

明愛元朗陳震夏中學  
學生活動支援津貼 運用報告  
2023-2024學年

(一) 財務概況

A	本學年獲發撥款：	\$124,800.00
B	本學年總開支：	\$125,098.82
C	須退還教育局餘款 (A - B)：	-\$298.82

(二) 受惠學生人數及資助金額

學生類別	受惠學生人數	資助金額
綜合社會保障援助	3	\$18,294.00
學校書簿津貼計劃 - 全額津貼	9	\$78,882.00
校本評定有經濟需要	13	\$27,922.82 (上限為全學年津貼金額的25%)
<b>總計</b>	<b>25</b>	<b>\$125,098.82</b>

[註：此項應等於(一)B「本學年總開支」]

(三) 活動開支詳情

編號	活動簡介及目標	範疇 (請選擇 適用的選項， 或自行填寫)	受惠學生 人次 <sup>1</sup>	開支 (\$)	基本學習經歷 (請於適用方格加上0號，可選擇多於一項)				
					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
<b>1. 本地活動：</b> 資助有經濟需要的學生參與不同學科 / 跨學科 / 課程範疇的全方位學習活動，提升學習效能，或參與多元化全方位學習活動，以豐富五種基本學習經歷									
1	時裝設計手工班 教授時裝設計知識，透過製作時裝設計作品培養學生對時裝設計的興趣及發掘潛能。	藝術 (其他)	1	\$1,089.64			✓		✓
2	沙畫班 學習沙畫藝術，讓同學運用手的不同部位進行繪畫，令沙粒產生不同效果，從而培養學生對藝術的興趣及發掘潛能。	藝術 (其他)	1	\$3,471.43			✓		✓
3	微縮食玩情景工作坊 透過製作迷你模型培養學生對藝術的興趣及發掘潛能。	藝術 (其他)	3	\$3,642.87	✓		✓		✓
4	STEAM Unity遊戲創作課程 教授學生使用專業遊戲引擎Unity來開發遊戲，並提供不同類型遊戲的程序碼以及ChatGPT輔助工具，讓學生由淺入深地製作出獨一無二的遊戲。	跨學科 (STEM)	6	\$14,789.16	✓		✓		
5	STEAM人工智能與新媒體創作課程 教授學生運用生成式AI工具進行不同的媒體創作，例如生成指定風格的寫真照片、動漫畫作、音樂等。	跨學科 (STEM)	2	\$4,929.72	✓		✓		
(如空間不足，請於上方插入新行。)									
<b>第1項總開支</b>			<b>13</b>	<b>\$27,922.82</b>					
<b>2. 境外活動：</b> 資助有經濟需要的學生參與境外活動 / 境外比賽									
1	5日4夜新加坡英語、經濟、科技、文化交流團 參觀當地學校，與當地學生作英語文化交流、訓練及鼓勵學生以英語溝通，加強他們對英語運用的自信心及表達能力。了解新加坡的多元民族和多元融合文化，擴闊學生的國際視野，培養共融意識。	跨學科 (其他)	12	\$65,976.00	✓				
2	5日4夜韓國科技及文化交流團 透過參觀韓國科技及STEM相關機構，體驗韓國的創新科技、人工智慧及智慧城市等最新發展，並體驗創新科技於生活上的應用。同學亦有機會透過不同的參觀活動，了解當地的生活文化特色。	藝術 (其他)	8	\$31,200.00	✓				
(如空間不足，請於上方插入新行。)									
<b>第2項總開支</b>			<b>20</b>	<b>\$97,176.00</b>					
<b>3. 資助有經濟需要的學生購買參與全方位學習活動所必要的基本學習用品及裝備</b>									
1									
2									
3									
(如空間不足，請於上方插入新行。)									
<b>第3項總開支</b>			<b>0</b>	<b>\$0.00</b>					
<b>總計</b>			<b>33</b>	<b>\$125,098.82</b>					

1：受惠學生人次指參加每項活動的學生人數，學生參加多於一項活動可重複計算。

全方位學習聯絡人 (姓名、職位)：	何永禧副校長
-------------------	--------