

惠僑英文中學
全方位學習津貼
津貼運用計劃
2020-2021 學年

聲明：本校已清楚明白運用全方位學習津貼的原則，並已徵詢教師意見，計劃運用津貼推展以下項目：

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察／評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
第 1 項	舉辦／參加全方位學習活動										
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（例如：實地考察、藝術賞析、參觀企業、主題學習日）										
藝術科	步操銀樂隊	訓練學生步操敲擊樂之用	2020 年 10 月	S.1-S.5	陸運會表演	36,297			✓	✓	
藝術科	藝術多媒體	訓練學生用 VR 看世界及創作	2020 年 11 月	S.1-S.6	擴闊藝術視野及創作	42,476			✓		✓
藝術科	藝術多媒體	訓練學生寫 VR 遊戲程式	2020 年 11 月	S.3-S.5	出席培訓班	24,960			✓		✓
藝術科	電腦音樂	訓練學生電腦作曲	2020 年 11 月	S.1-S.5	學生作品	49,984			✓		✓
視藝科	多元活動課 (美術學會)	教授不同類型的藝術創作，期望同學能透過藝術增添生	11/2020- 5/2021	S2-S3	統計學生出席率及檢視作品	12,000			✓		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及預計參與人數)	監察／評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
		活情趣，培養學生對藝術評鑑及創作的興趣。									
視藝科	立體相(Fotomo)製作活動	印曬學生拍攝石硤尾及深水埗的街頭/店舖的照片，再拼貼組合，製作立體有層次的相片，擴闊學生藝術視野及技能。	3/2021	S3	統計學生出席率及檢視作品	6,000			✓		
視藝科	抽象流體畫工作坊	使用壓克力顏料混色與流動效果，用澆淋或倒的方式來完成抽象流體畫畫作，擴闊學生藝術視野及技能。	4/2021	S4-S5	統計學生出席率及檢視作品	6,500			✓		
視藝科	乾花製作工作坊	了解乾花材製作方法，配搭不同的媒介，製作出不同的乾花擺設，擴闊學生藝術視野及技能。	5/2021	S3-S5	統計學生出席率及檢視作品	6,500			✓		
STEM	機械臂 Dobot 培訓課程	認識機械臂的不同功能及應用，學習編程機械臂完成任務如機械臂搬運任務、生產線上用機械臂、以編程作反覆測試製成品及創意作品	暫定： 7/10， 14/10， 11/11， 18/11，	機械人學會	掌握編程原理和應用 學生作品	19200	E5	✓			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察／評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
			25/11， 2/12， 9/12， 16/12								
STEM	火箭車工作坊	內容包括設計及製作模型火箭車，是次活動希望學生透過學習 3D 模型設計車身，掌握各項科學、科技、工程及數學 (STEM) 相關知識，更可透過編程	6 月試 後活動	S2/S3 (上限 120 人)	完成火箭車作品 <u>比賽</u> 表現	17850	E1 E5	✓			
STEM	人型機械人培訓班 20-21	透過編寫電腦程式，學員可以控制機械人動作。透過解難的科技學習活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。從構思到創新，每一個項目的完成，都讓學員累積挑戰未來的能力。	暫定 10/3， 31/3， 21/3， 28/3， 5/5， 26/5 (6 堂)	機械人學 會	控制及機械人編 程的能力 香港區賽表現	11560	E1 E5	✓			
STEM	競速四軸無人機模擬飛行工作坊 (11-12 月)	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守	學生培 訓課程：	S1-S3	掌握操控四軸無 人機的技巧和表 現	8000	E1	✓			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察／評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
		則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	2/12， 4/12 9/12， 11/12 校外比賽 (待 定)		師生回饋 比賽表現						
STEM	智能機械人 20-21 (中大比賽)	透過編寫電腦程式，學員可以控制機械人動作。透過解難的科技學習活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。	校外比賽	S1-S3	比賽表現	21573	E1	✓			
STEM	中一 STEM 課程	讓參加者掌握STEM知識，透過實踐應用，動手實驗，製作作品，提升同學學習興趣。發掘參加者在科學上的潛能。	11 月-2 月 (4 堂)	S1 級	問卷調查 師生回饋	49020	E1	✓			
STEM	中一 STEM 課程 (材料費)			S1 級		4981.5	E1	✓			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及預計參與人數)	監察／評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
STEM	中二 STEM 課程			S2 級		42887.5	E1	✓			
STEM	STEM 專題研究計劃	透過科研學習，應用 STEM 學科知識，設計解決生活問題的方案，發揮創意，提升解難協能力。		S4-S5	科研報告及成品 學生感想	24000	E1	✓			
第 1.1 項預算總開支						383789					

