

明愛莊月明中學  
二零二二至二零二三年度家長通告第四號

敬啟者:

2022-2023 年度學生活動

社會普遍提倡多元智能發展，本校亦積極鼓勵學生參與學生活動，務求學生可善用課餘時間，培養多方面興趣及發揮個人潛能。本校今年度共開設 19 項學生活動，分為服務、學術、興趣及體育四個類別，讓同學領略不同的學習經歷。請 貴家長鼓勵同學報名參加。

本年度將繼續安排初中同學參與一項制服團隊活動、一項藝術活動及全校一人一創客活動。服務表現良好者將於學期完結前獲頒發證書，以示獎勵。

中三級同學將自動安排成為公益少年團成員，以協助推行校內外各項不定期的社區服務。其他級別同學，每人每年至少參與一項恆常的校內服務崗位或兩項校外個別的服務工作，以豐富學生檔案。

各學生活動小組的集會將會陸續展開，集會時間一般為星期一至星期五，放學後一至兩小時，或星期六上午舉行：

時間：星期一至星期五： 下午4:00-5:00/4:00-5:30/4:00-6:00/4:00-6:30

星期六： 上午 9:00-12:00

考試前一星期，所有活動集會將會暫停，待考試完結後才會恢復集會。

學生請於 20/9/2022 或以前於 GOOGLE FORM 報名  
<https://forms.gle/KNsiWRnn9ztA8XGf7>



後頁附「學生活動總覽表」，報名前請先行細閱，避免活動日期相撞。

有關貴子弟所參與的個別小組資料，將稍後另函以「家長通知書」知會各家長。

此致

貴家長

校長

彭耀鈞



謹啟

二零二二年九月六日

星期一

項目名稱	負責老師 /外間資源	地點	時間	費用	人數	小組介紹	備註
郵集小組	郭詠恩老師	圖書館	3:00-4:00(半日) 4:00-5:00(全日) 1小時	會費 (全免)	10	旨在培養同學對集郵的興趣，透過整理郵集的過程，提升同學收集、整理資料和寫作等技巧，並且安排同學參與校際郵集設計比賽。	歡迎各級同學參加。 建議資深會員繼續參加。
中四 中五 創客 MAKER	鄭志雄老師 岑智行老師	RM109 RM210 RM409	12:45-2:15(半日) 2:35-3:50(全日)	會費 (全免)	高中	<p>培養學生對資訊科技的興趣並在學校營造學習資訊科技的氛圍： 學生利用編程加強生活中不同的學習體驗，使學生更有興趣。把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性，</p> <p>1.集合 Ai 程式, Arduino 編程,Python 學物聯網，學生可以研習課上集合硬體、軟體、學習編程或利用機器式學習工具開發人工智能原型解決方案。令主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生學習興趣及學習效率。</p> <p>2.學生能利用虛擬實境及擴增實境加強不同科目的學習體驗，使學習更有趣。把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性,AR &amp; VR 的主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生學習興趣及學習效率。</p> <p>3.把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性,集合機械人編程及機械摩打組裝製作配合 3D Printing 學生可研習課上集合硬體、軟體、學習編程或利用機器式學習工具開發人工智能原型解決方案。令主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生</p>	中四及中五同學必須參與。

						學習興趣及學習效率。 4.把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性,MRT COCONUT 的主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生學習興趣及學習效率。	
--	--	--	--	--	--	--	--

「學生活動總覽表」P.2

星期二

項目名稱	負責老師 /外間資源	地點	時間	費用	人數	小組介紹	備註
舞蹈組	郭芷瑤老師 及 校外導師	RM510	3:00-4:30(半日) 4:00-5:30(全日) 1.5小時	會費 (全免) 導師費 (全免)	10-15	-區本計劃項目 -聘請校外資深導師任教 -透過音樂、舞蹈鍛鍊體魄，創造能力及合作精神。	-中一至中三級同學必須選擇一項 《一人一藝術計劃》 歡迎中一至中六級同學參加。 -建議資深會員繼續參加。
女子排球 校隊 (星期二 及 星期五)	李錦鋒老師 陳珮儀老師 及 校外教練 (Sin Sir)	操場 及 校外場地	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2小時	*會費 (\$200) *球衣 費(約 \$200)	20	-聘請校外資深導師任教 - 隊員須具紀律及刻苦精神，以提升學校排球水平 及以代表學校比賽為目標。 [*會費、球衣費可申請學生活動支援基金或校本課 後學習支援基金]	歡迎各級同學參加。 須向負責老師報名，透過甄選取 錄。 建議資深會員繼續參與。
英語學會 English Club	Mr. Gates 陳冠銘老師	RM 401	3:00-4:00(半日) 4:00-5:00(全日) 1小時	會費 (全免)	20	透過各種不同類型的活動，如遊戲及話劇，使同學 在愉快、輕鬆的氣氛下學習英語運用。	歡迎各級同學參加。 建議資深會員繼續參加。 Project WeCan SCOLAR
公益 少年團	周偉禮老師 徐志偉老師	RM707	3:00-4:00(半日) 4:00-5:00(全日) 1小時	會費 (全免)	中三 (必然 會員)	從認識、關懷、服務的歷程和外向體驗，了解及提 升自己的能力，建立個人正確價值觀及人生觀。	中二至中三級同學同時安排成為公 益少年團成員，以協助推行校內外 各項不定期社區服務。歡迎中四至 中六級同學參加。 建議資深會員繼續參加。

