



重啟豐富多姿校園生活 照顧學生學習進度 「余中」中一至中六級已全面恢復全日面授課堂

我們相信每個孩子都是獨特的，用心栽培，都能成為不平凡的人。「余中」為學生提供多元的學習機會，透過不同的學習經歷和生活體驗，給予學生鼓勵和自信，讓他們在人生規劃上，盡早掌握優勢關鍵，確立未來升學方向和職志。

為了豐富「余中」學生六年的學習之旅，學校全面展開全人培育計劃——「迎曦學院」。計劃理念與實踐並重，既著重學科知識，更重視學生興趣發展，在「眼睛深度遊」、「前瞻性STEM教育」等不同的活動中發掘學生的潛能，推動自主學習，讓學生在品德情意及學習能力上增值自我，為未來裝備。

學科知識的學習及鞏固方面，自初中起，本校設有「英語學紛計劃」、「學習框架」、「學習日誌」等，為學生的學習基礎奠基，以銜接高中課程；另亦設有「摘星計劃」、「奮鬥營」，激發學生學習動力，琢玉成器，為迎接文憑試作好準備。本校連續多年，獲九龍樂善堂頒發學業增值嘉許獎，即代表學生在文憑試皆有卓越的表現，在核心四科表現均為正增值。

余報

樂善堂余近卿中學
電話: 2336 2657
傳真: 2338 5504
www.ykh.edu.hk



我終於成為「余中人」

為讓中一同學盡快成為「余中人」，為未來的中學生活作好準備，學校為同學們舉辦了中一適應課程。本年度適應課程以「家·情」為主題，分為兩個階段，培養同學堅毅刻苦、關心感恩、勤奮學習的等核心價值。

中一新生適應課程：第一階段

第一階段的適應課程於7月下旬舉行，透過多元化的課程，啟發學生潛能。同學們一邊學習「余中拳」，一邊認識「余中人素質」。另外，同學們可根據自己的興趣，參加不同的選修課程，例如戲劇、舞蹈、音樂、海洋保育、夾公仔機製作及拍攝，寓學習於活動。



香港情文化考察日

為讓同學多認識香港這個「家」，課程中加入了「香港情文化考察日」。同學分成五組，前往筲箕灣、九龍城、黃大仙、西貢及青衣，從藝術、飲食及宗教等方面認識香港的歷史和文化發展。



核心價值學習營

同學在半天的核心價值學習營中，透過不同的團體活動，學習堅毅刻苦和溝通協作的精神，也增進同學對彼此的認識。



中一新生適應課程：第二階段

第二階段的課程於8月下旬舉行，以中文、英文及數學課為主，讓學生適應中學的學習模式，為學習學科知識打好基礎。



中一新生適應課程結業晚會

學校為同學舉辦一個簡單而隆重的結業晚會，讓同學展示適應課程中的學習成果，也邀請家長蒞臨，一同見證同學的進步。同學也在晚會的尾聲送上親手製作的心意卡，表達他們對家人的愛和感謝。

學生感言

中一級 黃樂言

在中一適應課程中，我印象最深刻的是在台上表演戲劇。雖然對著家長和同學表演十分緊張，但我想起小學老師教我即使遇到困難，也不要放棄。我堅持下去，最後在老師和同學的鼓勵，我們的表演十分成功！

中一級 張紫澄

我在練習「余中拳」時感到很辛苦，但我知道不能氣餒，只要多練習就能做好所有動作。因為在我小學時，成績有進步空間，老師十分支持我，幫助我，使我有進步。我也從此學會了堅持，使我克服不同困難。

中一級 羅炯威

我在適應課程中參加了海洋生態保育活動，我們既認識了海洋生態，也了解海洋保育的重要。我們更為海洋生物拍攝了不少漂亮的相片，十分有趣。我很感謝小學老師的教導，他們教了我很多知識和道理，讓我能好好地迎接中學的新生活。



家長感受

中一級 張紫澄家長 陳柳燕女士

女兒入讀「余中」後，在學習上比以往勤奮了不少。每天都會自覺地完成功課及溫習，我感到很欣慰！女兒也表示自己認識了不少新朋友，十分高興。我希望她能繼續在「余中」愉快地學習、成長！

