

STEM能力培訓 – 設計策略

STEMaker Nurturing Scheme

科藝創建師培育計劃

東華三院張明添中學

日期：3-8-2019

時間：9:00am - 12:00pm

地點：2/F, STEMaker Space (電梯按2字，出轆後轉右直行)

STEM能力培訓 – 設計策略

STEMaker Nurturing Scheme

科藝創建師培育計劃

東華三院張明添中學

日期：3-8-2019

時間：9:00am - 12:00pm

地點：2/F, STEMaker Space



STEMaker Nurturing Scheme

科藝創建師培育計劃

STEM能力培訓 – 設計策略

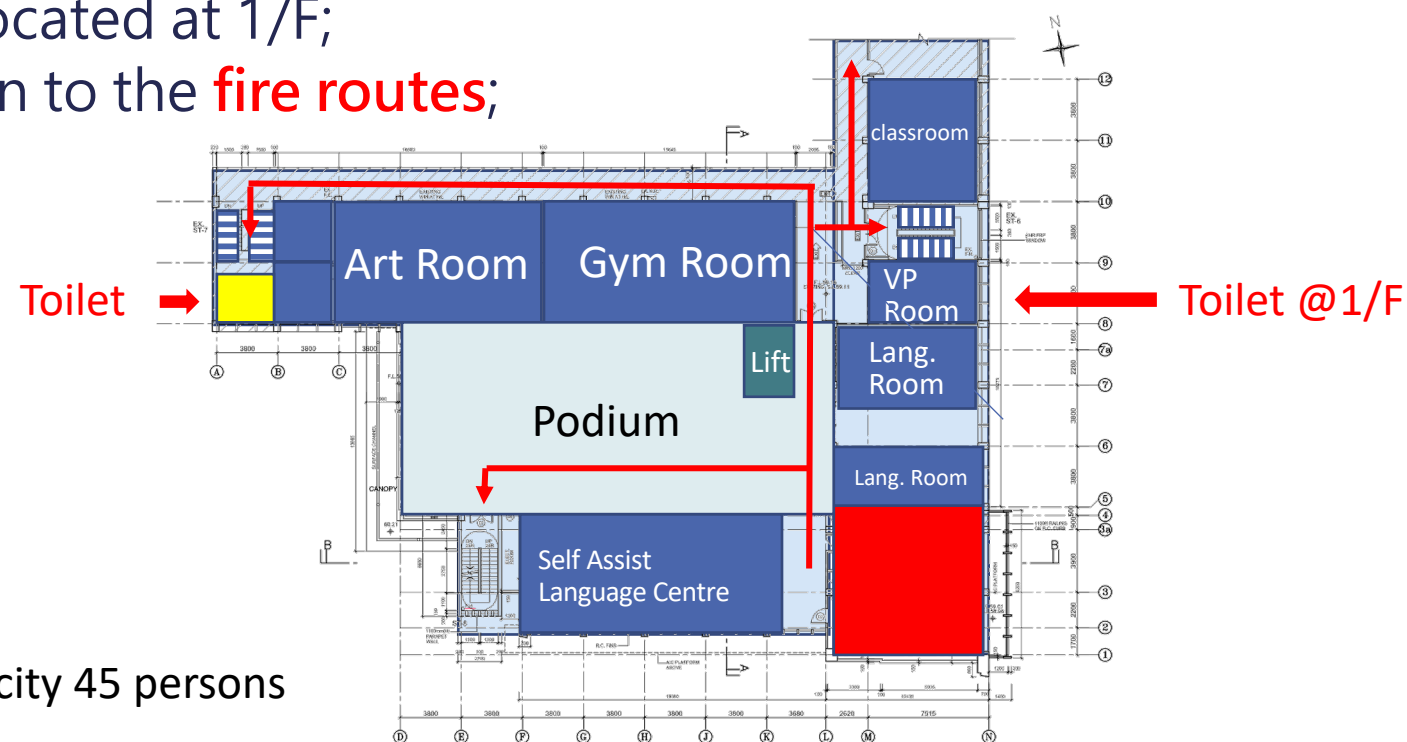
東華三院張明添中學

日期: 3-8-2019

時間: 9:00am - 12:00pm

Welcome to STEMaker Space!

- Please be kind to the benches;
- No eating or drinking is allowed except pure water;
- Toilets are located at 1/F;
- Pay attention to the **fire routes**;



