

農圃道官立小學
全方位學習津貼津貼運用計劃_檢討報告
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)	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	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）											
常識	1.全方位戶外學習日	配合STREAM WEEK分組學習主題，安排各級學生到不同的場所或展覽館參觀，以取得相關的資料協助完成主題學習。	1/2021	P.1-6	◆問卷	\$20,000.00 (車費及參觀場地入場費)	✓					
視藝	1.陶藝教學	除可讓學生認識陶瓷技巧及學習欣賞陶藝外，更可透過主題創作發揮學生的創意，並訓練其耐性及專注力。	11/2020 ~ 6/2021	P.4、5	◆觀課 ◆學生作品	\$21,960.00	✓		✓			
跨學科 (STEM)	1.STREAM WEEK	透過分級主題，進行跨學科學習，以加強學生綜合和應用知識與技能的能力，並藉此提升學生的自學、解難及協作能力。	14-15/1 18-19/1 2021	P.1-6	◆成果分享會 ◆問卷	\$49,800.00	✓					
跨學科	1.Micro:bit教學	透過學習設定Micro:bit程式作為感應器，讓學生製作自動澆水器，以積木建構出不同的溫室。	11/2020 ~ 6/2021	P.4	◆觀課 ◆成果分享會 ◆問卷	\$12,800.00	✓					

《檢討報告》

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）		
範疇	活動簡介	目標	成效及反思
常識	1.全方位戶外學習日(P.1-6)	◆配合STREAM WEEK分組學習主題，安排各級學生到不同的場所或展覽館參觀，以取得相關的資料協助完成主題學習。	◆STREAM WEEK一連三天於6月下旬舉行，本依計劃在進行分組學習主題前安排學生到相關場館進行資料搜集，惟因疫情問題，經與籌備STREAM WEEK工作小組商討，決定取消P.1-6全方位戶外學習日。小組老師會以場館的相關資料及教學短片於STREAM WEEK前透過Google Classroom發予各級學生以作預習之用。 預算開支為\$20,000.00，實際開支為\$0。
視藝	1.陶藝教學(P.4、5)	◆除可讓學生認識陶瓷技巧及學習欣賞陶藝外，更可透過主題創作發揮學生的創意，並訓練其耐性及專注力。	◆視藝科老師表示陶泥這種塑材是學生較少接觸的一種，學生對陶藝製作感到興趣，故大部份學生積極投入課堂學習。而依據導師及科任老師的評鑑，學生在課堂中均能掌握導師教授的陶瓷技巧創作作品，而部分學生的作品均顯示創意。P.4作品主題名為《開心「果」》，P.5作品主題名為《關愛之手》。 預算開支為\$21,960.00，實際開支為\$21,960.00。
跨學科	1.STREAM WEEK(P.1-6)	◆透過分級主題，進行跨學科學習，以加強學生綜合和應用知識與技能的能力，並藉此提升學生的自學、解難及協作能力。	◆STREAM WEEK於23-25/6一連三天舉行，是次以「海陸空」的主題進行初、中及高三個級別的跨學科學習活動。整體學生均非常投入活動，表現濃厚的學習興趣。學生除了按學習冊的指導進行製作及反覆測試外，部份學生亦自行上網搜集資料自學及改良作品。活動除提升學生的學習興趣外，亦鞏固對相關範疇知識的認知，並提升學生的自學能力、解難及協作能力。 預算開支為\$49,800.00，實際開支為\$38,814.00。
跨學科	1.Micro:bit教學(P.4)	◆透過學習設定Micro:bit程式作為感應器，讓學生製作自動澆水器，以積木建構出不同的溫室。	◆於11月，學生已為Micro:bit編入自動澆水程式。復課後，學生運用組件建構一具自動澆水系統「迷你智能溫室」，並在測試過程中，不斷修正澆水系統的異常情況，能充分表現解難能力。學生投入課堂，表現理想。 預算開支為\$12,800.00，實際開支為\$12,800.00。
			第 1.1 項實際開支：\$73,574.00

