|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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/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 | 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）* |