

天保民學校
全方位學習津貼 運用報告
2023-2024 學年

為提高透明度及根據一貫安排，學校須把經校董會 / 法團校董會 / 學校管理委員會審批的全方位學習津貼運用報告或載有全方位學習津貼運用報告的學校報告上載至學校網頁。

第1項：舉辦 / 參加全方位學習活動

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)				
			級別	總參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗
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，或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													
1	當一天藝術家 ■ 舉辦校內「當一天藝術家」半日活動，當中包括3個有關綉紙創作的攤位及3個術科展覽，展出本年度學生成就，另設1個校園藝術大使「中國傳統建築文化X當代藝術」攤位及各班班際綉紙畫製作及拼砌巨型校慶畫作活動。	31/5/2024	全校	350	\$0.00	\$0.00	-	潛能發展	周年檢討報告			✓		
2	與STEAM相關的跨學科學習活動 ■ 建基於一個學習領域課題的學習活動，讓學生綜合其他學習領域相關的學習元素 ■ 目標： 1. 在科學、科技、藝術及數學範疇讓學生建立穩固的知識基礎，並提升學生的學習興趣 2. 為教師提供跨科共同合作的機會，提升學與教的效能	24/1/2024	A8-A14 及 B8-B14	189	\$1,520.90	\$8.05	E1	STEAM教育	中學組學生參與科學天地活動，學生在活動日前的兩星期，於數學及常識課中學習前備知識，並於課堂中學習、製作模型、測試及改良，並於活動日中進行公平測試。活動以製作濾水器為主題，學生在常識課學習過濾的原理，並於數學課製作模型及測試，過程中透過生活例子引起學生的學習動機，並讓學生發揮創意，製作濾水器。	✓				
3	STEAM Channel ■ 規劃和統籌STEAM學習Channel，讓學生在影片中學習課堂以外與STEAM相關的知識，並在息舉行的STEAM Challenge活動中體驗或應用所學 ■ 目標： 1. 透過生活例子，認識STEAM與日常生活的關係 2. 影片涵蓋宇宙、自然、科學、藝術或數學等元素，讓學生在家中隨時寓娛樂於學習	19/2/2024 - 8/7/2024	全校	339	\$0.00	\$0.00	-		短片由e-STEAM組負責，在上學期已完成一段教學影片及舉行學習活動，第二段片以水母為主題，但因內容仍在修定，故仍未能播出(原定2月播出)，第三段計劃於7月初播出(原定於6月播出)。 備註：未有使用預算	✓				
4	校本STEAM課程 ■ 課堂於多元活動時段進行，於8-10節（4-5次連堂）內完成一個STEAM主題活動，讓學生在課節內完成設計循環，並進行測試及改良 ■ 目標： 1. 從活動中學習不同的科學及科技原理，促進學生學會學習的能力 2. 培養學生創造力、協作和解決問題能力	星期五多元活動時段	A8-A11 及 B7-B10	96	\$0.00	\$0.00	-		本學年嘗試透過多元活動時段，讓學生參與以STEAM主題的學習活動，活動雖然順利舉行，亦達成相關的學習目標，惟因多元活動時段並非所有學生均能參與STEAM組的活動，部分學生因需參與其他活動而未能體驗STEAM活動，建議下學年繼續發展STEAM課程，但需另覓合適時間。 備註：未有使用預算	✓				
5	多元活動													
5.1	小小歡樂雜耍家 ■ 學習雜耍技巧	全學年	全校	350	\$39,200.00	\$112.00	E5	多元活動	學生投入參與；擴闊學生學習領域			✓		
5.2	歷奇教室 ■ 體驗歷奇活動	全學年	全校	350	\$39,200.00	\$112.00	E5		學生投入參與；擴闊學生學習領域			✓		
5.3	藝坊樂園 ■ 學習藝術技巧	全學年	全校	350	\$39,200.00	\$112.00	E5		學生投入參與；擴闊學生學習領域	✓				
5.4	和諧粉彩 ■ 學習使用手指調和粉彩作繪畫	全學年	全校	350	\$39,200.00	\$112.00	E5		學生投入參與；擴闊學生學習領域	✓				
5.5	活力小跳豆 ■ 透過遊戲及活動，促進身心健康	全學年	全校	350	\$16,800.00	\$48.00	E5		學生投入參與；擴闊學生學習領域			✓		

