

**2020-2021 學年**  
**聖公會德田李兆強小學**  
**全方位學習津貼津貼**  
**運用報告**

聖公會德田李兆強小學  
全方位學習津貼  
津貼運用報告  
2020-2021 學年

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
第 1 項	舉辦/參加全方位學習活動							
1.1	在不同學科/跨學科/課程範疇組織全方位學習活動，提升學習效能（例如：實地考察、藝術賞析、參觀企業、主題學習日）							
中文	<p><u>推動戲劇教育</u> 邀請專業劇團到校，舉辦兩次互動劇場。</p>	<p>透過活動，使學生能認識戲劇教學活動，從而加深對作品內容及人物角色的理解。</p>	<p>2020 年 12 月</p>	<p>四年級 (全級) (165 人)</p>	<p>因為本年成功參加了「賽馬會中國詩人別傳教育劇場計劃」，免費邀得劇團到校在四年級推動戲劇教育，是故沒有活動支出。</p>	<p>\$0</p>	<p>/</p>	<p>智能發展 (配合課程)</p>
中文	<p><u>中國文化教育劇場</u> 邀請專業劇團到校，為高年級學生演出與中國文化有關的劇目----透過劇場活動介紹中國文化知識並作互動討論。</p>	<p>增加學生對中華文化和中國歷史的認識</p>	<p>2020 年 10 月</p>	<p>四至六年級(全級) (528 人)</p>	<p>因疫情影響，中國文化劇場只可安排六年級學生參加</p>	<p>\$6500</p>	<p>E1</p>	<p>智能發展 (配合課程)</p>

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
跨學科 (圖書課 × 資訊科技)	<p><u>多媒體閱讀分享活動</u></p> <p>學生在圖書課不再局限於用紙本作閱讀分享，利用電子白板，學生能以文字、電子圖片、影片作多媒體閱讀分享。老師可利用電子白板即時展示各組學生於 iPad 的學習成果，鼓勵學生討論。老師亦能透過電子白板鼓勵學生即時作答，特別是低年級學生電腦技能較弱，不懂打字，可利用電子筆於白板上直接書寫，鼓勵學生進行電子閱讀分享。</p>	<p>鼓勵學生作多媒體閱讀分享</p> <p>加強課堂的即時互動性</p> <p>發展學生運用資訊科技能力及解決問題能力。</p>	2021 年 1 月至 6 月	全校學生	利用各類多媒體作閱讀分享大大提升學生學習動機，配合電子白板展示各組學習成果，老師能作出即時的修訂及書寫評語，有助提升課堂互動性。	\$0	/	智能發展 (配合課程)
宗教	<p><u>參觀聖公會施洗聖約翰堂</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 認識教堂陳置</li> <li>- 認識教堂服務</li> </ul>	讓學生認識本校辦學團體聖公會及其崇拜禮儀	2021 年	三至五年級 (50 人)	因疫情關係，活動取消。	\$0	/	德育及公民教育
跨學科 (STEM × 生命教育)	<p><u>STEM 玩具車製作活動</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生從與組員製作玩具車的動手做過程中，經歷設計循環 (理解、定義、設計、計劃、建構、測試)，學習接受逆境。</li> <li>2. 在工作坊中，學習利用 STEM 的知識和技能應對逆境。</li> <li>3. 在 STEM 挑戰日進行玩具車挑戰任務，及展示成果，學習欣賞逆境。</li> </ol>	培養學生勇於嘗試的態度，達至提升個人抗逆力。	2021 年 6 月	四年級 (165 人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 因疫情關係，活動內容更改：工作坊取消，舉行日期改為 2021 年 4 月，受惠學生改為全校學生。</li> <li>2. 全校學生均能製作玩具車，並享受活動。</li> </ol>	\$10,000	E1	智能發展 (配合課程)

