

2024 - 2025 School-based After-school Learning and Support Programme (SBG) Annual Programme Report

學校名稱： Hong Kong Taoist Association Tang Hin Memorial Secondary School 香港道教聯合會鄧顯紀念中學

計劃統籌人姓名： Cheung Wai Jee 張蕙芝 (輔導主任)

聯絡電話： 2672 6820

A. 本計劃受惠學生人數共 387 名 (包括 A. 領取綜援、B. 學生資助計劃全額津貼人數： 314 名及 C. 學校使用酌情權的清貧學生人數： 73 名)

B. 計劃的各項活動資料

*活動名稱/類別	參加對象學生人數#		平均出席率	活動舉辦期間/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						

中三級 「達文西解碼」生涯發展計劃	A-0 B-57	5	70.5 %	10/2024 – 3/2025	\$48,000	導師觀察及問卷	香港青少年服務處 賽馬會粉嶺綜合 青少年服務中心	目標: - 介紹生涯發展概念，配合升學活動安排，讓參加者擴闊眼界，發掘潛能，訂立目標，確立人生方向。 - 舉辦生涯發展相關小組活動，裝備升學就業資訊，旨在加深同學對生涯發展、外在環境及自我強項之了解，為高中選科作好準備。 時間: - 課後時間，共 8 節 - 入班工作坊: 1 節 - 小組活動: 5 節 - 職場參觀: 2 節 參加對象及人數: - 中三級學生: 165 人 - 小組及體驗活動: 11 人 成效: 100% 參加者同意目標已達成，過程中有效協助他們了解自身強項及興趣，促進生涯發展。部分學生因補課、補習班或其他課外活動時間衝突而需請假，雖對活動進度帶來挑戰，但團隊仍能靈活協調和調整，讓大多數學生順利參與整體流程。
----------------------	-------------	---	--------	------------------	----------	---------	--------------------------------	---

「桌遊成長」桌上遊戲活動	A-0 B-12	0	100%	10/2024 – 1/2025	\$49,000	導師觀察及問卷	BG Infinity 桌樂無限	目標: - 從桌遊活動中，豐富學生與人接觸及溝通的機會，改善社交技巧。 - 培養參加者對桌上遊戲之興趣，投入線下活動。 - 訓練參加者成為桌遊導師，從而製造成功經驗，提升自我效能感。 時間: - 課後時間，共 12 節 小組訓練: 6 節 2 日 1 夜宿營: 5 節 校內同樂日: 1 節 參加對象及人數: - 中一至中五，對桌上遊戲有興趣的同學 - 小組訓練: 16 人 - 校內同樂日: 19 人 成效: - 99%參加者同意或非常同意目標達成，啟發他們對不同桌上遊戲的興趣，並享受與同儕共學共樂的時間，建議下年度可以繼續推行。
--------------	-------------	---	------	------------------	----------	---------	------------------	---

「桌遊成長」 桌遊校隊培訓計劃	A-0 B-8	5	96 %	3/2025 – 7/2025	\$31,876.20	導師觀察及問卷	BG Infinity 桌樂無限 桌遊舊生隊	目標: - 以參加 U18 卡坦島比賽及璀璨寶石桌上遊戲校際比賽為目標，裝備參加者有足夠技術及心態應對賽事。 - 透過比賽訓練，提升參加者的解難能力，從而建立信心，改善自我形象。 - 由學生在試後籌備桌遊校內比賽，促進校內同學享受桌遊的樂趣。 時間: - 課後時間 - 小組訓練及比賽，共 17 節 參加對象及人數: - 中一至中五級學生 - 13 人; 參與兩次比賽的同學分別為 6 位及 8 位，部份同學參與 2 場比賽 成效: 100%參加者表示同意或非常同意目標已達成，且出席率持續保持高水平。除了積極參與校外比賽挑戰自我外，參加者更主動在校內舉辦「桌遊比賽」，與同學分享桌遊的樂趣。根據觀察，桌遊平台不僅促進同學間正向社交，也幫助參加者發揮潛能，學習情緒管理與壓力調適。
----------------------------	--------------------	----------	-------------	------------------------	--------------------	----------------	-----------------------------------	--

「社區導賞員」 社區服務培訓課程	A-0 B-6	1	91.7 %	9/2024 – 12/2024	\$35,000	導師觀察及問卷	Kai Fong Tour 「街坊帶路」	目標: - 讓學生透過社區體驗導賞活動，認識北區的歷史文化、風土人情、掌故趣談等，藉以增加學生對社區的認識及關心。 - 提供導賞員培訓課程，讓學生學習導賞基本技巧，進一步能自主設計導賞路線及重新認識社區，投入社區生活，繼而帶領不同的社區導賞團。 內容: - 第一階段：社區導賞體驗（認識社區） - 第二階段：社區導賞理論（團隊建立及導賞技巧） - 第三階段：導賞實踐（社區景點整理及路線設計、成果分享、總結檢討） 時間: - 課後時間，共 7 節 - 理論和技巧培訓: 3 節 - 導賞體驗: 1 節 - 社區考察: 1 節 - 實習團: 1 節 - 實踐服務及總結: 1 節 參加對象及人數: - 中二至中四級學生 - 12 人
-----------------------------	--------------------	----------	---------------	-------------------------	-----------------	----------------	---------------------------------	--