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)				
			級別	總參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗
6	價值教育活動													
6.1	勇氣100+ ■ 舉行學生分享會，邀請梁志光先生和梁小偉先生擔任講者	10/11/2023	全校	114	\$5,500.00	\$48.25	E5	生活教育	全部活動順利完成		✓			
6.2	尊重level up ■ 活動以「尊重他人」為主題，透過不同的攤位活動、課室活動及展覽，讓學生學習及了解不同民族的服飾、食物、藝術及運動項目	24/4/2024	全校	350	\$8,029.19	\$22.94	E1、E5		全部活動順利完成		✓			
6.3	價值觀之星	全學年	全校	350	\$2,100.00	\$6.00	E1		全部活動順利完成		✓			
7	舞蹈訓練班													
7.1	希望藉著優秀校外專業導師的帶領，積極準備參與學校舞蹈節比賽及下年度的學校校慶匯演(群舞)。	全學年	全校	14	\$12,600.00	\$900.00	E5	舞蹈組	全部活動/表演/比賽順利完成			✓		
7.2	希望藉著優秀校外專業導師的帶領，積極準備參與學校舞蹈節比賽及下年度的學校校慶匯演(雙人舞)。	全學年	全校	2	\$10,800.00	\$5,400.00	E5		全部活動/表演/比賽順利完成			✓		
7.3	希望藉著優秀校外專業導師的帶領，積極準備參與學校舞蹈節比賽及下年度的學校校慶匯演(雙人舞_第1組)加堂安排。	17/2/2024	全校	2	\$1,350.00	\$675.00	E5		全部活動/表演/比賽順利完成			✓		
7.4	希望藉著優秀校外專業導師的帶領，積極準備參與學校舞蹈節比賽及下年度的學校校慶匯演(雙人舞_第2組)加堂安排	6/5/2024	全校	2	\$1,350.00	\$675.00	E5		全部活動/表演/比賽順利完成			✓		
8	教育日營 ■ 舉辦一個日營活動，讓學生 1. 學習自我照顧 2. 享受參與入營活動 3. 配合正向教育，勇於嘗試不同的活動	15/3/2024	中學A組	43	\$1,762.50	\$40.99	E1	教育營	活動於上述日子順利舉行，學生投入參與活動，他們勇於嘗試不同活動，達到預期的目標。					✓
9	FIFA Football for School Funday ■ 參加足球比賽，訓練學生團體合作精神	8/12/2023	輕度初中及高中	15	\$0.00	\$0.00	-	體育活動 (足球比賽)	學生投入活動，並於比賽中獲得第一名。			✓		
10	行山樂 ■ 遊覽不同的郊遊徑，讓學生提升體適能水平，建立做運動的習慣，保持身心健康。	全學年	中學	0	\$0.00	\$0.00	-	體育	因天氣關係，取消活動。			✓		
11	護脊工作坊 ■ 透過參加講座及護脊運動，讓學生了解脊骨健康的重要性	下學期	全校	21	\$0.00	\$0.00	-		已完成活動			✓		
12	「身心自(遊)樂」 ■ 遊戲治療師透過自主遊戲加強學生： 1. 語言接收及表達的能力 2. 理解及處理情緒的能力 3. 自我控制及解決問題的能力 4. 身心成長，取得平衡與健康	10/2023-7/2024	小學組	21	\$75,000.00	\$3,571.43	E5	輔導學習 (遊戲治療)	■ 本年度共21名學生(10輕度及11中度)參與治療，家長於問卷表示滿意治療成效，並表示接受治療後，子女的情緒及行為均有正面的影響。 ■ 本年度共舉行了2次家長工作坊，有效增強家長對遊戲治療的了解。	✓				
13	節奏樂隊 ■ 外聘專業導師支援音樂訓練班(30節) ■ 參與表演或比賽 1. 培養學生的音樂興趣 2. 提升學生的演奏技巧 3. 學習團隊精神 4. 提升學生的自信和發揮潛能	10/2023-6/2024	輕度學生	10	\$27,600.00	\$2,760.00	E5	音樂	■ 由於天氣關係，共完成28節的音樂訓練 ■ 學生投入參與，漸能掌握演奏技巧，建立良好的團隊合作精神			✓		

