

學生活動支援津貼(SASG)運用報告

(一) 財務概況

A	本學年獲發撥款：	\$169,000
B	本學年總開支：	\$168,849.5
C	須退還教育局餘款(A - B)：	\$150.5

(二) 受惠學生人數及資助金額

學生類別	受惠學生人數	資助金額
綜合社會保障援助	46	\$16,210.2
學校書簿津貼計劃－全額津貼	223	\$78,584.4
校本評定有經濟需要	83	\$29,248.9 (上限為全學年津貼金額的 25%)
總計	352	\$124,043.5 [註：此項應等於 (一) B「本學年總開支」]

(三) 活動開支詳情

編號	活動簡介及目標	範疇 ¹ (請參考附註例子)	受惠學生 人次 ²	開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
					智能發展 (配合課程)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
1. 本地活動：資助有經濟需要的學生參與不同學科／跨學科／課程範疇的全方位學習活動，提升學習效能，或參與多元化全方位學習活動，以豐富五種基要學習經歷									
1	「參觀香港貿發局教育及職業博覽」— 透過參觀職業博覽，讓學生了解自身學習及事業的多元出路，深入掌握職場實際資訊，有助職業及生涯規劃。	生涯規劃	49	\$1,307					✓
2	「模擬面試工作坊」— 讓中六級學生了解面試時的答題技巧、應有儀容及禮貌，增加他們面試的技巧及信心。	生涯規劃	38	\$5,922					✓

¹ 適用範疇包括：中文／英文／數學／科學／地理／歷史／藝術(音樂)／藝術(視藝)／藝術(其他)／體育／常識／公民與社會發展／跨學科(STEM)／跨學科(其他)／憲法與基本法／國家安全／德育、公民及國民教育／價值觀教育／資優教育／領袖訓練等，如活動不屬於上述所列範疇，請自行填寫該活動所屬範疇。

² 受惠學生人次指參加每項活動的學生人數，學生參加多於一項活動可重覆計算。

編號	活動簡介及目標	範疇 ¹ (請參考附註例子)	受惠學生 人次 ²	開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
					智能發展 (配合課程)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
3	「全方位學習課程：Microsoft Application」— 為參加全方位學習課程的中五級學生提供基礎微軟應用培訓，從而拓寬他們的學習經歷及提升其就業競爭力。	生涯規劃	13	\$15,805					✓
4	「全方位學習課程：多媒體設計」— 為參加全方位學習課程的中四級學生提供基礎多媒體設計課程，從而拓寬他們的學習經歷及提升其就業競爭力。	生涯規劃	5	\$10,714					✓
5	「模擬人生工作坊」— 活動讓學生體驗成長過程中需要面對抉擇的情況，例如：升學、求職及成家立室等，引導他們抉擇時要考慮的因素，提升學生對社會及工作世界的認識，為自己的未來人生作好規劃。	生涯規劃、 價值觀教育	68	\$13,175		✓			✓
6	「參觀中華電力低碳能源教育中心」— 以互動學習的形式，讓學生了解如何運用低碳能源及可再生能源，包括核能及天然氣等來應對氣候變化及減少空氣污染。	科學、 價值觀教育	9	\$525	✓	✓			
7	「中國書法體驗、國術表演及漢服工作坊」— 欣逢國慶七十四周年，於「賀國慶暨國民教育周」安排多樣的活動，讓學生體驗中國文化，陶冶性情；加深他們對祖國的發展的認識，強化學生對國民身份的認同。	藝術、 國民教育、 國家安全	165	\$15,500		✓	✓	✓	
8	「鑑證科學實驗活動」— 讓學生運用化學科及其他學科的知識，體驗初級法證技巧和原理，透過 STEM Program (Forensic) 加強學生的實驗操作技巧，並提升學習 STEM 的興趣。	跨學科(STEM)	57	\$4,488	✓				
9	「數學解難訓練班」— 讓學生運用數學科及其他學科的知識分析血濺形態，再進行科學鑑證，藉以提升學生對學習數學的興趣和能力。	跨學科(STEM)	52	\$4,160	✓				
10	「無人機操作工作坊」— 工作坊結合 STEAM 學習元素，讓學生透過學習操控無人機、編程和解決相關問題，強化他們的邏輯思維。	跨學科(STEM)	57	\$13,465	✓				
11	「氣墊船模型比賽」— 活動集結 STEM 學習元素，學生須運用多個學科的知識，設計和編程具全面性能的氣墊船，打造氣墊船的推進、方向控制和浮升系統，藉此培養學生的創意思維和解難的能力。	跨學科(STEM)	52	\$18,204	✓				

