

塘尾道官立小學
全方位學習津貼 運用報告
2021-2022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	中國文化活動 透過中秋猜燈謎、書法、作文、運用工具書等活動及比賽，加深學生對中國文化的認識。	全年	P.1-6	600	\$36,169.80	\$60.28	E1	中文	1. 97.3%學生認同本科舉辦的中國節日文化活動能加深他們對中國文化的認識。 2. 學生積極參與活動，提升他們對中國文化及祖國的認識。	✓	✓			
2	中國文化日 由中文科及普通話科合辦多元化的學習活動，透過文化表演和攤位活動，提升學生對中國文化的認識。	2022年1月	P.1-6	600				中文	✓	✓	✓			
3	Scholastic Reading 透過Scholastic內的圖書推廣閱讀及進行RaC(PEEGS)計劃內容，擴闊學生的閱讀層面，提升學生閱讀英文的能力。	全年	P.1-6	600	\$36,000.00	\$60.00	E8	英文	科組能善用圖書，配合課題為學生提供閱讀建議，並設計相關課業，考核學生理解，擴闊閱讀層面。即使老師沒有要求，部分學生亦會自行到平台挑選圖書閱讀，提升英語能力。	✓				
4	English Drama Club 英文話劇為本校其中課外活動之一，亦是英文拔尖訓練的其中一個項目，旨在提升學生英文會話能力，並自信地用英語表達。	全年	P.4-6 部分學生	15	\$28,750.00	\$1,916.67	E5	英文	全部學生都認同參與英文話劇能提升他們說英文的自信。學生從中亦明白話劇的元素，更懂得利用肢體及聲線表達情感。另外，話劇訓練亦提升了學生的協作及解難能力。			✓		
5	數學遊蹤 學生運用iPad掃描各檢查點的二維碼，解答數學題，並尋找下一個收藏問題的地點，過程既刺激又有趣，既能讓學生認識學校多一點，更提升學生解決問題及互相協作的能 力。	2022年7月	P.1-6	600	/	/	/	數學	由於禮堂施工，未能提供活動場地給科組進行活動，因此活動將會順延到下學年的1月進行。	✓	✓	✓		
6	數學科Rummikub大賽 在小息期間，讓學生一起進行Rummikub的桌遊活動，到下學期末舉辦一個大型比賽，讓學生一展所學，營造趣味學數的氛圍，並提升學生學習數學的興趣，培養學生的邏輯思 維。	2022年6月	P.4-6	300	/	/	/	數學	有20位學生參加比賽，五年級及六年級的學生表現優秀，他們完全掌握Rummikub的玩法及有良好的致勝策略，四年級則有幾位有潛質的學生，待來年再作訓練，相信會有良好的表現。參與的學生在互相切磋的過程中，獲得滿足感，能提升他們的自信心。	✓	✓	✓		
7	數學科圖形設計及摺紙比賽 學生用不同的數學繪圖技巧及摺紙技巧設計圖案，提升學生動手做的能力及學習數學的興趣，培養學生推理的能力，讓學生有機會欣賞多元的數學。	2022年6月	P.1-6	600	/	/	/	數學	本年度比賽加入摺紙元素，設計構圖比以往更豐富，學生表現優秀，體現出STEAM的精神。	✓	✓	✓		
8	數學科STEM活動 各級在多元智能課或聯課活動中舉行不同的STEM活動，以培養學生的創意及動手做的能力，並提升他們互相協作的能 力。	全年	P.1-6	600	/	/	/	數學	在三年級及五年級進行了「紙能有多長」的活動，兩級的表現各有不同：五年級學生會先規劃，再行動，他們會思考如何有效地在一張A4紙上撕出一條不斷的最長紙條；相反，三年級學生則視作為一個任務，收到任務後就立即進行，沒有仔細的計劃，幸而他們最終能從錯誤中找出可行的方法。這活動體現出高年級學生具備了較成熟的STEM精神，而低年級的學生卻有勇於嘗試的精神。	✓	✓			
9	科學探究活動 科任老師指導學生完成有關實驗並作紀錄，讓學生學習與同學合作進行探究，提升解難能力，以及學習觀察和記錄的技巧，並增加對科學的興趣。	全年	P.1-6	600	*見第二項開支	\$0.15	E1	常識	學生透過動手做不同的探究活動，從中學習觀察和記錄的技巧，並提升對科學的興趣。全校92%的學生表示能配合研習活動，應用跨學科知識，提升思維與解難能力。	✓				

