

全方位學習津貼
津貼檢討報告
21-22 學年

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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	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)										
英文科	F.3 Visit 4 Workplace	S3 students will be familiar with different careers so that they can have a better plan for their own future. They will be able to present their ideas in the Career Information Day.	Late October to mid-November	All S3 students	The program was put off due to the COVID-19 pandemic.	0	✓				✓
英文科	F.1 SPCA Visits (Joint activity with Social Services Group)	learn animals' lives matter and so respect is the utmost important quality	The end of Jan, 2022	All S.1	The program was put off due to the COVID-19 pandemic.	0	✓	✓			
跨學科(STEM 及	中五學生參加 DNA 指紋鑑定工作坊 (STEM 活動) (到校工作坊連機構搬	加強培訓學生學探究能力, 了解鑑證人員如何處理	6 月期終試後 (一次 2.5	中五生物組 (16 人)	因學期尾 7 月要預留	0	✓				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
生物科)	運器材之交通費)	及分析 DNA，並親自利用凝膠電泳技術製作 DNA 圖譜。	小時		大量人手及時段籌辦同樂日及準備遷校，此試後活動需要取消。						
STEM	太陽能模型車培訓課程 (包括導師、器材、比賽費用)	加強培訓學生科技能力，並透過參加科學比賽擴闊眼界。	第一階段： 15/10-28/2 第二階段： 8/4-9/5	第一階段：全校 16 人 第二階段：F.1-3 15 人	會議紀錄 活動檢討 由於疫情關係，主辦單位取消比賽	0	√				
跨學科 (DT ICT)	Google AIY 人工智能課程	掌握 Google AIY 所有基本操作包括基本攝像或語音辨識，Raspberry pi Linux 環境操作。配合智慧機械小車，能做到人面識別追蹤。	12 月至 5 月	全校 40 人	設備已購置，但由於疫情關係，此人工智能課程將安排在來年中三	17,600	√				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					電腦科進行。						
跨學科 (DT 科學)	海洋公園「動感物理」課程	攜帶輕便儀器登上機動遊戲,透過刺激的體驗並結合物理知識,找出海洋公園裏最刺激的機動遊戲,並從中設計出既安全又刺激的機動遊戲。	5 月	F4-F5 40 人	由於疫情關係,取消是次活動	0	√				
跨學科 (DT 科學)	海洋公園工作實錄課程 - 纜車設計及運作 機動遊戲運作及維修	活動同時配合STEAM教育的跨學科教學方法,鼓勵學生由職員的第一身經驗去了解不同崗位所面對的挑戰,多角度構思解決方案;從而培養面對真實世界挑戰的能力並提升學生對各專業的認識和興趣。	3 月	F4-F5 40 人	由於疫情關係,取消是次活動	0	√				√
STEM	初中活動課:機械人訓練班 (機械人工程師計劃) ● 課程以小組教學方式、透過機械人組裝及編寫式、培養學員對科學的興趣和探索精神。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生可以學習各種的機械原理及編寫程式的技巧。 ● 利用槓桿、齒輪和滑輪等增加互動性、啟發學生創作力及邏輯思維發 	全年初中活動課 20 節	中一至中二 12 人	由於疫情關係,課程在網上進行。學生上課投入,三位學生在	20,520	√				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
		<ul style="list-style-type: none"> ● 專題研習提升解難能力，培養學生溝通技巧及團隊精神。 ● 參加兩項比賽，包括「全港學界機械人相撲賽」、「輔助科技挑戰賽」，開支包括比賽報名費。 			第三屆生物醫學工程創意競賽之「愛。創者樂」比賽中，表現優異，獲得金獎。						
STEM	<p>中三電腦科 STEM 課程：MEARM arduino 機械臂課程</p> <p>全級每班 6 節課堂，教授學生組裝 MEARM 機械臂，在平板電腦上編寫程式並經由藍牙下載 arduino 中，完成任務</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 製作機械臂編程控制 	4-5 月	中三	因課時修訂，此課程改在中五進行。學生均能完成機械臂裝嵌及完成編程工作紙	960	√				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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	中二電腦科 STEM 課程：Micro:bit 智能家居課程全級每班 8 節課堂，教授學生運用 Micro:bit 製作智能家居(各類配件包括：直流馬達、距離感應器、溫度感應器、LED 燈及智能家居設備 IOT 等)	● 自組智能家居程式	1-5 月	中二	中二學生能以小組的形式完成製作智能避障車及智能家居，並能因應環境的需求而作出調控，可見已能理解基本的智能操控原理	0	√				