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
跨學科 (電腦 × 常識)	<p><u>電腦科立體繪圖活動</u></p> <p>六年級學生在電腦課堂上學習運用 Tinkercad 繪畫立體圖像，設計太陽能汽車其中一件部件，然後打印該立體，作為製作太陽能汽車之用。</p>	發展學生的共通能力，包括創造力、運用資訊科技能力及解決問題能力。	2021 年 1 月至 6 月	六年級 (198 人)	學生能運用 Tinkercad 創作車牌，作為製作太陽能汽車之用，效果理想。	\$41,815	E1	智能發展 (配合課程)
中文	<p><u>開辦網上辯論班</u></p> <p>邀請導師開辦網上辯論班，訓練學生演說及辯論能力。</p>	透過系統性訓練，提升學生的邏輯思維、說話表達等多方面的能力。	2021 年 1 月至 7 月	五至六年級 (15 人)	因疫情影響，辯論班改以網上形式進行，共上課 35 小時，並參加了一次比賽。	\$32,500	E5	智能發展 (配合課程)

1.2 按學生的興趣和能力，組織多元化全方位學習活動，發展學生潛能，建立正面價值觀和態度（例如：多元智能活動、體藝文化活動、領袖訓練、服務學習、學會活動、校隊訓練、制服團隊活動、軍事體驗營）								
範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
羽毛球訓練	聘請專業羽毛球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業羽毛球教練協助學生精進羽毛技巧，培訓羽毛球精英運動員。</li> <li>2. 提升學生自信心，從參與羽毛球比賽中獲得信心。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	三至六年級 (25人)	因疫情關係，比賽及訓練取消。	\$0	/	體藝發展
游泳訓練	聘請泳隊教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過泳隊訓練班提升學生游泳技術水平，為校隊建立梯隊。</li> <li>2. 發揮學生潛能，提升學生校外比賽的信心及能力。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	二至六年級 (50人)	因疫情關係，比賽及訓練取消。	\$0	/	體藝發展
足球訓練	聘請專業足球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業足球教練發掘學生體育潛能，培訓足球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升團隊精神及成績。</li> </ol>	2021年7月至8月 (每星期練習2次)	一至六年級 (共70人)	因疫情關係，大部份比賽及訓練皆取消，足球隊於暑假期間改以雙教練形式減低師生比例，培養同學對足球的興趣及訓練足球基礎技巧。	\$29,700	E5	體藝發展

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
乒乓球訓練	聘請乒乓球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過乒乓球隊訓練班提升學生乒乓球整體技術水平。</li> <li>2. 發揮學生潛能提升學界比賽成績，令更多同學參與乒乓球運動。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月 (每星期練習2次)	三至六年級 (40人)	因疫情關係，比賽取消，乒乓球隊改為訓練低年級同學為主，提供機會讓同學接觸乒乓球，培養同學對乒乓球的興趣及練習基礎乒乓球技術。	\$25,620	E5	體藝發展
排球訓練	聘請專業排球教練開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業排球教練發掘學生體育潛能，培訓排球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	三至六年級 (30人)	因疫情關係，比賽及訓練取消。	\$0	/	體藝發展
男子籃球訓練	聘請專業籃球教練(男子隊)開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業籃球教練發掘學生體育潛能，培訓籃球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	四至六年級 (30人)	因疫情關係，本年度大部份練習取消，未能參加校際比賽。	\$14,850	E5	體藝發展