85m² ; max capacity 45 persons

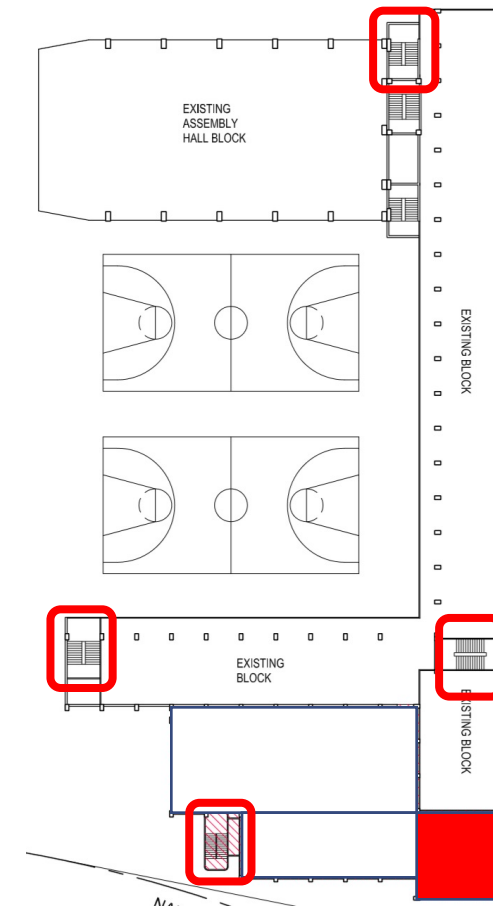
The school premises



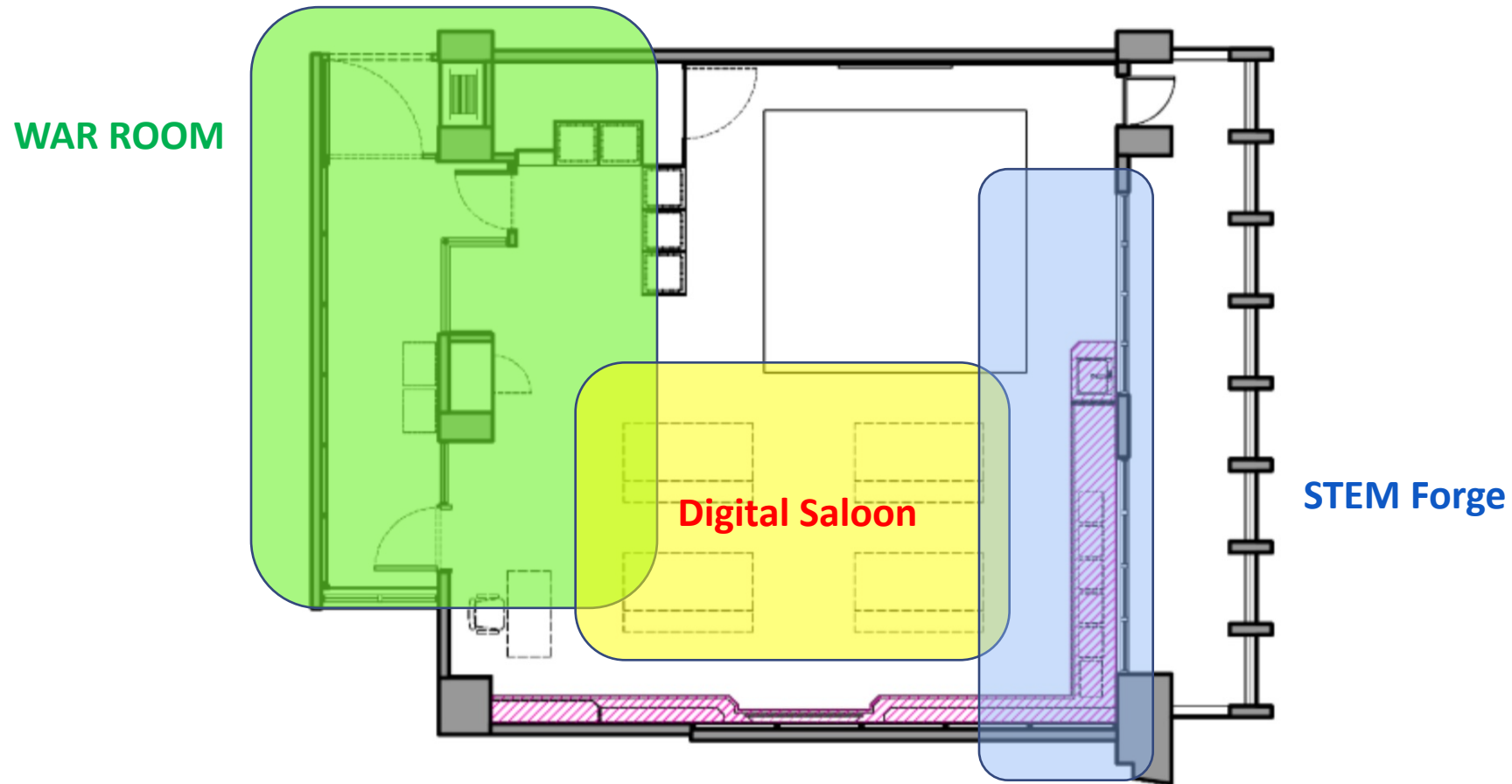
stairs



STEMaker Space



The STEMaker Space





Chief Executive's Award
For
Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會



HONG KONG TECHNOLOGY EDUCATION ASSOCIATION
香港科技教育學會

梁偉業老師
東華三院張明添中學設計與科技主任
香港科技教育學會前任會長
2008/2009 及2017/2018 行政長官卓越教學獎(科技教育範疇)獲獎教師
行政長官卓越教學獎教師協會副主席(會員培訓)
科技教育卓越教師工作室組長
世界創客教育聯盟香港區代表
穗港澳STEM教育聯盟副主席
香港教育大學卓越教學發展中心教學顧問
課程發展議會-香港考試及評核局設計與應用科技委員會委員
課程發展議會科技教育委員會委員
香港考試及評核局設計與應用科技科目委員會委員



STEM能力培訓

範疇	內容				
設計能力	設計策略	難題辨識	設計循環	工程思維	意念催生
建造能力	木工	鉗工	鐳射雕刻	立體打印	複模
機電能力	機構	結構	氣動	電機	電子
圖傳能力	徒手繪圖	投影圖	透視圖	渲染	立體建模

STEM目標

透過 **解難項目**，培育學生 **科藝素養**、**人本精神**及**創業家思維**，使年青一代能以**綜合**和**應用** 跨科目**知識**和**技能**，配合**工程思維**，以科技手段去創新發明，解決現實生活**情境問題**，培育國家年輕一代成為21世紀的創新創業人才。

設計是甚麼？ What is Design?

甚麼是設計？





不斷嘗試？

理順事情？

DESIGN
IS JUST
MAKING
THINGS
LINE UP

少人提及的語言？

DESIGN IS A RARE LANGUAGE

Design is what you do
when you don't know
yet what you are doing!

設計是你正在做而不知做
甚麼的事情？

DESIGN
IS
WHAT
YOU
WHEN
DON'T
YET
KNOW
WHAT
YOU
ARE
DOING

DESIGN IS PLAGIARISM
OR REVOLUTION

設計不是抄襲便是革新！

```
1  DESIGN IS{  
2      Something  
3      A Programmer  
4      Should not do;  
5  }
```

// 設計是程式人員不做的事

除非這是真金，否則設計便是廢話！



Design is
CRAP

until it turns to gold

Design is knowing that **simplicity** is the ultimate sophistication.
- Leonardo da Vinci

設計是了解到簡約方是終極成熟方案。
-- 達文西

DESIGN
is a journey of self-discovery.