中一級 侯正諾家長 黃曉君女士

兒子升上中學後變得積極了，不但在學習上專心、用功，更主動表示想加入乒乓球隊。看見兒子的改變和進步，我也很高興！希望兒子能繼續投入校園生活，與同學融洽相處，彼此關愛。

課程優化 / 了解國家發展 / SEL(社會情感學習)

迎曦學院的三年計劃

「余中」於2020-2023學年開辦「Future Education in Action」計劃，希望在校本課程中構建「迎曦學院」。計劃旨在加強年青人在個人成長、創意、堅毅、規劃等不同範疇著手，透過價值觀教育，加以培養及提升學生作為良好公民及未來領袖的特質。

- ✓ 規劃
- ✓ 溝通
- ✓ 責任感
- ✓ 解難
- ✓ 關愛
- ✓ 承擔精神
- ✓ 自律
- ✓ 明辨
- ✓ 創意
- ✓ 求真

電競「YKH Racing Development」

學生了解電競產業的發展，現場感受職業電競選手的訓練過程。電競選手的生活與大眾想像的截然不同，作息規律、定時，每天除了電競訓練，也要訓練體能和學習外語。希望同學從中學會自律，平衡學習與玩樂的時間。



「全民龍舟」

學生會作體能訓練、龍舟訓練及學習健康飲食的知識，透過運動培養自律和團結的素質。課程希望學生能為自己制定健康生活的日程表，管理自己的人生管理自己的身體。



「『智·營』新人類」

學生會學會如何使用AI人工智能技術，分辨食物的種類和元素，將AI人工智能科技融入生活日常。



2020-2021 五大課程

「遲來的婚紗照」

學生學習拍攝技巧，透過分組拍攝個人婚紗照，將理論實踐，並以為長者們拍攝一輯別具意義的婚紗相為學習目標。學生透過訪問長者，了解不同人的相處故事外，亦有助提升溝通技巧，關愛和尊重他人。



「余中森友會在野」

學生動手耕種，感受當農夫的體驗，並透過訪問農夫，了解耕種知識和探討人與自然關係。訓練學生的解難能力和將科學堂的知識實踐的同時，更能讓學生反思人與大自然、環境的關係。



落實建造模擬飛行和汽車駕駛室



展望

興趣

以活動
發揮潛能

提升學習
動機

裝備未來
人生規劃

線上線下

鞏固學習 培養素質

眼睛 深度遊

疫情持續，學校活動停擺，學生失去其他學習經歷的機會。我校透過資訊科技教學，利用直播打破地域限制，就「衣食住行」和「環境保育」兩大主題，成立「眼睛深度遊」項目，讓學生體驗各地生活文化和反思公民責任，透過ZOOM去世界各地遊學，擴闊視野，掌握香港、國家及世界的發展。

從「衣食住行」認識中國文化

衣

安排以「中國衣食住行文化」為主題的線上課堂，再帶學生到「深井村」、「饒宗頤文化館」和「荔枝角公園」實地考察，學習潮州功夫茶的傳統、親手製作潮州食品、中西合璧和嶺南的建築特色，並讓學生親身穿著華服，體驗古人的衣著文化，豐富學習體驗。

食

民以食為天，透過特色食物也可探討各地文化，「自製月餅是我難忘的節目，費力且令人疲累，但製作過程又很有趣，雖過程中我曾失敗了，但最後的成功令我很滿足感。」這正正是參與活動學生的感受。

「南非 VS 香港濕地公園 保育工作」

為學生安排以「南非保育」為主題的線上課堂，讓學生在家LIVE與正在南非野生動物保護區工作的護理員zoom交流，隨後為學生安排延展學習活動，從線上走到線下，讓學生到「香港濕地公園」和「貝澳」實地考察，認識水牛生活與生態平衡的關係。



我的大學夢

香港科技大學理學士課程 李家俊校友

回想六年的「余中」生活，其中最深刻的是獲頒「七色彩虹計劃」綠獎，要知道此獎項得來不易，因為要達到全年零遲到，零缺席和零早退的要求，而我也拿了綠獎四次，這不但是對自己努力堅持的肯定，計劃亦令我學會時間的規劃和紀律。

