

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 比賽表現	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 1~14/7/2021	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 20~31/9/2021	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	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	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	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)