

2021-2022 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
2021-2022 學年

第1項：舉辦／參加全方位學習活動

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
1.1	本地活動：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，或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									
1	辯論班	<p>活動簡介： 邀請導師開辦辯論班，訓練學生演說及思辯能力。</p> <p>目標： 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。</p>	中文	2021年9月至2022年6月	五至六年級	共16人	<p>共上課75.5小時，每小時\$1000。 因上學期比賽晉級，故訓練較預算為多。全年參加了三項校外比賽，共賽6場，成績3勝3負；冠軍1次，最佳辯論員3次。 另外，隊內比賽五場。 所有學生均有參加比賽。</p>	導師費用 \$1000 x 75.5 小時 =\$75,500	E5	智能發展 (配合課程)
2	說話訓練班	<p>活動簡介： 邀請導師開辦說話訓練班，訓練學生應對能力及演講技巧。</p> <p>目標： 透過系統性訓練，提升學生的語言表達能力。</p>	中文	2021年9月至2022年6月	三至四年級	共16人	<p>學生調查結果所見，學生的說話能力及信心皆有提升。</p>	導師費用 \$1000 x 22 小時 =\$22,000	E5	智能發展 (配合課程)

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與人數				
3	戲劇班	<p>活動簡介： 邀請導師開辦戲劇班，訓練學生戲劇基本知識及表演技巧。</p> <p>目標： 透過定期的戲劇訓練，提升學生自信及人際關係，並訓練學生參加學校戲劇節。</p>	中文	2021年9月至2022年6月	四至五年級	共20人	<p>本年度戲劇班學生參加了校際戲劇節，獲得傑出劇本獎、傑出演員獎（8位）、傑出影音效果獎、傑出合作獎及傑出整體演出獎。</p> <p>根據教師觀察，學生投入參與課堂，排練認真。</p>	<p>A 導師費用 \$780 x 43.5 小時 =\$33,930</p> <p>B 劇本費 \$4,000</p> <p>C 道具製作費 \$3,200</p> <p>A+B+C項 合共： \$41,130</p>	E1 E5	智能發展 (配合課程)
4	VR 虛擬實景 短片製作	<p>活動簡介： 邀請製作公司，配合中文科寫作教學課題，製作虛擬實景短片。學生觀看短片，模擬實地參觀，並進行寫作活動。</p> <p>目標： 為六年級寫作課題：「參觀香港大學」製作一套短片，當中包括不少於三個詳細觀察點。</p>	中文	2021年10-11月	全級六年級學生	0人	本年度並沒有安排 VR 虛擬實景短片製作，因為製作的資料，改以免費的 Google 實境地圖和網上視頻短片代替，而效果相近。	\$0	/	智能發展 (配合課程)

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
5	築橋活動	<p>活動簡介： 學生在常識科認識青馬大橋對香港帶來的好處後，分組進行築橋活動，設計並製作具良好承重力的橋樑。</p> <p>目標： 1. 為學生提供手腦並用的學習機會，幫助他們發揮創造力及解難能力。 2. 發展學生協作能力。</p>	常識科 X 生命教育	2022年1月	四年級	157人	<p>1. 按教師觀察，學生投入參與，活動過程中能夠手腦並用，構思並製作具特色的橋樑。</p> <p>2. 作品展示學生具良好創造力，並能發揮解難能力，完成挑戰任務。</p>	課程費用 157人 x \$115 \$18,055	E1	智能發展 (配合課程) 德育及公民教育
6	跨科專題研習(太陽能汽車)	<p>活動簡介： 以STEM問題為本的常識科和電腦科跨科專題研習。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。同時，學生在常識課堂上學習電與生活的課題，蒐集及分析世界能源狀況，檢視及反思用電情況。最後用老師提供的組件，接駁閉合電路，組裝一輛太陽能推動的電動車。</p> <p>目標： 發展學生的共通能力，包括創造力、運用資訊科技能力、協作能力及解決問題能力。</p>	常識科 X 電腦	2022年1月至7月	六年級	165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。學生投入製作太陽能汽車，成功接駁閉合電路，讓太陽能汽車行駛。活動加深學生對能源知識的認識。	打印費用 \$5,050.00 太陽能汽車 \$6,247.50 合共： \$11,297.50	E1	智能發展 (配合課程)

