

2025/2026 學年 全方位學習津貼 運用計劃
順德聯誼總會翁祐中學

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津貼運用計劃或載有全方位學習津貼運用計劃的學校周年計劃上載至學校網頁。

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：

第1項：舉辦／參加全方位學習活動

學校必須填寫此部分							學校可按需要決定是否填寫此部分								
編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 ¹ (包括學習領域、跨學科、教育最新發展方向，可選擇多於一項)	監察／評估方法	基本學習經歷 (請於適用方格加上√號，可選擇多於一項)					負責科組／教師
			級別	預計參與人數						價值觀教育	智能發展 (配合課程)	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，建立正確的價值觀和態度														
1	英文科 舉辦各項英文比賽、活動 學生透過參加不同的英文比賽，從而提升英文能力。	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	800	\$50,200.00	\$62.75	透過舉辦不同的活動，讓學生走出課堂瞭解更多非學科的知識。	英文	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	LPS/CH
2	中文科 - 參加中文科比賽及相關活動	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	500	\$7,000.00	\$14.00	學生透過參加不同的中文比賽及活動，從而提升中文能力。	中文	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	LH
3	歷史科 - 歷史參觀活動	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	300	\$6,000.00	\$20.00	透過參加認識歷史活動，學生能夠可以瞭解過去歷史事件、思考未來。	歷史	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	WKK/ WWS
4	跨學科 (綜合科學科、生物科、物理科、化學科) - 參加創科比賽及課程活動	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	900	\$89,770.00	\$99.74	透過舉辦不同的活動，讓學生走出課堂瞭解更多非學科的知識。	跨學科 (其他)	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	TYK
5	地理科 - 參觀及考察和參與課程	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	200	\$14,000.00	\$70.00	透過地理活動，學生具體瞭解學科知識。	地理	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	CSY
6	日文科 - 參觀及考察	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	100	\$1,600.00	\$16.00	透過日文科活動，學生具體瞭解學科知識。	其他，請註明：	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓			✓	LHL
7	體育科 - 參加體育比賽及相關活動 - 舉辦體育活動 - 校隊教練費	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	400	\$190,950.00	\$477.38	學生透過參加不同的體育活動，提升運動技能、培養運動員精神。	體育	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	WKN
8	音樂科 - 參加音樂比賽及相關活動	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	200	\$5,000.00	\$25.00	培養學生多元智能發展，發掘潛能，讓他們透過活動學習。	藝術 (音樂)	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	TYM
9	健康管理與社會關懷科 - 義工服務	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	100	\$1,000.00	\$10.00	擴闊視野、參與社區服務、讓他們透過活動學習。	價值觀教育	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	CN
10	Career Life Planning 支付活動相關費用 (包括講座、真人圖書館、職業體驗課程/ 興趣班、公司探訪等)	全年 - 直至2026年7月	中三至中六級學生	900	\$200,000.00	\$222.22	提升學生對生涯規劃及多元出路的認知。	其他，請註明：	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	NPY
11	學生活動 - 舉辦學生活動 - 二十五周年校慶匯演 - 義工服務計劃	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	900	\$290,450.00	\$322.72	培養學生多元智能發展，發掘潛能，讓他們透過活動學習。	價值觀教育	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	LPS, LOT, WKN
12	數學奧林匹克 - 參加奧數比賽	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	100	\$62,000.00	\$620.00	學生通過參加奧數大賽、提升數學能力。	數學	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓			✓	SFT