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
女子籃球訓練	聘請專業籃球教練(女子隊) 開辦校隊訓練班	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過聘請專業籃球教練發掘學生體育潛能，培訓籃球精英運動員。</li> <li>2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。</li> <li>3.</li> </ol>	2020年9月至2021年6月	四至六年級 (30人)	因疫情關係，本年度大部份練習取消，未能參加校際比賽。	\$14,850	E5	體藝發展
STEM 機械人	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>機械人預備班</u> 學生利用 LEGO MINDSTORMS EV3 編寫程式、製作使用程式驅動的機械模型及學習機械人設計理論。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發展學生的計算思維、解難能力及「動手做」的能力。</li> <li>2. 為校隊發掘有潛質的學生，加強涵接。</li> </ol>	2020年9月至2021年1月(逢星期二)共15小時	三至五年級 (16人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 活動反應熱烈，受惠學生增加至50人。</li> <li>2. 學生藉編寫程式習作展示計算思維能力。</li> <li>3. 學生達九成出席率。</li> </ol>	\$43,200	E5	智能發展 (配合課程)
	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. <u>機械人校隊</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 按比賽規則要求，訓練學生利用 LEGO MINDSTORMS EV3 編寫程式，並操作機械人執行不同比賽任務。</li> <li>● 訓練學生運用 EV3 零件設計及組裝不同比賽項目的競賽機械人。</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉著編寫電腦程式的訓練，發展學生的計算思維及解難能力。</li> <li>2. 學生能從組裝機械人的過程中，發揮「動手做」的能力。</li> <li>3. 學生能在比賽中，應用即時解決問題的能力，並與隊員進行良好溝通和協作。</li> <li>4. 提升隊員在公開比賽的表現。</li> </ol>	2020年9月至2021年6月(逢星期五)共40小時	三至六年級 (18人)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生達九成出席率。</li> <li>2. 因疫情關係，學生沒有參加比賽。</li> </ol>	\$29,700	E5	智能發展 (配合課程)

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
STEM 4D Frame	<p>1. <u>4D Frame (中級組)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 4D Frame 是南韓一種以數學及科學原理為基礎的創作學習工具，學生能透過 4D Frame，製作不同的立體結構或模型。</li> <li>● 課程內容包括：體驗工作坊、4D Frame 的點線面、4D Frame 多面體、「橋樑大考驗」及「疾走機械車」專題課程。</li> </ul>	<p>學生以動手做的方法探索數理概念，驗證所學知識，繼而接受挑戰難題，通過溝通協作，致力創造出最佳的 4D Frame 工程模型方案，並藉分享及解說環節，提升參與動機，激發數理科目的學習潛能。</p>	<p>2021 年 2 月至 4 月(逢星期二) 共 7 小時</p>	<p>三、四年級 (20 人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 因活動反應熱烈，受惠學生增至 40 人。</li> <li>2. 學生投入活動，能組構不同立體模型，展示其動手做的能力及創造力。</li> <li>3. 學生達九成出席率。</li> </ol>	<p>\$26,090</p>	<p>E1, E5</p>	<p>智能發展 (配合課程)</p>
	<p>2. <u>4D Frame (高級組)</u></p> <p>課程內容包括：體驗工作坊、4D Frame 的點線面、4D Frame 多面體、「橋樑大考驗」、「疾走機械車」及「4D Frame 投石器」專題課程。</p>		<p>2021 年 2 月至 4 月(逢星期五) 共 8.5 小時</p>	<p>五、六年級 (20 人)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生投入活動，能組構不同立體模型，展示其動手做的能力及創造力。</li> <li>2. 學生達九成出席率。</li> </ol>	<p>\$18,550</p>	<p>E1, E5</p>	<p>智能發展 (配合課程)</p>

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
音樂科	聘請專業導師教授及訓練學生樂器演奏技巧,指導學生參與樂團的演出。	透過參與樂器班及管弦樂團,為全體團員提供基礎的樂器訓練及互相觀摩的機會,提升樂團演奏水平。	於九月開始管弦樂團的排練,每次排練時間為2小時。(一年合共90小時)	二至六年級 (約50人)	全年級練習共59小時,參加人數共48人。本學年曾參加畢業典禮表演,老師及家長滿意學生的表現。	\$82,600	E5	體藝發展
奧數訓練	1. <u>奧數校隊訓練(高級組)</u> 聘請奧數教練訓練學生參加相關比賽,藉此提升學生參賽水平,增強比賽的信心及爭取佳績。	1. 訓練學生參加相關比賽,藉此提升學生參賽水平,增強比賽的信心及爭取佳績。 2. 提升學生的數學水平及競賽能力。	2021年4-5月	四、五年級 (20人)	1. 因疫情關係,重整訓練安排,因此未有安排此組別進行訓練。	\$0	/	智能發展 (配合課程)
	2. <u>奧數校隊訓練(比賽組)</u> 聘請校外導師開辦奧數培訓班,提升五、六年級學生參加數學比賽水平增強比賽的信心及爭取佳績。		2020年9月至2021年6月	五、六年級 (20人)	1. 上下學期分別有18位和20位五至六年級同學參加培訓。 2. 根據老師在課堂上的觀察,學生在邏輯思維、解難能力上都有所提升。 3. 由於疫情關係,本年度大部份奧數比賽均取消。	\$31,500	E5	智能發展 (配合課程)