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
10	班際STEM比賽 透過手腦並用的科學探究活動，讓學生發揮創意，把所學聯繫到日常生活中解決問題，提升學生應用跨學科知識的能力及對科學的興趣。	2022年8月	P.4-6 部分學生	12	*見第二項開支	\$18.71	E1	常識	學生投入比賽，並能成功製作各級指定的製成品。透過是次比賽，學生有機會動手製作，並進行競賽，從中提升學生對科學與科技的興趣。	✓				
11	常識科普活動 P.1-2學生於多元智能課參與常識科舉辦的科普活動，提升學生對科學的興趣。	全年	P.1-2	200	/	/	/	常識	學生製作視覺暫留玩具，提升低小學生對科學的興趣。	✓				
12	校外STEM比賽及工作坊 安排學生參加校外STEM比賽或邀請外間機構到校進行學生工作坊，提升學生解難能力及對科學的興趣。	全年	P.4-6 部分學生	50	/	/	/	常識	學生動手組裝燈盒，並利用電子工具設計膠片燈飾，讓學生發揮創意，並提升學生對STEM的興趣和知識。	✓				
13	服務學習 與培育組合作，為P.5學生提供服務學習的機會，以增強學生的自信心，及培養學生成為富責任感的公民。	2022年8月	P.5	100	*見第二項開支	\$9.60	E1	常識	透過製作賀年飾物送給小一學生，可以關愛學弟學妹，建立融洽的校園氣氛。		✓			
14	視藝創作日 各級學生於校內進行多元化的視藝創作活動，讓學生拓展創作潛能，互相觀摩學習。	2022年7月	P.1-6	600	\$38,235.00	\$63.73	E1、E5	藝術 (視藝)	全校學生能參與這次「視藝創作日」活動，學生表現雀躍，並自行創作視藝作品。四至六年級學生繪畫創作「Roy Lichtenstein網點畫法」、一至三年級繪畫「草間彌生的波點南瓜」，學生作品既獨特漂亮，又能體現圓點創作之美。	✓		✓		
15	藝術創作講座 邀請名家以拍片或視像形式進行講座及經驗分享，豐富學生的藝術知識及創作意念。	2022年7月	P.1-6	600	\$4,000.00	\$6.67	E1、E5	藝術 (視藝)	全校學生均能參與「藝術創作講座」，此講座能豐富學生的學習經歷，亦能擴闊學生的藝術視野。學生表現興奮投入，導師表達清晰有耐性，讓學生體驗生動和獨特的美術之旅。	✓		✓		
16	美化校園計劃 舉行校園壁畫創作比賽，挑選優異作品供製作壁畫的初稿，再製成壁畫，美化校園，並讓學生的藝術天份得以培育和發揮，提升學生對學校的歸屬感。	2022年7月	P.1-6	600	\$49,800.00	\$83.00	E5	藝術 (視藝)	已選出各級「四心教育親子壁畫設計比賽」的得獎作品，並以獲獎作品的理念和設計為藍本，製成馬賽克壁畫。8月4日已安排五至六年級獲獎或具潛質的學生參與部份壁畫的拼砌程序，製作機構亦於10月分完成餘下作品及裝嵌工序。	✓	✓	✓		
17	中樂培訓班 開設中樂班，提升學生對中樂的興趣，並會為有需要的學生提供樂器借用服務，發展學生的音樂潛能，培育及發揮他們的音樂天份，並提升學生對中樂的興趣，藉此加強學生對中華文化的認識。	全年	參加中樂班的學生	90	*見第二項開支	\$433.22	E7	藝術 (音樂)	1. 購買適合學生尺寸的樂器，方便不同級別的學生能更準確地演奏和練習。 2. 購置及更換部分樂器後，能更安全及有效地提升學生的演奏能力。			✓		
18	「齊躍動展活力」計劃 透過Nintendo Switch的虛擬運動遊戲，增加學生參與運動的興趣及樂趣，協助學生建立活躍及健康的生活方式，藉此營造更理想的校園體育氛圍，達致學生積極培育恆常運動的習慣。	2022年5月至 2022年8月	P.1-6	600	*見第二項開支	\$27.84	E7	體育	透過Nintendo Switch的電子體感運動遊戲，增加學生參與運動的興趣及樂趣，協助學生建立活躍及健康的生活方式。	✓		✓		
19	童說故事訓練計劃 邀請專業導師到校進行訓練，透過閱讀有趣的故事書，藉由故事演說教授創作故事的基本元素及技巧，並和學生一起於課堂上創作不同的故事，當中包括團體故事創作及個人故事創作，透過輕鬆互動的模式教授學生故事創作的元素，藉此提升他們寫作和閱讀的興趣，讓學生提升自信心，勇於表達自我。	2021年11月至 2022年6月	P.3-4 獲挑選的學生	18	\$8,820.00	\$490.00	E5	圖書	83%的學生喜歡「童說故事訓練班」的活動。75%的學生認同「童說故事訓練班」的活動能提升他們對閱讀圖書的興趣。	✓				

