

聖公會奉基千禧小學

全方位學習津貼 運用報告

2023-2024 學年(截至 15/08/2024)

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	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	戲劇小組(中文及藝術) 透過戲劇訓練及表演，提升學生自信及表達能力，並參加校際戲劇比賽及校內/校外演出，推廣戲劇藝術。	2023年9月 至2024年 3月	校園小記者及拔尖小組學員	20	\$47,203.96	\$2,360.20	導師一名、劇本製作、戲服及道具費用	D2 資優	活動能增加學生自信、發展個人潛能及提升說話表達能力，通過聲情演出，認識表演藝術。其中三位受訓學生於學校戲劇節表現出色，分別獲得傑出合作獎、傑出整體演出獎、傑出舞台效果獎、傑出演員獎。	✓		✓		
2	「中秋佳節 樂聚千禧」文化體驗活動 透過猜燈謎、賞花燈、遊戲及分享，讓學生認識中華傳統文化，提升學生國民身份認同。	2023年9月	P.1-6	585	(在第2項支出)	\$4.96	購置學習材料及佈置	D2 課程	學生投入活動，享受猜燈謎活動，認識中國傳統習俗，提升學生國民身份認同。	✓	✓			

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	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
3	英文科迪士尼青少年團隊活動計劃暨閱讀計劃: 迪士尼動畫教室、迪士尼 STEM 體驗行及迪士尼演藝日 透過多元化英語活動，學習科學原理及動畫製作，從而提升學生對學習英語的興趣及信心。	全學年	P.1-6	28	\$0	\$0	/	D2 英文	因迪士尼樂園未能在本學年內提供實際演藝日日期，活動需要取消。	✓	✓	✓		
4	英語日 讓學生透過英文遊戲，提升對學習英文的興趣及表達能力，英語日會安排不同英語攤位遊戲，增加學生運用英語的機會；另安排英文話劇活動，讓學生透過觀賞英語話劇，增加學習英語的興趣。	2024 年 6 月	P.1-6	585	\$16,000.00	\$27.35	活動導師費用	D2 英文	學生投入參加英語活動，學生亦喜歡與話劇演員們進行互動，從而提升學生對英語學習的興趣。	✓				
5	奧數隊 挑選並培育具數學潛質和對奧數有濃厚興趣的學生，提供抽離式奧林匹克數學資優培訓，並提名代表學校參加校外數學比賽，期望藉著研習高階數學及比賽能擴闊尖子生的眼界，啟發尖子生對數學知識的探求，發揮數學潛能。	全學年	P.1-6	72	\$24,480.00	\$340.00	導師及物資費用	D2 數學 D2 資優	學生投入課堂，對奧數感興趣，學生們亦積極參與各類的奧數比賽，擴闊了他們的眼界。	✓				
6	閱讀同樂日 配合「世界閱讀日」，以講座、攤位、遊戲及分享等，提升學生閱讀興趣，擴闊閱讀面，增加閱讀量。	2024 年 4 月	P.1-6	585	(在第 2 項支出)	\$15.24	物資、壁佈板及禮物	D2 圖書	學生投入閱讀日活動，從遊戲中學習，提升學生閱讀興趣，擴闊閱讀面。	✓				