Design is a Journey of Self-Discovery
設計是自我發現的旅程。

設計是邪惡的！



那麼到底甚麼是設計？

DESIGN IS +N



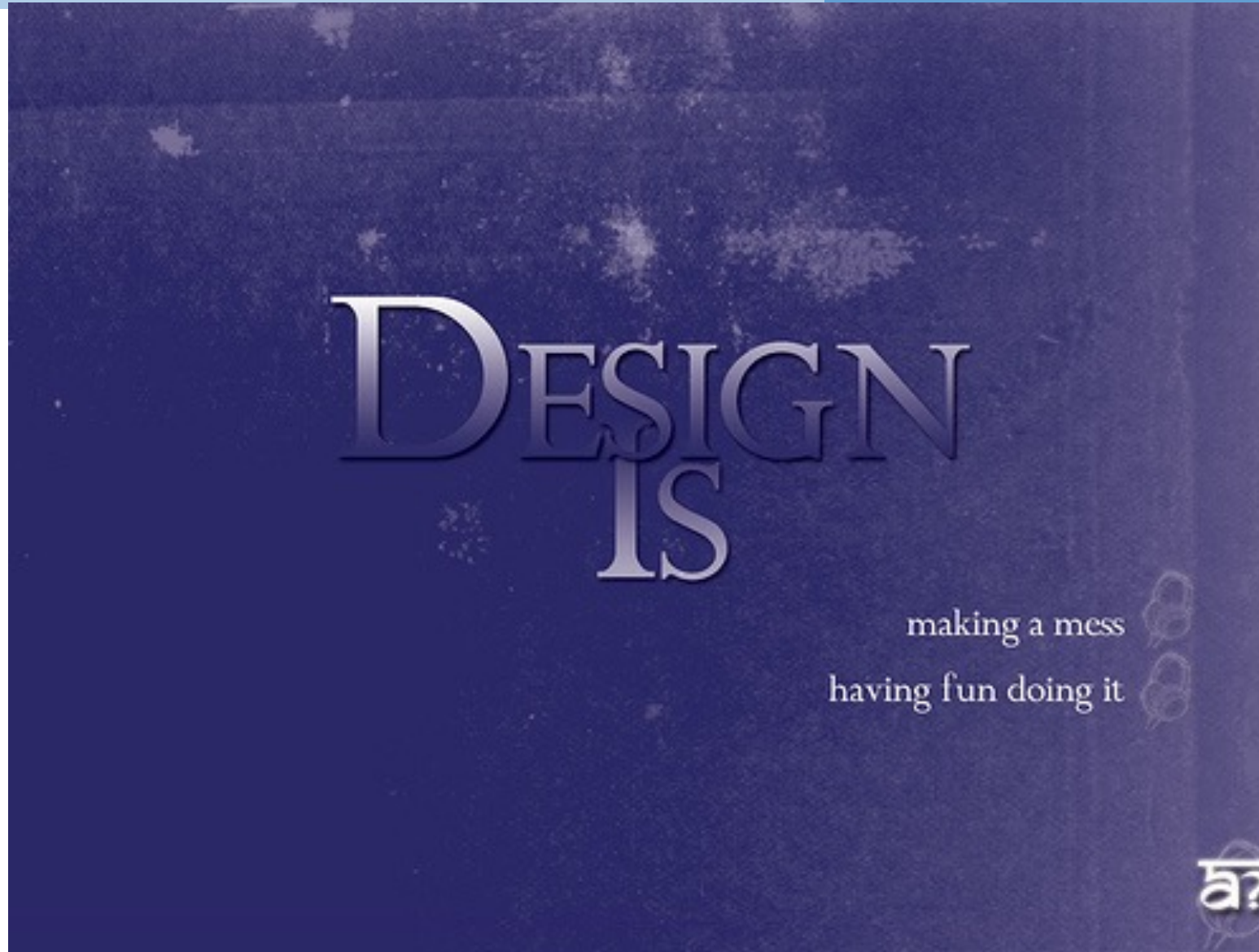
DESIGN
DESIGN
DESIGN.

**Design is
Inspiration**

DESIGN IS STAYING UP LATE...



Copyright © 2014 by World Duan. All rights reserved. This is a digital artwork created by World Duan. It is not to be reproduced or distributed without the written permission of World Duan. The artwork is for personal use only. It is not to be used for commercial purposes. The artwork is for personal use only. It is not to be used for commercial purposes.



design is being able to
translate & form
if you can't feel its importance, then it's all about a logo. *seriously*
but.. if you do, then you probably don't need this wallpaper on your desktop.



design is
loving the ideas
that you
have to
throw away



“ design
is
thinking
made
visual.”





design is
putting focus
where it matters

DESIGN IS USING HELVETICA.

for everything.

DESIGN IS
DESTINY IN MY HANDS,
FATE IN YOUR EYES.





