

2025 年 5 月版

(學校名稱) 潮州會館中學

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。

^ 活動類別及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。

<u>活動類別：</u>	A1 價值觀教育 A2 智能發展 A3 社會服務 A4 體藝發展 A5 與工作有關的經驗 A6 愛國主義教育 A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育 A8 學生精神健康 A9 其他（請於 L 欄註明詳情）
<u>評估方法：</u>	B1 問卷調查 B2 校內會議及討論 B3 校內專業分享 B4 面談、訪問 B5 觀察 B6 書面報告及記錄 B7 其他（請於 N 欄註明詳情）

#### 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)					
1.1	本地活動（包括視像交流）									(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)

1	全方位學習周活動	2024 年 11 月	多元化學習活動	全校 (200)	9	1	0	\$3,000.00		A2 智能發展		B5 觀察	
2	學生潛能發展比賽/活動費用及行政開支	全年	提供多元化活動經歷給學生	全校 (200)	8	2	0	\$10,000.00		A2 智能發展		B5 觀察	
3	領袖生會訓練活動	待定	通過團隊活動，建立領袖生歸屬感，提升學生自信心	全校(30)	2	1	0	\$10,000.00		A1 價值觀教育		B5 觀察	
4	校內講座/工作坊費用	全年	通過講座，提升學生如何達至健康人生。	全校 (552)	0	0	0	\$1,500.00		A1 價值觀教育		B1 問卷調查	
5	參觀及外出活動交通費／團費	10/2025-7/2026	透過提供一系列的環保參觀及考察活動，培養學生保護環境的責任感、領導能力及鼓勵他們積極以行動改善環境。	中一至中五 (200)	5	2	0	\$15,000.00		A1 價值觀教育		B1 問卷調查	
6	校內及校外環保比賽	10/2025-7/2026	透過多元化的環保活動，培養學生保護環境的責任感及領導能力，並提高學生對可持續發展的概念及其重要性的認知。	中一至中五 (472)	3	2	0	\$5,000.00		A1 價值觀教育		B5 觀察	
7	校內環保活動	全年	透過不同環保活動，提高學生對可持續發展的概念及其重要性的認知。	全校 (552)	40	14	0	\$5,000.00		A1 價值觀教育		B5 觀察	
8	生涯規劃工作體驗活動(迪士尼樂園)(車費)	2025 年 11 月	明白包容及接納的重要性	中四/五 (99)	3	1	0	\$3,500.00		A5 與工作有關的經驗		B1 問卷調查	
9	黑暗中對話旅程(車費)	下學期	生涯規劃(工作體驗)	中一至中五(17)	2	0	0	\$8,000.00		A1 價值觀教育		B1 問卷調查	

10	穿越機活動	2026 年 2 月	透過穿越機競賽項目，提升學生的創意思維及動手能力，並吸引沙田區小學生參與挑戰賽，從中培養他們對 STEAM 的興趣。活動亦需購置相關物資以支援比賽進行，促進跨校交流與合作	中一至中五(20)	4	1	0	\$9,000.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B1 問卷調查
11	校外 STEAM 比賽報名費用	視乎比賽舉辦日期	參與本地及國際機械人比賽，透過比賽項目，提升學生解難能力和自主學習能力。	中一至中五(30)	2	1	0	\$45,000.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B7 其他 比賽結果
12	STEAM 義工隊(培訓及服務)	待定	培訓本校學生成為 STEAM 義工，讓他們在活動中擔任協助角色，提升領導能力及社區服務意識。透過參與義工服務，學生能與社區建立連結，實踐「學以致用」的精神	中一至中五(20)	2	1	0	\$40,960.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B1 問卷調查
13	創意解難大賽工作坊 (沙田區小學生及本校學生)	26 年 2 月	舉辦工作坊讓沙田區小學生接觸穿越機及創意解難活動，激發他們的學習興趣及創新思維。同時讓本校學生擔任小導師，發揮所長並回饋社區，促進師生互動及學校形象推廣	中一至中五(120)	40	13	0	\$30,000.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B1 問卷調查
14	校內 STEAM 活動	待定	提升學生對科學、科技、工程、藝術及數學的綜合	中一至中六	6	2	0	\$21,000.00		A7 數字數		B1 問卷

