

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	CLCT夢想啟航計劃 目標： 1. 培養學生自主學習能力 活動簡介： 1. 學生定下個人的學習目標，並定期檢討及反思 2. 教授不同的自主學習策略，培養學生自主學習能力	2024年9月 至 2025年6月	小一至小六	651	\$0.00	\$0.00 /		跨學科	1. 100%學生能夠訂立學習及活動目標，並選擇適切的學習策略。 2. 學生能根據考試表現，適時修訂學習目標。	✓	✓	✓				
2	跨學科主題學習 目標： 培養學生創造、溝通和協作能力 活動簡介： 根據不同的學習主題，讓學生走出課室，在一個真實的情境中學習，去探究和發掘知識，聯繫各學習領域的知識，擴闊學生的學習層面	2024年9月 至 2025年6月	小一至小六	651	\$38,770.76	\$59.56	E1、E2	跨學科	1. 主題為「大熊貓『萌』經濟」，引導學生探討大熊貓形象背後的商業潛力，並理解「萌經濟」運作模式，同時結合香港特色進行創意思考。 2. 學生先認識大熊貓如何從保育動物發展為文化產業核心，帶動旅遊及文創發展，並透過小組討論構思推廣策略，培養創新與分析能力。 3. 在實踐環節，學生親手設計及製作熊貓主題商品，包括香港特色明信片、郵票、油紙傘、鴨舌帽和環保袋，並參加中英文銷售技巧訓練，學習推廣產品的方法。活動最後舉行展覽，展示學生的創意成果。 4. 活動不僅啟發學生創意思維，亦培養創業潛能，為未來發展奠下穩固基礎。	✓	✓	✓		✓		
3	萬聖節活動 目標： 1. 透過萬聖節主題，學習有關萬聖節的詞彙和習俗 2. 增強學生運用英語的能力 活動簡介： 1. 配合萬聖節主題設計英語活動及遊戲	2024年10月	小一至小六	651	\$4,886.26	\$7.51	E1	英文	1. 學生在課堂中學習並掌握萬聖節相關英文詞彙，積極參與多樣化的英語活動與遊戲。 2. 活動有效提升學生對英語學習的興趣，並營造愉快的學習氛圍，增強其參與度與口語表達信心。	✓	✓					
4	活學英語體驗 目標： 1. 學生能在課室以外的環境學習英語 2. 增強學生運用英語的能力 活動簡介： 1. 帶領學生到不同餐廳進行午餐 2. 運用所學習的英語進行活動	2025年6月	小三	104	\$0.00	\$0.00 /		英文	1. 活動前，學生完成預習任務，包括閱讀英文菜單，搜集相關資料，並在老師指導下練習英語點餐對話。 2. 當天活動午餐後，學生在中環碼頭採訪外籍遊客，運用英語進行交流。透過活動，學生顯著提升了溝通自信及英語運用能力。	✓	✓					
5	英語日 目標： 1. 增加學生運用英語學習的機會 活動簡介： 1. 每月以不同主題設計英語遊戲 2. 學生到操場參與，從英語遊戲學習	2024年10月 至 2025年6月	小一至小六	651	\$0.00	\$0.00 /		英文	1. 活動設有多樣化的攤位遊戲，學生積極參與，主動與外籍老師及英文老師進行英語交流 2. 活動為學生創造更多實踐英語的機會，有效提升其溝通能力與自信心，並增強對英語學習的興趣。	✓	✓					

6	<p>英語日營</p> <p>目標：</p> <p>1.帶領學生出外親身體驗，在課室以外的環境學習英語</p> <p>2.增強學生的英語運用能力</p> <p>活動簡介：</p> <p>1.配合當地設施設計不同的英語遊戲和活動</p>	2025年4月	小五	119	\$1,419.50	\$11.93	E1	英文	<p>1.透過英語日營的多元活動與遊戲，學生在課室外以有趣方式學習英語，提升實際運用能力。</p> <p>2.活動中，學生積極投入，樂於用英語交流。</p>	✓	✓			