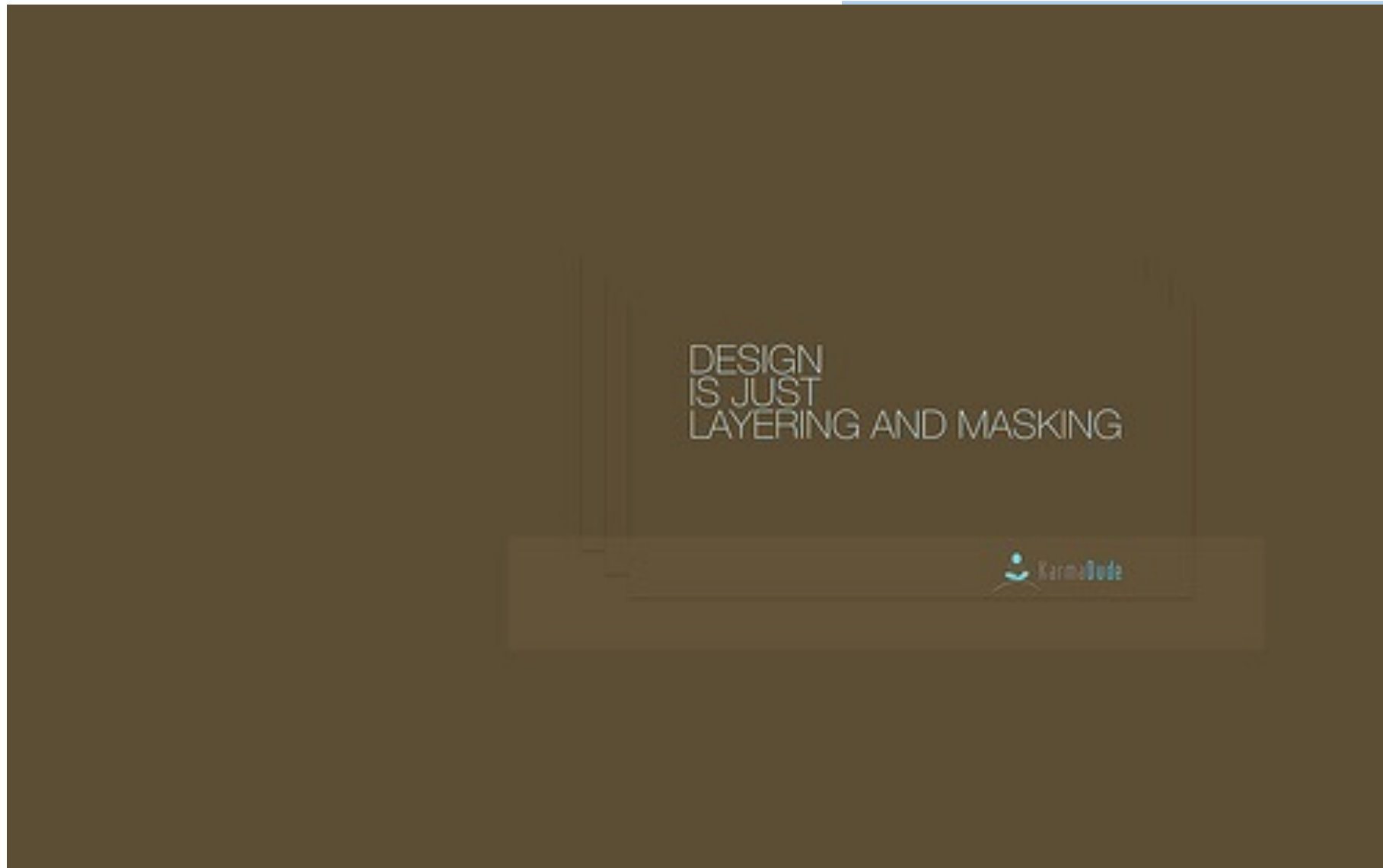








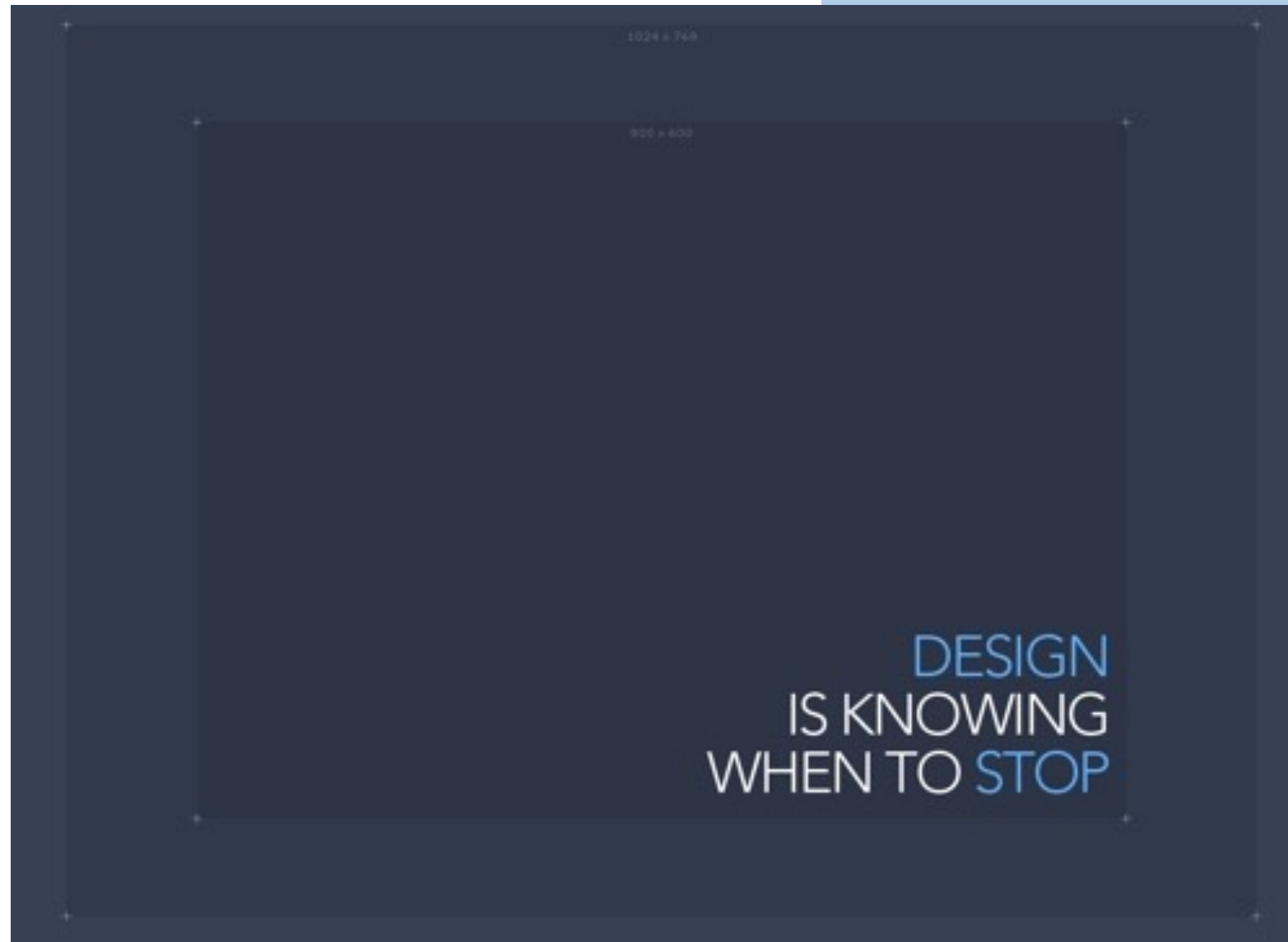




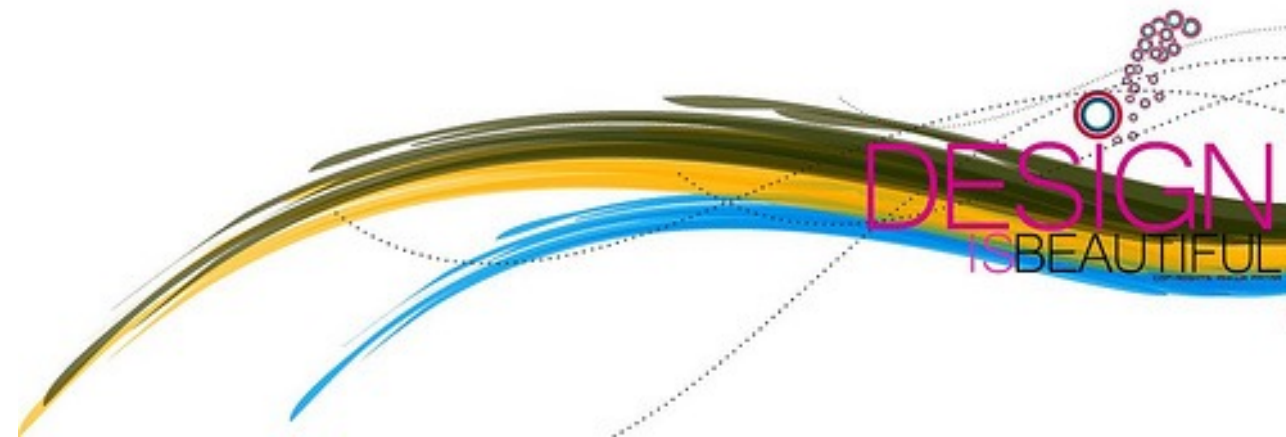


















設計的定義

- 「設計」可以作為形容詞
 - 外型的表達與美感的流露
 - 價值觀上的其中一種度量，是會隨時間，地點，風俗而改變的
- 「設計」可作為動詞
 - 是一種活動
 - 一種行為經驗

