

STEAM 課程規劃工具 跨學習領域														
持續課節: <u>22-28</u> 星期/循環週 每星期/循環週節數: <u>2</u> 節 每節 <u>35</u> 分鐘														
學習階段: <input checked="" type="checkbox"/> P1 <input checked="" type="checkbox"/> P2 <input checked="" type="checkbox"/> P3 <input checked="" type="checkbox"/> P4 <input checked="" type="checkbox"/> P5 <input checked="" type="checkbox"/> P6														
主題: 智能爬蟲角課程「蟲森出發」 規劃目的: <input checked="" type="checkbox"/> 普及化(All) <input checked="" type="checkbox"/> 多元化(Diversity) <input checked="" type="checkbox"/> 趣味化(Fun)														
1. 教學目標: <ul style="list-style-type: none"> ➢ 讓學生透過動手做的機會，用實踐形式與生活扣連建構知識。 ➢ 豐富學生在課堂以外的學習經歷。 ➢ 綜合和應用知識的技能和能力。 ➢ 提升學生對大自然生態保育的了解和重要性。 ➢ 提升學生在科技技能和器材的掌握程度。 解決困難 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 大自然生態/生活的難題 情境需要 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 大自然生態/生活 														
2. 學習領域 (比重%) <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">科學教育</td> <td style="text-align: center;">科技教育</td> <td style="text-align: center;">數學教育</td> <td style="text-align: center;">藝術教育</td> <td style="text-align: center;">價值觀教育</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><u>30%</u></td> <td style="text-align: center;"><u>30%</u></td> <td style="text-align: center;"><u>20%</u></td> <td style="text-align: center;"><u>10%</u></td> <td style="text-align: center;"><u>10%</u></td> </tr> </table>					科學教育	科技教育	數學教育	藝術教育	價值觀教育	<u>30%</u>	<u>30%</u>	<u>20%</u>	<u>10%</u>	<u>10%</u>
科學教育	科技教育	數學教育	藝術教育	價值觀教育										
<u>30%</u>	<u>30%</u>	<u>20%</u>	<u>10%</u>	<u>10%</u>										
3. STEAM 統籌人員工作 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <input checked="" type="checkbox"/>以跨學習領域課題的方式推行 <input checked="" type="checkbox"/>提供課堂內外的多元學習經歷 <input checked="" type="checkbox"/>認識國家的創科發展 </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <input checked="" type="checkbox"/>綜合運用知識和技能 <input checked="" type="checkbox"/>培養學生開拓與創新精神 <input checked="" type="checkbox"/>培育具 STEAM 潛能的學生 </td> </tr> </table>					<input checked="" type="checkbox"/> 以跨學習領域課題的方式推行 <input checked="" type="checkbox"/> 提供課堂內外的多元學習經歷 <input checked="" type="checkbox"/> 認識國家的創科發展	<input checked="" type="checkbox"/> 綜合運用知識和技能 <input checked="" type="checkbox"/> 培養學生開拓與創新精神 <input checked="" type="checkbox"/> 培育具 STEAM 潛能的學生								
<input checked="" type="checkbox"/> 以跨學習領域課題的方式推行 <input checked="" type="checkbox"/> 提供課堂內外的多元學習經歷 <input checked="" type="checkbox"/> 認識國家的創科發展	<input checked="" type="checkbox"/> 綜合運用知識和技能 <input checked="" type="checkbox"/> 培養學生開拓與創新精神 <input checked="" type="checkbox"/> 培育具 STEAM 潛能的學生													
帶領科目	帶領老師	協作老師	其他人士/機構	額外資源										
常識與科技科	科主任	科主任及科任	1. 香港甲蟲研究協會 2. RICOH HONG KONG LIMITED 3. 教育出版社 4. PRISTER Corporation Limited											
4. 教學模式														

動手做、親身體驗

老師主導 自主學習 混合模式 其他: _____

5. 學習形式

個人探究 分組學習，每組人數: 4-5 人 其他: 親身體驗

6. 學習內容分佈

進行時間 (週數)	STEAM 學習 活動	STEAM 學習元素 (課題)				
		科學教育	科技教育	數學教育	藝術教育	態度/知識/ 技能/價值觀
10 週	實驗式/體驗 式教學	常識課題	大自然生 態教育			生命的探 索、同理 心、勤勞
10 週	科技學習		電腦應 用、編程	電腦應用	電腦應用	
8 週	跨學科課程	主題探究	主題探究		主題探究	關愛、責任 感

7. 學習成果及製成品的展示方式

產品	原型	編程 電腦編程	其他 成果展示 成果匯報

8. 學習評估及回饋

多元評估模式	所需課時/ 學時	自評/互評/觀察	教材	態度
➢ 常識課題：測考	1 週	/		
➢ 大自然生態教育： Google forms	1 週	自評		
➢ 電腦應用、編程： 教師觀察、課堂分 享、成果匯報	1 週	自評/互評/觀察		
➢ 跨學科課程：成果 展示、成果匯報	1 週	自評/互評/觀察		

9. 校本人才庫

作為「學生學習概覽」的一部分 記錄學生的學術/活動成績