自問不是名列前茅的學生，但卻對科學實驗特別感興趣，透過在科學堂的學習，一點一滴的累積，慢慢我有了想成為一位化驗師的目標。我認為藥物構造相當複雜，要去鑒定藥物的成份是否超標或含有毒素，極具挑戰性，但倘若你能分析出藥物當中的有毒元素，並加以改良藥物配方，這樣可為人類的健康帶來莫大益處。我更希望鑒定不同食物或食材，找出當中的有毒元素，讓全世界的人類都可以進食健康的食物。化驗師的工作可謂任重道遠，我會為此目標不懈努力。



希望「余中」的師弟妹們，好好把握在「余中」的每一個學習機會，找到自己的興趣，找到自己的目標，找到自己的方向。



六年前，我仍然是一名懵懂的小女孩，「余中」帶給我難忘的中學回憶，也是一個我值得眷戀的地方，因為我在「余中」找到自己的理想和興趣，為未來鋪路。

相信不少的中學生都經歷過迷茫的時期，而我也例外。升上高中，要面對許多困難和抉擇。小至高中選課，大至未來出路。當我遇到疑難時，老師們都不介意付出私人時間，與我分享他們的成長經歷。記得在修讀企業、會計與財務概論科和旅遊與款待科時，我學會很多商務的知識，令我產生將來從事商業行業的念頭。由於我有清晰的目標，在大學選科期間都沒有太多阻礙。確定自己想入讀的大學及學科後，老師們開始與我高談闊論策略，因應我的學習能力操練試卷。看到自己的成績逐漸提升，我真的感到十分高興。一來證明了自己的努力是可以換來回報，二來成績提升又有助升讀自己心儀的大學。

在未來的日子，仍然有數之不盡的考驗，但「余中」教曉我堅持不懈，終能成功。在「余中」經歷的一點一滴將會永遠留在腦海中，感恩能夠在「余中」遇到一群友師和同學，令我的中學生活變得多姿多彩。



香港中文大學工商管理學士綜合課程 郭曉琳校友

香港中文大學能源與環境工程學士 鄧家僑校友

如果話中學係每一個人嘅夢開始的地方，那麼大學就是一個個懷著夢想的種子揚帆起航的港灣。大學選擇很多，誘惑也很多。幸好，「余中」有一班很好的老師，幫助我培養辨別是非的能力，中四中五時，學校舉辦了很多不同人生規劃工作坊，讓我明白在大學生活，甚至人生路上，每一個選擇的重要性。

記得在課餘時間，我經常到圖書館找黃老師聊天，她不時教誨我做事要盡心盡責，所以我在大學生活中，時刻銘記要用「心」交朋友，以至可以認識到一班真誠的良朋夥伴，讓我的大學生活充滿歡樂。在「余中」各位升學輔導組的老師，也教曉我大學不只是讀書求學問，也是裝備自己，為社會工作作鋪墊的地方，我會把握大學四年的時光，豐富學問，擴闊視野，增加歷練，好好計劃自己的人生。

最後，我十分感謝「余中」的每一位老師，每當有任何選科或升學問題，他們都會盡心盡力一一為我分析和解答，為我選取合適的科目，成功入讀心儀的大學和學科。

「余中」是一個溫馨滿溢的大家庭，希望學弟學妹們好好享受余中的生活，留下一個美好的回憶！

樂善堂余近卿中學



香港理工大學機械工程學士 司徒卓彥校友

時光荏苒，若白駒過隙。我已不再是曾經那個懵懂的小孩，而是一位勇敢追逐夢想的少年。「余中」賦予了我展翅高飛的翅膀，讓我能夠衝上雲霄鷹擊長空，能像鴻鵠一樣鵬程萬里，實現心中理想。

記得是19年的夏天，我去了北京參加「高校科學營」。在那裡，我與國內五湖四海的朋友齊聚一堂，參觀了許許多多科學中心，各種巧奪天工的儀器讓我讚歎不絕。離開了校園，我看見了自己的渺小，看見了書外世界的精彩絕倫。經過了一周的「科學之旅」，我對科學燃起濃烈興趣，使得我對科學世界更加嚮往，促使我選讀香港理工大學的機械工程學，實現自己的理想。