範疇	活動簡介	目標	舉行日期	對象 (級別)	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
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）										
課外活動	1.校隊訓練—節奏樂	學生透過節奏樂隊的訓練，從而學習不同節奏樂器之演奏技巧，通過實踐和訓練認識不同音樂元素，從而提升學生之節奏感、音感、讀譜能力以及音樂欣賞能力	10/2020 ~ 6/2021	節奏樂校隊成員P.3-6	<ul style="list-style-type: none"> 觀察 與導師訪談 校際比賽及表演 	\$49,400.00			✓		
	2.校隊訓練—壘球	提升學生的體能健康外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神。透過舉辦本地及參與境外賽事，開拓學生視野及提升球技。		壘球校隊成員P.3-6	<ul style="list-style-type: none"> 觀察 與教練訪談 本地及境外比賽 	\$22,500.00			✓		
	3.校隊訓練—田徑	透過專業及有系統的訓練，藉以全面發展學生身體素質及跑步的基本技術、爆發力及耐力，亦從而改善跑姿及技術。		田徑校隊成員P.3-6	<ul style="list-style-type: none"> 觀察 與教練訪談 友校及學界比賽 	\$18,000.00			✓		
	4.校隊訓練—視藝大使	透過實驗教學，提升學生製作立體及平面作品的技巧，並與學生作藝術評賞，藉此建立多元觀點及鑑賞能力。		視藝大使P.3-6	<ul style="list-style-type: none"> 觀察 與教練訪談 校外比賽 	\$24,000.00	✓		✓		

輔導	1.六年級歷奇定向畢業營	透過歷奇定向活動，培養學生反思能力，建立正面、樂觀及積極的人生目標。	1/2021	P.6	◆老師觀察 ◆學生問卷	\$48,000.00		✓				
1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野											
境外交流活動	1.「亞洲盃 Teeball 樂樂棒球國際錦標賽」 【The 7th LOTTERIA FES(TEEBALL) in Hoengseong-Gun】	透過參與境外交流及賽事，開拓學生視野及提升球技。	7/2021	壘球校隊成員	◆與教練訪談 ◆境外比賽	\$45,000.00 (15x3,000@)			✓			
	2.西安交流學習活動(5天)	透過參與境外交流學習活動，開拓學生視野及加深學生對國情及當地文化的認識。	3/2021 ~ 6/2021	P.4 (部分學生)	◆老師觀察 ◆學生問卷	\$120,000 (40x3,000@)	✓	✓				
❖如西安交流學習活動因疫情影響未能如計劃舉行，學校則改以短線形式讓P.4-6學生分級進行境外交流學習活動，預算開支仍為\$120,000，屆時將因應各交流團團費按比例資助各級學生參與。												
1.4	其他											
境外交流活動	1.「亞洲盃 Teeball 樂樂棒球國際錦標賽」 【The 7th LOTTERIA FES(TEEBALL) in Hoengseong-Gun】	透過參與境外交流及賽事，開拓學生視野及提升球技。	7/2021	領隊教師	◆境外比賽	\$16,000.00 (2x8,000@)			✓			
	2.西安交流學習活動(5天)	透過參與境外交流學習活動，開拓學生視野及加深學生對國情及當地文化的認識。	3/2021 ~ 6/2021	領隊教師	◆老師觀察 ◆學生問卷	\$48,000.00 (30x8,000@)	✓	✓				
❖如西安交流學習活動因疫情影響未能如計劃舉行，學校則改以短線形式讓P.4-6學生分級進行境外交流學習活動，領隊老師的預算開支仍為\$48,000，屆時將因應各交流團團費按比例資助各級領隊老師。												
❖如因疫情或其他事項影響而未能依計劃舉行之活動，學校將因應情況修訂部份計劃內容，如改以視像或其他方式進行。					第 1 項預算總開支			\$810,660.00				