7	<p>小一成長日誌</p> <p>目標：</p> <p>1.分享一年級學生成長歷程</p> <p>活動簡介：</p> <p>1.圍繞學生日常生活，帶領學生到不同的地方進行參觀及體驗，記錄一年級的學習歷程</p>	2024年9月至 2025年6月	小一	92	\$0.00	\$0.00 /		跨學科	<p>1.小一成長日誌記錄了學生不同的活動，例如：陸運會、旅行日、中華文化日等，展現其豐富的學習體驗。</p> <p>2.學生將各項學習經歷整理並記錄於成長日誌中，為其成長留下珍貴印記。</p> <p>3.本年度，特別為每位學生設計獨一無二的專屬成長日誌，全冊以學生個人特色呈現，提升歸屬感與自我認同。</p>		✓	✓		
8	<p>動手創作小科技</p> <p>目標：</p> <p>1.加強學生應用科學及科技的能力，提升學生探究、解難及創造力，豐富學生的學習經歷</p> <p>活動簡介：</p> <p>1.教導學生製作小套件</p> <p>2.舉行STEAM主題學習活動</p>	2024年9月至 2025年6月	小一至小二	192	\$3,652.90	\$19.03	E1	跨學科 (STEAM)	<p>1.學生能掌握相關的科學原理，並應用於實作中。</p> <p>2.學生樂於動手製作小套件，展現高度參與度。</p> <p>3.學生能依據老師提供的方法測試作品性能，並嘗試改良產品。</p> <p>4.學生在過程中展現探究與創意思維，提升解難能力。</p>	✓	✓			
9	<p>STEAM下午開心課</p> <p>目標：</p> <p>1.加強學生應用科學及科技的能力，提升學生探究、解難及創造力，豐富學生的學習經歷</p> <p>活動簡介：</p> <p>1.統整下午STEAM課</p> <p>2.課程包括機械工程、生物及生命和計算編程</p>	2024年9月至 2025年6月	小一至小六	651	\$37,942.83	\$58.28	E1	跨學科 (STEAM)	<p>1.學生應用科學及科技的能力有所提升。</p> <p>2.學生積極參與探究活動，樂於嘗試及解難。</p> <p>3.學生能於不同課題中運用創意思維設計及改良產品。</p> <p>4.學生展現綜合創新能力，提升學習自信。</p>	✓	✓			
10	<p>創科小組</p> <p>目的：</p> <p>透過參加創科比賽，提升學生對STEAM範疇的興趣</p> <p>活動簡介：</p> <p>1.推薦學生參加校際比賽</p>	2024年10月至 2025年6月	小三至小六	16	\$400.00	\$25.00	E1	跨學科 (STEAM)	<p>1.學生透過參加創科比賽，對STEAM範疇的興趣明顯提升。</p> <p>2.學生在比賽過程中展現創意思維及動手實踐能力。</p> <p>3.參與學生能將所學應用於比賽作品設計，並提升解難與協作能力。</p>	✓	✓			
11	<p>尋夢基地</p> <p>目標：</p> <p>1.培養學生對電競及科技的認識</p> <p>2.培養電競賽車運動員</p> <p>活動簡介：</p> <p>1.以獎勵計劃，獎勵品學兼優的學生</p> <p>2.推行扭計股活動</p> <p>3.讓學生體驗電競遊戲</p>	2024年9月至 2025年6月	小一至小六	651	\$45.30	\$0.07	E1	跨學科 (STEAM)	<p>1.老師利用電競室獎勵計劃獎勵學生。</p> <p>2.全校所有班別都已借用電競室</p> <p>3.獎勵計劃能提升學生行為表現，也增加了學生對電競的認識。</p>	✓	✓			

12	<p>STEAM Day 目標： 1.提升學生對科研的興趣 活動簡介： 1.各級進行不同的科探實驗及活動，探究科學原理</p>	2025年6月	小一至小六	651	\$3,477.55	\$5.34	E1	跨學科 (STEAM)	<p>1. 學生分組完成STEAM任務，靈活運用科學及數學知識進行創意解題。</p> <p>2. 活動過程中，學生展現良好的團隊合作精神與溝通技巧。</p> <p>3. 活動有效促進邏輯思維與解難能力，激發學生對STEAM領域的興趣。</p>	✓	✓			
