

張沛松紀念中學

2025 - 2026 年度

「MVPA60 一筆過津貼」計劃書

2025 - 2026 年度

項目	關注重點	策略/工作	預期好處	時間表	所需資源	成功準則	評估方法	負責人
1. 協助學生建立正向健康的生活方式	1. 向學生教授及介紹不同形式的運動項目來提升學生做運動的動機	1. 於體育課先引入不同種類的運動遊戲來提升學生做運動的信心	1. 推廣不同種類的運動，從而培養學生建立恆常的運動習慣	9/2025 – 8/2026 於體育課、活動課及 OLE 協助學生建立恆常運動習慣及正面形象	● 運動器材，例如：瑜珈墊、音響和其他體適能用品等運動器材。	● 70%同學同意培養運動的習慣	● 問卷調查	梁延達
2. 培養學生正面價值觀及建立正面形象	2. 推動校園運動風氣，鼓勵學生建立恆常的運動習慣及多參與校內或校外	2. 於體育課派發「體能活動日誌」，每次體育課來檢視學生的進度	2. 能夠定時檢視學生的進度，以便作出跟進。	9/2025 – 5/2026 於體育課運用電子划艇機來教授划艇	● 印刷紙本體能活動日誌	● 80%學生按時輸入運動數據	● 參與人數	
3. 鼓勵學生參與校內及校外比		3. 校內: 舉辦更多元化的社際及班際比賽或師生比賽 校外: 鼓勵及	3. 學生能夠善用手機，並有助學生建立運動習慣	9/2025 – 6/2026 檢視學生「體能活動日誌」	● 運用電子平台，例如: Google form	● 70%同學同意使用電子運動設備可提升做運動的樂趣	● 參與人次	
			4. 多參加比賽	6/2025-9/2025 籌備陸運會	● 划艇機		● 觀察學生反應	
					● 展板或壁報板作宣傳之用		● 邀請學生於全校早會/集會等等作分享	
					● 外聘教練來			

<p>賽</p> <p>4. 與 STEAM 合作，推廣互動運動項目</p>	<p>比賽來改善運動能力及建立正面形象</p> <p>3. 與 STEAM 合作，結合資訊科技來推廣運動樂趣</p>	<p>帶領同學參加不同類型的公開比賽及導賞活動</p>	<p>能夠豐富學生的視野及比賽體驗</p> <p>5. 舉辦師生友誼賽有助營造校園運動氣氛及深化師生關係</p> <p>6. 跟 STEAM 合作，善用科技來提升運動的趣味性。此外，透過電子運動設備可以於學校開放日作示範活動，把運動與健康的訊息傳揚到社區</p>	<p>10/2025-5/2026 活動課及校隊訓練</p> <p>10/2025-5/2026 舉辦不同類型的社際比賽及師生友誼賽</p> <p>11/2025-5/2026 帶領學生參加學界、其他公開比賽及導賞活動</p>	<p>作示範課</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生外出參賽或參觀的報名費、門票及車費</li> <li>● 購買電子互動運動器材</li> </ul>			
--	--	-----------------------------	---	---	---	--	--	--

支援學校推動校園體育氛圍及「MVPA60」一筆過津貼財政預算 (截至 31/8/2025)

學年	收入	開支	結餘
2024 – 2025 學年	\$150,000	\$74,836.87	\$75,163.13
2025 – 2026 學年 (預算)	\$75,163.13		
2025 – 2026 學年 – 預計開支項目			
● 租借划艇機		\$5,500	
● 各級 MVPA60 手冊 (上、下學期)		\$4,500	
● 校外比賽報名費 (非學界比賽)		\$3,000	
✧ 足球 (\$1000)			
✧ 籃球 (\$1000)			
✧ 長跑 (\$1000)			
● 購買球類物資 (如: 足球、閃避球、籃球及排球等物資)		\$3,000	
● 比賽及參觀交通費用		\$3,000	
● 各級 OLE 運動體驗		\$14,000	
● 學校推廣計劃 – 外展教練計劃		\$14,000	
● 試後活動各級體育課活動		\$3,000	
2025 – 2026 學年 – 預計總開支		<b>\$50,000</b>	\$25,163.13

\*若 31/8/2027 尚有結餘，需退回給教育局。

\*參考：教育局通函第 73/2024 號「MVPA60 一筆過津貼」