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
20	推廣閱讀計劃 為P.1-3各級學生安排「與作家會面活動」，邀請香港童書創作的作家到校說故事並展示繪畫創作，分享背後寫作和繪畫的歷程，讓學生透過與作家會面提升閱讀童書的興趣。	2021年9月至 2021年11月	P.1-3	300	\$2,300.00	\$7.67	E5	圖書	透過作者分享得獎繪本作品內容，讓初小學生投入故事角色，感受書中人物的喜與樂。	✓				
21	micro:bit入門課程 教授micro:bit程式及其電子組件的應用，讓學生明白有關程式及組件的用途，並應用micro:bit編寫及修改程式，使學生能逐步掌握程式語言。	全年	P.4-6	300	\$10,912.00	\$36.37	E7、E8	電腦	老師在課堂中教導學生利用micro:bit學習編寫程式的知識，並利用其電子組件發揮創意，設計能解決生活難題的智能裝置。學生能從中明白到編程的概念及體驗編程的樂趣。	✓				
22	STEM DAY 透過互動攤位遊戲及展示學生的科創產品與創作，為學生創造有趣的學習體驗，培養及提升學生探索STEM的學習興趣及精神，並提供展示學生作品的機會。	2022年7月	P.1-6	600	\$87,851.00	\$146.42	E1、E5	跨學科 (STEM)	90%老師認同活動讓學生能親身感受和體驗STEM挑戰，有效培養學生綜合應用知識與技能、創造、協作和解決問題等的能力，提升學生對STEM學習的興趣及學習解難。	✓				
23	STEM精英小組 為P.4-6對STEM及科學有興趣或表現出色的學生開辦科學探究精英培訓班，培訓學生參加全港性STEM比賽。通過課程擴闊學生在科技、科學、數學及工程方面的知識領域，提升學生對探究STEM的興趣和認知。	全年	P.4-6 部分學生	200	/	/	E5、E8	跨學科 (STEM)	1. 派出15名學生參加第二屆香港學界創意紙飛機競技大賽，獲得優良的成績，有6位學生獲得滯空時間及最遠距離一等獎，另外有9位學生獲得二等獎及三等獎。 2. 派出3位學生參加「智在bit得」編程比賽，獲得優異獎。 3. 派出3位學生參加「小小偵探」比賽，比賽形式新穎，學生取得一次難忘的經驗。 4. 經導師訓練後，派出3位學生參加「智能機械由我創」的機械人比賽。學生表現良好，能在限時內完成賽會規定的路線，獎項將於8月中公佈。	✓				
24	全校性的STEM比賽 透過學生個人的STEM比賽，讓學生發揮創意，培養他們的STEM能力及解決問題的能力。另外亦會設有親子STEM比賽，讓家長與子女一起動手做，明白STEM對孩子的個人發展的重要及STEM箇中的樂趣，希望學校的STEM發展能得到家長的支持。	2021年12月、 2022年2月至 4月、6月	P.1-6	600	\$3,817.00	\$6.36	E8	跨學科 (STEM)	1. 全校有60個學生參加「夢想車王」大比拼的比賽，學生表現理想，在賽車比賽過程中，學生體驗到自己製作車輛的速度，為他們帶來滿足感。 2. 全校有10個學生參加「再造物品齊研發」親子創作比賽。由於在特別假期中舉行，宣傳不足，學生反應冷淡，致參與率不高，但不乏高質素的參賽作品，顯現出他們的創意。 3. 全校有276位學生參加「紙能承受的重」紙橋設計比賽。是次反應熱烈，學生都能運用A4紙製作出有承托力的紙橋，表現理想。	✓				
25	多元智能課 開設結合STEM學習元素的「科學實驗教室」、「程式編寫」、「mBot/Blue-Bot」操作、「無人機」編程、STEAM科技手工創作，以及有助發展學生「語文」、「人際」及「自然觀察」智能的中英語文活動、平板遊戲、閱讀、德公活動、天台遊踪及其他科組活動，旨在發展學生多元智能，推動STEM教育，提高學生對科學、科技和數學的興趣，加強他們綜合和應用知識與技能的能力，讓學生在正規課程以外有更多動手探索的機會，提供更多富趣味的活動。	全年	P.1-6	600	\$86,517.80	\$144.20	E1、E5、 E7、E8	多元 智能	1. 「科學實驗室」讓學生能手腦並用，在解決問題的過程中培養出紀錄與統整資料的能力。 2. 由外聘機構指導學生學習CoSpaces VR課程，學生在編寫程式的同時，亦可思考虛擬立體的空間及人物的規劃等。學生表現興奮投入，導師表達清晰，有耐力，能引領學生體驗電子學習的樂趣。 3. mBot及Blue-Bot課程指導學生運用平板電腦編寫程式發出基本的指令，設定時間與速度，再透過測試，讓機械車依指定路線行走，學生興趣濃厚。 4. STEAM：透過動手的活動，學習平衡、動力、反作用力等科學原理。學生投入創作。 5. 操作無人機編寫程式：學生透過學習Scratch等編程語言，自行編寫無人機專用的程式，讓它自動穿越特定的障礙物，有效培養學生的運算思維及解難能力。 6. 其他課程如語文遊戲、天台遊踪、英語活動及各科的聯課活動，令學習更富趣味和生活化，讓學生的多元智能得到全面發揮的機會。	✓	✓			

