

惠僑英文中學
全方位學習津貼
津貼運用報告
2019-2020 學年

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別及 參與 人數) | 評估結果 | 實際 開支 (\$) | 開支 用途* | 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) | | | | | | | | | | | |
| 藝術教育 | 歌唱比賽報名費 | 提升藝術興趣 | 19/9/2019 | S4(4) | 完成比賽 | 200 | E1 | | | ✓ | | |
| 藝術教育 | 極光專題攝影講座 | 提升藝術興趣 | 18/9/2019 | S1-S5(450) | 完成講座 | 600 | E1 | | | ✓ | | |
| 藝術教育 | 校際音樂節報名費 | 提升藝術興趣 | 4/10/2019 | S4-S6(200) | 完成比賽 | 250 | E1 | | | ✓ | | |
| 義工發展 | 義工探訪 | 服務社會 | 20/10/2019 | S4B(30) | 完成活動 | 650 | E2 | | | | ✓ | |
| 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, 更可透過編程及 microbit 應 | 6 月試後活動 | S3 及小學學生 120 人 | 火箭車作品 (<u>停課影響, 延期至 2021 年進行</u>) | 17850 | E1 E5 | ✓ | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別及 參與 人數) | 評估結果 | 實際 開支 (\$) | 開支 用途* | 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, 自行製作和測量裝置, 記錄速度及三維的加速數據, 繼而分析了解車身設計當中的問題並改良, 培養學生的高階思維及解難能力。 | | | | | | | | | | | |
| STEM | 中二跨學科學習-科學科技實驗課 | 加深同學對食物科技的認識, 在此工作坊, 學生將利用日常生活中的材料, 動手進行科學實驗, 探索不同食物中的營養成份, 進行有關食物的實驗, 從而學習生物、化學及物理等不同範疇的科學知識 | 5/11, 7/11, 4/2, 6/2, 25/2, 27/2 | S2 | 實驗表現及結果 (<u>停課影響, 2 月份課堂延期至 2021 年進行</u>) | 8800 | E5 | ✓ | | | | | |
| STEM | 物理及化學工作坊 | 透過實驗探究, 培養同學對科學的興趣, 實踐科學理論 | 1/11 5/2 | S5 物理生 S4 化學生 | 實驗技巧及對知識 掌握的能力 (<u>停課影響, 5/2 的一課延期 至 2021 年進 行</u>) | 2905 | E1 E5 | ✓ | | | | | |
| STEM | 電動車製作工作坊 | 動手去製作一部可以載人的電動車, 學習一些基本的力學和電學知識。參與者更可以乘坐製作好的電動車, 為電動車比賽作準備。 | 5/10 | S1-S4 | 透過導師的講解, 同學們學習理論與實踐不同機械原理及應用電腦編程, 通過仔細觀察、測試與不斷創新, 改 | 6900 | E1 E5 | ✓ | | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別及 參與 人數) | 評估結果 | 實際 開支 (\$) | 開支 用途* | 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 | |
| | | | | | 良電動車的系統。師生們亦發揮創意和合作精神，一步一步把電動車組裝起來，體驗駕駛電動車的樂趣。提升同學們解難協作的的能力，激發學習潛能。 | | | | | | | | |
| 義工發展 | 義工探訪 | 服務社會 | 28/10/2019 | S3(120) | 完成活動 | 1800 | E2 | | | | | ✓ | |
| 地理科 | 地理考察租船 | 透過考察提升對地理科興趣 | 7/11/2019 | S4(30) | 完成活動 | 3800 | E2 | ✓ | | | | | |
| 數學科 | 資優數學遊戲及解難大賽 2019 | 透過比賽提升對數學科興趣 | 21/11/2019 | S5(5) | 完成比賽 | 1900 | E1 | ✓ | | | | | |
| 義工發展 | 義工探訪 | 服務社會 | 6/11/2019 | S5(40) | 完成活動 | 650 | E2 | | | | | ✓ | |
| 地理科 | 地理考察租車 | 透過考察提升對地理科興趣 | 2/11/2019 | S4(30) | 完成活動 | 1650 | E2 | ✓ | | | | | |
| 科學組 | 中四級思維訓練班 19-20 | 訂立清楚具體的學習計劃。通過互動活動，提升學生的學習及思維潛能，改善學習效能。 | 14/10, 11/11, 06/12 | S4 | 問卷調查 | 6840 | E5 | ✓ | | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別及 參與 人數) | 評估結果 | 實際 開支 (\$) | 開支 用途* | 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 |
| 義工發展 | 義工探訪 | 服務社會 | 4/12/2019 | S4C(40) | 完成活動 | 950 | E2 | | | | ✓ | |
| 制服團隊 | 制服團隊 WARGAME 活動 | 透過活動提升團隊合作 | 7/12/2019 | S1-S6(40) | 完成活動 | 2860 | E1 | | ✓ | | | |
| 制服團隊 | 制服團隊 WARGAME 車費 | 透過活動提升團隊合作 | 7/12/2019 | S1-S6(40) | 完成活動 | 1900 | E2 | | ✓ | | | |
| 體育組 | 乒乓球校隊租場訓練費用 | 提升乒乓球技巧 | 4/5/2019 | S1-S6(20) | 完成訓練 | 1372 | E5 | | | ✓ | | |
| STEM | STEM 課程: Arduino & Python 編程教學 | 學習編程邏輯, 探索機械人的多元組裝與應用。 | 18/7、 25/7 | S2 | 完成作品及課堂表現 | 2720 | E1 | ✓ | | | | |
| STEM | 資優邏輯拼圖比賽 | 提升參加者的邏輯推理能力 發掘及發展參加者在解難方面的潛能 培養參加者慎密的思考方式 | 27/6 | S1-S2 | 比賽表現 | 3240 | E1 | ✓ | | | | |
| STEM | 電動車編程工作坊 | 透過參與 STEM 電動車活動, 學習不同機械原理及應用電腦編程, 改良電動車的系統, 通過仔細觀察、測試與不斷創新, 提升精進科學頭腦的素養。 | 11 月 | 機械人學會 | 完成作品及比賽表現 (比賽因停課影響, 延期至 2021 年進行) | 4900 | E1 | ✓ | | | | |
| 訓導組 | 宣誓營車費 | 加強學生合作精神 | 12 月 | 童軍 | 完成訓練 | 1800 | E2 | ✓ | | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別及 參與 人數) | 評估結果 | 實際 開支 (\$) | 開支 用途* | 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 | |
| 中文組 | 集誦比賽車費 | 透過比賽提升中文集誦技能 | 2月 | s.6 | 完成比賽 | 2300 | | ✓ | | | | | |
| STEM | 科學日營旅遊巴 | 提升精進科學頭腦的素養 | 2月 | S1 | 完成訓練 | 3300 | | | | | | | ✓ |
| 視藝組 | 霓虹燈工作坊導師費 | 提升視覺藝術技巧 | 5月 | s4 | 完成活動 | 7942 | | | | ✓ | | | |
| 體育組 | 校隊交通費 | 提升體育技巧 | 7月 | 運動校隊 | 完成比賽 | 5160 | | | | | | | |
| 第 1.1 項總開支 | | | | | | 93239 | | | | | | | |