STEM	中一電腦科 STEM 課程：Micro:bit 交通燈組裝課程全級每班 6 節課堂，教授學生運用 Micro:bit 製作交通燈 (Micro:bit 套件共 130 套)	● 自組交通燈製作交通燈程式	9-11 月	中一	學生能完成製作交通燈，並使其運作，可見能掌握電子接駁技巧	31,200	√				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 開支 (\$)	基本學習經歷 (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	中一電腦科 STEM 課程：Micro:bit 智能避障車 (各類配件包括：馬達驅動板、直流馬達、距離感應器)	<ul style="list-style-type: none"> 製作智能避障車程式 	1-5 月	中一	學生能以小組的形式完成製作智能避障車及智能家居，並能因應環境的需求而作出調控，可見已能理解基本的智能操控原理	0	√				
生涯規劃	參觀不同升學機構及升學展覽會	<ul style="list-style-type: none"> 讓同學認知更多升學渠道，作更佳的升學選擇 	全年	中三至六		1,400					√
音樂	結他班	<ul style="list-style-type: none"> 培養同學音樂技能及興趣 	全年	全校有興趣同學	七成半同學表示喜歡學習此音樂演奏技能，並能從中培養對音樂的	9,600			√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					興趣。						
音樂	Band 隊	● 培養同學音樂技能及興趣	全年	全校有興趣 同學	八成同學 表示喜歡 學習此音 樂演奏技 能，並能從 中培養對 音樂的興 趣。	1,435.41			√		
音樂	工作坊或外邀音樂團隊到校表演及雜項支出 T37	● 培養同學音樂技能及興趣	全年	全校有興趣 同學	八成同學 表示喜歡 學習此音 樂演奏技 能，並能從 中培養對 音樂的興 趣。	4,500			√		
視覺藝術	藝術周表演講座：街頭藝術家 4get 分享會	● 配合藝術周，透過專業藝術家分享了解相關主題	3/11	中一中二	因疫情取消	0			√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
視覺藝術	課堂增潤課程-拉坯	● 讓高中選修視藝同學接觸拉坯藝術	12月	選修視藝同學	因疫情取消	0			√		
其他學習經歷課堂	藝術發展範疇,包括參觀志蓮靜苑、考察中西區建築	● 讓學生累積在書本及課堂上難以獲得的體驗,以促進全人發展,另一方面,亦協助學生培養反思的能力和習慣,逐漸建立正面的價值觀和培養終身學習的能力。	全年	中四中五	因疫情未能到校外參觀。	0			√		
其他學習經歷課堂	義工服務範疇,包括舉辦講座及籌款活動		全年	中四中五	學生參與義工服務表現理想,在年尾的分享會中能展現學習成果。	37,802.3				√	
其他學習經歷課堂	音樂發展範疇,包括外聘導師教授電影配樂、參觀演藝學院		全年	中四中五	受疫情影響,課堂均有所調動,同學未能參與外聘導師教授電影配樂的課堂及到校外	0			√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					參觀,故未能作出評估。						
其他學習經歷課堂	戲劇欣賞範疇,包括邀請劇團到校表演		全年	中四中五	因疫情未能到校表演。	100			√		
其他學習經歷課堂	生涯規劃範疇,包括參觀職業博覽會		全年	中四中五	因疫情未能到校外參觀。	0				√	
其他學習經歷課堂	建築範疇,包括購買物料製作建築習作		全年	中四	因疫情,課堂減少,用上年用剩的已足夠。	0			√		
其他學習經歷課堂	領袖訓練範疇,包括舉辦小型歷奇活動		全年	中四中五	舉辦了OLE讚賞分享會(中五)「讚賞的力量」,學生反應理想。	2,500		√			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
其他學習經歷課堂	德育及公民教育範疇,包括舉辦基本法講座。		全年	中四中五	因疫情大部份活動取消。	25		√			
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)										
生涯規劃	面試工作坊	提升學生升學和求職面試能力	12月中	中六	因疫情取消	0					√
生涯規劃	迪士尼職業體驗坊	讓同學認識未來的工作世界及工作要求和態度	七月初	中三至五 約三十人	因疫情取消	0					√
輔導組	迎新中一輔導活動	讓生生、師生互相認識,及讓社工初步檢視學生的特質,並建立正面價值觀	7/2022	新中一	參與學生表現投入。	12,492.00		√			
輔導組	中二活動日	增強中二級學生的正向思維,並讓他們更懂得尊重別人	9,10/2021	中二	根據學生問卷調查顯示,超過9成同學表示透過活動學習到團體精	20,000		√			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					神；超過 9 成同學透過活動學習到尊重他人、關愛、守規、責任感的品德。						
輔導組	學生大使活動	「學生大使」透過訓練營各項活動提升自信、社交及領導能力，使學生更積極面對人生及關愛別人	全年	中三	本年共有 12 名學生大使，學生於活動中能發揮團隊合作的精神，展現個人自信，整體有不少成長。	2,200		ü			
輔導組	減壓小組活動	以小組形式透過校內活動、校外室內及室外活動抒緩學生的壓力，讓學生更愛惜自己	全年	中三至中六	訪問社工觀察及評估，學生能抒緩壓力	42,045.04		ü			