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	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
7	跨學科主題學習日 培養學生正面價值觀，提升學生綜合解難能力，提供成果展示機會。	2024年2月	P.1-6	585	\$18,000.00	\$30.77	購買服務	D2 課程 D3	學生從體驗活動及攤位遊戲中認識到不同的非物質文化遺產，培養保育的意識，增加國民身份認同。	✓	✓			
8	武術課校本課程 透過武術學習建立個人堅毅精神，並體驗團隊合作的重要，發展學生運動智能。	下學期	P.5	98	\$11,800.00	\$120.41	導師費用	D2 體育	學生投入學習，表現堅毅，大部分學生能完成四式套路。	✓		✓		
9	抱石校本課程 透過攀爬訓練，提升學生手腦並用的能力及接受挑戰的信心，促進成長及強化多元學習的需要。	下學期	P.1-P.5	471	\$19,760.00	\$41.95	導師費用	D2 體育	學生投入活動，積極嘗試，勇於接受挑戰。	✓		✓		
10	STEM 拔尖小組 (初小組) 配合 LEGO Education 硬件，運用 STEM 知識、編程技巧設計及製作產品以解決日常生活難題，提升學生解難能力及計算思維，並提升創造力。另參與全港公開比賽，訓練學生組織資訊的能力及表達技巧，培養團隊協作能力，提升自信心，並會向全校學生展示學習成果，推介 STEM 並教導學生 Lego 設計及編程技巧，以提高學生對創科學習的興趣。	全學年	P.2-3	12	\$8,010.00	\$667.50	導師費用	D2 常識	100% 學生同意編程班能提升解難能力、計算思維及創造力、同意透過參與全港公開比賽，能提升組織能力及表達技巧，培養團隊協作能力，提升自信心。另挑選尖	✓				

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	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
									子學生參加全港編程解難比賽，奪一等獎及優異獎。學生亦在開放日、不同學生活動中分享學習成果。					
11	STEM 拔尖小組 (高小組) 培訓常識科尖子，運用 STEM 知識、編程技巧設計及製作產品以解決日常生活難題，提升學生解難能力及計算思維，並提升創造力。另參與全港公開比賽，訓練學生組織資訊的能力及表達技巧，培養團隊協作能力，提升自信心，並會向全校學生展示學習成果，推介 STEM 並教導學生 Lego 設計及編程技巧，以提高學生對創科學習的興趣。	全學年	P.4-5	16	\$23,952.00	\$1,497.00	導師費用	D2 常識	100% 學生同意編程班能提升解難能力、計算思維及創造力。學生同意透過參與全港公開比賽，能提升組織能力及表達技巧，培養團隊協作能力，提升自信心。另挑選尖子學生參加全港編程解難比賽，奪全港冠軍及一等獎。學生亦在開放日、不同學生活動中分享學習成果。	✓				

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	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
12	我是伽利略 – 天文探索課程 透過學習天文理論與校外觀星實踐活動，提高學生對天文探究的興趣，掌握相關知識與望遠鏡使用技巧，學習欣賞宇宙各種奧妙，培養對天文與環境保育的態度。並向全校學生展示學習成果，教導同學天文知識及使用望遠鏡的技巧。 培訓學生參加校外天文活動，提升學生組織、表達技巧及團隊合作能力。	全學年	P.4-6	16	\$24,900.00	\$1,556.25	導師費用	D2 常識	學生能掌握天文知識及使用望遠鏡的技巧，並在親子戶外活動及戶外考察活動中應用，並向其他同學分享學習成果。100% 學生認為參與課程及校外活動能提高探究天文興趣及技巧，同時提升學生組織、表達技巧及團隊合作能力。	✓				
13	火箭車比賽培訓班 認識火箭車設計的 STEM 知識;利用 micro:bit 製作測速儀器運用電腦模擬測試學習空氣動力學設計;透過製作、測試、評鑑、改良火箭車過程，體驗工程設計循環，體驗國際級比賽流程。	下學期	P.5-6	12	\$0	\$0	導師費用 課程及比賽 資格費用	D2 電腦	由於供應商提供報價超出往年一倍以上，加上參與人數不變，在衡量人均開支成本下，取消此項活動，改由其他津貼進行類似活動。					