| 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） | | | | | | | | | | | | |
|-----|--|---------|------------|-----------|------|-------|----|--|--|---|--|--|--|
| 體育組 | 足球校隊導師費 | 提升足球技巧 | 28/11/2019 | S1-S6(20) | 完成訓練 | 47700 | E5 | | | ✓ | | | |
| 體育組 | 足球學會 | 提升足球興趣 | 29/5/2020 | S1-S4(18) | 完成活動 | 3150 | E5 | | | ✓ | | | |
| 體育組 | 籃球校隊導師費 | 提升籃球技巧 | 18/4/2019 | S1-S6(20) | 完成訓練 | 33200 | E5 | | | ✓ | | | |
| 體育組 | 乒乓球校隊導師費 | 提升乒乓球技巧 | 4/5/2019 | S1-S6(20) | 完成訓練 | 30800 | E5 | | | ✓ | | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別及 參與 人數) | 評估結果 | 實際 開支 (\$) | 開支 用途* | 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 |
| 體育組 | 閃避球學會 | 提升閃避球興趣 | 29/5/2020 | S1-S4(18) | 完成活動 | 2450 | E5 | | | ✓ | | |
| 體育組 | 閃避球校隊 | 提升閃避球技巧 | 29/5/2020 | S1-S4(18) | 完成活動 | 14100 | E5 | | | ✓ | | |
| STEM | 線上 STEM 電腦遊戲編程 | 同學可以透過課程學習更多編程技巧。遊戲製作涉獵到不同範疇的知識，透過創作自己的網絡遊戲和動畫，學生發揮創意，系統地推理，將學到的知識加以應用，讓學生在「屬於自己的遊戲」中得到更高的成就感。為學生未來的 STEM 學習打好一個多元化的基礎。 | 7/5, 8/5 14/5、 15/5 21/5, 22/5 28/5, 29/5 | 機械人學會 | 完成作品及課堂表現 | 12000 | E5 | ✓ | | | | |
| STEM | 深港資優合 24 挑戰賽 | 透過比賽提升 STEM 技能 | 7/8/2020 | S1-S5(5) | 完成比賽 | 1750 | E1 | ✓ | | | | |
| 第 1.2 項總開支 | | | | | | 145150 | | | | | | |