			應用能力，培養創意思維與解難技巧，並鼓勵跨學科合作與實作精神	(120)					育、人工智能、STEAM教育		調查	
15	數字教育周活動	待定	推廣數碼素養與資訊科技應用，讓學生透過互動遊戲及展示，認識人工智能、編程、網絡安全及數碼創作等主題	中一至中六(300)	6	4	0	\$25,000.00	A7 數字數育、人工智能、STEAM教育		B1 問卷調查	
16	比賽/活動費用及行政開支	待定	以不同的校本國民教育活動，提升學生對國家之認識。	全校(552)	40	17	0	\$15,000.00	A6 愛國主義教育		B1 問卷調查	
17	朗誦比賽報名	2025 年 9 月至 12 月	訓練學生的膽量、台風和自信心	中一至中六(10)	1	0	0	\$3,000.00	A2 智能發展		B7 其他	學生表現
18	暑期增潤班	2026 年 8 月	透過審題與佈局構思、創意寫作技巧等，以提升學生的寫作及思維能力。	中一至中三(15)	1	0	0	\$4,000.00	A2 智能發展		B1 問卷調查	
19	S3 考察	待定	提升學習效能	中三(98)	3	1	0	\$7,000.00	A2 智能發展		B1 問卷調查	
20	S5 考察(車費)	2026 年 3 月	讓學生了解內地發展，加強對國家的認識	中五(87)	5	4	0	\$7,000.00	A6 愛國主義教育		B1 問卷調查	
21	全方位活動費用	2026 年 5 月	透過參訪企業，讓同學應用學科知識，並探索其職業志趣	中四至中五(47)	1	1	0	\$13,000.00	A2 智能發展		B1 問卷調查	
22	參觀考察 /	9/2024 -	透過不同參觀/工作坊，提	中一至	1	0	0	\$20,000.00	A2 智		B1	

	工作坊	8/2023	升學生的學習興趣和學習動機，並鞏固學生的中史知識。	中五 (472)					能發展		問卷調查	
23	全方位考察活動	2025 年 11 月	認識濕地，培養保育意識。	中一(93)	4	4	0	\$5,000.00		A2 智能發展		B6 書面報告及記錄
24	迪士尼物理世界課程 (課程 +中午餐券)	2025 年 12 月 8 日	透過活動學習物理知識	中四(10)	1	0	0	\$12,000.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B6 書面報告及記錄
25	中五級全方位學習活動	2025 年 11 月 24 日, 2026 年 1 月 26 日	透過參觀及活動，讓同學學習物理相關知識。	中五(16)	1	0	0	\$4,000.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B6 書面報告及記錄
26	中四及中五全方位學習活動	2025 年 11 月, 2026 年 3 月	了解維護資源安全及生態安全重要性	中五(21)	2	0	0	\$2,000.00		A6 愛國主義教育		B5 觀察
27	全方位學習活動	2025 年 11 月, 2026 年 1 月	學習生物科的工作發展方向及親身體驗	中五(20)	1	0	0	\$16,000.00		A7 數字數育、人工智能、		B1 問卷調查

									STEAM 教育			
28	生態教育項目	待定	學習生態魚缸照顧及學習魚菜共生照顧	中五(20)	1	0	0	\$22,000.00		A2 智能發展		B1 問卷調查
29	全方位學習日全級活動	2025 年 11 月	藉實作與編程學習 STEM 知識	中三(98)	5	2	0	\$19,200.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B1 問卷調查
30	校外比賽報名費用	全年	以比賽帶動 STEM 探究及分享	全校(20)	1	1	0	\$1,500.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B7 其他 比賽結果
31	資通相關參觀活動 (LWL)	全年	到大專/公司/IT 相關現場參觀，拓展眼界	中五(10)	0	1	0	\$500.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM 教育		B1 問卷調查
32	全方位學習活動	全年	通過參觀企業及工作坊，學生於實地觀察、應用及實踐課堂中所學到的管理概念。	中四及中五(40)	1	0	0	\$15,000.00		A2 智能發展		B6 書面報告及記錄