1.2	本地活動：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）										
香港少年領袖團	AC 訓練營	AC 學員領袖訓練	1/9/2020-31/8/2021	S1-S6	出席率	27,000	✓	✓	✓	✓	✓
學生會	學生會「歌唱比賽」	透過歌唱比賽展現學生歌唱及才藝。	21/12/2020	S1-S6	統計比賽獲獎人數	3,000			✓		
學生會	學生會電競比賽	同學之間的交流	1/1/2021~30/7/2021	S1-S5	統計比賽獲獎人數	2,000			✓		✓

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察／評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號， 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
學生會	Fashion show	同學之間藝術交流	21/6/2021~14/7/2021	S1-S5	統計比賽獲獎人數	3,000			✓		✓
學生會	學生會學生服務	提供服務予同學使用	16/11/2020~31/9/2021	S1-S6	統計服務人數	7,000				✓	✓
第 1.2 項預算總開支						42000					
1.3	境外活動：舉辦或參加境外活動／境外比賽，擴闊學生視野										
制服團隊	制服團隊俄羅斯海參崴遊學團	參觀俄羅斯海軍太平洋艦隊駐軍港口，認識一帶一路的發展狀況。	07/2021	S1-S6 (38)	完成遊學團研習手冊	200,000		✓			✓
第 1.3 項預算總開支						200,000					
1.4	其他										

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別及 預計參與 人數)	監察／評估方法	預算 開支 (\$)	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號 可選擇多於一項)				
							智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
				第 1.4 項預算總開支							
				第 1 項預算總開支		625789					

範疇	項目	用途	預算開支 (\$)
第 2 項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源		
玄學學會	專業風水羅盤集福堂 3 吋三元羅經盤純銅袖珍小羅庚指南針	玄學學會學習如何正確使用羅庚定坐向和納氣	1,650
步操銀樂隊	步操銀樂隊用鼓	訓練學生步操敲擊樂之用	36,297
藝術多媒體	VR 系統	訓練學生用 VR 看世界及創作	42,476
藝術多媒體	VR 系統	訓練學生寫 VR 遊戲程式	24,960
電腦音樂	電腦	訓練學生電腦作曲	49,984

範疇	項目	用途	預算開支（\$）
校園電視台	GoPro Hero 9 Black(連記憶卡)	訓練學生校內、校外活動拍攝	3,700
體育組	健身室器材	校隊訓練及興趣班之用，除體育技能外，還強調培養學生的共通能力、正面的價值觀和態度等，促進終身學習。	58,170
童軍	童軍棍	訓練童軍棍操及繩結訓練	5,000
香港少年領袖團	槍操用訓練槍	訓練隊員持槍步操訓練用	25,000
STEM	手提電腦 gaming4 部	機械人活動、編程,VR 及競速無人機模擬飛行用途	49920
STEM	VR2 部(包 3 年保養)	親身感受虛擬實境帶來的「沉浸式體驗」。可以透過虛擬實境與藝術的結合，創造獨一無二的作品，發揮創意。更能夠透過 VR 技術打破地域限制，深入體驗不同學科的學習經歷，提高學生的學習興趣，理解能力，促進自主學習。	42680
STEM	人型機械人 20-21 （10 部）	透過編寫電腦程式，學員可以控制機械人動作。透過解難的科技學習活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。從構思到創新，每一個項目的完成，都讓學員累積挑戰未來的能力。	41800
STEM	迷你四軸無人機 20-21 （20 部）	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	28000
STEM	競速四軸無人機 20-21 （9 部）		49885