《檢討報告》

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）		
範疇	活動簡介	目標	成效及反思
課外活動	1.校隊訓練—節奏樂 (節奏樂校隊成員P.3-6)	◆學生透過節奏樂隊的訓練，從而學習不同節奏樂器之演奏技巧，通過實踐和訓練認識不同音樂元素，從而提升學生之節奏感、音感、讀譜能力以及音樂欣賞能力。	◆因疫情影響，節奏樂校隊未能以實體課進行課後訓練，與音樂科主任商討，認為所用樂器體積較大，不宜讓學生外借進行視像培訓，故本學年校隊訓練取消。 預算開支為\$49,400.00，實際開支為\$0。
	2.校隊訓練—壘球 (壘球校隊成員P.3-6)	◆提升學生的體能健康外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神。透過舉辦本地及參與境外賽事，開拓學生視野及提升球技。	◆停課期間，未有進行實體課訓練，於2月下旬起由教練及本校體育科老師協作以視像形式教授理論課。教練教授理論課時，學員表現認真，並積極回答提問，大部分學員都明白球賽的基本規則；學員在教練的仔細指導及回饋下，大部分都鞏固了個人的正確姿勢，如投球、接球、揮棒；每節視像課均設有體能練習時段，大部分學生也有盡力完成。每次學員訓練的強度、時間及次數也比上一課有所提升。由於場地的限制，有關運用真實的用具操作、實際位置感及團隊合作方面的教授未能進行。 預算開支為\$22,500.00，實際開支為\$4,800.00。
	3.校隊訓練—田徑 (田徑校隊成員P.3-6)	◆透過專業及有系統的訓練，藉以全面發展學生身體素質及跑步的基本技術、爆發力及耐力，亦從而改善跑姿及技術。	◆大部分學生享受視像田徑的訓練。學生在教練悉心的指導下，都盡力完成訓練。小部分學生因家庭環境的限制下，無法在家中進行所有訓練，但亦有用心聆聽及記下教練的指導，在課堂後選擇合適地方進行練習。 ◆大部分學生通過視像訓練，經教練的指導及糾正，都能掌握短跑的基本技術，以及訓練方法，亦能學習到在家能夠進行的體能運動。惟受網課限制，不能讓學生太多跑動，加上訓練時間所限，對學生心肺功能及速度的訓練並不足夠。 ◆經過12堂的訓練，學生對田徑訓練都顯得十分主動，學生都表達出很希望下學年能繼續參與校隊的訓練。會建議有興趣的學生課後參與坊間的一些田徑訓練班。 預算開支為\$18,000.00，實際開支為\$3,600.00。
	4.校隊訓練—視藝大使 (視藝大使P.3-6)	◆透過實驗教學，提升學生製作立體及平面作品的技巧，並與學生作藝術評賞，藉此建立多元觀點及鑑賞能力。	◆視藝大使培訓改以視像課進行，而整個培訓課程改由本校視藝科老師負責。 預算開支為\$24,000.00，實際開支為\$0。
	5.校隊訓練— 智能機械人比賽精英培訓 課程(精英培訓P.4-6)	◆透過專業及有系統的訓練，提升學生的科技知識外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神，並透過參與校外比賽，開拓學生視野。	◆同學學習了各種機械原理，包括槓桿、輪與軸、齒輪、滑輪等；他們運用各種電子零件拼砌機械人，並用模塊編寫電腦程式，讓智能機械人完成指令。同學們積極參與課堂活動及踴躍向導師發問，充分顯示學生對機械人操作和編程的熱誠，課後同學也會在網上學習平台，重溫課堂錄影，鞏固所學知識和技巧。惟整個課程以視像形式進行，導師亦只能透過螢幕了解學生實作的情形及學習進度，這對教與學的效果有一定的影響。 預算開支為\$32,000.00，實際開支為\$32,000.00。

