

多元學習津貼—其他課程：資優教育課程

課程評估報告 2022/23 學年

課程	教學目的	目標學生	修業期 / 開始日期	學生習作	課程 / 學生表現評核	財政支出
學科潛能提升計劃	透過老師指導培訓，推薦學生參與各類全港性活動或比賽	中四至中六	2022 年 10 月至 2023 年 8 月	每節一份課業	學生活動及比賽表現優異，部份更上載到學校網頁表揚	\$61,080
推薦體育尖子參加高中聯校體育課程	參與課程後，學生能於中六報考香港中學文憑試體育科並取得理想成績	中五	2022 年 9 月至 2023 年 8 月	學生課業及評估成績	學生出席率高(超過 90%) 學生課業表現理想	\$8,000
推薦尖子同學參加校外比賽、課程或評估	擴闊學生視野，推動資優教育	中四至中六	2022 年 10 月至 2023 年 8 月	比賽結果 / 課程課業 / 評估結果	學生比賽表現優異，課程參與積極，部份比賽獎項更上載到學校網頁表揚	\$48,720
推薦學生參加學科專題講座、課程或模擬試	提升學生思考能力及相關科目學術視野	中六	2022 年 10 月至 2023 年 3 月	每節完成一份課業 / 試題	學生出席率高(超過 95%) 學生表現投入，積極參與，部份活動相片值得上載學校網頁以作表揚	\$10,650
學科尖子體驗式戶外考察或工作坊	強化學生的中英數通的知識及成績提升	中四至中六	2022-2023 年 (長假期及課後進行)	活動後反思及課業	學生表現投入，積極參與 問卷調查結果顯示工作坊能有效提升學生學科知識，延伸所學	\$4,725
STEAM 尖子課程	提升具 STEAM 潛質的學生之解難能力及創造力	中四至中五	2022 年 12 月至 2023 年 5 月	STEAM 作品 / 課業	學生出席率高(超過 90%) 問卷調查結果顯示學生參與活動能有效提升學生對 STEAM 的認識及創造力 學生參與比賽結果或製成品在校內展示	\$36,792