設，施也；計，策也

說文解字中有關禮儀的篇幅提及「設，施也。」和「設、陳也。」的觀念。指出「設」是有定立計劃之意。在漢書高帝紀和南史王景文傳中有提及「然其計」和「為我（而）計」，顯示出「計」一詞是帶有「策劃」和「謀慮」之意。而「設計」一詞正式出現於典籍中，要算是近代由中華書局於1947年編製的辭海。雖然當年的辭海並未將「設計」一詞正式納入詞庫中，但在其解釋「設計教學法」一詞時，正式提出了「設計」的解釋：

「設計原義為立定計劃而使之實現。」

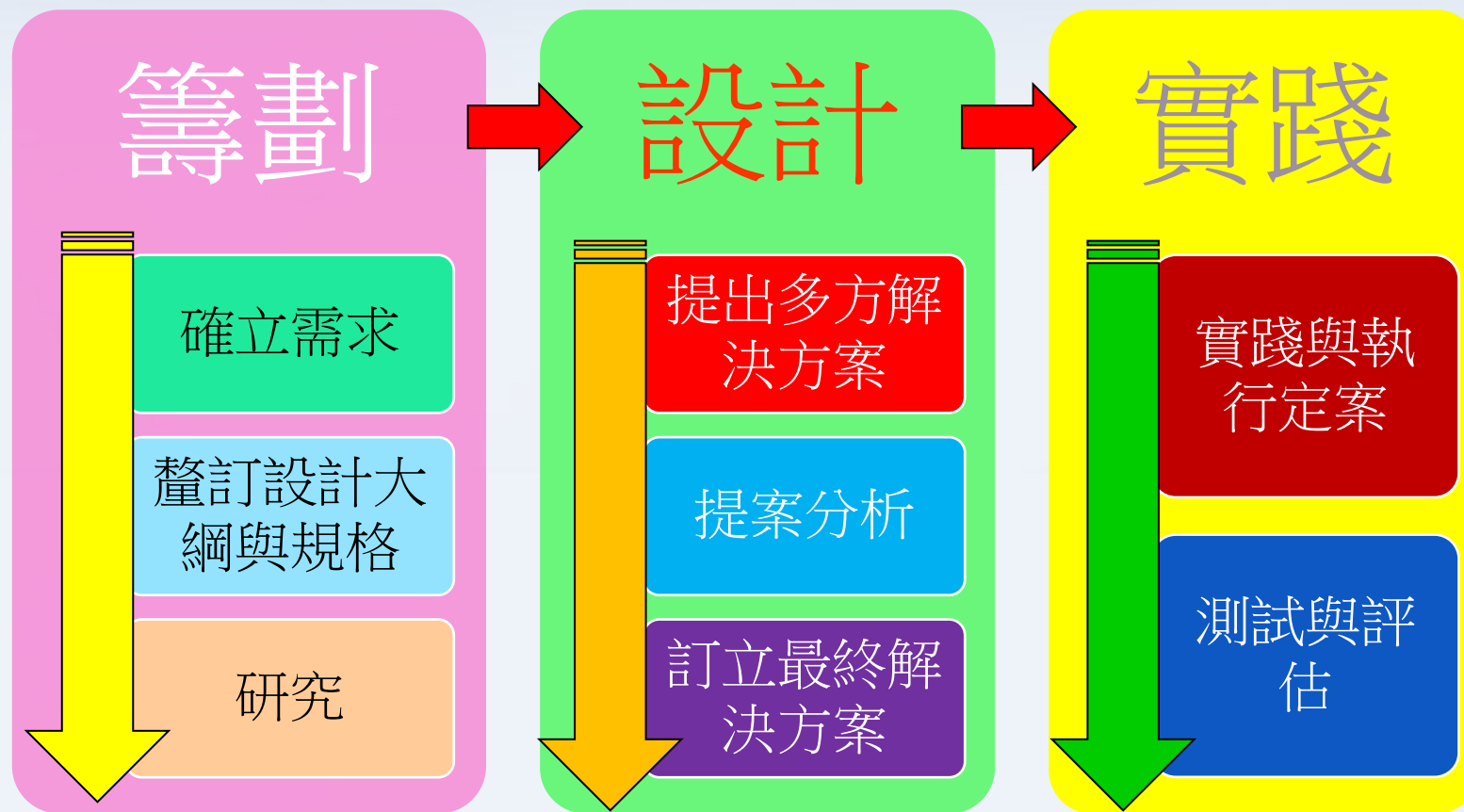
台灣一位叫楊裕富的設計論文作家就給「設計」一詞下了以下的定義：

「設計就是具有美感經驗的造形活動。」

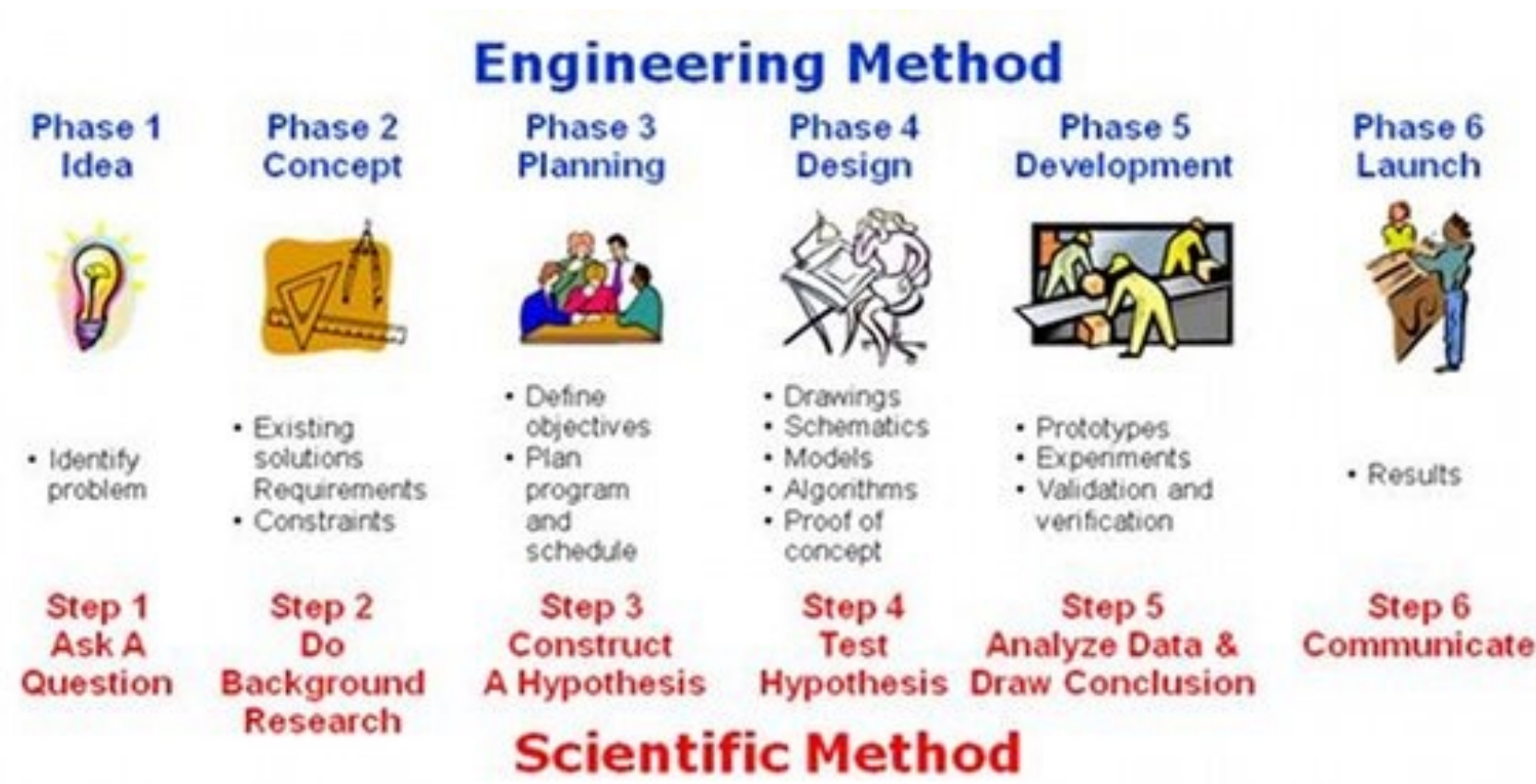
設計是解決**困難**的過程和技巧。

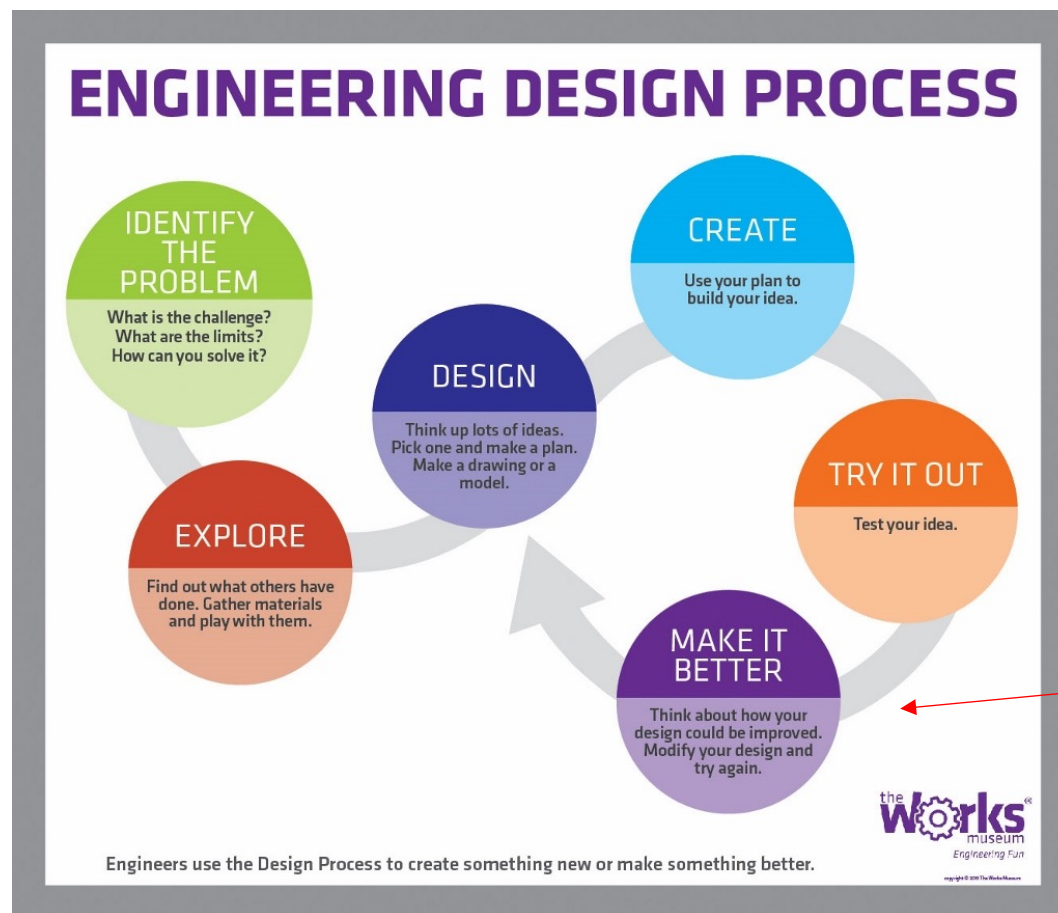
Design is a **process** and **technique**
in solving **problem**