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					及更愛惜 自己						
輔導組	中五中六加油站	抒緩中五及中六級學生的壓力,教導處理壓力的方法,讓學生積極面對人生及規劃未來	全年	中五及中六級	學生透過活動紓緩了壓力,學會處理壓力的方法,並更積極面對人生及規劃未來	27,470.20		ü			
視覺藝術	布袋戲偶課程	讓初中同學接觸皮影藝術	19/10 2/11 9/11 16/11	美術學會	導師蒞臨本校網上教授。但由於導師習慣面對面教方法,未能有效發揮課堂效能,建議避免聘請相關導師在	4,250			ü		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					網上進行 相關課題。						
視覺藝術	絞胎陶藝創作/ 拉坯(外聘導師)	讓初中同學接觸絞胎/拉坯陶藝	11/1 18/1 25/1	美術學會	美術學會有 3.98 分,高於往 年,可見同 學均滿意 學會活動。	2,250			√		
視覺藝術	街頭繪畫 graffiti 課程	讓初中同學接觸 graffiti 藝術	15/2, 22/2 1/3, 8/3 15/3, 29/3 26/4, 3/5	美術學會	因疫情取 消。	0			√		
視覺藝術	時裝設計工作坊	讓初中同學接觸「速食時裝文化」、「顏色配搭」和「物料配對」等概念,從而培養時裝審美而不是盲目追趕潮流	中一: 一堂 (每級四班) (每班一小時 二十分鐘) 中三: 三堂 (每級四班) (每班一小時 二十分鐘)	中一, 三	中三同學 以合作形 式運用舊 布料製作 一件併合 作品。同學 除了認識 基本時裝 知識及時 裝設計概	14,258.00			√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					念外,同學亦會認識非布料時裝簡介、時裝業對環境的影響及環保時裝新趨勢。同學亦可藉此認識零棄剪裁時裝介紹、製作及縫合技巧。						
學生活動組	社會服務團活動	讓學生透過社會服務培養關愛的精神	全年	中三至中五	校外服務活動:為加強長者對數碼科技的認識及應用,社區服務團舉辦長者應	39,672.74				√	

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					用智能手機工作坊,中三有關同學已參與服務共有八次,收集長者應用手機的困難。將於下學期設計服務給予長者,繼而參加有關方面的活動或比賽,期望能有效將服務長者的經驗透過設計比賽得而發揮						

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					及應用。						
學生活動組	初中領袖訓練	培訓初中學生領袖能力,將來可擔任社幹事、學生會幹事等角色	全年	中二至中三	今年以中一至中三的同學為骨幹。今年有16位中三的同學參加了一個日營及工作坊學習設計活動,給予中一的同學於小息時間參與一個攤位遊戲。希望可以提升中一對社的認識及歸屬感。另外	3,000	√				