校長常常鼓勵我們敢夢敢想，並且付諸行動努力將其實現。在「余中」，有人登上玉山，有人下海潛水……即使看似遙不可及的夢想都能被實現。「余中」在告訴我們，敢夢敢想，讓夢想不再只是空想。夢想不是空口白話，而是一段漫長的旅行。感謝「余中」讓我看見了自己的理想，賦予我飛翔的勇氣和逐夢的翅膀，讓我無畏風雨，奔赴理想彼岸。

成就不一樣的夢想

在今屆東京殘疾人奧林匹克運動會上，本港運動員大放異彩，創下兩銀三銅的佳績，實在令人鼓舞。當中，本校2007年畢業生朱文佳校友在羽毛球男子SH6級單打賽中勇奪銀牌，其堅毅、全力以赴的精神實在令人敬佩，值得每一位同學學習。朱文佳校友回校擔任主講嘉賓，分享他在余中的校園生活、奮鬥經歷和成功之道。



朱文佳校友 - 東京殘奧羽毛球男子SH6級(短肢組)銀牌得主



校友學業成績榮譽榜

恭喜以下四位校友在學位課程期間學習表現優異，獲得大學嘉許，希望他們再接再厲，在學習方面繼續力求突破，再創佳績。

- | | |
|----------------------------------------|--------------------------|
| 陳曉瑩 社會科學學士課程(中國研究)
榮譽：校長榮譽榜及學院成績優異榜 | 古麗虹 工商管理學士
榮譽：學院成績優異榜 |
| 許鍾文 理學士
榮譽：學院成績優異榜 | 薛綺彤 工商管理學士
榮譽：學院成績優異榜 |

STEM 獎項

第23屆香港青少年科技創新大賽



在「第23屆香港青少年科技創新大賽」中，陳金群同學憑親自設計的『「舞動無限」AI智能程式』，喜獲「二等獎」，同時獲推薦代表香港參加「第16屆宋慶齡少年兒童發明獎」活動，進一步在創新科技領域上作交流。



模擬飛行挑戰賽



由ER Esports Academy舉辦的模擬飛行挑戰賽，透過逼真的模擬飛行體驗，提升學生對飛行駕駛的興趣及技術。

無人機奧德賽挑戰賽



在由新加坡科學中心舉辦的2020年無人機奧德賽挑戰賽中，學生了解操作無人機時需要遵守的安全條例，及學習相關的技術和技能。

友善社區手機短片創作比賽



在「友善社區手機短片創作比賽」中，同學設計「交通燈感應系統」裝置，希望能透過產品改善樂富區內交通問題。

全港中學虛擬實境綠化平台園境設計比賽



參加由香港理工大學舉辦的「全港中學虛擬實境綠化平台園境設計比賽」，為建議在紅磡海底隧道收費廣場上興建的綠化平台園景，設計虛擬實境。

「Minecraft建築師夢想工程」比賽

電競組學生在「Minecraft建築師夢想工程」比賽中，以建築設計打造出全新的余中校園，不但為翻新學校外牆提供意見，更豐富了校園設施。



B'R'oad Games

Board games can come in different sizes and themes. What is your favourite one?

Last year, S1 students were involved in the Makerspace "Seed" Project and created their own board games in groups. They learnt different thinking routines to help them analyse the existing ones more thoroughly and learn from them. In addition, Design Thinking was introduced and used to guide them through the process. Language items were also infused into the project. It was a challenging yet fruitful and fun experience for both the students and teachers.