範疇	項目	用途	預算開支（\$）
STEM	競速四軸無人機（充電器及電池）		4881
STEM	競速四軸無人機（電池）		3275
STEM	迷你四軸無人機障礙賽（場地佈置）		5622
資訊科技 科	Tekki EDU 10 x 10 部	本校學生參加了『創造機械人集體程世界紀錄活動』，目的透過機械人編程創造全新「最多人一齊編寫的機械人編程」世界紀錄。活動需要 10 部 Tekki EDU 10 去完成。	10190
資訊科技 科	XDJI Mavic mini combo CE 超輕型無人機 x 5 部	於電腦學會多元活動堂教授。	20,000
資訊科技 科	VR 穿越機 FPV Racing	於初中電腦堂教授及進行本校舉行比賽	15000
		第 2 項預算總開支	518490
		第 1 及第 2 項預算總開支	1144279

預期受惠學生人數

全校學生人數：	578
預期受惠學生人數：	578
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100

全方位學習聯絡人（姓名、職位）：陳銘雄（聯課活動主任）

惠僑英文中學
2020-2021 學年全方位學習津貼
津貼運用報告

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*	主要學習經歷 (請於適用方格加上✓ 號，可選擇多於一項)				
								智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
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）											
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）											
1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野											
STEM	VEX IQ 機械人培訓課程	透過編寫機械人程式，學員可以控制機械人動作，完成任務。透過解難的科技學習活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。	9/1， 23/1， 30/1， 6/2， 20/2， 27/2，6/3 (40 小時) 17/4,24/4, 25/4,7/5,1 4/5,15/5,2 1/5,22/5,2 8/5 共 42 小時	S2-S3	本校派出共 2 隊同學，參加【香港工程挑戰賽 2020 - 世界賽資格賽】 VEX 機械人技能賽二等獎及卓越獎。	21573	E1	✓				

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*	主要學習經歷 (請於適用方格加上✓ 號，可選擇多於一項)				
								智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
德育	基本法大使培訓計劃	參加基本法大使培訓計劃提升公民意識	10/2020	S4	完成活動	400	E1		✓			
STEM	中一 STEM 課程	讓參加者掌握STEM知識，透過實踐應用，動手實驗，製作作品，提升同學學習興趣。 發掘參加者在科學上的潛能。	(4 堂) 6-7 月	S1	學生作品	24510	E1	✓				
STEM	中二 STEM 課程	讓參加者掌握STEM知識，透過實踐應用，動手實驗，製作作品，提升同學學習興趣。 發掘參加者在科學上的潛能。	(4 堂) 6-7 月	S2	學生作品	21443.75	E1	✓				
STEM	中大機械人比賽報名費	透過解難的科技學習活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。	2021 年 1 月	S1-S3	比賽表現	3850	E1	✓				
STEM	競速無人機培訓班	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	學生培訓課程： 2/12， 4/12 9/12， 11/12 校外比賽	S1-S3	掌握操控四軸無人機的技巧和表現 師生回饋 比賽表現	8000	E1	✓				

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*	主要學習經歷 (請於適用方格加上✓ 號，可選擇多於一項)				
								智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
STEM	VEX IQ 機械人培訓課程	透過編寫機械人程式，學員可以控制機械人動作，完成任務。透過解難的科技學習活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。	9/1， 23/1， 30/1， 6/2， 20/2， 27/2，6/3 (40 小時) 17/4,24/4, 25/4,7/5,1 4/5,15/5,2 1/5,22/5,2 8/5 共 42 小時	S2-S3	本校派出共 2 隊同學，參加【香港工程挑戰賽 2020 - 世界賽資格賽】VEX 機械人技能賽二等獎及卓越獎。	9600	E1	✓				
STEM	AR 擴增實境課程	藉由「AR 擴增實境」實務工作坊的課程安排，透過專業講師完整詳細的講解擴增實境新科技，讓設計能夠結合虛擬與真實的 AR 技術，同時體驗製作出好玩又富創意的 AR 專案，提升學生新科技應用能力	7，9， 10/4 10，11， 18/5	學生學習作品	「AR 擴增實境」工作坊，讓學生學習擴增實境新科技，透過應用及實際操作，讓學習能夠結合虛擬與真實的 AR 技術，同時體驗製作出好玩又富創意的電腦遊戲，提升同學們應用科技的能力，發揮創意，促進自主學習。	4840	E1	✓				