33	比賽/活動費用及行政開支	全年	以不同的校本商業活動，提升學生對商業之認識。	全校(552)	1	1	0	\$2,000.00		A2 智能發展		B1 問卷調查	
34	全方位學習活動 (初中全級性活動及高中BAFS活動)	全年	以不同的校本商業活動，提升學生對商業之認識。	全校(552)	5	1	0	\$5,000.00		A2 智能發展		B1 問卷調查	
35	校外機械人比賽 (本地、國際比賽)及比賽套件/零件	全年	參與本地機械人比賽，透過比賽項目，提升學生解難能力和自主學習能力。	中一至中五(20)	1	1	0	\$20,000.00		A7 數字數育、人工智能、STEAM教育		B7 其他	比賽結果
36	參加校際比賽 (報名費、學界運動員証)	全年	沙西區學界比賽，包括籃球、排球、足球、田徑、游泳等項目報名費及運動員註冊証費用	全校(200)	3	0	0	\$20,000.00		A4 體藝發展		B7 其他	比賽結果
37	運動示範、講座及體育興趣班	全年	邀請不同的體育機構到校進行運動示範或講座，透過接觸多元化的課程，培養同學有良好的生活習慣，積極參與體育活動	全校(552)	40	14	0	\$15,000.00		A4 體藝發展		B1 問卷調查	
38	校隊活動 (隊衣、訓練器材、教練費用)	全年	培訓精英運動員，參加沙西區 / 全港校際比賽 (例如田徑、長跑、排球等項目)，籍此培養同學有良好運動員精神及團隊精神	全校(30)	3	0	0	\$20,000.00		A4 體藝發展		B7 其他	比賽結果
39	K-Pop 舞蹈隊教練費用及比賽用項目	全年	訓練 K-Pop 舞蹈隊，參加學校舞蹈節及全港公開舞蹈比賽，籍此培養同學有	全校(30)	1	0	0	\$10,000.00		A4 體藝發展		B7 其他	比賽結果

			良好運動員精神及團隊精神								
40	健球校隊教練費用及比賽用項目	全年	恆常健球練習並參加學界健球比賽，籍此培養同學有良好運動員精神及團隊精神	全校(30)	1	0	0	\$10,000.00	A4 體藝發展	B7 其他	比賽結果
41	籃球校隊教練費用及比賽用項目	全年	恆常籃球練習並參加學界籃球比賽，籍此培養同學有良好運動員精神及團隊精神	全校(40)	1	0	0	\$10,000.00	A4 體藝發展	B7 其他	比賽結果
42	花繩隊教練費用及比賽用項目	全年	恆常花繩練習並參加花式跳繩比賽，籍此培養同學有良好運動員精神及團隊精神	全校(30)	1	0	0	\$10,000.00	A4 體藝發展	B7 其他	比賽結果
43	排球隊教練費用及比賽用項目	全年	恆常男女子排球隊練習，並參加學界排球比賽，藉此培養同學有良好運動員精神及團隊精神	全校(80)	1	0	0	\$10,000.00	A4 體藝發展	B7 其他	比賽結果
44	沙灘排球隊教練費用及比賽用項目	全年	恆常男女子排球隊練習，並參加學界沙灘排球比賽，藉此培養同學有良好運動員精神及團隊精神	全校(12)	1	0	0	\$20,000.00	A4 體藝發展	B7 其他	比賽結果
45	歷史科參觀及考察	試後活動	了解香港不同的歷史古蹟	中一及中二(191)	9	4	0	\$8,000.00	A2 智能發展	B6 書面報告及記錄	

(如空間不足，請於上方插入新行。)

第 1.1 項預算總開支

1.2 境外活動