Step 1 Thinking Routines

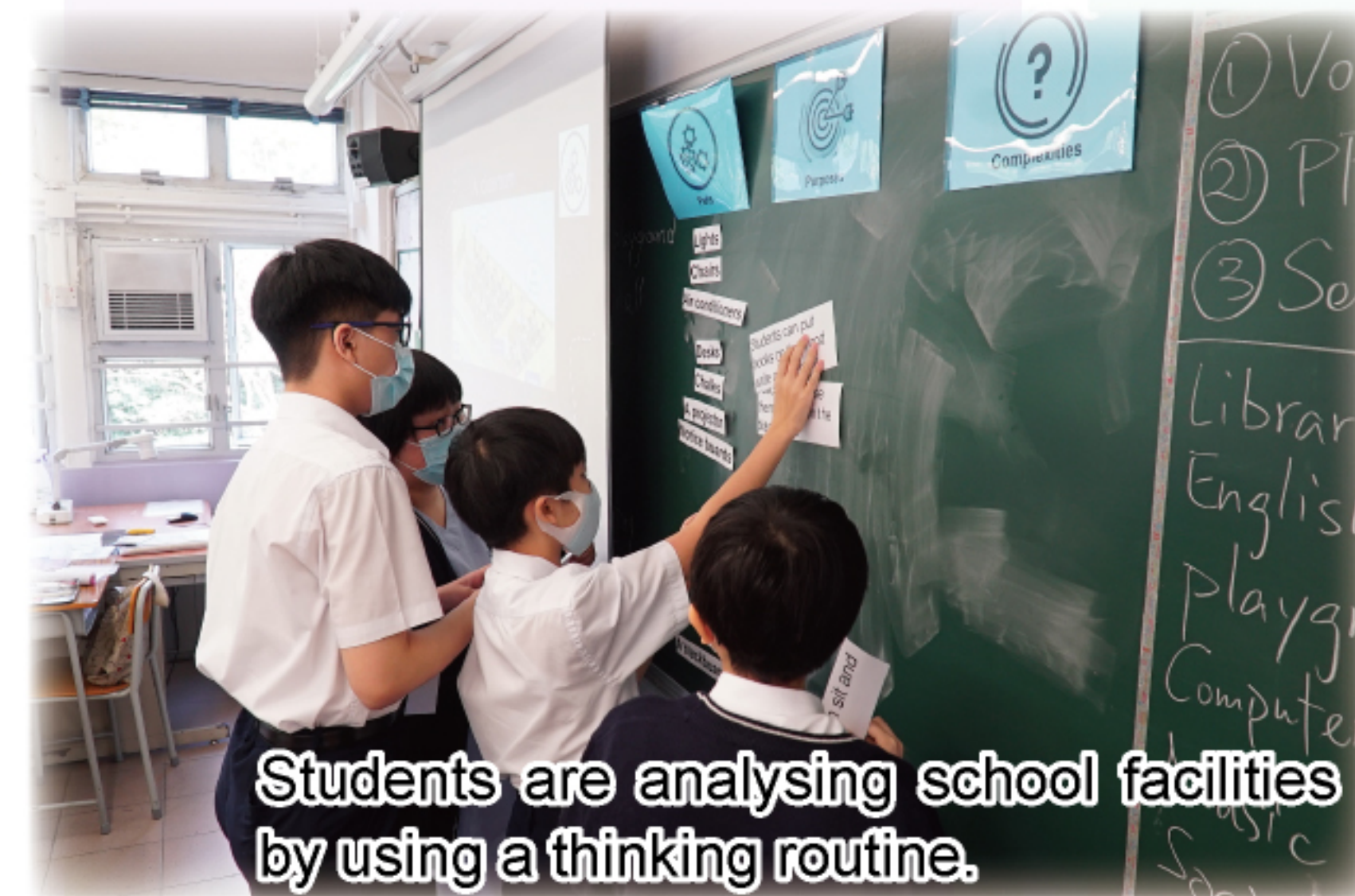
Four thinking routines were taught: Parts, Purposes, Complexities; Parts, People, Interactions; Think, Feel, Care (Empathise); and Imagine If. Together, with useful sentence patterns and vocabulary, students had a better understanding of the elements and the design of board games. This benefited them when designing their own games in later steps.

Step 2 Design Thinking - Empathise, Define, Ideate, Prototype, Test

In this project, students were able to experience the whole cycle of design thinking by being each other's target users and designers. The aim was to help everyone revise and extend their knowledge in the units of work in the S1 English curriculum.



A board game designed by students on the theme 'Sports'.



Students are analysing school facilities by using a thinking routine.