星期三

項目名稱	負責老師 /外間資源	地點	時間	費用	人數	小組介紹	備註
天主教 同學會	陳嘉傑老師 范啟軒老師 鄒振寧老師 陳冠銘老師	RM108	3:00-3:30(半日) (ZOOM) 1:15-1:45(全日) 午膳	會費 (全免)	15	透過定期的聚會，以不同方式（遊戲、歌詠、祈禱、電影分享、參觀考察和生活營等），認識基督宗教及其信仰；教導同學認識愛德服務，以關懷和愛心的行動實踐校訓，為身邊有需要的人服務。	歡迎各級同學參加
園藝組	梁浩民老師	園藝角	3:00-4:00(半日) 4:00-5:00(全日) 1小時	會費 (全免)	5-8	再經過實踐，使同學對花藝產生更多認識及培養同學的責任感和愛心。	歡迎中一至中五同學參加。 建議資深會員繼續參加。
羽毛球 校隊	何培根老師 及 校外教練	禮堂/ 校外場地	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2小時	*會費 (\$100) *球衣費 另計	10-15	代表本校參加學界及友校比賽，活動以練習為主，須準時出席活動並遵守紀律及服從導師要求。 [*會費及球衣費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	歡迎各級同學參加。 須向負責老師報名，透過甄選取錄。 建議資深會員繼續參加。
田徑校隊	莫若斌老師	校外 場地	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2小時	*會費 (\$20) *隊衣費 (約\$100)	20	遴選對田徑項目有興趣的同學參加定期的田徑訓練。透過專項訓練增進同學的運動技能、培養運動精神以及磨鍊心志，進而參加校外比賽，為校爭光。 [*會費、隊衣費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援金]	歡迎中一及中五同學參加。 須向負責老師報名，透過甄選取錄。 建議資深會員繼續參加。
男子排球 校隊	張晉雄老師 及 校外教練 (Sin Sir)	操場 及 校外場地	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2小時	*會費 (\$200) *球衣費 (約\$200)	10	隊員透過平日練習，掌握基本排球技巧，代表學校參加比賽。 [*會費、球衣費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	歡迎中一至中五級同學參加。 建議資深會員繼續參加。

星期四

項目名稱	負責老師 /外間資源	地點	時間	費用	人數	小組介紹	備註
女童軍	李幸如老師 及 校外導師 (待定)	RM510 /禮堂 /操場	3:00-4:00(半日) 4:00-5:00(全日) 1小時	會費 (全免) *制服 費 另計	20	-透過遊戲、步操、校內及校外服務，培養同學的紀律、服務社會及協作精神。  [*制服費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	-中一至中二級同學必須選擇一項 《一人一制服計劃》 -建議資深會員繼續參加。 -歡迎中三至中六級同學參加。
紅十字 青年團	吳家雯老師 陳萬章老師 及 校外導師 (待定)	RM213 /禮堂 /操場	3:00-4:00(半日) 4:00-5:00(全日) 1小時	會費 (全免) *制服 費 另計	40	-透過遊戲、步操、校內及校外服務，培養同學的紀律、服務社會及協作精神。  [*制服費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	-中一至中二級同學必須選擇一項 《一人一制服計劃》 -建議資深會員繼續參加。 -紅十字會 YU14 於 2008-2009 南區紅十字會青年團冠軍及 最佳進步獎。
月明 電視台	岑智行老師 莫家寶老師 莫若斌老師	7/F 月明電 視台	3:00-3:30(半日) (ZOOM) 1:15-1:45(全日) 午膳	會費 (全免)	10	須有承擔及責任心，學習校園電視台的運作及器材使用(如前期預備、攝錄及後期製作等)。協作學校不同類型的活動(如開放日、陸運會、家教晚會等。)	歡迎中一至中五級同學參加。 建議資深會員繼續參加。
足球 校隊	范啟軒老師 及 校外教練 (Ng Sir)	操場 及 校外場地	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2小時	*會費 (\$150) *球衣費 (約\$300)	35	組織具一定基礎球技的隊員，備戰學界比賽及汲取比賽經驗，改善不足，提升團隊合作精神，提高同學的學習興趣。 [*會費、球衣費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	歡迎中一及中六,男女子舊隊 員繼續參加。須向負責老師報 名，透過甄選取錄。 。 歡迎中一至中六男女子同學 參加。