編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 ¹ (包括學習領域、跨學科、教育最新發展方向，可選擇多於一項)	監察／評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)					負責科組／教師
			級別	預計參與人數						價值觀教育	智能發展 (配合課程)	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗	
13	桌遊學會 - 參加相關課程	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	50	\$4,000.00	\$80.00	培養學生多元智能發展，發掘潛能，讓他們透過活動學習。	學生精神健康	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	WML2
14	學會及校隊 - 花式跳繩隊、棒球隊、文學與國粹學會、視藝科學會	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	80	\$40,300.00	\$503.75	培養學生多元智能發展，發掘潛能，讓他們透過活動學習。	跨學科 (其他)	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	WKN
15	STEAM - 參與STEAM比賽 - 舉辦校內活動	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	50	\$110,000.00	\$2,200.00	學生透過參加不同的數學比賽，從而提升STEAM能力。	跨學科 (STEAM)	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	YKL
16	升學及就業輔導 支付升學及就業輔導活動相關費用 (包括升學講座、模擬面試、模擬放榜、生涯規劃活動、就業體驗活動、模擬人生遊戲等)	全年 - 直至2026年7月	中三至中六級學生	500	\$128,000.00	\$256.00	舉辦升學就業輔導，令學生更認清升學就業的方向，從而提升他們的學習動機及擴闊他們的升學出路。	價值觀教育	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	YKL
17	圖書館領袖培訓課程	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	50	\$5,000.00	\$100.00	透過活動及訓練，提升學校領袖培訓，令同學能力提升。	領袖訓練	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓			✓	YKL
18	優才小組 - 校外學習活動	全年 - 直至2026年7月	中三至中六級學生	50	\$20,000.00	\$400.00	透過購買活動及訓練營服務，提升學校優才領袖培訓，令資優同學能力提升。	領袖訓練	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	WWS
第1.1項預算總開支				6,180	\$1,225,270.00										
1.2	境外活動：舉辦或參加境外活動 (校外比賽、擴闊學生視野)														
1	參加海外比賽費用(老師及學生)	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	100	\$40,000.00	\$400.00	學生透過參加不同的海外比賽，融匯貫通所有知識，從而擴闊視野。	跨學科 (STEAM)	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	WKN
2	資助部分學生參加遊學團	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	500	\$150,000.00	\$300.00	透過資助部分學生參加遊學團，鼓勵學生拓寬國際視野。	跨學科 (其他)	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓		✓	LPS
3	資助部分學生參加集訓營	全年 - 直至2026年7月	中一至中六級學生	500	\$50,000.00	\$100.00	學生透過參加集訓活動，提升學生能力。	國家安全	學生參與情況、出席率、問卷調查、與學生面談	✓	✓	✓	✓	✓	WKN
4															
5															
第1.2項預算總開支				1,100	\$240,000.00										
第1項預算總開支				7,280	\$1,465,270.00										

註1： 因應教育最新發展和學生需要，學校可適切運用全方位學習津貼，加大力度推動愛國主義教育、STEAM教育及學生精神健康。

第2項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源 (學校必須填寫此部分)

編號	項目	用途	預算開支 (\$)
1	英文學習軟件及教學應用程式 - 網上閱讀平台	提升英文學科的資源。	\$50,000.00
2	Campus Decoration	添置各項物資讓學生使用和根據英語活動需求佈置英文	\$1,000.00
3	中文活動物資 - 姓名貼	添置各項物資讓學生使用	\$130.00
4	立體電腦動畫科 - 製作比賽海報/ 作品介紹書	讓學生參與比賽	\$7,000.00

編號	活動名稱	擬舉行日期	對象		預算開支 (\$)	人均 預算開支 (\$)	活動簡介及目標	範疇 ¹ (包括學習領域、跨學 科、教育最新發展方向 ，可選擇多於一項)	監察/ 評估方法	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)					負責科組/ 教師
			級別	預計參與 人數						價值觀 教育	智能發展 (配合課 程)	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗	
5	日文科 - 校內日本文化祭: 佈置/ 攤位物資	根據日文科活動需求佈置			\$400.00										
6	音樂科 - 舉辦校內音樂比賽及參加相關活動 - 購買樂譜、制服	添置各項物資讓學生使用			\$28,000.00										
7	學生活動 - 購買活動物資	根據活動需求，促進學生與老師之間的情感連結，鼓勵學生全方位學習			\$61,500.00										
8	機械科技學會 - 購買機械套件及散件	添置各項物資讓學生使用			\$5,000.00										
9	舞蹈學會 - 購買化妝品及物資	添置各項物資讓學生使用			\$1,700.00										
10	廚藝學會 - 購買食材及物資	添置各項物資讓學生使用			\$10,000.00										
11	STEAM - 海報、學習套件	根據活動需求，促進學生的學習			\$40,000.00										
12	優才小組 - 資優訓練營、課程	根據活動需求，促進學生的學習			\$50,000.00										
第2項預算總開支					\$254,730.00										
第1及第2項預算總開支					\$1,720,000.00										

第3項：預期受惠學生人數（學校必須填寫此部分）

全校學生人數：	958
預期受惠學生人數：	958
佔全校學生人數百分比(%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	黎佩詩
職位：	副校長