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
7	數學遊蹤	<p>活動簡介： 利用平板電腦，在各級進行數學遊蹤活動以解答涉及學校實際環境的數學問題，提升學生學習數學的興趣。</p> <p>目標： 讓學生在課室外透過不同形式的學習活動，提升學生學習數學的興趣。透過引入運用應用程式協助資料搜尋等活動，提供更多機會讓學生解決數學問題。</p>	數學	2021年12月	一至六年級	共964人	<p>透過教師觀察，各級學生均十分投入參與活動。從教師問卷得知，於試後推行數學遊蹤活動，能提升學生的數學能力(4分滿分得3.83分)。</p>	<p>活動設計 \$12,000</p> <p>帶領活動 \$16,800</p> <p>合共: \$28,800</p>	E1 E5	智能發展 (配合課程)
8	中華文化跨科主題活動	<p>活動簡介及目標： 透過各科不同活動，讓學生認識中醫藥文化，並以中醫文化的角度了解中華文化。</p> <p>教師培訓 中醫藥文化概說，2至3小時講座。教師發展日為老師舉辦中醫藥文化講座，以有助教師參與計劃。</p> <p>家長培訓 中醫藥文化概說網上講座。家長講座介紹中醫藥文化概說，加強親子共讀力量。</p>	跨學科	2022年1月至2月	老師	59人	<p>在校面授並完成的項目包括教師發展日、閱讀推廣組圖書課(一至六年級)及中文科「識字教學」(二至三年級)和常識科增潤課程(二至三年級)。教師、學生皆積極投入，效果良佳。</p>	活動費用 \$193,360	E1	智能發展 (配合課程) 德育及公民教育

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
8	中華文化跨科 主題活動	<p>圖書科 主題閱讀 配合《天·地·人·醫》及《我們的藥在哪裡》繪本內容，介紹中醫藥健康文化，內容切合不同年級，每兩班為一節，共16節。圖書科主題閱讀以繪本「天、地、人、醫」讓學生初步認識中醫藥文化與中華文化的關係。</p> <p>德公科 專題講座 主題「中醫藥文化的健康生活與生活健康」，配合德公科中國文化月，合辦「中醫及健康文化」專題講座。 全級2次聯課活動，共12節。</p> <p>中文科增潤課程 二年級，配合課堂「識字教學」每班兩節，共10節。 中文科增潤課程透過繪本『天、地、人、醫』從中醫文化了解中國文字。</p> <p>常識科 增潤課程 二年級 - 配合第4冊第四課，課題「古時中國發明家的故事」，講述華佗生平。 三年級 - 配合第2冊第三、四課，課題「香港的植物」及「植物與生活」，講述都市病的中草藥。每班兩節，共10節。 常識科增潤課程透過課堂活動更了解中醫藥文化的中醫植物。</p>	跨學科	2022年1月至2月	一至六年級	964人	<p>因疫情改為網上視像課堂，包括德公講座、家長講座，學生出席率近90%，家長也積極參與。</p> <p>課程特別安排校內舉行小型展覽，延伸學生對中醫藥的認識和學習。學生在展覽後自由參與問答環節，回應學生近500位，可見學生都積極投入學習活動。</p>			

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
9	奧數校隊訓練 (比賽組)	<p>活動簡介： 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。</p> <p>目標： 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。</p>	奧數競賽訓練	2021年9月至2022年5月	五、六年級	20人	<p>學生能運用邏輯思維解決難題及提升運算速度。</p> <p>學生於【第八屆全港小學數學挑戰賽決賽】小五及小六組獲得多項獎狀。</p>	每堂\$750 共44堂 總價\$33,000	E5	智能發展 (配合課程)
10	奧數校隊訓練 (高級組)	<p>活動簡介： 聘請校外導師開辦奧數培訓班，提升四、五年級學生參加數學比賽水平，增強比賽的信心及爭取佳績。</p> <p>目標： 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。</p>	奧數競賽訓練	2021年9月至2022年5月	四、五年級	20人	<p>學生能運用邏輯思維解決難題及提升運算速度。</p>	每堂\$750 共21堂 總價\$15,750	E5	智能發展 (配合課程)

