

## 讚好活動

以創意、教育意義為準則，介紹全港中小學及教育團體值得表揚和推介的校園活動。



## 多元化體驗，提升學生運動興趣

籃球、足球和田徑這些傳統體育課堂運動，已成為課程上不可或缺的部分。而香港學生輔助會小學於早年更將棒球、欖球、地壺球和花式跳繩列入校本課程內，令體育課堂更豐富和有趣，同時希望能提升學生對運動的興趣。

香港學生輔助會小學體育科的科本目標——讓學生喜歡體育、喜歡運動。除了於課堂內融入遊戲代替傳統的直接教學法外，香港學生輔助會小學亦利用多元化的體育活動體驗，提升學生對運動的興趣。

### 新興運動體驗日

傳統運動對於參與者本身，不論是能力還是技術上都有一定的要求。因此未必每位學生都能享受運動的樂趣。而部份新興運動技術要求相對簡單，能令因能力和技術所限的學生重拾運動的樂趣。

為擴闊學生對新興運動的認識，香港學生輔助會小學參與香港遊樂場協會舉辦之賽馬會「動歷全城」創意體育計劃 - 「新動校園」，新興運動日，透過新興運動的攤位遊戲，以及圓網球、匹克球和健球的遊戲體驗，讓學生在課堂以外擴闊視野，並從中取得成就感，享受做運動之樂趣。





### 繩網歷奇體驗

為彌補因疫情而取消的體育訓練營，校方將訓練營地的繩網活動搬進校園，為全校學生提供繩網歷奇體驗。繩網活動能訓練學生骨骼肌肉能力、身體協調能力以及平衡感等運動能力，更重要是能培養隊友之間的默契、合作和信任。校方十分重視學生的個人成長。參與繩網活動，除了是膽量的挑戰外，同時能讓學生了解自己的身體和個人特質，藉此克服恐懼，在活動中建立不屈不撓的精神。

校方認為，繩網活動就像人生當中不同的挑戰，只要勇於嘗試，不怕失敗和困難，同時選擇相信自己，與他人建立溝通和信任，就能完成自己的目標。雖然學生只是踏出一小步，但同時亦代表著學生成長的一大步。







於是校方決定把限制轉化成優勢，於復課期間舉辦電子運動日e-Sports Day，利用不同電子產品，例如：iPad、Switch、PS4等，為學生提供多種運動遊戲。遊戲規則簡單，裝備簡易，能夠輕易參與。將運動電子化，除了可以降低以往做傳統運動所需要的門檻（地方與裝備）外，亦可大大提升一些喜歡電子產品，而不喜歡做運動的學生之運動興趣，讓他們在遊戲之中進行運動，既有趣，又能提升運動量，協助他們建立活躍及健康的生活方式。