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	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	視覺藝術科拔尖小組課程 由藝術家帶領，學習立體設計及壁畫創作，美化校園，讓全校同學感受藝術氛圍，並喜歡藝術創作。	全學年	P.4-6	40	\$9,600.00	\$240.00	導師費用	D2 視藝 D3 資優	透過學習基本素描技巧，培養學生的觀察力及寫實描繪能力，學生作品於校園展示以分享學習成果。	✓	✓	✓		
15	STEM Room 開幕禮暨 STEAM 親子同樂日 透過不同的 STEAM 活動，增加學生「動手做」的機會，提升學生綜合共通能力。另外，為 STEM Room 落成舉行開幕禮，為學生設計不同 STEAM 體驗活動，讓學生及家長從歡樂中學習 STEAM 的知識。	全學年	P.1-6	585	\$50,672.50	\$86.62	導師費用 課程費用	D2 STEAM	以科學、科技、工程、藝術、數學及天文為主題，設計超過 23 個不同的體驗活動及攤位遊戲，讓學生及家長從體驗中學習 STEAM 的知識。	✓				
16	「2023-24 正向生命教育計劃」 培養學生正向思維價值觀及建立不同性格的強項:第三年：欣賞美善、謙遜感恩、領導才能。	全學年	P.1-6	585	\$199,800.00	\$341.54	導師、課程 及物資費用	D3 輔導	98%學生認同計劃能培養他們欣賞美善；培養他們感恩的心，並以行動實踐；學習謙遜，客觀評價自己；學習領導才能的特質。		✓			

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	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
17	班級經營 透過活動(班規、班風營造及製作課室內外佈置)·加強班級經營效果·培養學生欣賞、尊重、分享的情意、營造學校正向氛圍。	全學年	P.1-6	585	(在第2項支出)	\$22.75	活動物資費用	D3 訓育	透過全學年的課室佈置及班會活動·能提升學生對班內及學校的歸屬感·98%學生表示喜愛學校·對學校有歸屬感。		✓			
18	領袖培訓-風紀培訓工作坊 學生面對困難時·培養堅毅的精神·增強自我效能感·提升抗逆力及責任心。	新風紀訓練 2023年10月7日 風紀培訓 2024年3月9日	P.4-6 新風紀 P.4-6 風紀	43 45	\$4,600.00	\$52.27	活動導師及物資費用	D3 訓育	93%同意對風紀的職責及使命有更多了解·90%認同工作坊能提升自己領導才能及解決困難的信心·91%同意工作坊能提升他們的領導才能、解難及調解能力。		✓		✓	✓
19	領袖培訓-歷奇訓練日營 舉辦歷奇遊戲·訓練學員的自信、邏輯思維、明白領袖的特質、提升領導才能、團隊精神及人際關係等。	2023年11月 或12月	P.4-6 校隊、球隊、服務 團隊的領袖	49	\$18,500.00	\$377.55	活動導師及物資費用	D3 訓育	88%同意訓練能令他們學習到欣賞別人及善用團隊能力;88%贊同訓練令他們明白建立強而有愛團體精神的重要性;90%認同訓練能強化他們的決策能力·發展領導才能。		✓		✓	✓

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	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
20	學生大使推展學習活動 學生大使受訓後，為學校推展以「正向/積極人生」為題的學習活動，締造更關愛積極的校園氛圍。	全學年	P.4-6 學生大使	10	(在第 2 項支出)	\$99.95	活動物資費用	D3 訓育	完成 6 小時到校培訓體驗活動，學生大使在校內進行「積極人生」延伸活動，同學寫出感恩字句，透過感恩樹展示及互相欣賞。亦能透過閃光明信片活動，了解及欣賞自己。同學踴躍及投入參與。		✓			
21	「瀚墨童趣」水墨畫拔尖課程 透過水墨畫認識中國藝術及文化，培養國民身份認同。優秀作品將參加校外比賽，並會恆常於校園展示，以推廣中國文化及藝術。	全學年	P.1-6 資優生	30	\$18,400.00	\$613.33	導師費用	D2 視藝 D3 資優 D4	參與國際、校際、本地水墨畫比賽，獲獎數量多於 50 個。於校內舉行 3 次大型學員個人作品展，恆常於校園展示學員作品，有效建立國民身份認同及藝術氛圍。	✓	✓	✓		
22	武術校隊 提升國民身份認同，以武培養堅毅、勇敢、重紀律等正向成長特質。學員將安排參與校外及校內表演，宏揚傳統中國武術文化，另參加全港武術比賽，發展潛能。潛能更佳學生將推薦到港隊試訓，培養成為日後精英運動員。	全學年	P.1-5 資優生	20	\$37,190.00	\$1,859.50	導師費用	D2 體育 D3 資優 D4	參加全港公開武術賽 6 個，體壇明日之星甄選計畫等，獲優異成績。3 位學員入選「體壇明日之	✓				

