



大埔浸信會公立學校

校本STEAM課程分享

黃兆儷老師

學習新模式

全日制上課模式靈活運用學時

時間	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五
8:00-8:15	活力操及早會				
8:15-8:50					
8:50-9:25					
9:25-10:00					
10:00-10:20	小息				
10:20-10:55					
10:55-11:30					
11:30-11:50	小息				
11:50-12:25					
12:25-1:00					
1:00-2:00	午膳及 / 小息				
2:00-2:30	導修				
2:30-3:15	生命教育 / 班級經營 / 周會	綜合課	綜合課	綜合課	興趣小組

立德樹人重啟迪
創造空間育全人



小學教育 課程指引

(試行版)



課程發展議會編訂
香港特別行政區政府教育局公布，供學校採用
二零二二年

校本特色課程

```
graph TD; A[校本特色課程] --- B[生命教育]; A --- C[智多星課程]; A --- D[閱讀培育]; A --- E[STEAM]
```

生命教育

智多星課程

閱讀培育

STEAM

Join at menti.com use code 5790 4482

 Mentimeter

你認為STEAM包含甚麼元素？

Waiting for responses ...





GO TO
menti.com

ENTER THE CODE
5790 4482

 0



課時分佈

課時參考

備註：一節為70分鐘

P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6
星期五	星期五	星期四	星期一	星期二	星期三
22節	22節	28節	25節	28節	27節

STEAM課程

實驗式/體驗式
教學

常識課題
學習

參觀
活動

大自然
生態教育

科技學習

編程

電腦
應用

跨學科學習(主題探究)

實驗式／體驗式教學

常識課題相關
(著重動手做的任務)

	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6
單元	第四冊 單元二					
例子	製作公園 的告示 標誌	製作指南針、 印刷術和 造紙術的 實驗			光、聲、電 的實驗	簡單機械 的測試

參觀活動

全方位學習活動
(課堂以外的學習經歷)

	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6
參觀地點	香港 動植物 公園	食物環境 衛生署 展覽	濕地公園	水知園 中心	香港 科學館	香港故宮 博物館
對應課題	到公園 探索	社區 有心人	欠課題	水的探究	熱和溫度的 量度	欠課題

大自然生態教育

	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6
內容	奇異動物 全接觸	校園探險 小定向	動植物 小專家	昆蟲學家 小培訓	生命的 探索	「蟲」新 探索祖國 生態

校本特色課程

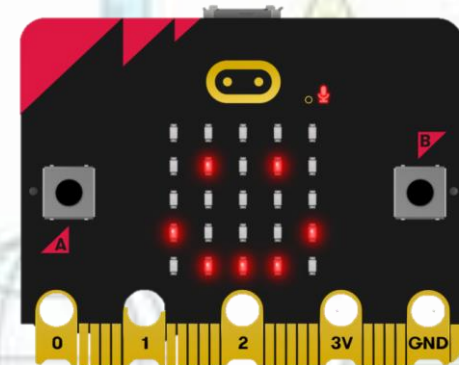
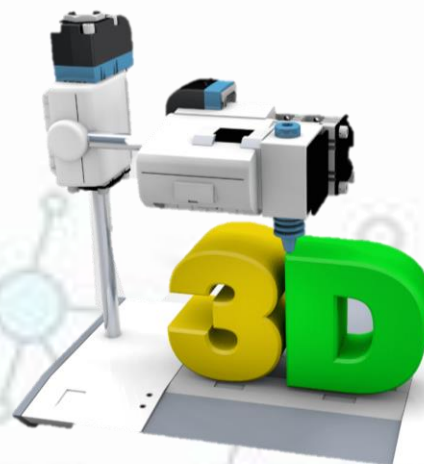
(配合校內爬蟲角「蟲森出發」
及常識科知識範疇)



科技學習

電腦應用、編程

	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6
學習方向	<ul style="list-style-type: none">電腦應用	<ul style="list-style-type: none">電腦應用初階計算思維培訓	<ul style="list-style-type: none">電腦應用簡單編程		<ul style="list-style-type: none">編程計算思維培訓	
工具/軟件	<ul style="list-style-type: none">小畫家	<ul style="list-style-type: none">MS WordCode org	<ul style="list-style-type: none">Scratch JrMS PPT	<ul style="list-style-type: none">Marty the Robot	<ul style="list-style-type: none">mBotMicro:bit3D Printing	<ul style="list-style-type: none">Micro:bit



跨學科學習(主題探究)

綜合和應用所學

年級	P.1		P.2		P.3		P.4		P.5		P.6	
主題	水果小博士		自製玩具		紮染		低碳飲食		皮影戲		智能校園	
學科內容	英	1. Vocabulary of Fruits (U3) 2. Taste	中	說明玩法	中	標示語	英	制定良好生活和飲食計劃	中	成語/故事改編	中	校園改造計劃書
	數	比較水果字詞	數	立體圖形	數	平面圖形 棒形圖	常	低碳飲食 精明消費	常	2冊第2課 影子	數	數據統計
	常	1. 感官 2. 植物生長	常	玩具的種類	常	植物與生活	數	棒形圖	視	製作皮影偶	常	機械與生活
	科技	小畫家	科技	自製玩具 Poster (MS Word)	視	對稱	科技	Scratch	音	節奏	科技	編程

STEAM課程

實驗式/體驗式
教學

常識課題
學習

參觀
活動

大自然
生態教育

科技學習

編程

電腦
應用

跨學科學習(主題探究)

預計的困難

1. 教師對新課程的不熟悉
2. 部分教師無法掌握編程技巧、科技工具
3. 學生適應與學習

STEAM統籌人員的角色

- 計劃統籌及實施
- 督導及支援
- 協調溝通
- 整合資源
- 老師培訓
- 學生培訓
- 校本人才庫
- 其他校內行政安排

善用外間支援

STEAM/跨學科外間機構合作項目

	項目	適用年級	合作機構
1	「蟲」新認識教育課程	P. 1-6	香港甲蟲協會
2	Micro:bit KittenBot	P. 5-6	教育出版社
4	Marty機械人課程	P. 4	PRISTER
5	3D Printing	P. 5	RICOH
6	智能爬蟲角課程	P. 6	教育出版社

虛心接受意見
一同向著共同目標進發