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
11	機械人校隊	<p>活動簡介： 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。</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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。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。 2. 學生能從組裝機械人的過程中，發揮動手做的能力。 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。 4. 提升隊員在公開比賽的表現。 	STEM 機械人	2021年9月至2022年6月（逢星期五）共40小時	四、五年級學生	預設18人，因其中一位學生在訓練開始前退學，故人數共17人。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師觀察學生投入訓練，用心編程、組裝及控制機械人。因疫情關係，於4月特別假期後，課堂時間需調整，故訓練由原定六月結束延長至七月。 2. 學生出席率達九成 3. 參賽紀錄：聖公會小學聯校機械人冬季奧運會-機械冰壺賽獲得亞軍和季軍。 	18小時 x 17人 x \$100 + 21小時 x 17人 x \$100 =\$30,600 + \$35,700 =\$66,300	E5	智能發展 (配合課程)
12	機械玩具創作	<p>活動簡介： 學習機械運動原理，3D打印技術，設計及動手製作玩具。</p> <p>目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 增潤學生科學及科技知識。 2. 培養學生創造力、解難能力及動手做的能力。 	STEM	2021年10月至2022年1月（共12小時）	四、五年級	20人	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就教師觀察，學生投入參與，過程中運用解難能力及動手做的能力，製作出獨一無二的玩具。 2. 學生出席率達九成。 3. 學生作品展示創意及組構玩具不同部件的能力。 	\$26,700	E1	智能發展 (配合課程) 體藝發展

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
13	<u>4D Frame</u>	<p><u>活動簡介</u>： 製作 4D Frame 模型，學習有關科學知識。</p> <p><u>目標</u>： 1.增潤學生科學及科技知識。 2.培養學生創造力、解難能力及動手做的能力。</p>	STEM	2022 年 1 月至 7 月（共約 9 小時）	四、五年級	20 人	<p>1. 就教師觀察，學生投入參與，過程中運用解難能力及動手做的能力，組構不同模型。</p> <p>2. 學生出席率達九成。</p> <p>3. 學生作品展示創意及科學知識。</p>	\$25,000	E1	智能發展 (配合課程) 體藝發展
14	<u>管弦樂團訓練</u>	<p><u>活動簡介</u>： 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。</p> <p><u>目標</u>： 提升學生演奏水平。</p>	音樂科	2021 年 9 月至 2022 年 6 月	1 至 6 年級	50 人	<p>學生出席率達 95%； 樂團參與學校畢業禮表演及聯校音樂大賽 2022，並獲得銀獎。</p>	\$938,000	E5	體藝發展

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
15	國畫班	<p>活動簡介： 聘請藝術機構導師到校舉辦國畫及書法課程。</p> <p>目標： 提升具視藝潛質學生的技巧和能力，增加與專業導師的交流及增加藝術創作經驗，增加對中國文化藝術的認識及創作造詣，並透過參加校外比賽提升個人閱歷。</p>	視覺藝術	2021年10月至2022年7月 每節1.5小時 (共9節)	三至五年級	20人	學員投入，學生出席率達95%。每次創作活動，對中國繪畫藝術興趣提升，並獲安排參金紫荊盃全港兒童繪畫大賽及梁棠盃繪畫比賽，學生獲得二、三等獎及優異獎。	\$16,200	E5	德育及公民教育 體藝發展
16	西洋畫課程	<p>活動簡介： 聘請藝術機構導師到校舉辦西洋畫課程。</p> <p>目標： 提升具視藝潛質學生的技巧和能力，增加與專業導師的交流及增加藝術創作經驗，並透過參加校外比賽提升個人閱歷。</p>	視覺藝術	2021年10月至2022年8月 每節1.5小時 (共10節)	三至五年級	20人	學員投入，學生出席率達95%。據教師觀察，學員於課業上表現積極，技巧有所提升，並以課堂作品參加了校外金紫荊盃全港兒童繪畫大賽、梁棠盃繪畫比賽及華夏兒藝美術書法繪畫比賽。	\$15,000	E5	體藝發展
17	風紀領袖訓練	<p>活動簡介及目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提升風紀的領導才能、解難能力及合作精神。 2. 提升風紀團隊積極服務的精神讓風紀了解作為領袖生的責任和應有的態度。 3. 讓風紀了解作為領袖生的責任和應有的態度。 	訓輔組	2021年10月至2022年8月 共分7次進行	4-6年級 風紀	250人	教師觀察，學生投入活動，活動能提升學生任感和領導能力。	\$22,800	E1	智能發展 (配合課程)

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
18	籃球校隊訓練 (男子隊)	活動簡介： 聘請專業籃球教練(男子隊)，開辦校隊訓練班。 目標： 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。	體育	2021年9月至2022年7月	四至六年級	30人	因疫情關係，本年度部份練習取消，未能參加學界比賽。	\$ 29,700	E5	體藝發展
19	籃球校隊訓練 (女子隊)	活動簡介： 聘請專業籃球教練(女子隊)，開辦校隊訓練班。 目標： 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。	體育	2021年9月至2022年7月	四至六年級	30人	因疫情關係，本年度大部份練習取消，未能參加學界比賽。	\$ 30,600	E5	體藝發展
20	小型桌球運動 體驗日	活動簡介及目標： 1. 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。	體育	2022年7月	一、二年級全級	350人	教師觀察，學生興趣濃厚，投入參與。	\$25,600	E1	體藝發展