13	<p>多元智能課 目標： 1. 豐富學生的學習經歷 2. 透過不同的活動，發展學生不同的智能 活動簡介： 1. 舉辦有關運動、音樂、藝術、電腦、科學、語言及興趣的多元智能課，發掘學生不同的潛能</p>	2024年9月至 2025年6月	小一至小六	651	\$13,927.76	\$21.39	E1	多元智能	<p>1. 學生透過下午的多元智能課，接觸到不同類型的課外活動。</p> <p>2. 活動讓學生有機會發揮個人才華，展現不同領域的潛能。</p> <p>3. 學生對新興興趣與技能的學習態度積極，提升自信與參與感。</p>	✓	✓	✓	✓	✓
14	<p>藝術探索 目標： 1. 學生能了解素描的基本原理 2. 學生能掌握廣告彩的應用技巧及不同技法 活動簡介： 1. 透過遊戲活動，學習觀察、構圖、線描及光影表達等，了解素描的基本原理 2. 透過繪畫活動，學習色彩運用、調子處理、漸變色應用等，掌握廣告彩的進階技巧</p>	2024年10月至 2025年6月	小三至小六	27	\$31,500.00	\$1,166.67	E5	藝術 (視藝)	<p>1. 學生於活動中積極參與素描與廣告彩訓練，掌握觀察、構圖、線描及光影等基本素描技巧，並能靈活運用色彩、調子及漸變色等廣告彩技法。</p> <p>2. 學生更參與繪畫比賽及展覽，展現創意成果與自信，成效顯著。</p>	✓	✓	✓		
15	<p>迪士尼動畫教室 目標： 1. 學生能發掘動畫創作程序的歷史、創意和新發展 活動簡介： 1. 學生認識三種以視覺暫留原理運作的早期影像器材 2. 製作活頁動畫</p>	2024年11月	小五至小六	40	\$21,595.00	\$539.88	E1	藝術 (視藝)	<p>1. 學生於活動後填寫學習記錄，能清楚表達所學內容</p> <p>2. 學生展現出對動畫相關歷史、藝術及 STEAM 知識的理解</p>	✓	✓	✓		
16	<p>時裝設計展 目標： 培養學生懂得欣賞藝術及評價藝術作品的的能力 活動簡介： 1. 觀藝科及圖書組合辦 2. 學生閱讀與主題相關的故事書 3. 閱讀後，選取其中一位人物作角色扮演 4. 觀藝科以「環保服裝設計」為題，教授學生設計該人物角色的服飾</p>	2025年6月	小一至小六	651	\$6,169.41	\$9.48	E1	藝術 (視藝)	<p>1. 學生親手設計並製作獨一無二的服裝，充分發揮創意及藝術美感。</p> <p>2. 作品於校內時裝展中展示，獲得同學的肯定與鼓勵，提升自信心。</p> <p>3. 活動讓學生體驗從構思、設計到完成作品的完整流程，增強審美判斷及動手能力。</p>	✓	✓	✓		
17	<p>陸運會 目標： 1. 加強培訓有潛質之學生，發掘其潛能，為學界比賽做好準備 活動簡介： 1. 提供系統化田徑訓練，全面提升競技體能 2. 針對技巧體能、速度及反應的專項訓練 3. 參與不同類型的田徑比賽</p>	2024年10月	小一至小六	651	\$24,610.63	\$37.80	E1、E2	體育	<p>1. 學生積極參與陸運會賽事，展現良好競技精神。</p> <p>2. 學生於標準場地進行比賽，提升實戰經驗與心理素質。</p> <p>3. 訓練及比賽經驗，有助學生在校外公開賽中發揮超水準表現。</p>	✓	✓	✓		

18	<p>田徑組</p> <p>目標：</p> <p>1. 加強培訓有潛質之學生，發掘其潛能，為學界比賽做好準備</p> <p>活動簡介：</p> <p>1. 提供系統化田徑訓練，全面提升競技體能</p> <p>2. 針對技巧體能、速度及反應的專項訓練</p> <p>3. 參與不同類型的田徑比賽</p>	2024年9月至 2025年8月	小一至小六	80	\$124,337.00	\$1,554.21	E1、E5	體育	<p>1. 學生透過參加不同賽事，將訓練所得知識與技巧實際應用。</p> <p>2. 學生在比賽中提升臨場應變及心理素質。</p> <p>3. 活動讓學生學會運動精神，培養「勝不驕，敗不餒」的態度。</p> <p>4. 團隊合作意識及比賽經驗顯著增強。</p>	✓	✓		