								成效: 100% 參加者同意或非常同意目標已達成，並認同活動不僅讓他們深入了解北區的歷史文化，也透過帶領長者導賞團的經驗，增進了與長者的共融互動機會，同時提升了自身的表達能力。參加者清楚帶領導賞團時需兼顧多重安全考量，不僅要關注參與者安全，還要注意路線規劃的安全性，提升對活動安排的敏感度；同時也需尊重市區居民，避免活動進行時對他人造成干擾。
--	--	--	--	--	--	--	--	---

S-Team Leader 2.0 「社區服務集誌社 – 上水有樂」計劃	A-0 B-3	9	70 %	9/2024 – 3/2025	\$23,306.56	導師觀察及問卷	Makerbay Foundation Limited Hong Kong	目標: - 以青年主導、設計思維、體驗及實踐等手法介入並進行活動，讓學生以創新思維來實現共創社區的概念。 - 通過參與專案來學習不同的主題，提供所有用於建造原型的機器和工具，支持學生將想法付諸實現；讓學生體驗製造有助於其他人或環境的東西。 - 培養學生的創意及自信，令他們相信自己有能力協助改善社區生活。 內容: - 社區考察、街訪、工作坊、實踐服務、成果分享展 - 主題:推動區內運動健康、關注社區人士精神健康、豐富小學生玩樂平台及認識北區小店 時間: - 課後時間，共 18 節 - 青少年有意義社區參與分享會: 1 節 - 社區考察、街訪: 2 節 - 設計思維工作坊: 4 節 - 服務準備及彩排: 5 節 - 服務實踐: 5 節 - 總結及嘉許禮: 1 節 參加對象及人數: - 中二至中四級學生 - 18 人
---	------------	---	------	-----------------	-------------	---------	--	--

								成效: 100%參加者同意活動促進了有意義的社區參與，幫助共建正面社區。除了學習實用生活技巧，活動也拓寬了視野，帶來明顯個人成長。參加者從零開始設計並主持攤位，展現創業精神，培養創意、策略和勇於嘗試的能力。看到自己的服務獲得街坊和小朋友認可，內心充滿成就感與自信。這過程深化了問題解決、領導力與責任感，為未來踏入社會和創業奠定基礎。
--	--	--	--	--	--	--	--	--

健康教育及精神健康活動	A – 5 B - 228	53	100 %	9/2024 – 5/2025	\$18,739.48	導師觀察及問卷	護苗基金 青躍 童軍知友社 香港傷健共融網絡 校本心理學家 Arts Connect Psychotherapy and Counselling Ltd. 目標： - 提升學生對健康教育、精神健康及壓力管理的認識與關注。 - 透過靜觀及藝術活動，協助學生表達情緒、舒緩壓力，建立正向價值觀。 內容： - 性教育工作坊 - 「感同身受」靜觀減壓工作坊 - 「正向人生」生命鬥士教育分享會 - 藝術表達日營 - 精神健康守護者講座 時間： - 課後時間 參加對象及人數： - 中一至中五級學生 成效： 95%參加者表示活動有助提升自我認識及情緒管理能力，並願意在日常生活中實踐所學技巧。 學生表示活動具啟發性，能促進正向思維及人際關係發展。
-------------	------------------	----	-------	-----------------	-------------	---------	--

活動項目總數： <u>6</u> (一共參與 <u>67</u> 節活動)						
@ 學生人次	314	73		總開支	\$205,922.24	
** 總學生人次	<u>387</u> 人 (一共參與 <u>67</u> 節活動)					

備註:*活動名稱/類別如下：導修服務、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：指參加各項活動的受惠學生人數總和

** 總學生人次：指 (A) + (B) + (C) 的總數

對象學生：指領取綜援/學生資助計劃全額津貼及學校使用 25%酌情權的清貧學生

C.計劃成效

整體來說活動對受惠學生的成效評估如下

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	✓					
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. 對推行活動計劃的意見

在推行計劃時遇到的問題/困難

(可在方格上✓超過一項)

- ☐ 未能識別對象學生(即領取綜援及學生資助計劃全額津貼的學生)；
- ✓ 難以甄選 25%的酌情名額；
- ☐ 對象學生不願意參加計劃；
- ☐ 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；
- ☐ 對執行教育局對處理撥款方面的要求感到複雜；
- ☐ 對提交報告的要求感到繁複、費時；
- ☐ 其他(請說明)：_____

E. 學生及家長有否對計劃提供意見？他們是否滿意計劃的服務？
(可選擇填／不填寫)

學生和家長普遍對這項課後支持及學習計劃表示滿意。他們認為計劃內容多元且有趣，不僅豐富了學生的課餘生活，更有效提升了學生的自信心和個人潛能。透過參與不同類型的活動，培養了積極主動的態度及良好的學習習慣，對學業和生活都帶來正面影響。

總結來說，這項計劃成功達成了預定目標，在增強學生自信心、發掘及發展個人才能、培養正面思維和團隊合作等方面成效顯著。我們期望進一步提升活動質素，持續為學生提供多元化及具啟發性的課外學習經驗，有助他們的全方位成長與持續發展。