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
26	跨學科學習課程 為各級制定跨科學習主題並安排學習活動和不少於一次的校外參觀，強化各學科的學習重點，讓學生對學習主題有整全的概念，各科目學習重點之間產生協同效應，使學生能在現實中體驗各種知識而非局限課本的理論，並結合社區資源，為學生締造更深刻難忘的學習體驗，提高學習的趣味及動力。各級跨科主題如下： P.1 - 野外探索 P.2 - 社區英雄 P.3 - 東方之珠 P.4 - 我城舊事 P.5 - 宇宙的奧秘 P.6 - 生物面面觀	2021年10月至 2022年7月	P.1-6	600	\$8,000.00	\$13.33	E2	跨學科 (其他)	1. 配合六級跨科學習主題，各科已安排了不同的學習活動。因受疫情影響，部分跨科學習的活動以網上形式進行。 2. P.1進行了VR導賞：遊動植物公園；P.4學生參觀了香港歷史博物館及M+視覺文化博物館；P.5學生參觀了香港太空館及西九戲曲中心，讓學生獲得不同的學習經驗。學生樂在親身經歷中，令學習事半功倍，也豐富了他們的學習經歷。	✓	✓		✓	
27	編程教學 為了廣泛推展編程教學，學校來年會於課外活動時段由校內老師教授下列課程： - IT小先鋒（15人） - STEM精英小組（培訓組，15人） - STEM精英小組（精英組，15人） - 3D Printing小組（P.3輪流組，約25人） 為配合編程教學的推展，學校需要增添16台筆記本型電腦，以滿足學生一人一機進行培訓，讓更多學生能透過編程學習運算思維。	全年	P.1-6	600	待定	待定	E7	編程教學	將會為購買16台筆記薄型電腦進行報價程序，希望可讓更多學生能透過編程學習運算思維，發展潛能。	✓				
28	藝術教育課程 P.1-2各開設四項課程，共八項。各班學生全年學習兩項課程。P.1課程包括水墨畫、花式跳繩、輕黏土、創意手工，P.2課程則包括拇指琴、中國鼓樂、STEM手工、舞蹈。課程旨在讓學生接觸不同的藝術範疇，培養他們的興趣和發掘潛能。學生有機會於不同場合展示學習成果，希望藉此提升學生的創造力，懂得欣賞別人的成果和肯定自己的能力。	2021年10月至 2022年8月	P.1-2	200	\$123,240.00	\$616.20	E5	藝術教育	1. 藝術教育計劃原訂全年共23節，但因受疫情影響，上學期部分課堂需要取消，共有8節課堂能如常舉行；下學期因疫情漸趨穩定，其中14節課堂能如常舉行。 2. 從本校的協教老師觀察所見，學生投入課堂，享受學習的樂趣，有效培養他們的興趣和發掘學生潛能。負責老師與各班導師溝通順利，師資普遍良好，用心教學。			✓		
29	校本獎勵計劃 （塘小之星－關愛、同理心） 以主題形式推展相關的價值觀，分階段獎勵表現優異的學生，鼓勵他們積極投入參與活動，從而提升關愛、同理心精神，並加強學生在個人、家庭、學校、社交、社會及國家各範疇的表現。校方策動教師及家長參與，給予學生正面的回饋，以持續改進表現。	全年	P.1-6	600	/	/	/	德育、公民 及國民教育	相關款項已於德育及公民教育撥款中扣除，故未有任何支出。	✓	✓		✓	