設計是解決**困難**的過程和技巧。



工程方式與科學方式對設計過程的理解參照

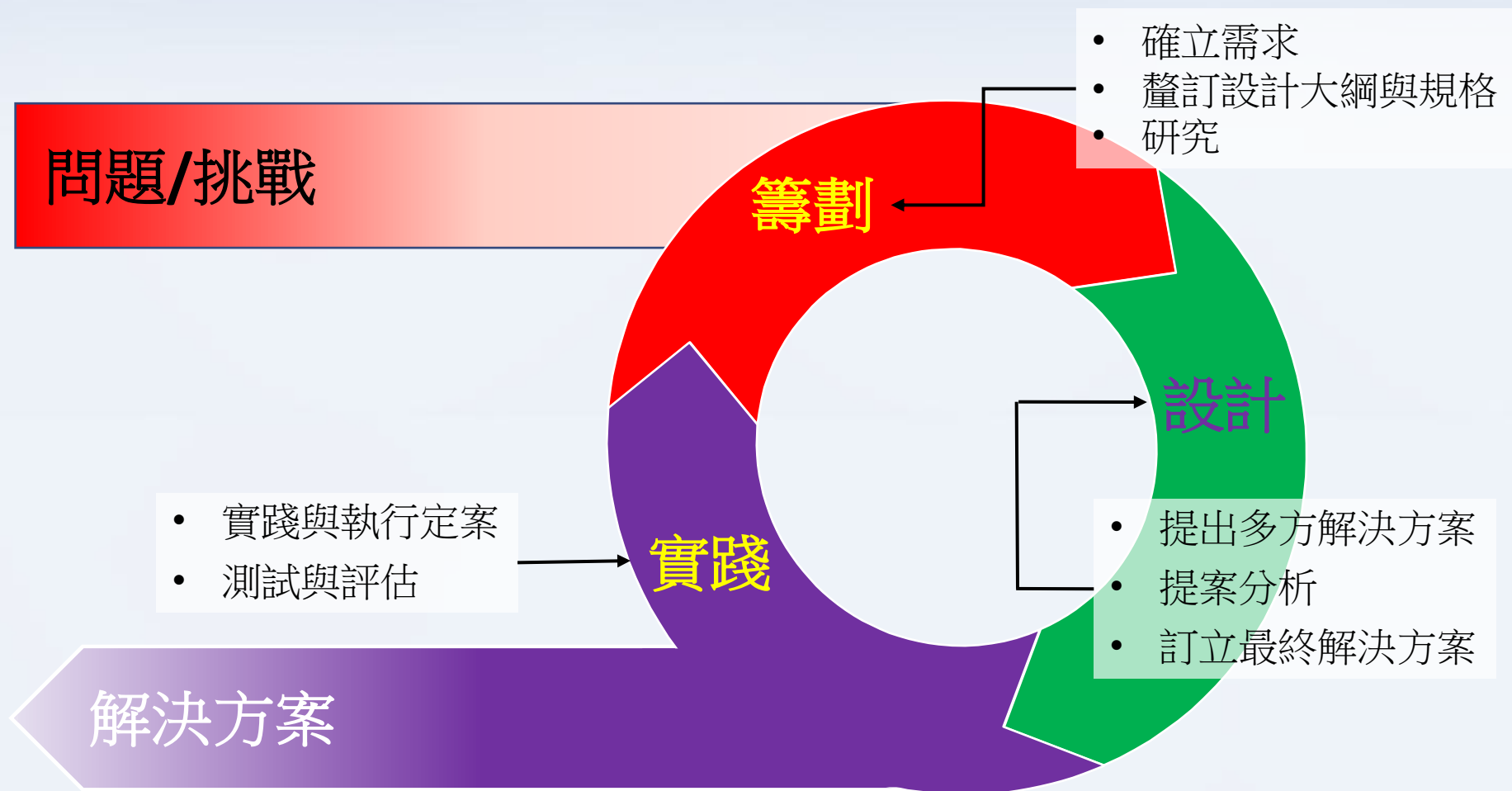




不是不歸路

The diagram illustrates the relationship between the MENTAL and PHYSICAL domains in a design process. The MENTAL domain (top) includes stages like Understanding Stakeholder Values, Generating Ideas, Deciding on core design principles, Refinement of Design, Monitoring, and Review. The PHYSICAL domain (bottom) includes stages like Strategic Definition, Preparation and Brief, Concept Design, Developed Design, Technical Design, Construction, Handover, and In Use. Arrows indicate interactions between these stages and various activities like Briefing, Visualisation & Communication, Calculation & Analysis, Documentation, and Knowledge Capture.

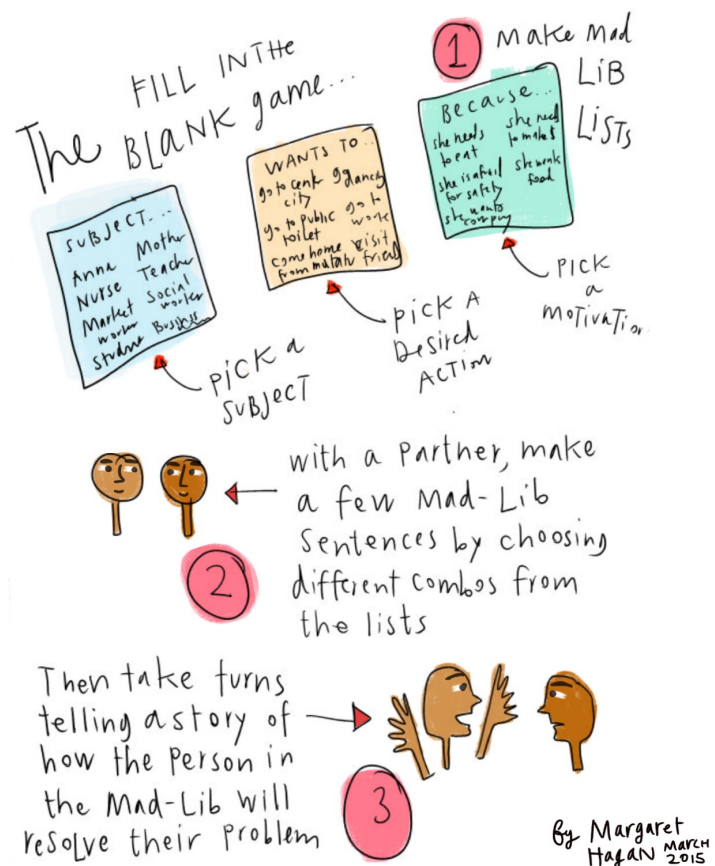
更好的表達方式--設計循環



如何執行？

分組活動一：Story Telling

STORYTELLING BRAINSTORM



Mad Libs

A place (that you
used to study for
public examination)

A subject (within
school premises)

A person (you
come across when
you back school
this morning)