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					中二級招募了24位同學參加,於上學期進行團體活動及遊戲,令到大家混熟,希望於下學期可以流暢進行領袖訓練的活動。						
學生活動組	高中領袖訓練	為高中學生領袖提供訓練	下學期	中四中五	學生能從中訓練領袖才能。	34,800		√			
學生活動	四社活動	培養社員歸屬感、發展學生潛能,建立正面價值觀和態度	全年	全校	舉辦了社際體適能競技日、社際 mini game 等活動,參與學	14,122.30			√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					生表現投入						
學生活動	學生會	發展學生潛能,建立正面價值觀和態度	全年	全校	舉辦了畢業班歌唱表演、文具大特賣等活動,參與學生表現投入。	4,800			√		
學生活動	班際比賽(包括旅行日)	培養學生對班別的歸屬感 發展學生潛能,建立正面價值觀和態度	全年	全校	舉辦形式改為級際挑戰活動及校內遊蹤活動兩部份。由於形式與上年度講座形式不同,問卷分數平均分數達4分以上(5分為	55,148.80			√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					滿分),反映老師及同學普遍喜愛該類型活動。而校內遊蹤活動部份,利用遊戲攤位形式配合世界地方名勝,認識世界之餘,亦有效提升學生們對活動的投入程度。學生欣賞學校的安排,只反映時間不足未能參與所有遊						

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					戲，提議將有關活動時間延長。						
學生活動	中一迎新營	培養學生對本校的歸屬感，並建立正面價值觀和態度	2022年8月 (於本財政年度內支付費用，因此計入本年度預算)	來年中一全級	將於下學年出資。	0			√		
學生活動	高峰活動(參加環保力量環島行)	發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	2022年下學期	中五4人	因疫情而取消	0			√		
學生活動	學會活動(包括伸展運動學會導師費、舞蹈學會、運動攀登學會導師費，及其他非初中活動課的學會導師費)	發展學生潛能，建立正面價值觀和態度	全年	參與相關學會的學生	用於運動攀登、舞蹈、化妝等學會活動，學生表現理想。	85,907.00			√		
學生活動組	柔道校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興趣同學	改由學生活動支援津貼出	0			√		

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
學生活動組	男子高級組籃球校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興 趣同學	改由學生 活動支援 津貼出	0			√		
學生活動組	男子初級組籃球校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興 趣同學	改由學生 活動支援 津貼出	0			√		
學生活動組	田徑校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興 趣同學	改由學生 活動支援 津貼出	0			√		
學生活動組	羽毛球校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興 趣同學	學生出席 率及表現 理想。	43,850.00			√		
學生活動組	足球校隊	培養同學體育技能及興趣	全年	全校有興 趣同學	改由學生 活動支援 津貼出	0			√		
STEM	Hovercraft Student Training Course	發展學生潛能，建立正面價值觀 和態度	全年	全校有興 趣同學	由於疫情 關係，此課 程將安排 在來年進 行。	18,500.00					

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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	比賽登記費用 (T24)	發展學生潛能,建立正面價值觀和態度,增加同學參與比賽經驗	全年	中一有興趣同學	學生已製作太陽能模型車,完成比賽	1,000.00					
STEM	Web3.0 Web3.0 區塊鏈/NFT DIY 藝術品 STEM 創造力課程 (30 節)	發展學生潛能,了解現時科技發展趨勢	22-23 年度 上學期	中五相關同學	於 22-23 年度會議檢討	69,800.00					
輔導組	咖啡證書課程 27 堂	發展學生潛能,建立正面價值觀和態度	全年	全校有興趣同學	參與學生投入積極,能學會沖咖啡的相關技巧。	64,400.00					
學生活動組	ECA: 社際體適能挑戰賽協辦機構: Physical Fitness Test	發展學生潛能,建立正面價值觀和態度	10 月	全校	於原定陸運會的時間舉行,學生表現投入。	34,500					
學生活動組	新興運動體驗日	發展學生潛能,建立正面價值觀和態度	10 月	全校	於原定陸運會的時間舉行,學生表現投	40,200					

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
					入。						
1.3 舉辦或參加境外交流活動或比賽,擴闊學生視野											
訓導組	新加坡融新共融領袖考察團	<ul style="list-style-type: none"> ● 參觀展覽館,如新生水工廠及永續新加坡展覽館等,讓學生了解如何創新及促進社會發展,並啟蒙他們成為社會創新領袖。 ● 參觀有關多元種族文化的著名景點,如牛車水及小印度,讓學生了解新加坡建立共融文化的秘訣,從而反思自身待人處事的態度。 ● 參加新加坡傳統班蘭蛋糕制作體驗課程,加強學生聽從指示的能力,讓學生獲取成功感,增強其自信心。 ● 於聖淘沙島上進行團體活動,培養學生的團隊合作 	6-10/7/2022 (暫定)	中三至中五 (40人)	因應疫情關係,活動延至下年度舉行。	0	√			√	

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	評估結果	實際 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
		<ul style="list-style-type: none"> 精神,提升其解難能力。 ● 透過全方位生活體驗,訓練學生自理及用不同語言的溝通能力。 									
1.4	其他										
						第 1 項預算總開支	762,308.88				

