|  |
| --- |
| 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
 |
| 1. **學習領域（比重%）**
 |
| 科學教育 | 科技教育 | 數學教育 | 藝術教育 | 其他 |
| \_\_\_\_\_\_\_\_ |  \_\_\_\_\_\_\_\_ |  \_\_\_\_\_\_\_\_ |  \_\_\_\_\_\_\_\_ |  \_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 1. **STEAM學習活動的重要元素**

□以跨學習領域課題的方式推行 □綜合運用知識和技能 □提供課堂內外的多元學習經歷 □培養學生開拓與創新精神□培養正面價值觀和態度 □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 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 1. **教學模式**
 |
| □老師主導 □自主學習 □混合模式 □其他: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 1. **學習形式**
 |
| □個人探究 □分組學習，每組人數:\_\_\_\_\_\_\_ □其他:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 1. **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 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 1. **學習成果及製成品的展示方式**
 |
| 產品 | 原型 | 編程 | 其他 |
| 1. **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 |
| 1. **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□甄選學生參加校內培訓／增潤課程 □規劃及檢視「第一層全班式資優教育課程」□推薦學生參與校外資優課程／比賽 規劃及檢視「第二層校本抽離式資優課程」□其他\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 1. **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/ipadmicro:bit/ArduinoSensorsLEGO/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 | 其他 |
| *CITG 資訊科技綜合津貼**LWLG 全方位學習津貼**LSG 學習支援津貼**DLG 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* | *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、羅氐基金、利希慎基金、中華電力、香港電燈、 Project WeCan）* |