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*	主要學習經歷 (請於適用方格加上✓ 號，可選擇多於一項)				
								智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
數學	校外數學比賽	透過參與校外數學比賽，使學生擴闊視野，增強自信，數學潛力得以發揮。	11/2020-05/2021	中一至中五數學隊成員	比賽成績優異 1 金獎 3 銀獎 1 銅獎 團體:邏輯精通大獎	1750	E1	✓				
STEM	VEX IQ 機械人培訓課程	透過編寫機械人程式，學員可以控制機械人動作，完成任務。透過解難的科技學習活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。	9/1， 23/1， 30/1， 6/2， 20/2， 27/2，6/3 (40 小時) 17/4,24/4, 25/4,7/5,1 4/5,15/5,2 1/5,22/5,2 8/5 共 42 小時	S2-S3	本校派出共 2 隊同學，參加【香港工程挑戰賽 2020 - 世界賽資格賽】VEX 機械人技能賽二等獎及卓越獎。	14400	E1	✓				
STEM	AR 擴增實境課程	藉由「AR 擴增實境」實務工作坊的課程安排，透過專業講師完整詳細的講解擴增實境新科技，讓設計能夠結合虛擬與真實的 AR 技術，同時	7，9， 10/4 10，11， 18/5	學生學習作品	「AR 擴增實境」工作坊，讓學生學習擴增實境新科技，透過應用及實際操作，讓學習能夠結	28000	E1	✓				

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*	主要學習經歷 (請於適用方格加上✓ 號，可選擇多於一項)				
								智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
		體驗製作出好玩又富創意的 AR 專案，提升學生新科技應用能力			合虛擬與真實的 AR 技術，同時體驗製作出好玩又富創意的電腦遊戲，提升同學們應用科技的能力，發揮創意，促進自主學習。							
藝術	錶面設計比賽報名費用	透過參與校外藝術比賽，使學生擴闊視野，潛力得以發揮。	11/2020-05/2021	中一至中五	製成品並獲得獎項	5040	E1			✓		
STEM	AR 擴增實境課程	藉由「AR 擴增實境」實務工作坊的課程安排，透過專業講師完整詳細的講解擴增實境新科技，讓設計能夠結合虛擬與真實的 AR 技術，同時體驗製作出好玩又富創意的 AR 專案，提升學生新科技應用能力	7，9，10/4，10，11，18/5	學生學習作品	「AR 擴增實境」工作坊，讓學生學習擴增實境新科技，透過應用及實際操作，讓學習能夠結合虛擬與真實的 AR 技術，同時體驗製作出好玩又富創意的電腦遊戲，提升同學們應用科技的能力，發揮創意，促進自主學習。	24000	E1	✓				
STEM	VEX IQ 機械人培訓課程	透過編寫機械人程式，學員可以控制機械人動作，完成任務。透過解難的科技學習	9/1，23/1，30/1，	S2-S3	本校派出共 2 隊同學，參加【香港工	25200	E1	✓				

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*	主要學習經歷 (請於適用方格加上✓ 號，可選擇多於一項)				
								智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
		活動，讓學員從製作中學習，發展他們的共通能力。	6/2， 20/2， 27/2，6/3 (40 小時) 17/4,24/4, 25/4,7/5,1 4/5,15/5,2 1/5,22/5,2 8/5 共 42 小時		程挑戰賽 2020 - 世界賽資格賽】 VEX 機械人技能賽 二等獎及卓越獎。							
藝術	蛋糕製作班	製作蛋糕技巧，擴闊學生藝術視野及技能。	5/7/2021	S1-S5	學生出席率達 90% 學生作品多元化並具創意	1294.72	E1			✓		
制服團隊	制服團隊 WAR GAME 活動	加強團隊合作，建立默契	6/7/2021	S2-S5	學生出席率達 90%	160	E2		✓			
藝術	續會員費(香港學校音樂及朗誦協會)	提升藝術興趣	2021 年	S1-S6	完成比賽	250	E1			✓		
藝術	手工藝製作班	聘請導師繪製仙人掌蠟燭及富士山擴香石，擴闊學生藝術視野及技能。	15/7/2021	S1-S5	學生出席率達 90% 學生作品多元化並具創意	12650	E5、E7			✓		
藝術	蛋糕製作進階班	製作蛋糕技巧，擴闊學生藝術視野及技能。	6/7/2021	S1-S5	學生出席率達 90% 學生作品多元化並具創意	3048.75	E1			✓		