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	購買智能種植及有機種植之用品	購買營養液/肥料/泥/工具等物資，推廣智能種植及有機種植活動	2,000
STEM	購買 CNC 車床	推廣電腦輔助設計及製作，加強學生的實作能力。	255
STEM	電動避震爬山車套裝及運費 (T24)	製作太陽能充電模型車材料，參與比賽	451.00
STEM	micro:bit 電機驅動展板 (T34)	製作交通燈、避障車及智能家居	3,870.00
STEM	尋跡避障小車 2WD 底盤套件 (T34)	製作中二避障車課程	1,945.00
STEM	舵機 75 套,UHU 萬能膠 130 支	製作中二智能家居課程	2,330.00
STEM	高密度發泡膠,7 件 3MM 膠板	製作中二智能家居課程	3,351.00
STEM	Wifi 模塊,紅外線感應器,方形 LED 燈,光敏傳感器,SG90 9g servo motor	製作避障車及智能家居	4,910.00
生涯規劃	購買「生涯地圖」書籍	為中四同學進行生涯規劃教育	3,224
視覺藝術	購買電窯	應付增加的燒製需要	46,350
跨學科 (中一 專題研 習)	中一級數學、綜合科學及電腦認知科專題研習需要 購買全級 24 組用的研習套件 (Microbit 24 套)及成 品的裝飾材料。Microbit 套件會交給電腦認知科用於 專題研習研習及其他學科活動。	配合分組研習，各班會動手製作探測不同環境條件 的感應器進行探究，從而提升分析、運算及解難能 力。	6,149.40

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
跨學科 (中三 專題研 習)	中三級英文及視藝科專題研習需要購買視藝科用於拍攝不同職業短片的戲服，預期該批戲服亦可稍後用於其他科組的活動。	配合分組研習，各班運用視藝科教授的拍攝技巧，透過拍攝不同職業的英語影片，發揮創意。	0
學生活 動組	ECA : Study Pack with HKSKYLENS and micro	用作攝影學會拍攝活動。	1,165.93
音樂	MU : 大提琴弦線	用作大提琴學會活動。	100.00
體育	PE : 室內賽艇機維修	用作校隊活動。	6,225.00
體育	PE : 德國鋁質排球柱連蓋	用作校隊活動。	5,600.00
體育	PE : 號碼衣	用作校隊活動。	2,400.00
體育	PE : Silica Sand (沙池跳遠用) 50% Deposit	用作校隊活動。	20,370.00
電子學 習	相機 (Nikon 26ii 連 24-70 F4 套裝)	用作早會及週會直播活動。	17,690.00
電子學 習	鏡頭 (Nikon 28-75 F2-8)	用作早會及週會直播活動。	7,990.00
音樂	MU : Guitar,Piano,Drumset,Studio Set, Mic.	用作結他學會及 BAND 隊活動。	15,399.00
音樂	MU : Powered Loundspeaker, Electric Guitar	用作結他學會及 BAND 隊活動。	10,468.00
電子學 習	MacBook Pro x1	用作早會及週會直播活動。	24,999.00

範疇	項目	用途	實際開支 (\$)
體育	PE : RFID Hardware System : Reader and Antennas	用作校隊活動。	49,000.00
體育	PE : RFID Software for Running Timing System	用作校隊活動。	49,500.00
學生活動	ECA : GoPro Hero 主機相機	用作攝影學會拍攝活動。	4,910.00
學生活動	ECA : 微型無線收音咪高峰(一拖二)	用作攝影學會拍攝活動。	2,490.00
學生活動	ECA : 相機三腳架	用作攝影學會拍攝活動。	328.00
學生活動	ECA : 排球柱 2 對	用作校隊活動。	33,000.00
學生活動	ECA : 手球龍門 1 對	用作校隊活動。	12,600.00
學生活動	ECA : 柔道墊 56 張	用作校隊活動。	47,082.00
學生活動	ECA : 沙池保護墊連校章設計	用作校隊活動。	4,800.00
STEM	STEM : Android 手機 (20 部)	用作中二及中三電腦科課程。	17,600.00
		第 2 項預算總開支	408,552.33
		第 1 及第 2 項預算總開支	1,170,861.12

預期受惠學生人數

全校學生人數：	663
預期受惠學生人數：	663
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比(%)：	100%