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
奧數訓練	3. <u>奧數校隊預備班</u>  聘請校外機構開辦奧數培訓班提升四年級學生參加數學比賽水平,增強比賽的信心及爭取佳績。	1. 訓練學生參加相關比賽,藉此提升學生參賽水平,增強比賽的信心及爭取佳績。  2. 提升學生的數學水平及競賽能力。	2020 年 9 月至 2021 年 6 月	四年級 (30 人)	1. 上下學期各有 18 位四年級同學參加培訓。 2. 根據老師在課堂上的觀察,學生在邏輯思維、解難能力上都有所提升。 3. 由於疫情關係,本年度大部份奧數比賽均取消。	\$11,200	E5	智能發展 (配合課程)
新興運動體驗	新興運動體驗日(1-2 年級)法式滾球	1. 讓學生透過活動認識及體驗新興運動。  2. 提升學生參與不同運動的興趣。	2021 年 3 月至 5 月	一、二年級全級	學生投入參與,透過活動學生除了認識到不同的新興運動,還學會了團結合作的精神。	\$37,500	E6	體藝發展
	新興運動體驗日(3-4 年級)芬蘭木棋			三、四年級全級		\$37,500	E6	
	新興運動體驗日(5-6 年級)地板冰壺			五、六年級全級		\$39,000	E6	
	新興運動體驗日(4 年級)地板冰壺			四年級全級		\$36,000	E6	
籃球交流活動	「星級籃球學堂」 邀請香港隊球員為校隊球員作訓練	1. 透過聘請專業籃球教練發掘學生體育潛能,培訓籃球精英運動員。 2. 學生在參與有關比賽時,能提升技術及成績	2021 年 1 月至 3 月	四至六年級 (40 人)	邀請了專業教練為學生作出個別訓練及指導,學生在球技及態度得到提昇。	\$16,000	E6	體藝發展

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
拉丁舞訓練班	聘請專業導師(分初級組及高級組)訓練學生拉丁舞的技巧,及編排舞蹈讓學生能參加體育舞蹈的雙人比賽及團體舞比賽	提升學生對拉丁舞的興趣,加強學生拉丁舞的基礎技巧。	2021 年 1 月至 6 月	一至六年級 (40 人)	學生在畢業禮中演出,得到觀眾們的贊賞。	\$16,575	E5	體藝發展
音樂科	ZOOM 小提琴班	提升學生演奏技巧	2021 年 4 月至 6 月每星期 8 節	二至六年級 (50 人)	合共 8 班,每班上課約 7-8 節,參加人數共 38 人。老師及學生參與度高,學生出席率達 100%,家長認同小提琴班的成效。	\$44,250	E5	體藝發展
第 1.1 及 1.2 項總開支						<b>\$645,500</b>		

1.3 舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野								
範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經歷
機械人	電腦編程機械人比賽報名費及交通費(機械人足球競賽、聖公會小學聯校機械人冬季奧運會、APRA 亞太青少年機械人競賽)	學生能在比賽中，應用即時解決問題的能力，應用 STEM 的知識，並與隊員進行良好溝通和協作。	2020 年 9 月至 2021 年 7 月	參賽學生	因疫情關係，本年度沒有參加有關比賽。	\$0	/	智能發展 (配合課程)
4D Frame	4D Frame 比賽報名費及交通費					\$0	/	
STEM	其他 STEM 比賽報名費及交通費(例：科大水底機械人比賽)				學生投入參加，並與隊員進行良好溝通和協作。	\$500	E1	
第 1.3 項總開支						<b>\$500</b>		