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*	主要學習經歷 (請於適用方格加上✓ 號，可選擇多於一項)				
								智能發展 (配合課程)	德育及公民教育	體藝發展	社會服務	與工作有關的經驗
童軍	咖啡拉花班	咖啡拉花技巧，擴闊學生藝術視野及技能。	28/7/2021		學生出席率達 90%	1950	E1					✓
STEM	Robomaster 機械人課程及配件	訓練課程涵蓋機械人、程式設計、機械、人工智能等前沿科技領域，由機械人相關知識切入，培養學生對工程以及技術研究的興趣，協助他們連接數位世界與現實世界，學習產品製造、工程研發、對戰競賽背後的技術原理。	培訓班 因疫情未能開始	S1-S4	同學參加 Robomaster 機械人賽前工作坊，透過競技比賽，培養青少年的工程理論知識與人工智慧實踐能力。	70931	E1 E7	✓				
中文	漢字字藝設計比賽	讓學生發揮天馬行空的創意，結合中國文化精神，呈現漢字的智慧與美感，體會中國文字的藝術之美。	6 月 21-25 日 (試後活動)	中一至中五	學生發揮創意，能夠活用課堂上所學的「造字法」，設計意義及美觀並重的文字圖畫。	9132	E1	✓		✓		
體育	籃球隊教練費(3-4 月)	提升籃球隊技術	3-4 月	S1-S5	出席率超過 90%	5600	E5			✓		
地理	地理考察大埔元洲仔	透過考察提升對地理科興趣	2021/5 月	S4-S5	完成活動	1500	E1	✓				
總開支						299123.22						

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		
體育	健身學會器材	提升本校校隊隊員及學生的體能	58170
藝術	樂器 4 大鼓，4 鼓架，5 連音鼓	提供給步操銀樂隊活動的設備	36297
藝術	VR 電腦 2 部及 VR 鏡 2 個	編寫音樂程式及提升同學對藝術的興趣	42476
藝術	電腦 8 部	音樂學會同學用作編寫音樂程式及其他音樂活動	49984
I&CT	SD CARD 6 張	用作航拍製作短片	1350
STEM	手提電腦 gaming4 部	機械人活動、編程、VR 及競速無人機模擬飛行用途	49920
STEM	VEXIQ 機械人套件	機械人活動	11380
藝術	兩部手提電腦	用作 VR 視覺藝術活動	24960
I&CT	DJI Mini2 Fly More Combo x 6 部	利用無人機教授學生航拍技巧、無人機定位技術、鏡頭穩定原理、程式編寫、多邊形幾何、短片製作等，緊扣本地學習領域內容，豐富學生的學習經歷。	29718
STEM	機械人比賽場地及物資	機械人活動及比賽時使用	3941
STEM	MRT 人型機械人 2021	機械人活動及比賽時使用	41800
STEM	VR2 部(包 3 年保養)	親身感受虛擬實境帶來的「沉浸式體驗」。可以透過虛擬實境與藝術的結合，創造獨一無二的作品，發揮創意。更能夠透過 VR 技術打破地域限制，深入體驗不同學科的學習經歷，提高學生的學習興趣，理解能力，促進自主學習。	42680
STEM	中一級 STEM 課程材料費	中一級 STEM 課程使用的公具及材料	4981.5
藝術	美術學會材料	教授不同類型的藝術創作，期望同學能透過藝術增添生活情趣，培養學生對藝術評鑑及創作的興趣。	3731