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)				
			級別	總參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗
14	歷奇體驗 ■ 透過歷奇活動，培養學生的團隊協作精神、提升學生的解難能力及抗逆力，培養他們正向的價值觀(香港浸會大學提供免費服務)。	16/11/2023 30/11/2023 7/12/2023 14/12/2023 4/1/2024 11/1/2024	輕度初小 (B1-B2)	31	\$0.00	\$0.00	-	多元智能 發展科	已完成活動	✓	✓			
15	我愛大自然 ■ 透過參與工作坊，認識大自然的奇妙之處及保護大自然的重要性。	1/11/2023 15/11/2023 22/11/2023 29/11/2023 6/12/2023 13/12/2023 3/1/2024 10/1/2024	中度初小 (A4-A7)	43	\$14,800.00	\$344.19	E1、E5		已完成活動	✓	✓			
16	單車天地 ■ 透過學習踏單車(平衡車)的不同技巧，發掘學生在運動方面的潛能。	17/1/2024 24/1/2024 31/1/2024 21/2/2024 28/2/2024 6/3/2024 13/3/2024	中度初小 (A1-A3)	27	\$8,250.00	\$305.56	E5		已完成活動	✓	✓			
17	STEAM知多少 ■ 透過進行不同實驗，發掘學生的邏輯及空間智能。	21/3/2024 11/4/2024 25/4/2024 2/5/2024 9/5/2024 16/5/2024	輕度初小 (B1-B2)	31	\$13,680.00	\$441.29	E1、E5		已完成活動	✓	✓			
18	小小藝術家 ■ 透過活動，發掘學生的想像力及藝術潛能。	29/5/2024 19/6/2024 26/6/2024 3/7/2024	中度初小 (A4-A7)	43	\$4,800.00	\$111.63	E1、E5		已完成活動	✓	✓			
19	小小廚師班 ■ 教師教授學生簡單的烹飪技巧。 ■ 利用制作簡單的食物，提升學生的學習動機、聆聽指示的能力等。	上學期	小學A	12	\$1,657.70	\$138.14	E1	多元活動 委員會	已完成活動	✓				
20	小小手工班 ■ 教師教授學生不同的手工技巧。 ■ 透過做手工，發展學生的手眼協調、訓練學生遵從課堂的指令及學習評審作品。	上學期	小學A	7	\$95.00	\$13.57	E1		已完成活動	✓		✓		
21	康樂天地 ■ 本校學生和主流中學學生一起參與不同的遊戲。 ■ 讓本校學生能擴闊眼界，彼此了解，發揮共融精神。	下學期	中學	27	\$807.80	\$29.92	E1		已完成活動	✓				
22	蒙古舞班 ■ 外聘導師教授本校學生舞蹈技巧。 ■ 透過舞蹈，訓練學生的團隊精神，提升身體的協調能力，培養對舞蹈的興趣。	上學期	全校	18	\$3,000.00	\$166.67	E5		已完成活動			✓		
23	武術班 ■ 外聘導師教授本校學生武術技巧。 ■ 透過武術，訓練學生的團隊精神，提升身體的協調能力，培養對武術的興趣。	上學期	全校	16	\$4,000.00	\$250.00	E5		已完成活動			✓		

