入參觀O- PARK，學懂珍惜食物及減 廢。地質考察的成效高， 可擴闊學生的眼界、環保 意識及堅毅精神。	8,394.10	✓	✓			

20	環境教育	加大有機種植區及全年有機種植培訓（環境教育組、生物科及地理科）	加大種植區、推廣有機種植及低碳生活，以提升學生的責任感及透過活動減壓	10月至6月	中一至中四學生及部分家長義工	全年的有機種植小組之學生頗投入參與各項種植培訓及服務，表現積極盡責。同學很關心植物的生長情況。活動有助培養學生體驗農耕的辛勞，學懂珍惜食物和資源、關愛校園植物、提升責任感、實踐健康生活及減壓，	51,360.00	✓	✓					
21	運動及健康教育組	田徑校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興趣同學	校隊成員積極參與練習，練習出席率達80%以上，以練習出席率作為代表學校比賽的基本，從而培養責任感。	152,740.00			✓				
22	運動及健康教育組	男子籃球校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興趣同學	校隊成員積極參與練習，練習出席率達80%以上，以練習出席率作為代表學校比賽的基本，從而培養責任感。	138,450.00			✓				
24	運動及健康教育組	中一新生運動校隊選材	透過測試及意向調查，讓學生在最適合的運動校隊發展。	24年7月	中一級	校內進行運動選材，讓中一新生更快融入瑪中大家庭。95%以上學生出席，學生積極參與活動，為來年運動校隊作出選材。	9,195.00			✓				
1.3		舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野												
1	環境教育	舉辦台中環保及地理交流團（環境教育組、生物科及地理科）	增加學生對台灣推動可持續環境教育的認識，包括廢物處理及回收、使用再生能源、農業、漁業、文化保育（原住民文化）及透過地震教育增加他們對地球科學的了解	4月	中三至中五（22至25位）	全部學生積極參與活動，能依照本組老師的要求完成網上學習任務及提交反思文章。活動令他們和同學學會互相尊重及關心，這有助加強他們的同理心。活動有助增加學生對可持續環境教育的認識，增加他們對地球科學的了解，從而開闊眼界，實踐低碳生活。	110,850.00	✓						

2	STEAM、IT	STEAM、IT 遊學交流團	提升學生STEM & I.T. 觸覺及視野	復活節	機甲大師參與學生、高中ICT及DAT成績優異學生、服務表現優異之I.T. Prefect	大多數學生都能積極投入活動，在交流期間，學生就每一景點的科技元素都有深入的探討。而且學生都有紀錄學習歷程，加強記憶。	169,882.00	✓						✓
1.4		其他												
							第1項預算總開支		1,104,537.44					

範疇		項目	用途	實際開支 (\$)
第2項		購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源		
1	環境教育	購買水耕種植及有機種植之用品	購買營養液/肥料/泥/工具等物資，推廣水耕及有機種植活動	
2	生涯規劃	購買「生涯地圖」書籍	為中四同學進行生涯規劃教育	3,560.00
			第2項實際總開支	3,560.00
			第1及第2項實際總開支	1,108,097.44

預期受惠學生人數

全校學生人數：	671
預期受惠學生人數：	671
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比 (%)：	100%