

STEAM 課程規劃工具
跨學習領域

持續課節: _____ 星期/循環週 每星期/循環週節數: _____ 每節 _____ 分鐘

學習階段: S1 S2 S3 S4 S5 S6

主題: _____

規劃目的: 普及化(All)、多元化(Diversity)、趣味化(Fun)

1. 教學目標:

-
-
-

解決困難

- 例如: 日常生活難題 / 挑戰 / 比賽 / 培訓人才 / 其他

情境需要

- 例如: 科技 / 長者 / 兒童 / 動物 / 其他

2. 學習領域 (比重%)

科學教育 _____ 科技教育 _____ 數學教育 _____ 藝術教育 _____ 其他 _____

3. STEAM 學習活動的重要元素

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 以跨學習領域課題的方式推行 | <input type="checkbox"/> 綜合運用知識和技能 |
| <input type="checkbox"/> 提供課堂內外的多元學習經歷 | <input type="checkbox"/> 培養學生開拓與創新精神 |
| <input type="checkbox"/> 認識國家的創科發展 | <input 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

4. 教學模式

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: _____ 其他: _____

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

7. 學習成果及製成品的展示方式						
產品	原型	編程	其他			
8. 學習評估及回饋						
多元評估模式 (反思方法、 改善建議及回 饋形式)	所需課時/學時	應用/演示/匯 報/自評/互評/ 觀察 紙筆 其他	教材 文具 儀器 資訊科技	知識 態度 技能 價值觀 共通能力		
9. 校本人才庫						
<input type="checkbox"/> 作為「學生學習概覽」的一部分 <input type="checkbox"/> 記錄學生的學術／活動成績 <input type="checkbox"/> 甄選學生參加校內培訓／增潤課程 <input type="checkbox"/> 規劃及檢視「第一層全班式資優教育課程」 <input type="checkbox"/> 推薦學生參與校外資優課程／比賽 <input type="checkbox"/> 規劃及檢視「第二層校本抽離式資優課程」 <input type="checkbox"/> 其他_____						
10. 教學資源*						
場地/場境	教具	設備	其他			
工場/美術室/電 腦室/實驗室/禮 堂 創科工作室 航天館 博物館 科學園 大學/大專院校	電腦/ipad micro:bit/Arduino Sensors LEGO/robotics 不同物料	工具/儀器/機器 繪圖工具 統計工具 書籍/文獻/多媒體 設施 人工智能工具/系統				

* 其他教學資源的參考資料

教育局津貼

CITG grant 資訊科技綜合津貼
LWL grant 全方位學習津貼
LSG grant 學習支援津貼
DLG grant 多元學習津貼
EOEBG 擴大的營辦津貼
CFEG 綜合家具及設備津貼
內地姊妹學校計劃

其他

辦學團體/校友會/家長教師會/慈善捐款
QEF 優質教育基金
ITF 創新及科技基金
ECF 環保基金
BDF 禁毒基金
慈善基金/企業協作計劃 (例：華永會基金、羅氏基金、利希慎基金、中華電力、香港電燈、Project WeCan)