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
21	排球校隊訓練	<p>活動簡介： 聘請專業排球教練，開辦校隊訓練班。</p> <p>目標： 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。 2. 學生在參與有關比賽時，能提升技術及成績。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	三至六年級	30人	因疫情關係，本年度大部份練習取消，未能參加學界比賽。	\$25,650	E5	體藝發展
22	羽毛球校隊訓練	<p>活動簡介： 聘請專業羽毛球教練，開辦校隊訓練班。</p> <p>目標： 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。 2. 提升學生自信心，從參與羽毛球比賽中獲得信心。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	一至六年級	25人	女子組於九東羽毛球比賽獲得季軍。 因疫情關係，部份訓練時間亦受停課影響而取消。	\$33,750	E5	體藝發展
23	游泳校隊訓練	<p>活動簡介： 聘請泳隊教練，開辦校隊訓練班。</p> <p>目標： 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。 2. 發揮學生潛能，提升學生校外比賽的信心及能力。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	一至六年級	50人	因疫情關係，比賽取消了，部份訓練時間亦受停課影響而取消了。	\$15,300	E5	體藝發展

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
24	足球校隊訓	<p>活動簡介： 聘請專業足球教練，開辦校隊訓練班。</p> <p>目標： 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。 2. 學生在參與有關比賽時，能提升團隊精神及成績。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	二至六年級	共40人	因疫情關係，比賽取消了，部份訓練時間亦受停課影響而取消了。	\$35,700	E5	體藝發展
25	乒乓球校隊訓	<p>活動簡介： 聘請專業乒乓球教練，開辦校隊訓練班。</p> <p>目標： 1. 透過乒乓球隊訓練班，提升學生乒乓球整體技術水平。 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。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	一至六年級	40人	九東乒乓球比賽於6月尾7月初舉行，獲得一冠、兩亞、一季成績。因疫情關係，部份訓練時間受停課影響而取消了。	\$51,660	E5	體藝發展
26	中國舞	<p>活動簡介： 聘請一名專業導師(分初級組及高級組)，訓練學生中國舞的基礎技巧，及編排舞蹈，讓學生能參加中國舞表演及比賽。</p> <p>目標： 學生能參加學校舞蹈節、校外比賽及表演活動。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	一至六年級學生	共40人	在第58屆學校舞蹈節中高級組及初級組均獲得優等獎。因疫情關係，部份訓練時間受停課影響而取消了。	初級組\$34,000 高級組\$26,000 合共\$60,000	E5	體藝發展

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
27	體育舞蹈	<p><u>活動簡介</u>： 聘請兩名專業導師(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。</p> <p><u>目標</u>： 學生能參加學校舞蹈節、校外比賽及表演活動。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	一至六年級學生	共44人	<p>在第18屆體育舞蹈錦標賽中，獲得20個冠軍，10個亞軍及13個季軍。在第58屆學校舞蹈節中獲得1個甲級獎及7個乙級獎。</p> <p>高級組學生參加了學校畢業禮表演。</p> <p>因疫情關係，部份訓練時間受停課影響而取消了。</p>	初級組\$20,000 高級組\$34,000 合共\$54,000	E5	體藝發展
28	兒童舞	<p><u>活動簡介</u>： 聘請一名專業導師，訓練初小學生兒童舞的基礎技巧，及編排舞蹈，讓學生能參加兒童舞表演及比賽。</p> <p><u>目標</u>： 學生能參加學校舞蹈節、校外比賽及表演活動。</p>	體育	2021年9月至2022年7月	一至六年級學生	共42人	<p>因疫情關係，學校舞蹈節兒童舞以錄影形式進行。</p> <p>在第58屆學校舞蹈節中獲得甲級獎。</p>	\$20,500	E5	體藝發展