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	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
									星甄選計劃」 成為香港武術 隊潛質運動 員，接受武術 精英運動員訓 練。					
23	武術基礎及鞏固班 鞏固學員武術根基，為參加中國香港武術聯會舉行的武術章別 試、校外武術比賽及港隊訓練作準備。	全學年	P.1-5 資優生	20	\$4,000.00	\$200.00	導師費用	D2 體育 D2 資優	學員參加 6 次 武術公開賽/ 考核，學員表 現理想。其中 3 位學員入選 香港武術隊， 接受武術精英 運動員訓練。	✓				
24	軟式曲棍球校隊 推展軟式曲棍球運動，發掘學生在體藝方面的潛能，挑選對軟式 曲棍球具有潛質的學生加以培訓，參加學界賽事，爭取佳績。並 增設初級組軟式曲棍球班，協助培養校園內新興運動的氛圍，提 升學校形象，鼓勵全校同學多參與運動。另利用週三聯課活動輪 流安排 P.3-5 學生進行軟式曲棍球體驗活動，教授基本技巧，以 提升學生對軟式曲棍球的認識。	全學年	P.2-6 校隊) 、P.3-4(全 級) 及 P.1- 6(開放日)	585	\$23,837.00	\$40.75	導師費用	D2 體育 D2 資優	校隊訓練加入 低年級學生， 隊員整體表現 明顯進步，隊 中有 9 位成員 入選香港代表 隊(青年隊)。 另校隊參加全 港學界錦標 賽，女子隊奪 得女子高小組 碟賽冠軍。 校隊成員在本 學年舉行的兩 次開放日中擔 任服務生，負 責指導本校學 生及幼稚園學 生進行軟式曲 棍球活動，表	✓		✓		

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	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
									現備受老師及家長讚賞。 P.3-4 體育課中，每班安排了4節軟式曲棍球體驗課，教授學生基本的個人技巧，並加入了簡單的二人小組合作訓練。由於學校場地等問題，初級組校隊未能於本學年開展。					
25	劍擊校隊 發掘學生在劍擊運動的潛能，挑選對劍擊運動充滿熱誠、興趣，又有潛質的學生加以培訓，參加學界賽事。另透過示範表演向校內校外人士推廣學校運動教育，鼓勵參與運動。	全學年	P.2-6 資優生	40	\$39,000.00	\$975.00	導師費用	D2 體育	本年度校隊成員參加全港及學界比賽3個，其中三個隊員都能取得優異成績，兩項重劍個人亞軍，一項重劍個人季軍及重劍團體季軍。			✓		
26	樹屋田莊日營 以「關懷、堅毅」為活動主題，讓能力稍遜的學生能透過特別的學習經歷，從中體驗忍耐和互助合作精神，在群體活動中，學習堅毅和建立團隊精神。	2023年 11月	P.4	40	\$6,426.00	\$160.65	入場費	D4	學生進行了樹屋田莊日營，表現投入，100%學生同意或非常同意活動能學習堅毅和建立團隊精神，喜歡參與樹屋田莊歷		✓		✓	

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	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
									奇半日營並希望再有參加的機會。					
27	暑期參觀活動 學生能透過暑期參觀活動，認識/體驗課堂以外學習經歷，在過程中勇於認識新事物。	2024年 7月	P.1-6	100	\$3,000.00	\$30.00	入場費	D4	學生於15/7參加海洋公園小學自然體驗班，學習保護海洋生物，認識海洋公園保育人員工作性質。		✓			✓
28	聖匠堂福音事工服務 福音幹事透過不同福音活動如帶領學生團契、早會、宗教周會、祈禱活動、宗教日等提升校園宗教氛圍及關愛精神。	全學年	P.1-6	585	\$36,000.00	\$61.54	學校福音事工	D2 宗教	聖匠福音幹事逢星期三到校舉辦小息活動「聖匠小天地」，並協助舉辦校內不同宗教及生命教育活動如節期崇拜、學生團契及攤位遊戲。		✓			
29	升旗隊 推展領袖培訓，並推廣升旗文化，讓學生通過親身參與步操及升旗訓練，認識國家及增強對國民身分的認同。	全學年	P.2-6	46	\$3,400	\$73.91	活動車費	D3 國	100%隊員同意活動增強領導才能、培養感恩的態度、學習欣賞美善及明白謙遜的重要性，願意成為一個謙遜	✓	✓			