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
30	國民教育活動 透過各科課程、活動、教育局推行的相關活動、校本主題活動及校內不同的平台，豐富學生全方位學習經歷，推展國民教育，加強學生對中國歷史藝術、文化的了解及承傳，強化學生認識與欣賞中華優秀傳統，培育愛國的情懷，提升學生對國家、民族及社會的認同感及責任感，並加強國民身份認同，認識國家安全概念和意義。	全年	P.1-6	600	\$2,000.00	\$3.33	E5	德育、公民及國民教育	本校聯同家長教師會舉辦了「國家安全教育---慶祝香港回歸25周年系列講座：通過升國旗儀式提升子女的國家觀念和國民身份認同」家長講座。從問卷調查反映，92.5%家長認同講座能提升我和子女對國家觀念的認識。93.8%家長認為透過這次講座，能令他們提升教導子女的國家安全觀念和國民身份認同的知識。		✓			
31	週會 為學生設計不同主題的週會活動及德育及公民課，為學生建立正面價值觀和態度，配合各級學生的成長需要。	全年	P.1-6	600	/	/	/	德育、公民及國民教育	52%及41%的學生非常同意或同意透過活動能培養他們尊重法治及遵守法紀的精神。	✓	✓		✓	
32	正向迎升中畢業日營 本年度六年級的教育營名為「正向迎升中畢業日營」，是次活動以「正向迎升中·惜別母校」為主題，透過群體活動、歷奇訓練及反思環節，讓學生回顧小學階段的成長之路，提升學生對母校的歸屬感，並且以積極心態迎接升中，計劃未來。	2022年7月	P.6	95	\$15,200.00	\$160.00	E1、E5	德育、公民及國民教育	各活動順利完成，受訪教師及學生也非常同意活動能配合主題及目標，讓學生透過不同的活動發揮團隊精神及建立正面價值觀。	✓	✓	✓	✓	✓
33	擴小樂繽紛 學生展示課堂及藝術教育課習得的藝術領域技能，使學生認識聖誕節的習俗、感受愉快的節日氣氛。透過節目表演，讓學生展示才能，增強他們的自信心。學生與老師一起聯歡，增強師生關係。	2021年12月	P.1-6	600	\$5,850.00	\$9.75	E5	發展 學生潛能	各項表演節目精彩絕倫，魔術表演除了在禮堂演出了三場，更到課室巡迴表演，與學生打成一片；而跆拳道表演及花式跳繩表演節目，更展示了學生多才多藝的一面。當天學生十分興奮，大家都歡度了一個愉快、充實而又難忘的聖誕聯歡會。	✓		✓		
(如空間不足，請於上方插入新行。)														
第1.1項總計				600	\$547,462.60									
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	N/A													
(如空間不足，請於上方插入新行。)														
第1.2項總計				0	\$0.00									
第1項總計				600	\$547,462.60									

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	數學遊蹤獎品	支援學與教	\$0.00
2	Rummikub大賽計時器	支援學與教	\$0.00
3	圖形設計及摺紙比賽的材料費	支援學與教	\$0.00
4	STEM活動材料費	支援學與教	\$0.00
5	科學探究材料費	支援學與教	\$87.00
6	班際STEM比賽材料費	支援學與教	\$224.50
7	P.1-2科普活動材料費	支援學與教	\$0.00
8	STEM工作坊材料費	支援學與教	\$0.00
9	P.4/5服務學習材料費	支援學與教	\$960.00
10	中樂樂器 - 6個阮連袋 - 5個小古箏連袋 - 5對小古箏架 - 1個揚琴連盒 - 1個揚琴架 - 2個揚琴盒 - 4個二胡盒 - 6個二胡袋 - 5個中阮袋 - 3個小阮袋 - 弦線及雜項	支援學與教	\$38,990.00
11	虛擬運動遊戲：Nintendo Switch - 主機及相關配件 - 遊戲軟件 - 雜項	支援學與教	\$16,706.00
(如空間不足，請於上方插入新行。)			
第2項總開支			\$56,967.50
第1及第2項總開支			\$604,430.10

第3項：受惠學生人數

全校學生人數：	600
受惠學生人數：	600
佔全校學生人數百分比 (%)：	100%

全方位學習聯絡人姓名：	莫芷莉
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		