Making the prototype by using scrap materials.

Empathise

To begin with, each class was given a particular unit to focus on. They empathised with the clients, which were students in another class, by asking about their needs and interests.

Define

After analysis, the classes formed smaller groups and defined their own foci as the topics of their board games. Problem statements were written to help them concentrate on the chosen need or problem.

Ideate

With direction in hand, they used divergent thinking to brainstorm ideas and convergent thinking to select the more feasible advice and refine it.

Prototype

Ideas were put into practice. With the target users in mind, students made use of the materials they could find around them to make the prototypes of their board games.

Test

A double lesson was arranged for inter-class testing. Target players were asked about their feelings and suggestions for the board games. Designers refined their creations based on the feedback afterwards.



Students are testing their own prototypes.

A board game display, followed by a prize giving ceremony, was held at the end of the school year and students voted themselves for different awards. It was a wonderful event to celebrate the success of students creating board games using broad topics.



The winners of the Most Educational Award.

The winners of the Most Artistic Award.



Students are walking around the hall to appreciate each other's work.



Students are voting for the Best Board Game Award.

"Have your say"

S2 Lester Chan

I learnt that planning was the most important. We need to allocate time well on designing, modifying and reviewing the project. Although we were very anxious to cooperate with teammates, each step was full of fun.

S2 Yannis Chan

At the beginning, I did not know some of the team members. I felt shy to work with them. As time went by, I became more comfortable around them. I felt very happy because not only could I make new friends, but I also started to understand the importance of teamwork.

S2 Natalie Wang

In the process of making the game, I have learnt a lot of English vocabulary, such as places on Hong Kong Island, teamwork and Mathematics.

S2 Sunny Lai

I learnt a lot of words related to board games and how to write rules in English. Moreover, I felt excited and satisfied when I saw people playing our board game, and I was happy to refine our board game because we hoped to make it the best game ever!



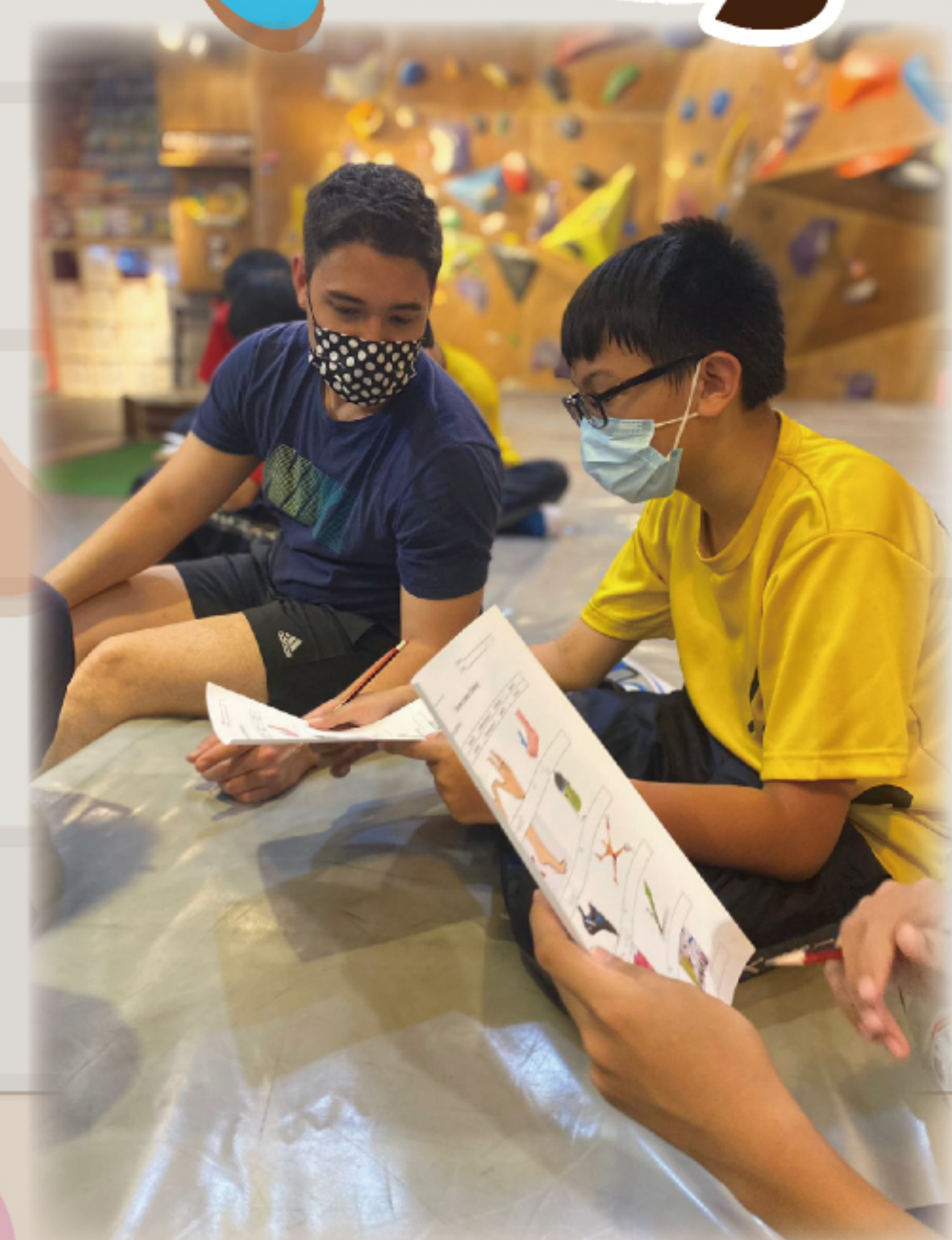
Several students were chosen to introduce their work to guests during the 'Seed' project sharing in EDB.

