



25-26 學生多元學習表現獎勵計劃(簡章)

目的

藉著對學生在不同範疇的良好表現及成就作出獎勵，以鼓勵學生積極參與多元化的活動，促進其在知識、技能及情意素養的成長，強化學生學習經歷的構建及發展，透過適時、正面的回饋，讓學生能建立學習自信，勇於探索新知識，挑戰及發展自身潛能，追求卓越的表現和成就。

獎勵範疇

本獎勵制度就學生在“科普”、“學術”、“藝術”、“體育”、“德育”及“服務”六大範疇的良好表現及成就，按其參與活動的類別、性質，以及其表現或取得之成果，作出不同程度的獎勵：

- 一、 凡學生參與由政府機構、大專院校，或於相關範疇具代表性認可的機構舉辦/協辦之公開性比賽，包括學界賽、校際賽、埠際賽、區域賽或跨區域賽及國際賽，按其表現及成就作獎勵。
- 二、 凡學生參與校內由學校、學科、學會舉辦的活動或比賽，按其表現及成就作獎勵。
- 三、 凡學生代表學校，或由學校組織參與校外機構主辦的活動協助工作、服務，按其表現作獎勵。
- 四、 凡學生擔任各項校內團隊成員並參與服務，按其表現作獎勵，凡以校內團隊參加的服務時數均可累積計算。
- 五、 凡學生以個人名義參與校外機構所組織的服務工作，按其服務性質及具體表現，給予相對應嘉許。
- 六、 凡學生以個人名義於報刊/展覽上發表作品、參與政府組織或具代表性之公開表演等，按其表現作獎勵或其它方式的肯定。
- 七、 範疇分類：
 1. 凡涉及科學與科技學科，包括但不限於電腦資訊科技、自然科學、物理、化學、生物、地球科學、應用數學、設計與應用科技，或以科學與技術為主的比賽（例如機械人、編程、職業技能等），歸類為「科普」範疇。
 2. 凡涉及語言（中、英、葡等）、數學、人文與社會學科（歷史、地理、會計、經濟、公民教育等）的比賽，歸類為「學術」範疇。
 3. 凡涉及音樂、視覺藝術學科或以表達和展示創造力、想像力、情感、傳達思想和探索美學等為目標的比賽，歸類為「藝術」範疇。
 4. 凡涉及體育運動或運動競技，或棋類競賽，主要透過身體運動和活動來培養身體素質、增進健康、發展技能和競爭能力的活動領域的比賽，歸類為「體育」範疇。
 5. 凡涉及倫理道德教育、公民意識教育、個人品德培養、社會行為規範、領袖培訓和制服或服務團體的比賽或獎勵，歸類為「德育」範疇。
 6. 「服務」範疇不在比賽和活動類別，只計算服務時數。

獎勵標準

- 一、 學生可因其參與活動的類別、性質及其表現或取得之成就高低，獲予“特別嘉許”、“大功”、“小功”、“優點”、“表揚”之獎勵或其它方式的肯定。
- 二、 學生在參與活動或比賽的整個過程中，包括準備、訓練和參賽，應展現良好的態度、積極投入和優秀的體育精神。此外，也應該為每次參與的活動或比賽付出適當的心力和時間。



提名程序

一、個人名義(非學校組織參與)的比賽：

甲、中學部：學生/家長可通過 wecom 收集表填寫內容向學校提出申請。

二、作品發表或公開演出之表現：

甲、學生以個人名義於報刊/展覽上發表學術類或藝術類作品並獲好評。

乙、學生以個人名義參與政府組織或較具代表性之公開表演並獲好評。

- 中學部：可在學生群或家長群置頂之 wecom 收集表填寫；
- 小學部：學生或家長可點擊以下連結 <https://forms.gle/GiHnCLoePcbbzTSB8> 填寫；
- 由校方主辦或組織的活動及服務，已有相關資料作記錄，不用進行提名程序。

表彰方式

一、符合獎勵標準的同學，相關資料將記錄在年終學生學行成績表內。

二、獎勵結果將存檔於校方作記錄。

三、學校會透過不同形式發佈學生成就及良好表現的訊息，並按評定結果，以不同形式進行表彰。