

2024/25 學年校本課後學習及支援計劃
校本津貼—活動報告表

學校名稱：

五旬節聖潔會永光書院

負責人姓名：梁國輝

聯絡電話：23370137

A. 校本津貼實際受惠學生人數(人頭)共 30 名(包括 A.領取綜援人數：3 名，B.學生資助計劃全額津貼人數：21 名及 C.學校使用酌情權而受惠的清貧學生人數：6 名)

B. 受資助的各項活動資料

*活動名稱／類別	參加合資格學生人數#			平均 出席率	活動舉辦時期 ／日期	實際開支 (\$)	評估方法 (例如：測驗、問卷等)	合辦機構／服務 供應機構名稱 (如適用)	備註(例如：學生的 學習及情意成果)
	A	B	C						
Game Development on Unity	2	6	2	87%	23/4, 30/4, 2/5, 7/5, 8/5, 14/5	\$27,000	遊戲成品展示	Una Technologies Limited	
Game Development on Nintendo Switch	1	8	1	90%	23/4, 30/4, 7/5, 8/5	\$10,500	遊戲成品展示	Una Technologies Limited	
Prehistoric life & Fossil x STEAM Course	0	7	3	85%	28/4, 29/4, 7/5, 8/5	\$32,800	AI 化石辨識模型展示	Timeless-TFC	
活動項目總數： <u>3</u>									
@學生人次	3	21	6		總開支	\$70,300			
**總學生人次	30								

備註：

* 活動類別如下：功課輔導、學習技巧訓練、語文訓練、參觀／戶外活動、文化藝術、體育活動、自信心訓練、義工服務、歷奇活動、領袖訓練及社交／溝通技巧訓練

@學生人次：上列參加各項活動的受惠學生人數的總和

**總學生人次：指學生人次(A) + (B) + (C)的總和

合資格學生：指(A)領取綜援、(B)學生資助計劃全額津貼及(C)學校使用不超過 25%酌情權的清貧學生

C. 計劃成效

整體來說，你認為活動對受惠的合資格學生有何得益？

請在最合適的方格填上「✓」號	改善			沒有 改變	下降	不適 用
	明顯	適中	輕微			
學習成效						
a) 學生的學習動機		✓				
b) 學生的學習技巧		✓				
c) 學生的學業成績			✓			
d) 學生於課堂外的學習經歷		✓				
e) 你對學生學習成效的整體觀感		✓				
個人及社交發展						
f) 學生的自尊心		✓				
g) 學生的自我照顧能力		✓				
h) 學生的社交技巧		✓				
i) 學生的人際技巧		✓				
j) 學生與他人合作		✓				
k) 學生對求學的態度			✓			
l) 學生的人生觀		✓				
m) 你對學生個人及社交發展的 整體觀感		✓				
社區參與						
n) 學生參與課外及義工活動			✓			
o) 學生的歸屬感		✓				
p) 學生對社區的了解				✓		
q) 你對學生參與社區活動的整體 觀感				✓		

D. 對推行校本津貼資助活動的意見

在推行計劃時遇到的問題／困難

(可在方格上「✓」超過一項)

- 未能識別合資格學生(即領取綜援及學生資助計劃全額津貼的學生)；
- 難以甄選合適學生加入酌情名額；
- 合資格學生不願意參加計劃(請說明其原因：_____)
- 伙伴／提供服務機構提供的服務質素未如理想；
- 導師經驗不足，學生管理技巧未如理想；
- 活動的行政工作明顯地增加了教師的工作量；
- 執行教育局對處理撥款方面的要求感到複雜；
- 提交報告的要求感到繁複及費時；
- 其他(請說明)：_____

E. 學生及家長有否對校本津貼資助活動提供意見？他們是否滿意計劃的服務？（可選擇填寫）