編號	活動簡介及目標	範疇 ¹ (請參考附註例子)	受惠學生 人次 ²	開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
					智能發展 (配合課程)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
12	「試後活動:四驅車製作課程」— 學生透過製作迷你四驅車，從中認識四驅車的原理和結構、不同的四驅車賽道及賽道對四驅車各功能的要求，了解各配件的功能和特性，並自行設計實驗以找出最佳配件組合，研究如何改裝令四驅車能最快速並穩定地完成比賽。學習過程中包含不少 STEAM 教育元素，能培養學生的邏輯思維。	跨學科(STEAM)	82	\$12,000	✓				
13	『「午後深身心」工作坊』— 為中二及中三級度身訂造多種以視覺、味覺、觸覺、嗅覺的有趣體驗去感受當下，同時透過靜觀，讓學生享受身心舒緩的時刻，強化他們心靈的健康。	價值觀教育	129	\$10,157		✓			
14	「校園留影活動」— 全校拍攝團體照，同學互相在相框上寫上鼓勵及正面語句，同時邀請老師參與，互勵互勉，增加同學對班級及學校的歸屬感。	價值觀教育	352	\$16,244		✓			✓
15	「中六畢業生留影」— 學校特地為應屆中六畢業生提供畢業袍拍照留念，藉此加強學生對學校的歸屬感，感受到母校的關懷與支持。	價值觀教育	48	\$2,179		✓			
16	「掌 Art 生命藝術裝置互動展覽」— 通過聆聽音樂、人偶製作、花燈製作及流體畫的藝術形式，讓學生建立欣賞及愛惜自己的正確態度，啟發學生反思生命。	藝術、 價值觀教育	52	\$6,303		✓	✓		
17	『「朱古力的秘密」互動劇場』— 藉著互動劇場讓學生了解世界存有經濟不公平的現象，學生可以將心比己，感受不公平待遇者的心情，並增加對公平貿易的認識。	藝術、 價值觀教育	76	\$6,595		✓	✓		
18	『「關懷基層清潔工友」講座』— 活動加深學生對清潔工人工作情況的了解，藉此激發學生的同理心，並進一步作出關懷行動。	社會服務、 價值觀教育	49	\$5,336		✓			✓
19	「童軍活動」— 學生穿著整齊的童軍制服參加一系列的活動及訓練，培養他們成為一個具自立能力、樂於助人、有責任感及勇於承擔的人。	社會服務、 價值觀教育	13	\$3,883.5		✓			✓

編號	活動簡介及目標	範疇 ³ (請參考附註例子)	受惠學生 人次 ⁴	開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
					智能發展 (配合課程)	價值觀教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
20	「雜耍學會」— 由雜耍導師帶領雜耍學會學生進行體驗學習，學習雜耍的技巧，認識中華文化，增強他們的國民身份認同及提升其自信心。	體育、 國家安全	9	\$1,687			✓		
21	「領袖生訓練日營」— 透過歷奇訓練及團隊協作活動，提升學生領袖的團隊合作精神及個人的自信心；而小組組長在活動過程中，亦加深了對新隊員的認識。	體育、 領袖訓練	32	\$1,200		✓	✓		
				第 1 項總開支	168,849.5				

2. 境外活動：資助有經濟需要的學生參與境外活動／境外比賽									
1	---	---	---	---					
				第 2 項總開支	---				

3. 資助有經濟需要的學生購買參與全方位學習活動所必要的基本學習用品及裝備									
1	---	---	---	---					
				第 3 項總開支	---				
			總計	1,407	168,849.5				

³ 適用範疇包括：中文 / 英文 / 數學 / 科學 / 地理 / 歷史 / 藝術 (音樂) / 藝術 (視藝) / 藝術 (其他) / 體育 / 常識 / 公民與社會發展 / 跨學科 (STEM) / 跨學科 (其他) / 憲法與基本法 / 國家安全 / 德育、公民及國民教育 / 價值觀教育 / 資優教育 / 領袖訓練等，如活動不屬於上述所列範疇，請自行填寫該活動所屬範疇。

⁴ 受惠學生人次指參加每項活動的學生人數，學生參加多於一項活動可重覆計算。