| 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 | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|---------|--------|-------------------|-----------|-------|-------|-------|--|--|---|--|--|
| 體育組 | 首爾體育交流團 | 提升運動技能 | 17- 20/12/2019 | S1-S6(40) | 完成交流團 | 67620 | E3 E4 | | | ✓ | | |

| 範疇 | 活動簡介 | 目標 | 舉行日期 | 對象 (級別及 參與 人數) | 評估結果 | 實際 開支 (\$) | 開支 用途* | 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 |
| 聯課活動 | 青年考察計劃交流團 | 透過交流團了解韓國的各種文化 | 2-6/12/2019 | S5(4) | 完成交流團 | 6600 | E3 | | | ✓ | | |
| IT組 | 大阪科技、數理及經濟超體驗之旅 | 透過交流團了解日本的各種電腦及資訊科技文化 | 20/12/2020 | S1-5(40) | 疫情取消支付行政費 | 22000 | COVID | ✓ | | ✓ | | |
| 第 1.3 項總開支 | | | | | | 96220 | | | | | | |

| 1.4 | 其他 | | | | | | | | | | | |
|------------|---------|--------|------------|----|------|--------|--------|--|--|---|--|--|
| 藝術教育 | 清潔及維修樂器 | 用作日常訓練 | 25/9/2019 | S1 | 完成訓練 | 4240 | E9(維護) | | | ✓ | | |
| 藝術教育 | 清潔及維修樂器 | 用作日常訓練 | 14/10/2019 | S1 | 完成訓練 | 4750 | E9(維護) | | | ✓ | | |
| 第 1.4 項總開支 | | | | | | 8990 | | | | | | |
| 第 1 項總開支 | | | | | | 343599 | | | | | | |

| 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、消耗品或學習資源 | | |

| 範疇 | 項目 | 用途 | 實際開支 (\$) |
|------|-------------------|--|-----------|
| 藝術教育 | 校際音樂節比賽琴譜 | 參加比賽 | 89 |
| STEM | 無人機 3 架 | 「無人機障礙賽」：希望透過是次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。 | 4200 |
| 藝術教育 | 校園電視台裝備 | 使用裝備作電視台拍攝訓練 | 4470 |
| STEM | 虛擬實境衣服 (15 件) | 虛擬實境於各行各業廣泛應用。運用手機與 App 呈現 VR 技術，模擬「3D 虛擬」效果，便可預覽穿上衣服後，顯示人體生物內在的結構、既具真實感、有富趣味性，提升學生學興趣和動機。 | 4240.3 |
| 藝術教育 | 音樂學會裝備 | 使用裝備作音樂學會訓練 | 11260 |
| STEM | 體感機械人 (2 部) | 身穿體感裝置遙控機械人，機械人模擬人體做出不同動作，讓學生了解最新科技的發展和於不同範疇上應用，增加對學習的趣味。 | 4316.4 |
| STEM | 人型機械人 19-20 (8 部) | 遙控機械人，機械人模擬人體做出不同動作，讓學生了解最新科技的發展和於不同範疇上應用，增加對學習的趣味。 | 33440 |
| 藝術教育 | 購買電視台相機鏡頭 | 使用裝備作電視台拍攝訓練 | 16620 |
| 制服團隊 | 帳篷 4 個 | 童軍訓練 | 1396 |
| STEM | 手提電腦 1 部 | 停課期間，學生能進行網上電腦編程 | 10988 |
| 體育組 | 校隊球衣裝備 | 校隊訓練及比賽 | 5100 |
| 藝術教育 | 跳舞學會舞衣 | 比賽及訓練 | 1300.38 |
| 藝術教育 | 步操銀樂隊樂器 | 比賽及訓練 | 40230 |
| STEM | 手提電腦 3 部 | 機械人編程及比賽用途 | 31050 |
| STEM | 手提電腦 3 部 | 電腦遊戲創作及編程 | 49920 |