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與 人數				
29	STEM 比賽 及活動開支	活動簡介： 電腦編程機械人比賽報名費（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） 目標： 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。	STEM	2022年3月至7月	機械人校隊	17名	教師觀察，學生投入參加，並與隊員進行良好溝通和協作。 聖公會小學聯校機械人冬季奧運會-機械冰壺賽獲得亞軍(第2隊共2人)及季軍(第1隊共2人)。 因疫情關係，本年度沒有參加 APRA 亞太青少年機械人競賽。	\$300x2=\$600	E1	智能發展 (配合課程) 德育及公民教育
		活動簡介： 按題目即場設計及製作4D Frame模型，書寫創作歷程，接受任務挑戰，並向評審團介紹作品。 目標： 發展學生對空間及立體結構的概念、數理思考分析能力、團隊合作精神、表達及溝通能力。	STEM 4D Frame	2022年7月	四、五年級	8人	因疫情關係，本年度沒有參加有關比賽。	\$0	E1	智能發展 (配合課程) 德育及公民教育 體藝發展
		活動簡介： 其他STEM比賽報名費（科大水底機械人比賽） 目標： 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。	STEM	2022年3月	四至六年級學生	10人	因疫情關係，本年度沒有參加有關比賽。	\$0	E1	智能發展 (配合課程) 德育及公民教育
第 1.1 項總開支								\$1,087,752.50		

編號	活動名稱	活動簡介及目標	範疇	舉行日期	對象		評估結果	實際開支 (\$)	開支用途*	基要學習經歷
					級別	總參與人數				
1.2	境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野									
		/						\$0		
第 1.2項總開支								\$0		
第1項總開支								\$1,087,752.50		

第 2 項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源

	項目	範疇	用途	實際開支 (\$)
1.	4D Frame 材料包	STEM	用於四年級 STEM X 生命教育築橋活動	\$15,084
	4D Frame 比賽練習套件		用於 4D Frame 比賽	\$3,611
2.	購買五年級教學用具 數學教具-3D puzzle	數學科	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。	\$11,016
第 2 項總開支				\$29,711
第 1 及第 2 項總開支				\$1,117,463.50

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	964
受惠學生人數：	964
受惠學生人次佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

*：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
E3 境外交流／比賽團費（學生）	E7 設備、儀器、工具、器材、消耗品
E4 境外交流／比賽團費（隨團教師）	E8 學習資源（如學習軟件）
E5 專家／導師／教練費用	E9 其他（請說明）

全方位學習聯絡人（姓名、職位）：潘秀琼主任

2021/22 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	辯論班	\$45,000.00	\$75,500.00
中文	說話訓練班	\$30,000.00	\$22,000.00
中文	戲劇班	\$45,000.00	\$41,130.00
中文	VR 虛擬實景短片製作	\$40,000.00	\$0.00
常識×生命教	築橋活動	\$35,000.00	\$18,055.00
常識×電腦	跨科專題研習(太陽能汽車)	\$46,000.00	\$11,297.50
數學	數學遊蹤	\$24,000.00	\$28,800.00
跨學科	中華文化跨科主題活動	\$198,000.00	\$193,360.00
奧數競賽	奧數校隊訓練(比賽組)	\$32,250.00	\$33,000.00
奧數競賽	奧數校隊訓練(高級組)	\$16,500.00	\$15,750.00
STEM	機械人校隊	\$72,000.00	\$66,300.00
STEM	機械玩具創作班	\$26,700.00	\$26,700.00
STEM	4D FRAME 製作班	\$25,900.00	\$25,000.00
音樂	管弦樂團訓練	\$126,000.00	\$93,800.00
視覺藝術	國畫及書法課程	\$27,000.00	\$16,200.00
視覺藝術	西洋畫課程	\$22,500.00	\$15,000.00
訓輔	風紀領袖訓練	\$29,000.00	\$22,800.00
體育	籃球校隊訓練(男子組)	\$49,500.00	\$29,700.00
體育	籃球校隊訓練(女子組)	\$49,500.00	\$30,600.00
體育	小型桌球運動體驗日	\$35,000.00	\$25,600.00
體育	排球校隊訓練	\$54,000.00	\$25,650.00
體育	羽毛球校隊訓練	\$58,500.00	\$33,750.00
體育	游泳校隊訓練	\$18,000.00	\$15,300.00
體育	足球校隊訓練	\$64,800.00	\$35,700.00
體育	乒乓球校隊訓練	\$54,600.00	\$51,660.00
體育	中國舞	\$73,000.00	\$60,000.00
體育	體育舞蹈	\$55,000.00	\$54,000.00
體育	兒童舞	\$25,000.00	\$20,500.00
STEM	STEM 比賽及活動開支	\$5,500.00	\$600.00
STEM	4D FRAME 材料	\$7,000.00	\$18,695.00
數學	五年級數學科教學用具-3D puzzle	\$24,000.00	\$11,016.00
	預算總額/ 實際開支	\$1,414,250.00	\$1, 117, 463. 50

2020/21 年度結餘	\$476,452.82
2021/22年度全方位學習津貼撥款額	\$937,988.00
2021/22年度實際支出	\$1,117,463.50
2021/22 年度預算結餘	\$296,977.32