1.4 其他								
範疇	活動簡介	目標	舉行日期	受惠學生 (級別)	評估結果	實際開支 (\$)	開支 用途*	基要學習經 歷
體育	體育科校隊出外比賽車費開支 足球隊 14 次 乒乓隊 4 次 男子籃球隊 15 次 女子籃球隊 15 次 排球隊 2 次 游泳隊 2 次 舞蹈隊 5 次 羽毛球 3 次 田徑隊 10 次  共 70 次	1. 學生能透過參加不同體育比賽發展體藝才能。 2. 增加學生參加不同比賽的機會，擴闊學生視野。	全年	校隊比賽學生 (約 245 人)	因疫情關係，本年度沒有參加有關比賽。	\$0	/	體藝發展
第 1.4 項總開支						\$0		
第 1 項總開支						\$646,000		

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源		
STEM	1. 4D Frame 練習套件 2. STEM x 生命教育活動玩具車軌道及材料 3. STEM x 生命教育活動日光飛行器(355 盒) 4. 水底機械人套件(20 套) 5. 機械人套裝(2 套) 6. 紅外線發射遙控及接收器套裝(2 套) 7. Microsoft Office 2016 license (18 套) 8. 購買電視機	作為推行全方位學習所需的學與教資源  代替投影機及白幕，投射影像提升活動效能。	1. \$9,815 2. \$10,000 3. \$28,400 4. \$2,000 5. \$0 6. \$0 7. \$0 8. \$0 共\$40,215
音樂	購買管弦樂團樂器	供學生比賽、訓練及表演用	\$0
中文	購買戲劇教育相關的用具	作為推動課堂戲劇教學活動之用。	\$0
數學科	購買奧數班教學用具  1. 遊戲用品 2. 數學教具-3D puzzle 3. 數學教具-圓形數粒	為奧數訓練課餘時提供數學遊戲，以發展學生的思維及解難能力。 透過多邊形立體教具，在課堂上將抽象的概念實體化展現出來，內化學生對圖形空間的認識。 透過數粒的使用，幫助一年級學生建構數字感。	1. \$21,652.93 2. \$11,016 3. \$2,500 共\$35,168.93
圖書科	購買電子白板	利用電子白板，學生能以文字、電子圖片、影片作多媒體閱讀分享。老師可利用電子白板即時展示各組學生於 iPad 的學習成果，鼓勵學生討論。	\$35,860

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
體育	1. 大型體育訓練器具 1.1 乒乓球桌 6 張及兒童乒乓球桌 2 張 1.2 兒童健身單車 12 架 1.3 小籃球架及籃球對抗墊 1.4 反應訓練燈 4 套 1.5 速度反應訓練器具(啞鈴、平衡板) 1.6 乒乓球發球機連收集網 2 套 1.7 羽毛球發球機 1 套 1.8 訓練用厚墊 4 張連墊車 1.9 訓練用薄墊 12 張 1.10 羽毛球柱 2 套 1.11 訓練用長椅 8 張 1.12 訓練用流動擴音機 1.13 存放球類用的波車 12 部	為提高訓練的質素，讓更多同學可參與不同的校隊體育訓練，購買不同體育訓練設施及用具，供學生參與體育項目訓練班時所使用。	\$190,404.75
	2. 其他提升訓練效能器具 2.1 體適能訓練用具(訓練跳箱、小欄架等等) 2.2 乒乓球訓練用具(圍板及網柱等) 2.3 羽毛球訓練用具(揮拍及步法訓練架等) 2.4 游泳訓練用具(划水掌 A 字浮板等) 2.5 排球訓練用具(軟排球等) 2.6 籃球訓練用具(腳步訓練墊及電子計分牌) 2.7 雜項訓練用具(號碼衣、雪糕筒、籐圈及電氣泵等)		
		<b>第 2 項總開支</b>	<b>\$301,648.68</b>
		<b>第 1 及第 2 項總開支</b>	<b>\$947,648.68</b>