範疇	項目	用途	實際開支（\$）
藝術	GOPRO DVR MOUNT 3-WAY MONOPOD	使用裝備作電視台拍攝訓練	512
I&CT	Tello Talent x 10 部、保護罩 x 10 個	利用無人機教授學生航拍技巧、無人機定位技術、鏡頭穩定原理、程式編寫、多邊形幾何、短片製作等，緊扣本地學習領域內容，豐富學生的學習經歷。	18290
STEM	競速無人機	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	49885
STEM	競速無人機套件	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	28000
STEM	競速無人機障礙場地套件	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	5622
STEM	競速無人機電池	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	3275
STEM	競速無人機模擬器帳戶	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	375
STEM	競速無人機手掣充電器	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	2637
STEM	競速無人機充電器及電池	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	4881
ECA	GOLDEN SPORTS HONG KONG 板球裝備	板球學會裝備	4660
STEM	DJI MINI 2 360 PROPELLER GWARD *6	STEM 學會活動裝備	744
藝術	14/04/2021 步操銀樂隊樂器維修費	樂器維修	4500

範疇	項目	用途	實際開支（\$）
STEM	競速無人機	希望透過培訓課程及比賽增加高中學生對操控無人機的認識，了解當中的安全守則，能更好地操控無人機，並提升對科學、科技、工程和數學的興趣。	2637
STEM	2021 LIVE RENOTE VEX ROBTIES WOITED	機械人活動及比賽時使用	3850
STEM	TELLO EDU 無人機叉電及電池管家	利用無人機教授學生航拍技巧、無人機定位技術、鏡頭穩定原理、程式編寫、多邊形幾何、短片製作等，緊扣本地學習領域內容，豐富學生的學習經歷。	3694
STEM	平版電腦 8 部	AR 課程-unity	23904
I&CT	3D 打印機、配件、打印物料	利用 3D 打印機教授學生學習如何運用 3D 軟件繪圖及如何操作 3D 打印機。	9980
ECA	口罩設計及智能手機攝影比賽物資	防疫比賽加強同學防疫意識	2352
I&CT	3D PRINTER 噴咀	利用 3D 打印機教授學生學習如何運用 3D 軟件繪圖及如何操作 3D 打印機。	456
中文	正能量書法比賽物資	疫症期間提升學生中文書法技巧	5268
I&CT	3D PRINTER 物料	利用 3D 打印機教授學生學習如何運用 3D 軟件繪圖及如何操作 3D 打印機。	2804
STEM	ROBOMASTER 比賽套件	同學參加 Robomaster 機械人賽前工作坊，透過競技比賽，培養青少年的工程理論知識與人工智慧實踐能力。	38097
I&CT	3D PRINTER	利用 3D 打印機教授學生學習如何運用 3D 軟件繪圖及如何操作 3D 打印機。	17880
I&CT	3D PRINTER 噴咀物料	利用 3D 打印機教授學生學習如何運用 3D 軟件繪圖及如何操作 3D 打印機。	866.12
I&CT	Oculus Quest 2 VR x 4 件	運用簡易的擴增實境應用程式(如 Aurasma)設計和製作基本的擴增實境效果，或運用 360 度相機拍攝相片和影片製作，再利用虛擬實境頭戴裝置，觀看自製 360 度相片和影片。	14796
I&CT	3D 打印材料	利用 3D 打印機教授學生學習如何運用 3D 軟件繪圖及如何操作 3D 打印機。	3182

範疇	項目	用途	實際開支（\$）
I&CT	VR 軟件 5 套	運用簡易的擴增實境應用程式(如 Aurasma)設計和製作基本的擴增實境效果，或運用 360 度相機拍攝相片和影片製作，再利用虛擬實境頭戴裝置，觀看自製 360 度相片和影片。	1148.31
I&CT	Microbit Starter Kit Set x 44 套 (因沒有貨而退回)	利用 microbit ，教技 6 學生製作出各種的生活發明，例如智能家居、計步器、自動澆水系統等，激發學生的創意力，提高解難及編程能力。	4994
制服團隊	M16V 步操訓練用槍 29175	M16V 步操訓練用槍	29175
藝術	GOPRO 電視台儀器物資	電視台拍攝訓練	3700
藝術	電視台儀器物資	電視台拍攝訓練	1030
第 2 項總開支			684582.93

*：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：	574
受惠學生人數：	574
受惠學生人數佔全校學生人數百分比（%）：	100%