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)				
			級別	總參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗
24	燒烤同樂日 ■ 透過活動，培養學生與人溝通的技巧及責任感。	16/12/2023	中學B班	17	\$0.00	\$0.00	-	姊妹學校活動	完成活動		✓			
25	戶外同樂日 ■ 透過活動，培養學生的與人溝通的技巧及提升學生對健康的生活的意識。	3/2/2024	中學A、B班	15	\$0.00	\$0.00	-		完成活動		✓			
26	康誼小組 ■ 透過活動，培養學生與人溝通及合作的技巧。	6/5/2024 13/5/2024	小學A、B班	20	\$714.50	\$35.73	E1		完成活動		✓			
27	姊妹學校共融活動 ■ 透過活動，培養學生與人溝通的技巧及學習輪候守規的概念。	18/4/2024	全校	350	\$1,435.84	\$4.10	E1		完成活動		✓			
28	參觀合味道紀念館及參加杯麵製作工作坊 ■ 舉辦活動予學生參加，讓學生學習課堂以外的知識，增廣見聞，體驗不同的學習經歷。	26/4/2024	B11-B14	70	\$4,200.00	\$60.00	E1	其他學習經歷		✓				
29	正向壁畫繪畫工作坊 ■ 舉辦兩次學生繪畫壁畫工作坊，教授學生繪畫及欣賞壁畫，並透過創作將正向價值傳遞予學生。	8/12/2023	全校	20	\$38,400.00	\$98.46	E1	價值觀教育	完成兩次工作坊		✓	✓		
30	正向壁畫繪畫親子工作坊 ■ 舉辦兩次親子繪畫壁畫工作坊，教授家長及學生繪畫及欣賞壁畫，並透過創作將正向價值帶進學生家中。	16/12/2023	全校	20			E1		完成兩次工作坊		✓	✓		
31	壁畫寓意你要知 ■ 透過導賞形式了解壁畫寓意，讓學生明白當中的正面訊息並嘗試付諸實行。	2/2024	全校	350			E1		完成週會分享		✓	✓		
32	正向教育午間或課後活動													
32.1	正向教育學生品格培訓班 ■ 讓學生認識及學習如何展現「品格強項」，深入了解正向品格對生命的意義及影響。學生成為「品格領袖」後，更可協助其他同學展示品格強項，提高更多學生對正向教育的認識，為校園散發正能量。	30/4/2024 7/5/2024 21/5/2024 28/5/2024 4/6/2024	輕度及中度中學班風紀領袖生	25	\$25,000.00	\$806.45	E1、E5	正向教育	成功完成培訓班，學生能在日常學習及服務崗位中展現品格強項，為校園散發正能量。		✓	✓		
32.2	正向教育電台廣播訓練 ■ 導師帶領學生/品格領袖錄影有關展現品格強項的事例，並安排於午休或小休時段播出。內容主要分享正向事件、好人好事，培養校內正向氛圍。	17/4/2024 24/4/2024 8/5/2024 22/5/2024 29/5/2024	B11及B12	6					學生投入訓練，錄影影片在正向滿色彩活動中播放。					
33	卡通公仔設計活動 ■ 讓學生對「八個品格強項」有更深入的認識，並讓學生及家長以親子形式進行卡通人物設計。	27/11/2023	全校	350	\$6,329.10	\$18.08	E1		成功完成活動		✓			
34	襟章設計活動 ■ 讓學生對「八個品格強項」有更深入的認識，並讓學生及家長以親子形式進行卡通襟章。	8/4/2024	全校	350	\$1,750.00	\$5.00	E1		成功完成活動		✓			
35	正向好學生獎勵計劃 ■ 透過此獎勵計劃，培養學生的正向品格強項，鼓勵學生在品德、學習、服務、參與活動等不同範疇，勇於嘗試，積極學習，以正面態度面對挑戰。	全學年	全校	350	\$22,239.99	\$63.54	E1		成功完成活動，學生在品德、學習、服務、參與活動等不同範疇其表現有所提升。		✓			
36	聖誕節及復活節活動 ■ 讓學生學習聖經人物的正向素質，從中學習品格強項。	23/3/2024	全校	350	\$3,200.00	\$9.14	E5		成功完成活動。		✓			