## 星期五

項目名稱	負責老師 /外間資源	地點	時間	費用	人數	小組介紹	備註
話劇組	莫家寶及 校外導師	RM510	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2 小時	會費 (全免)	20	-聘請校外資深導師任教 -透過遊戲及活動，提供同學基本演技培訓；培養同學對表演藝術和欣賞話劇的興趣；協助同學建立自信及發揮個人潛能；提高同學的表達能力和溝通技巧；加強同學的合作精神。	-中一至中三級同學必須選擇一項 《一人一藝術計劃》 歡迎中一至中五級同學參加。
<i>BEAT</i> 聯校創意 敲擊樂團	鄒振寧老師 及 校外導師	RM 402/ 禮堂 /RM707	3:00-4:30(半日) 4:15-5:45(全日) 1.5 小時	全免	20-30	計劃理念：根據艾力遜(E. Erikson)的心理社會發展理論(psychosocial developmental theory)，青年期 (13-18 歲)正處於尋求「自我認同」的階段，他們需不斷摸索及追求自我形象，若此階段發展順利，有助青少年大大提升學習動機及社交發展。而有助青少年建立自我認同，則需協助其提升自尊感。按美國教育家米雪寶帕(Michele Borba)提出，自尊感包含五大元素，簡稱自尊五感(The Five Building Blocks of Self-Esteem)：安全感、自我感、方向感、成就感及歸屬感。故計劃期望以「敲擊樂」作引入，藉著藝術訓練至公開表演過程，讓青少年建立自尊感，從而強化其自我形象並予以肯定。	合作機構：香港仔坊會 -中一至中三級同學必須選擇一項 《一人一藝術計劃》 歡迎各級同學參加。  計劃目的：讓參加者透過計劃，達致以下(BEAT)成效 (B) Brightness 明確：計劃過程讓參加者發掘自我，增加自我認識，以助自身建立明確且正面的自我形象 (E) Empowerment 充權：藉著公開表演，讓參加者的能力得以被肯定及欣賞，增強其自身面對挑戰的信心 (A) Ambition 目標：參加者於計劃中所建立的成就感有助他們訂定未來目標；培養其對追尋志向的動機 (T) Talent 潛能：計劃以藝術培育作引入，期望參加者不同的投入與貢獻，對其自身優點與獨特之處有所發現
射箭小組	王偉雄老師 及 梁秉賢教練	7/F 射箭場	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2 小時	*會費 (\$50) *導師 費 (\$300)	15	射箭由遠古的狩獵工具、戰爭中的武器演變成貴族消閑活動及今時今日奧運的比賽項目，其歷史源遠流長。現代人把它視為一種修養心身的活動，學生能從學習過程中，學會如何冷靜的思考、心神合一。提升同學集中力和毅力。 [*會費、導師費可申學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	歡迎各級同學參加。  建議資深會員繼續參加。

## 星期五

男子籃球校隊	莫若斌老師 及 校外教練	操場	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2小時	*會費 (\$20) *球衣另計	20	組織校隊。在校外教練指導下，透過定期訓練，加強同學的籃球技術，培養同學的合作及團隊精神，進而代表學校參加學界比賽，爭取成績。 [*會費、球衣費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	歡迎有興趣同學參加。須向負責老師報名，透過甄選取錄。  建議資深會員繼續參加。
女子排球校隊 (星期二及星期五)	李錦鋒老師 陳珮儀老師 及 校外教練 (Sin Sir)	操場 及 校外場地	3:00-5:00(半日) 4:00-6:00(全日) 2小時	*會費 (\$200) *球衣費(約\$200)	20	-聘請校外資深導師任教 - 隊員須具紀律及刻苦精神，以提升學校排球水平及以代表學校比賽為目標。 [*會費、球衣費可申請學生活動支援基金或校本課後學習支援基金]	歡迎各級同學參加。 須向負責老師報名，透過甄選取錄。 建議資深會員繼續參與。

## 星期六

項目名稱	負責老師 /外間資源	地點	時間	費用	人數	小組介紹	備註
中一至中三 創客 MAKER	鄭志雄老師 岑智行老師	RM109 RM210 RM409	8:45-10:45 11:00-1:00 2小時	會費 (全免)	初中	<p>培養學生對資訊科技的興趣並在學校營造學習資訊科技的氛圍： 學生利用編程加強生活中不同的學習體驗，使學生更有興趣。把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性，</p> <p>1.集合 Ai 程式, Arduino 編程,Python 學物聯網，學生可以研習課上集合硬體、軟體、學習編程或利用機器式學習工具開發人工智能原型解決方案。令主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生學習興趣及學習效率。</p> <p>2.學生能利用虛擬實境及擴增實境加強不同科目的學習體驗，使學習更有趣。把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性,AR &amp; VR 的主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生學習興趣及學習效率。</p>	<p>中一及中三同學必須參與。</p> <p>3.把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性,集合機械人編程及機械摩打組裝製作配合 3D Printing 學生可研習課上集合硬體、軟體、學習編程或利用機器式學習工具開發人工智能原型解決方案。令主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生學習興趣及學習效率。</p> <p>4.把資訊科技及新的學習模式改進課堂趣味性,MRT COCONUT 的主題配合更有成效,把學生的學習更步向完善,提升學生學習興趣及學習效率。</p>