19	<p>劍擊組</p> <p>目標：</p> <p>1. 提升學生對劍擊運動的興趣</p> <p>2. 培養學生體育精神</p> <p>活動簡介：</p> <p>1. 教授花劍和重劍技術</p> <p>2. 組織校隊及加強訓練參加學界比賽</p>	2024年9月至 2025年8月	小一至小六	25	\$205,393.31	\$8,215.73	E1、E2、E5	體育	<p>1. 學生掌握花劍及重劍的基本技巧，技術水平提升。</p> <p>2. 學生積極投入日常訓練及校內外比賽，展現高度參與度。</p> <p>3. 活動有效提升學生對劍擊運動的興趣。</p> <p>4. 學生展現良好的體育精神與團隊合作意識。</p> <p>5. 學習成效理想，學生在比賽中表現出色，充分發揮平日訓練成果。</p>	✓	✓		
20	<p>旅行日</p> <p>目標：</p> <p>1. 讓學生在戶外進行有益身心的活動</p> <p>2. 讓學生體驗進行群體活動的樂趣</p> <p>活動簡介：</p> <p>1. 讓學生有機會到戶外接觸及欣賞大自然景色</p>	2025年1月	小一至小六	651	\$16,836.00	\$25.86	E1、E2	價值觀教育	<p>1. 各級學生有機會在大自然環境中進行學習與體驗。</p> <p>2. 學生透過技能訓練及遊戲活動，培養團隊合作精神。</p>	✓	✓		
21	<p>教育營</p> <p>目標：</p> <p>1. 培養學生健康生活及自理能力</p> <p>2. 通過不同的活動，發揮學生團隊合作的精神</p> <p>活動簡介：</p> <p>1. 參加三天的教育營</p>	2025年3月	小六	124	\$5,158.70	\$41.60	E1、E2	價值觀教育	<p>1. 學生在營中互相分享與回顧小學生涯的點滴，增進同儕情誼。</p> <p>2. 透過歷奇及挑戰活動，學生培養堅毅不屈及不輕言放棄的精神。</p> <p>3. 活動促進學生的團隊合作能力與溝通技巧。</p>	✓	✓		
22	<p>檯球訓練班</p> <p>目標：</p> <p>1. 學生接觸檯球運動，從而了解檯球運動的精神</p> <p>活動簡介：</p> <p>1. 教導學生做好身體管理、控制飲食及了解做運動的重要性</p> <p>2. 透過檯球高活動量的訓練模式，更有效地提高學童的心肺訓練、提高關節靈活度及減低運動時受傷的機會</p>	2024年10月至 2025年6月	小三至小六	40	\$26,742.00	\$668.55	E1、E5	體育	<p>1. 首年推廣檯球班獲家長及學生熱烈支持，學生對訓練投入度高。</p> <p>2. 學生首次參與全港學界檯球比賽，獲得寶貴經驗。</p> <p>3. 學生能與其他小學隊伍進行大型比賽，擴闊視野。</p> <p>4. 家長積極參與並到場支持，體現良好家校合作與正向教育氛圍。</p>	✓	✓		
23	<p>中國武術組</p> <p>目標：</p> <p>1. 提升身體素質，培養自立自強的精神</p> <p>活動簡介：</p> <p>1. 通過演練武術套路，提高心肺訓練及關節靈活度</p>	2024年10月至 2025年6月	小一至小六	40	\$42,400.00	\$1,060.00	E1、E5	體育	<p>1. 學生透過系統訓練及比賽，明顯提升身體素質。</p> <p>2. 學生在學習過程中展現自律精神與堅毅態度。</p> <p>3. 學生活動中培養團結合作意識與有禮待人的態度。</p> <p>4. 武術活動有效推廣中華文化，培養學生欣賞及傳承傳統文化的態度。</p>	✓	✓		