《檢討報告》

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）		
範疇	活動簡介	目標	成效及反思
課外活動	6.全方位學習活動—籃球 (籃球校隊成員P.3-6)	◆提升學生的體能健康外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神。透過參與校外球賽，開拓學生視野及提升球技。	◆大部分學生在視像課都能認真投入學習。透過教練以不同主題的講解，學生學習到球感練習、運球技巧、個人對抗的進攻和防守技術、提升射球準確度及運球上籃的進階技巧。另外學生亦學習一些基本進攻和防守陣式及戰術，學習互相配合的重要。大部份學生都能認識以上的技能，可惜只有部份學生可以有機會到球場作實際練習。 預算開支為\$13,500.00，實際開支為\$3,000.00。
	7.全方位學習活動—足球 (足球校隊成員P.3-6)		◆部分學生都很享受足球班的訓練，每個課堂都準時出席，盡力按教練指示完成訓練。於學生的訪談中，大部分學生能說出他們曾經學習盤球及球感等動作以及於體能訓練中鍛鍊核心肌肉。他們都很期待未來有機會到球場訓練及比賽。鑑於網課的限制，教練及部分學生會受網絡或電腦技術問題影響，無法看清教練雙方的示範或動作。因此教練未能向學生給予適當的回饋，而部份學生亦未能依據教練的指示練習。在運動項目上，某些動作如射門及傳球亦因場地所限，未能充分發揮，致令部分學童的技術未能完全熟練。 預算開支為\$15,000.00，實際開支為\$2,160.00。
	8.全方位學習活動—花式跳繩 (花式跳繩校隊成員P.2-6)	◆提升學生的體能健康外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神。透過參與校外比賽，開拓學生視野。	◆視像課堂由2月下旬開始，大部分成員都很享受花式訓練時間，每個課堂都非常準時出席。但由於受家居網絡限制，令部分成員間或不能清楚觀看教練的示範，加上受時間所限，學生熱身後，練習花式跳繩的時間不多，以致部分學生的技術未能完全熟練。整體來說，成員都十分積極學習，他們都很期待正式的比赛及表演。 預算開支為\$15,750.00，實際開支為\$4,800.00。
	9.全方位學習活動—獅藝 (獅藝校隊成員P.2-6)	◆提升學生的體能健康外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神，亦能讓學生加深對中國文化的認識。透過參與校內、外表演或比賽，開拓學生視野。	◆因疫情影響，獅藝校隊未能於校內進行訓練，學校與教練商討，亦認為若改以視像形式訓練，效果亦難達致要求，故本學年的校隊訓練取消。 預算開支為\$18,000.00，實際開支為\$0。
	10.全方位學習活動— 中國舞(初) (初級組校隊成員P.1-3)		◆因疫情影響，初級組中國舞校隊未能於校內進行訓練，學校與教練商討，亦認為P.1-3學生較難以視像形式進行舞蹈培訓，且擔心學生在家的活動空間有限，易釀成意外，故本學年初級組校隊訓練取消。 預算開支為\$32,400.00，實際開支為\$0。

《檢討報告》

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）		
範疇	活動簡介	目標	成效及反思
課外活動	11.全方位學習活動—中國舞(高) (高級組校隊成員P.4-6)	◆提升學生的體能健康外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神，亦能讓學生加深對中國文化的認識。透過參與校內、外表演或比賽，開拓學生視野。	◆學生樂於開啓鏡頭接受導師的指導，表現積極。大部份學生在基本動作方面，包括：伸展、踢腿、壓腿、平衡力、柔軟度等均有明顯的提升。舞步方面，有約半數學生能跟隨音樂完成十二堂所教的動作，學生表現理想。視像課堂能有效地為學生提供持續訓練的機會。學生不但在舞技方面有所提升，由於活動於家中進行，學生對於自身的身體狀況及注意周遭環境安全的能力亦明顯有所提升。 預算開支為\$30,600.00，實際開支為\$8,100.00。
	12.全方位學習活動—戰鼓 (戰鼓校隊成員P.3-6)		◆戰鼓校隊成員未能於校內進行訓練，由於使用的中國鼓體積較大，故不適宜讓學生外借以作視像課之用，本學年戰鼓校隊訓練取消。 預算開支為\$49,900.00，實際開支為\$0。
	13.全方位學習活動—陶笛 (陶笛校隊成員P.1-6)	◆學生透過不同樂器的訓練，從而學習不同樂器之演奏技巧，通過實踐和訓練認識不同音樂元素，從而提升學生之節奏感、音感、讀譜能力以及音樂欣賞能力。	◆視像課堂由2月下旬開始，大部分成員準時出席，上課認真投入。對於導師所教的吹奏技巧，大部分成員均能掌握，並能按照樂譜上的指示正確吹奏樂曲的節奏及旋律及主動表演新曲。能反映成員於課後認真練習。 預算開支為\$8,000.00，實際開支為\$3,400.00。
	14.全方位學習活動—手鐘 (手鐘校隊成員P.3-6)		◆手鐘校隊成員未能於校內進行訓練，且成員演奏的曲目涉及不同音調的手鐘，由於學校未能提供足夠的手鐘予學生使用，故亦難以以視像形式進行練習，故本學年手鐘校隊訓練取消。 預算開支為\$20,250.00，實際開支為\$0。
	15.全方位學習活動—管弦樂 (管弦樂校隊成員P.3-6)		◆視像課堂由2月下旬開始，導師在課堂上教授樂理知識。部分學生投入學習，每次均能準時出席，並能跟老師指示作示範演奏。惟有些學生疏於練習，並聲稱沒有準備樂器及樂譜。部分學生能按老師要求遞交演奏短片，老師按學生表現給予評語，並指導學生在數拍子上的問題。 預算開支為\$46,800.00，實際開支為\$9,450.00。
	16.全方位學習活動—Micro:bit (Micro:bit校隊成員P.3-6)	◆透過 micro:bit 程式設計，引發學生「思考」，並探索micro:bit的各種用途及如何應用於日常生活中，讓學生的創意化為現實，變成了各式各樣的生活發明，創造出屬於他們的裝置。	◆學生對學習內容感興趣，大都認真上課，投入編程活動。課堂中，導師教授不同的電腦編寫程式，大部分學生都能掌握知識，透過編程，並運用感應器、LED燈等電子零件，製成不同的裝置，如紅綠燈、聲音探測器、自動門等，從而獲得很大的滿足感。部分學生更是非常好學，上課時積極提問；下課後努力練習，更懂得靈活運用編程，創造出屬於自己的獨有裝置。 預算開支為\$33,000.00，實際開支為\$7,200.00。
			第1.2項實際開支：\$78,510.00