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)				
			級別	總參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗
37	「好聲好氣好學生」及「好人好事」活動 ■ 培養學生學習正向情緒及建立正向人際關係。	11/2023-5/2024	全校	350	\$1,732.00	\$4.95	E1	正向教育	成功完成活動，學生能在學習中展現正向情緒及良好人際關係。		✓			
38	正向滿色彩 ■ 透過分享會及攤位活動，讓學生學習八個正向品格強項。	18/6/2024	全校	350	\$18,419.90	\$52.63	E1、E5		成功完成活動，學生投入活動。		✓			
39	正向親子趣味扭氣球課程 ■ 透過學習扭氣球，讓學生學習八個正向品格強項，並增加親子互動。	16/3/2024-11/5/2024	全校	350	\$5,400.00	\$15.43	E1、E5		成功完成活動。		✓			
40	渣打香港馬拉松2024 ■ 參加馬拉松比賽，透過持續的訓練學生堅毅，永不放棄的精神。	21/1/2024	輕度高中	2	\$3,500.00	\$1,750.00	E1	體育活動	學生能完成馬拉松比賽，透過訓練和比賽培養學生的意志力、耐力和自我克服困難的能力。此外，比賽能帶給學生很大的成就感和自信。			✓		
41	西貢城市遊踪 ■ 學生透過遊踪活動，達到以下目標： 1. 提升自我照顧能力 2. 利用谷歌地圖協助查找目的地 3. 認識社區設施	7/3/2024	中學B組	58	\$6,000.00	\$103.45	E2	教育營	活動於上述日子順利舉行，包括參觀獅子會自然教育中心(蕉坑)、到餐廳午膳和分組參觀西貢不同社區設施，學生並能在途中回答有關參觀問題，值得讚許。					✓
42	中華文化日													
42.1	「雜耍表演」	16/2/2024	小學及中學組 (A1-A9/B1-B4)	155	\$3,500.00	\$22.58	E5	生活教育	活動順利完成		✓			
42.2	「古彩戲法」		小學及中學組 (A10-A14/ B5-B14)	199	\$2,200.00	\$11.06	E5		活動順利完成		✓			
42.3	「中國歷史藝術手作包」(全校每人各1份)		全校	350	\$11,111.00	\$31.75	E1		活動順利完成		✓			
42.4	中華文化手作包(全校每人各1份)及每班1份「投壺」玩具		全校	350	\$1,522.25	\$4.35	E1		活動順利完成		✓			
43	特能龍舟賽2024 ■ 參與鄰舍輔導會舉辦之「特能龍舟賽2024」活動，讓學生參與龍舟訓練及比賽。 ■ 讓學生學習團隊合作精神及紀律，從而提升個人自信。	訓練：20/4/2024 27/4/2024 11/5/2024 18/5/2024 25/5/2024 1/6/2024 比賽：10/6/2024	B9-B14	10	\$5,000.00	\$500.00	E1	體育(龍舟)	活動於上述日子順利舉行，學生投入參與活動，過程中體驗中國文化(龍舟)，並於比賽中獲得第三名。			✓		
44	參觀浩海立坊探遊館 ■ 提升學生對科學知識的興趣及培養保護環境的態度。	11/7/2024	A4-A11	80	\$20,706.00	\$258.83	E1、E2	其他學習經歷	安排學生於7月11到訪浩海立坊探遊館，學習水母生態的知識，過程中學生表現投入，會主動探索及觀察館內展品。此活動有效提升學生對了解不同生物的興趣。另外，因申請資助前未能預計校車安排，活動最後需預約旅遊巴士服務，故實際開支比預算多出\$706。	✓				
45	Minecraft 校園創建計劃 2024 ■ 透過與其他主流學校合作建造校舍，共合設計生活小遊戲，增強彼此的認識及建立友誼，創造共融的大世界。 ■ 目標： 1. 利用Minecraft遊戲學習各種建築指令，在指導下完成1:1 Minecraft學校。 2. 利用Minecraft遊戲學習生活技能及解難學習協同合作。	訓練：5/2024-8/2024 比賽：25/8/2024	中學	14	\$49,800.00	\$3,557.14	E1	電子學習	學生與友校同學創建了一所Minecraft學校。透過活動，同學成為種子學生，將所學教授予同儕，活學活用。	✓				
46	中華國粹日 ■ 促進學生對中華文化的傳承和交流 ■ 讓學生了解中國的傳統價值、藝術及習俗 ■ 培養學生對中華文化的興趣和欣賞能力	10/7/2024	全校	350	\$31,523.09	\$90.07	E5	學習活動	學生投入欣賞變面表演，驚嘆表演者的變面技巧。學生能發揮創意製作一把自己的紙扇。		✓			