24	<p>中國舞 目標： 1.讓學生認識中國文化 2.體驗及感受中華民族的舞蹈文化</p> <p>活動簡介： 1.學習中國舞的舞姿和不同的中華民族舞蹈</p>	2024年10月 至 2025年6月	小二至小六	23	\$21,808.00	\$948.17	E1	藝術 (舞蹈)	<p>1.學生在中國舞興趣小組中，認識中國傳統文化，從舞蹈動作、服飾及音樂中體驗文化之美。</p> <p>2.排練與比賽過程中，學生彼此合作，鞏固同學間的情誼。</p> <p>3.參與比賽及舞台表演，提升學生自信心，學會在眾人面前展現自己。</p> <p>4.學生在看到努力後的成果時，獲得成就感與喜悅，增強學習動力。</p>	✓	✓		
25	<p>印度舞 目標： 1.掌握印度舞的跳舞技巧</p> <p>活動簡介： 1.學習印度舞的技巧</p>	2024年10月 至 2025年6月	小一至小二	20	\$14,000.00	\$700.00	E5	藝術 (舞蹈)	<p>1.學生掌握印度舞的基本技巧，能完成整體編排。</p> <p>2.學生在排練過程中展現團結合作精神。</p> <p>3.成功於校內遊藝匯演中表演，獲得師生及家長讚賞。</p> <p>4.活動有效推廣多元文化，增進學生對不同文化藝術的認識。</p>	✓	✓		
26	<p>單輪車 目標： 1.提升學生對單輪車運動的興趣 2.培養學生的耐力與專注力</p> <p>活動簡介： 1.學習單輪車速度及花式技巧 2.組織單輪車隊參加比賽</p>	2024年10月 至 2025年6月	小三至小六	20	\$12,455.88	\$622.79	E1、E5	體育	<p>1.學生掌握單輪車基本技巧，並能嘗試進階的花式動作。</p> <p>2.學生在訓練過程中展現專注力及持續練習的毅力。</p> <p>3.活動有效激發學生對單輪車運動的興趣，並促進身體協調性與平衡感。</p>	✓	✓		
27	<p>步操管樂組 目標： 1.培養對音樂的興趣，陶冶性情 2.發展其音樂技能，從而提高個人對藝術的欣賞能力</p> <p>活動簡介： 1.學習不同種類的銅管樂器 2.學習以步操排列而成的花式陣形和動作</p>	2024年10月 至 2025年6月	小三至小六	16	\$58,500.00	\$3,656.25	E5	藝術 (音樂)	<p>1.學生音樂節奏感及演奏能力明顯提升。</p> <p>2.學生透過公開表演增強自信心，學會在舞台上從容表現。</p> <p>3.活動促進學生之間的合作與默契，提升團隊精神。</p>	✓	✓		
28	<p>步操敲擊樂組 目標： 1.培養對音樂的興趣，陶冶性情 2.發展其音樂技能，從而提高個人對藝術的欣賞能力</p> <p>活動簡介： 1.學習不同種類的敲擊樂器</p>	2024年10月 至 2025年6月	小一至小二	15	\$45,000.00	\$3,000.00	E5	藝術 (音樂)	<p>1.學生音樂節奏感及演奏能力明顯提升。</p> <p>2.學生透過公開表演增強自信心，學會在舞台上從容表現。</p> <p>3.活動促進學生之間的合作與默契，提升團隊精神。</p>	✓	✓		
29	<p>K-pop組 目標： 1.培養學生對K-pop舞蹈的興趣 2.培養學生團隊合作精神</p> <p>活動簡介： 1.學習K-pop舞蹈的基本舞步 2.排練K-pop舞蹈</p>	2024年10月 至 2025年6月	小一至小六	37	\$1,800.00	\$48.65	E5	藝術 (舞蹈)	<p>1.學生掌握 K-pop 舞蹈基本動作，節奏感和舞蹈表現力有所提升。</p> <p>2.學生在排練過程中積極合作，培養良好的團隊合作精神。</p>				