《檢討報告》

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）		
範疇	活動簡介	目標	成效及反思
輔導	1.六年級歷奇定向畢業營	<ul style="list-style-type: none"> 透過歷奇定向活動，培養學生反思能力，建立正面、樂觀及積極的人生目標。 	<ul style="list-style-type: none"> 「歷奇為本輔導」及「體驗式學習」讓學生完全投入參與，從中學習及成長。透過「計劃、實踐、反思、應用」的學習過程，從各項挑戰任務中，充分體驗人與人之間互相合作及尊重的重要，同時亦對自己有更清晰的了解，對學生們有著重大意義，使他們認識自我、改善人際關係，增加溝通及信任，增強自信、解決問題及面對逆境的能力，認識團隊精神之重要，重新了解人生價值觀，當中提出反思並加以應用。從觀察所得，學生積極投入各項挑戰任務中，組員願為團隊付出、作出貢獻。組員發揮個人所長，各司其職，努力完成各項挑戰任務。縱使組員之間出現意見分歧，經導師調解後，他們都能冰釋前嫌，更加明白別人的感受，從而促進個人成長。 <p>預算開支為\$48,000.00，實際開支為\$27,000.00。</p>
			第1.2項實際開支：\$27,000.00

《檢討報告》

1.3	舉辦或參加境外交流活動或比賽，擴闊學生視野		
	1. 「亞洲盃 Teeball 樂樂棒球國際錦標賽」 【The 7th LOTTERIA FES(TEEBALL) in Hoengseong-Gun】	◆透過參與境外交流及賽事，開拓學生視野及提升球技。	◆因疫情影響，是次國際錦標賽取消。 預算開支為\$45,000.00，實際開支為\$0。
	2. 西安交流學習活動(5天)	◆透過參與境外交流學習活動，開拓學生視野及加深學生對國情及當地文化的認識。	◆因疫情影響，是次交流學習活動取消。 預算開支為\$120,000.00，實際開支為\$0。
1.4	其他		
	1. 「亞洲盃 Teeball 樂樂棒球國際錦標賽」 【The 7th LOTTERIA FES(TEEBALL) in Hoengseong-Gun】(領隊教師)	◆透過參與境外交流及賽事，開拓學生視野及提升球技。	◆因疫情影響，是次國際錦標賽取消，故領隊老師不須帶隊。 預算開支為\$16,000.00，實際開支為\$0。
	2. 西安交流學習活動(5天)(領隊教師)	◆透過參與境外交流學習活動，開拓學生視野及加深學生對國情及當地文化的認識。	◆因疫情影響，是次交流學習活動取消，故領隊老師不須帶隊。 預算開支為\$48,000.00，實際開支為\$0。
			第 1.3 及 1.4 項實際開支：\$0.00