\*： 輸入下表代號；每項開支可填寫多於一個代號。

開支用途代號	
E1 活動費用（報名費、入場費、課程費用、營費、場地費用、學習材料、活動物資等）	E6 學生參加獲學校認可的外間機構課程、活動或訓練費用
E2 交通費	E7 設備、儀器、工具、器材、消耗品
E3 境外交流／比賽團費（學生）	E8 學習資源（如學習軟件）
E4 境外交流／比賽團費（隨團教師）	E9 其他（請說明）
E5 專家／導師／教練費用	

### 受惠學生人數

全校學生人數：	977
受惠學生人次：	3674
受惠學生人次佔全校學生人數百分比 (%)：	376%

**2020/21 年度全方位學習津貼運用報告**

組別	項目	預算	實際開支
中文	中文科文化推廣及劇場活動	HK\$29,500.00	\$6,500
圖書×資訊科技	多媒體閱讀分享活動	/	/
宗教	宗教科參觀活動	HK\$1,000.00	\$0
STEM×生命教育	STEM 玩具車課程	HK\$3,000.00	\$10,000
電腦×常識	電腦科立體繪圖活動	HK\$20,000.00	\$41,815
中文	網上辯論班	HK\$15,000.00	\$32,500
體育	羽毛球訓練	HK\$42,750.00	\$0
體育	游泳訓練	HK\$30,000.00	\$0
體育	足球訓練	HK\$81,000.00	\$29,700
體育	乒乓球訓練	HK\$50,400.00	\$25,620
體育	排球訓練	HK\$58,500.00	\$0
體育	男子籃球訓練	HK\$112,500.00	\$14,850
體育	女子籃球訓練	HK\$112,500.00	\$14,850
STEM	機械人- 機械人預備班	HK\$17,300.00	\$43,200
STEM	機械人- 機械人校隊	HK\$72,000.00	\$29,700
STEM	4D FRAME 課程(中級)	HK\$19,800.00	\$26,090
STEM	4D FRAME 課程(高級)	HK\$23,300.00	\$18,550
音樂科	樂器班及管弦樂團	HK\$126,000.00	\$82,600
音樂科	ZOOM 小提琴班	HK\$44,250.00	\$44,250
數學科	奧數訓練(高級組)	HK\$9,000.00	\$0
數學科	奧數校隊訓練(比賽組)	HK\$35,250.00	\$31,500
數學科	奧數訓練 (四年級)	HK\$14,000.00	\$11,200
體育科	新興運動體驗	HK\$114,000.00	\$150,000
體育科	籃球交流活動	HK\$16,000.00	\$16,000
體育科	拉丁舞訓練班	HK \$45,500.00	\$16,575
STEM	STEM 各項比賽開支	HK\$18,000.00	\$500
體育	體育科車費(70次)	HK\$70,000.00	\$0
STEM	STEM 課程用品	HK\$76,500.00	\$40,215
音樂	音樂樂器	HK\$40,000.00	\$0
中文	戲劇教育用具	HK\$5,000.00	\$0
體育科	提升訓練效能體育器材	HK\$286,900.00	\$190,404.75
數學科	購買奧數班教學用具	HK\$64,000.00	\$35,168.93
圖書科	購買電子白板	HK\$36,000.00	\$35,860
	<b>預算總額/ 實際開支</b>	<b>HK\$1,688,950.00</b>	<b>\$947,648.68</b>

2019/20 年度結餘	HK\$492,626.50
2020/21 年度全方位學習津貼撥款額	HK\$931,475.00
2020/21 年度實際支出	\$947, 648. 68
2020/21 年度預算結餘	\$476, 452. 82