

敬啟者：

為配合《本地學制正規教育課程框架》的實施，2026/2027學年餘暇活動將按《課框》的規定時間開展，全年共30節，每節80分鐘，並把成績打印在成績表內。本學年之餘暇活動課時間安排在指定的星期三下午1:35-3:00進行(上課日期已打印在校曆表上)，活動結束後會繼續上課。倘若當天沒有餘暇活動課，全體學生於3:25放學。活動項目詳見下表。

二〇二六年九月至二〇二七年五月之餘暇活動項目

編號	組別	班級	內容簡介	備註
1	智趣玩樂坊	P1~P2	藉遊戲和自製玩具的過程，讓學生容易融入情境，訓練學生的手部小肌肉、專注力和推理思考能力。	---
2	English Fun	P1~P2	使用包含六種鮮豔顏色的LEGO DUPLO 積木，進行與英文相關有趣的活動，讓學生能從活動中享受樂趣外，從中提升學生的記憶力、動作力、創造力、英語的詞彙量、聆聽能力及口語表達能力。	---
3	舞蹈B組	P1~P2	提升人際交流和團隊合作能力；使身體增加柔韌性和協調性；緩解壓力和焦慮，體驗運動帶來的愉悅感；增強自信心，讓學生獲得成就感。	舞蹈鞋自備
4	繪畫手作坊	P1~P2	透過繪畫繪本及手作活動，讓學生體驗與感受繪本的情境，提升孩子的「表達力」和「創作力」。	---
5	讀繪本 玩創意	P1~P2	透過繪本分享創意手作及互動遊戲，讓學生多角度體驗閱讀的趣味，提高閱讀興趣及技巧，同時亦加強學生對周遭事物的敏感度、專注力、創造力、思維能力及肢體協調性。	---
6	小小創客	P2~P3	啟發孩子對科技的興趣，學習簡易編程，培養邏輯思維與合作能力，快樂探索創客世界。	---

7	摺紙多樂趣	P2~P3	透過摺紙活動培養兒童的創造力、手眼協調及專注力。	---
8	小小機械人	P2~P3	Matatalab 以簡單的積木指令控制機器人走路、畫圖、演奏音樂等等，讓學生在實體操作中建立編程基礎，培養運算思維，創造力與解難能力，從而提升學生對編程的興趣。	---
9	少年領袖集訓	P2~P6	從遊戲中學習個人及團體精神。	---
10	Cross over 音樂世界	P3~P6	提高學生聽力能力及培養學生對音樂的興趣。	---
11	科學小實驗及製作	P4~P5	生活中處處是科學，透過了解科學現象來探索這個世界，在孩子的成長中我們可以透過簡單的科學實驗，來帶領孩子認識這個世界。	---
12	繪畫樂繽紛	P4~P6	透過繪畫發展學生的手眼協調，培養學生的想像力和創造力。	---
13	MICRO:BIT 積木機器人	P4~P6	透過簡易編程和不同的積木組裝，培養同學邏輯思維與想像能力，探索無限可能，當個快樂科技創客。	---
14	編織樂趣多	P4~P6	認識編織工具同紗線，學習基礎編織技巧。透過動手製作杯墊、小掛飾等小品，訓練手部靈活度，培養耐心同專注力。讓同學發揮創意，親手完成屬於自己嘅手工作品，感受編織嘅樂趣與成就感。	---
15	乒乓球	P4~P6	培養學生對乒乓球的興趣，教授乒乓球的基礎技術。	---
16	手作仔	P4~P6	透過有趣的動手製作，提升學生對生活的認知，並發揮創造力，培養動手製作的能力。	---

17	義工領袖訓練	P4~P6	培養學生的合作精神及責任感，明白義務工作的意義；提高學生策劃活動的能力，發揮個人潛能；提升學生的自我肯定，協助學生個人成長。	---
18	美食小廚師班	P4~P6	通過讓學生親力親為進行簡單的烹飪操作，因而獲得成功感和對烹飪產生興趣。	學生需繳付材料費澳門幣 360 元
19	運動體適能	P4~P6	透過體適能運動，全面發展學生身體素質、增強體質、提高基本活動能力及團結互助的集體精神。	---
20	AI 積木機械人	P5~P6	培養學生對機械人編程的興趣，提升學生的解難能力，讓學生透過動手做的方式，探索電腦科學與 AI 的基礎概念。循序漸進地培養學生的運算思維，邏輯思考及創意設計能力。	---

註：1. 以上各組別如因參加人數太少將會取消，或人數太多未能全數取錄，則部分同學將會被安排次選項目；

2. 需要繳付材料費的組別，取錄後才交費用。

此致
貴家長



聖瑪沙利羅學校
二〇二六年九月三日

回 條

小()班 學生_____ ()

選擇餘暇活動組別

1. 首選——編號：() 組別：_____組。

2. 次選——編號：() 組別：_____組。

*請 貴家長填寫回條後，於九月七日(星期一)前交回班主任，多謝合作!

家長簽署：_____

二〇二六年九月____日