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	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
									的人。隊員參加《憲法》和《基本法》學生校園大使-「香港海洋公園全方位學習之旅」及「國情電影欣賞會」及「出色升旗手日營」。					
30	周五 STEAM 課堂活動 透過不同的 STEAM 活動，增加學生「動手做」的機會，提升學生綜合共通能力。	全學年	P.1-6	585	(在第 2 項支出)	\$7.17	教材費用	D2 STEAM	學生投入、表現踴躍及有興趣，能透過 POE 實驗及實作活動學習科學原理，學生能以小組實作形式完成作品，提升科學探究能力及協作能力。100%教師及98%學生認為「動手做」STEAM 課堂能提升學生對科學的興趣，並能加強學生協作能力及進行科學探究的能力。	✓				
第 1.1 項預算總計					\$648,531.46									
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													

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	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	澳門排球集訓暨生命教育計劃(兩日一夜) 學生透過排球校外集訓及生命教育活動，思考個人、人與世界的關係，在個人品格、學習及運動各方面有所提升，培養堅毅、尊重及有禮的價值觀。	2024年 2月-3月	P.4-6	20	0	0	/	D3 生命 D4	未能安排相關活動。預算已用作韓國科技文化學習之旅。	✓	✓	✓		
2	韓國科技文化學習之旅	07- 10/06/2024	P5-6	29	\$53,820.00	學生： \$580x29 老師：： \$7400x5	資助教師旅費及團服及學生部分旅費及	D2,D4	共有 29 位學生參與，學生透過交流認識當地文化及科技發展，除體驗不同的學習經歷外，培養領導才能及團隊精神。	✓	✓			✓
第 1.2 項總計					\$ 53,820.00									
第 1 項總計					\$702,351.46									

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	「中秋佳節樂聚千禧」文化體驗活動	中秋文化體驗燈謎活動物資(參考 1.1 項編號 2)	\$2,903.90
2	閱讀同樂日	活動物資(參考 1.1 項編號 6)	\$8,914.07
3	跨學科主題學習日	跨學科主題學習日學習及活動物資(參考 1.1 項編號 7)	\$8,162.73
4	抱石牆基本設置	上課設備(參考 1.1 項編號 9)	\$4,000
5	STEM 拔尖小組(高小組)	小組訓練及比賽費用-(SPIKE Prime Set) (參考 1.1 項編號 11)	\$21,675.00
6	視覺藝術科拔尖小組課程	創作物資(參考 1.1 項編號 14)	\$0
7	班級經營	活動物資(參考 1.1 項編號 17)	\$13,306.57
8	學生大使推展學習活動	推展活動的物資(參考 1.1 項編號 20)	\$999.50
9	《瀚墨童趣》水墨畫課程	水墨畫材料及展示物資(參考 1.1 項編號 21)	\$1,865.00
10	武術校隊	上課設施及用具(參考 1.1 項編號 22)	\$1,750.00
11	軟式曲棍球校隊	設施及用具設置、參賽費用(參考 1.1 項編號 24)	\$4,090.00

12	周五 STEAM 課堂活動	周五 STEAM 課堂活動物資(參考 1.1 項編號 30)	\$4,191.53
第 2 項總開支			\$71,858.30
第 1 及第 2 項總開支			\$774,209.76

第 3 項：受惠學生人數	
全校學生人數：	585
受惠學生人數：	585
佔全校學生人數百分比 (%)：	100

全方位學習聯絡人姓名：	梅筱霞
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		