30	<p>中樂組 目標： 1.培養學生學習中國樂器的興趣 2.培養學生團隊精神</p> <p>活動簡介： 1.學習各種中樂樂器的演奏技巧 2.排練中樂團</p>	2024年10月 至 2025年6月	小三至小六	60	\$77,669.00	\$1,294.48	E1、E5	藝術 (音樂)	<p>1.學生能欣賞中國音樂，增進對傳統藝術的了解。</p> <p>2.學生掌握中樂樂器基本演奏技巧。</p> <p>3.學生在校內及校外比賽或活動中表演，提升自信心與舞台經驗。</p>	✓	✓		

31	獅藝組 目標： 1.提升學生對中華文化的認識及興趣 2.培養學生團隊精神 3.從學習中鍛鍊體能及意志 活動簡介： 1.學習舞獅及舞龍基本功	2024年10月 至 2025年6月	小三至小六	30	\$39,200.00	\$1,306.67	E5	體育	1. 學生對中華傳統文化展現濃厚興趣。 2. 恆常練習顯著提升學生的體能與耐力。 3. 學生在表演過程中展現高度團隊合作，聲樂與動作配合默契。 4. 學生能熟練運用舞獅及舞龍的基本技巧，在舞台上表現自信。	✓	✓			
32	遊藝匯演 目標： 1. 透過遊藝匯演，為學生提供表演平台，互相觀摩，擴闊學習經歷 活動簡介： 1. 各興趣小組在台上展示自己一年的學習成果	2025年6月	小一至小六	651	\$13,030.56	\$20.02	E1	價值觀教育	1. 成功為學生創造表演平台，讓其展示所學技能與才華。 2. 學生在準備與表演過程中積極投入，提升專注力及自信心。 3. 活動透過協作排練，培養學生的團隊合作精神與溝通技巧。	✓	✓			
33	各類型比賽報名費 目標： 1.學生能運用所學習的知識和技能 2.增強學生自信心 活動簡介： 1.參加不同的比賽	2024年9月 至 2025年8月	小一至小六	300	\$10,955.00	\$36.52	E1	價值觀教育	1. 學生透過參加不同賽事，將所學技能實際應用，鞏固學習成果。 2. 比賽經歷讓學生體驗多元挑戰，提升臨場應變與心理素質。 3. 活動有效增強學生自信，並激發追求進步的動力。	✓	✓			
(如空間不足，請於上方插入新行。)				第1.1項總計	9,232	\$903,683.35	\$97.89							
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	三中陳呂同心同根廣州劍擊交流團 目標： 1. 了解我國劍擊訓練校式 2. 交流劍藝，互相觀摩，提升水平 3. 拓寬視野，促進兩地學生交流 活動簡介： 1. 兩地學生進行實戰交流，提升劍擊技術	2024年11月	小四至小六	15	\$37,773.25		E3、E4	交流團	1. 學生深入了解國內擊劍訓練體系及專業理念。 2. 透過實戰交流，學生能提升劍擊技術及戰術運用。 3. 體驗青年隊訓練模式。 4. 交流活動促進兩地學生互動與合作，增進友誼。	✓	✓	✓		
(如空間不足，請於上方插入新行。)				第1.2項總計	15	\$37,773.25								
				第1項總計	9,247	\$941,456.60								

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	常識科活動物資	讓學生進行科學實驗及動手做的體驗活動	\$828.94
2	視藝科活動物資及創作展覽	拓展學生的感官、美感和藝術經驗培養學生的美感	\$2,267.15
3	體育科物資		\$8,525.82
第2項總開支			\$11,621.91
第1及第2項總開支			\$953,078.51

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	651
受惠學生人數：	651
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%
全方位學習聯絡人姓名：	馬嘉敏
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		