Learn For Fun "Rock Climbing"

Lots of students are scared of English because they may not understand the words in the books. In light of that, we implemented the Learn For Fun program to encourage students to apply the English language they learned during class in their daily lives. Students could memorize abstract ideas better with the actual experiences they have by participating in the Learn For Fun activities.

Last year, 1A students were selected to participate in a rock climbing experience. First, the students were introduced to some theme-based vocabulary, which they could later use to describe their experiences. During the event, students tried to climb rocks under professional guidance. By doing this, students were able to link the abstract vocabulary they learned in the classroom to a physical experience.

Let's hear what the 1A students think of this activity! - Miss So



S2 Kyna Chau

I participated in this rock climbing activity and I thought it was very exciting! If it wasn't for the Learn For Fun program, I would never have tried this sport. Turns out rock climbing is very fun!

In fact, I am afraid of heights! Luckily, with our teachers' companionship, I was finally brave enough to climb up the walls! So this time I really broke through my fear!

S2 Vicky, Martbandit Yan Yee

This is my first rock climbing. In the beginning, under the guidance of the coach, we tried to climb the simplest climbing wall. After several attempts, we successfully reached the highest point. The moment I climbed to the highest point, I was filled with a sense of accomplishment, and it felt like winning a world championship.

What I've learned from House Captain election

S5 Christy Lui

When I was a Form 4 student, I never thought that I would join the House Captain election. But at the beginning of this year, I had a friend who encouraged me to have a try in the house election, and that reminded me of how much I wanted to be the House Captain when I was a Form 1 student. I still couldn't believe my dream had come true!

During the election, I was very nervous and stressed because I wanted everyone to know that I wanted to help our school and my schoolmates. It was not easy at all. I hope I will be a good Captain! Last but not least, I'd like to thank my opponent - Caleb. Now we are friends!



S4 Caleb Liu

Hello! I am the Vice-Captain of the Diligence House. First, I'd like to thank everyone for their support and votes. I would also like to thank my election team. Without their help, I would have never made it.



While I was preparing for the election, my English teacher spotted a grammatical error on my election poster. After discussing with her, we've decided to keep the original version: The power to make differences is in your hands. It is because we did not just want to make one change - we want to improve as much as we can for our schoolmates. We did not want to make just one difference, but we wanted to make all the differences that might help our schoolmates.

In the coming days, I will listen to my schoolmates' needs humbly and serve them wholeheartedly. Hopefully, we can gain your trust and respect through our actions.