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、學習資源		
跨學科 (STEM)	1. Micro:bit (\$110 x 108 = \$11,880) 2. 自動澆水器 (\$780 x 32 = \$24,960)	與中文、數學及常識科進行跨學科單元學習	\$36,840.00
STEM	Lego 系列 — Spike Prime 核心套裝(\$3,280 x 10套)	透過專業及有系統的訓練，提升學生的科技知識外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神。	\$32,800.00
體育	租用場地	供體育隊伍進行訓練	\$12,000.00
藝術	購置樂器	藉以提升節奏樂及管弦樂團的表演水準。	\$200,000.00
第2項預算總開支			\$281,640.00
第1及第2項預算總開支			\$1,092,300.00

《檢討報告》

第2項	購買推行全方位學習所需的設備、消耗品、學習資源			
跨學科 (STEM)	1. Micro:bit (\$110 x 108 = \$11,880) 2. 自動澆水器 (\$780 x 32 = \$24,960)	與中文、數學及常識科進行跨學科單元學習	\$36,840.00	見檢討報告第1項 / 範疇1.2：課外活動 / 5.校隊訓練—智能機械人比賽精英培訓課程， 實際開支為\$36,840.00 及 16.全方位學習活動—Micro:bit， 實際開支為\$32,800.00 。 因疫情影響，已取消所有體育隊伍面授培訓， 實際開支為\$0 。 於2021-2022學年一至六年級新增《創意節奏樂》校本學習單元，透過課堂學習及共同創作優美的旋律節奏，讓學生運用學校及自製樂器演奏創作樂曲，並安排學生於試後時段於校內表演分享。
STEM	Lego 系列 — Spike Prime 核心套裝 (\$3,280 x 10套)	透過專業及有系統的訓練，提升學生的科技知識外，讓學生學習團隊協作及發揮體育精神。	\$32,800.00	
體育	租用場地	供體育隊伍進行訓練	\$12,000.00	
藝術	購置樂器	藉以提升節奏樂及管弦樂團的表演水準。	\$200,000.00	

預期受惠學生人數

全校學生人數：	651(2020-2021)
預期受惠學生人數：	651(2020-2021)
預期受惠學生人數佔全校學生人數百分比(%)	100%

《年終財政報告》

項目	預算開支(\$)	實際開支(\$)
1. 全方位戶外學習日	20,000	0
2. 陶藝教學	21,960	21,960
3. STREAM WEEK	49,800	38,814
4. Micro:bit教學	12,800	12,800
5. 校隊訓練—節奏樂	49,400	0
6. 校隊訓練—壘球	22,500	4,800
7. 校隊訓練—田徑	18,000	3,600
8. 校隊訓練—視藝大使	24,000	0
9. 校隊訓練—智能機械人比賽精英培訓課程	32,000	32,000
10. 全方位學習活動—籃球	13,500	3,000
11. 全方位學習活動—足球	15,000	2,160
12. 全方位學習活動—花式跳繩	15,750	4,800
13. 全方位學習活動—獅藝	18,000	0
14. 全方位學習活動—中國舞(初)	32,400	0
15. 全方位學習活動—中國舞(高)	30,600	8,100
16. 全方位學習活動—戰鼓	49,900	0
17. 全方位學習活動—陶笛	8,000	3,400
18. 全方位學習活動—手鐘	20,250	0
19. 全方位學習活動—管弘樂	46,800	9,450
20. 全方位學習活動—Micro:bit	33,000	7,200
21. 六年級歷奇定向畢業營	48,000	27,000
22. 「亞洲盃 Teeball 樂樂棒球國際錦標賽」(壘球校隊成員)	45,000	0
23. 西安交流學習活動(P.4部分學生)	120,000	0
24. 「亞洲盃 Teeball 樂樂棒球國際錦標賽」(領隊老師)	16,000	0
25. 西安交流學習活動(領隊老師)	48,000	0
26. Micro:bit及自動澆水器	36,840	36,840
27. Lego系列—Spike Prime核心套裝	32,800	32,800
28. 校隊訓練租用場地	12,000	0
29. 節奏樂及管弦樂樂器	200,000	210,236
總開支	1,092,300.00	458,960.00