編號	活動名稱、簡介及目標	舉行日期	對象		實際開支 (\$)	人均 實際開支 (\$)	開支 用途*	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	評估結果	基要學習經歷 (請於適用方格加上✓號，可選擇多於一項)				
			級別	總參與 人數						智能發展 (配合課程)	價值觀 教育	體藝發展	社會服務	與工作有 關的經驗
47	國術訓練 ■ 透過國術訓練培養學生的多元化興趣，並且培養學生有健康的體魄及有系統性的運動。	6/6/2024 13/6/2024 20/6/2024 27/6/2024	全校	12	\$4,800.00	\$400.00	E5	多元活動	完成活動			✓		
48	花式跳繩訓練 ■ 透過跳繩訓練培養學生的多元化興趣，並且提升學生手眼協調的能力。	6/6/2024 13/6/2024 20/6/2024 27/6/2024	全校	15	\$3,200.00	\$213.33	E5		完成活動			✓		
第1.1項總計				8,861	\$643,986.76									
1.2	境外活動：舉辦或參加境外活動 / 境外比賽，擴闊學生視野													
1														
2														
第1.2項總計				0	\$0.00									
第1項總計				8,861	\$643,986.76									

第2項：購買其他推行全方位學習所需的設備、消耗品或學習資源

編號	項目	用途	實際開支 (\$)
1	水彩畫紙30張及白膠漿120支	「當一天藝術家」班際 綉紙畫製作用品	\$1,458.00
2	彩色綉紙580包		\$696.00
3	噴瓶12個	「當一天藝術家」綉紙 創作的攤位用品	\$50.79
4	水晶鑽貼29包、曬衣繩2包及衣夾3包		\$257.96
5	氣球	「勇氣100+」活動用品	\$44.00
6	套圈20個		\$14.34
7	文具		\$205.50
8	吉祥物紀念品	「吉祥物設計比賽」活動紀念品	\$3,561.11
9	服裝	舞蹈組表演/比賽	\$1,890.78
10	USB		\$56.00
11	化妝品		\$1,124.00
12	收納袋		\$90.00
13	活動物資和學生獎品	教育營集體活動使用	\$1,736.77
14	球衣、草地足球鞋、長襪、護脛	於足球比賽使用	\$7,396.30
15	樂譜：Howl's Moving Castle Symphonic Fantasy	節奏樂隊練習及表演時使用	\$1,691.50
16	樂器配件：豎琴弦線		\$195.50
17	樂器配件：Timpani鼓棍(Staccato)		\$333.00
18	樂器配件：Bass Drum鼓棍(general)		\$378.00
19	樂器配件：leather strap X2		\$180.00
20	樂器配件：Bass Drum鼓棍(fortissimo)		\$594.00
21	樂器配件：Marimba鼓棍(rubber soft)		\$117.00
22	樂器配件：Marimba鼓棍(mh yarn head)		\$288.00
23	樂器配件：Marimba鼓棍(S yarn head)		\$288.00
24	樂器配件：JP timpani鼓棍		\$810.00
25	正向教育：環境教育佈置	佈置正向校園(學校門口壁報、樓梯、樓層、走廊)、正向班級經營挑戰活動用品	\$23,746.00
26	龍舟訓練物資:防曬噴霧及手套	龍舟訓練使用	\$282.90
27	龍舟比賽隊服	龍舟比賽時穿著	\$2,520.00
28	手提電腦(3部)	Minecraft比賽時使用	\$26,094.00
第2項總開支			\$76,099.45
第1及第2項總開支			\$720,086.21

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	350
受惠學生人數：	350
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	彭家怡
職位：	副校長

* 輸入下表代號；每項開支可填寫多於一個代號：

E1	活動費用（報名費、入場費、課程費用、營舍費用、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所舉辦之課程、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（例如學習軟件、教材套）
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		