

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%