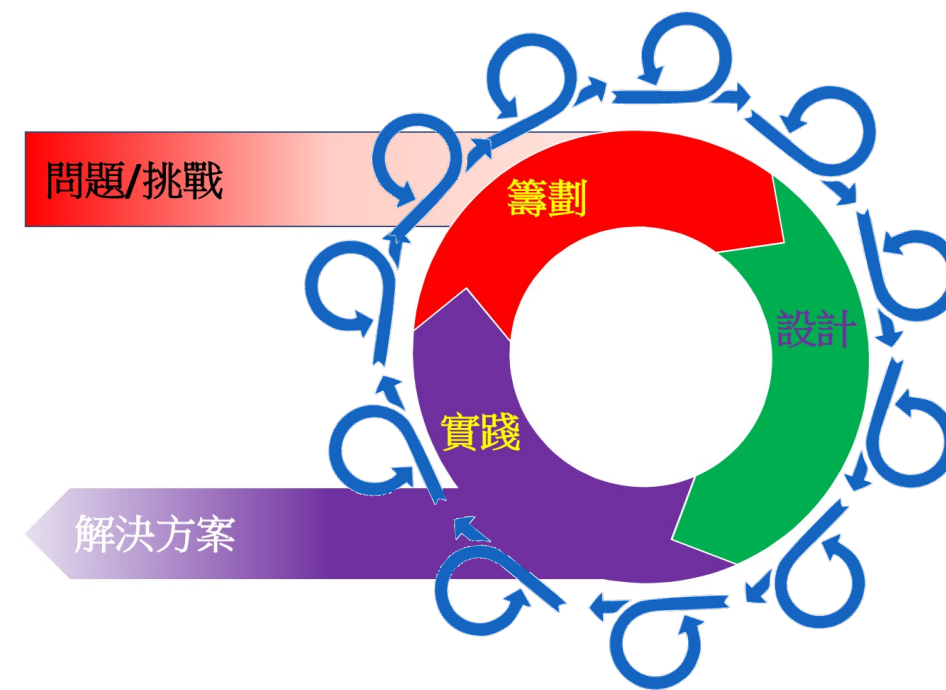
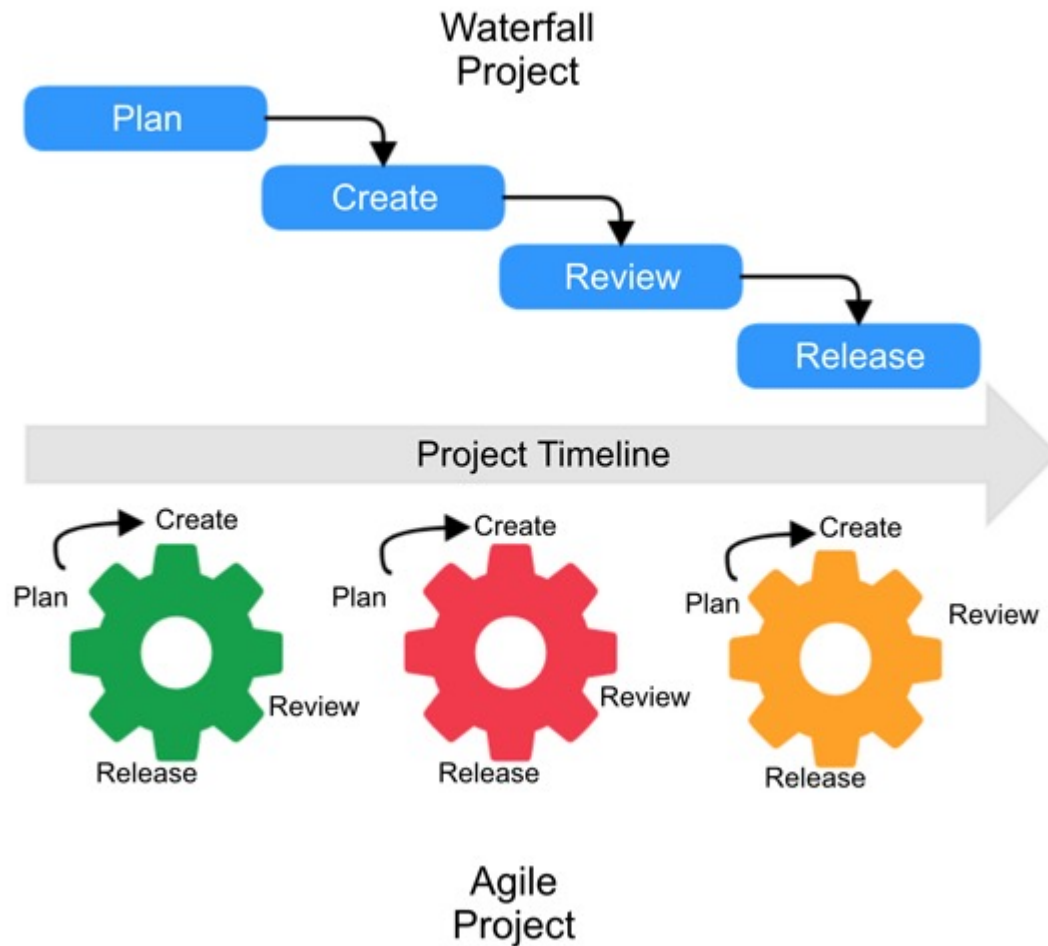
An action (you
wants to...)

A motivation
(because ...)

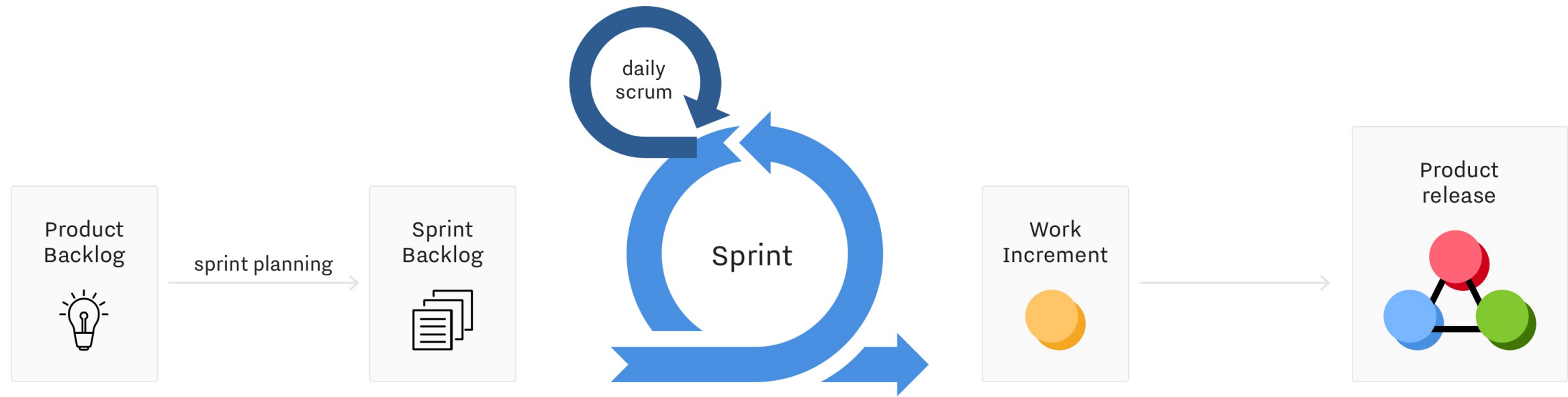
Agile Methodology

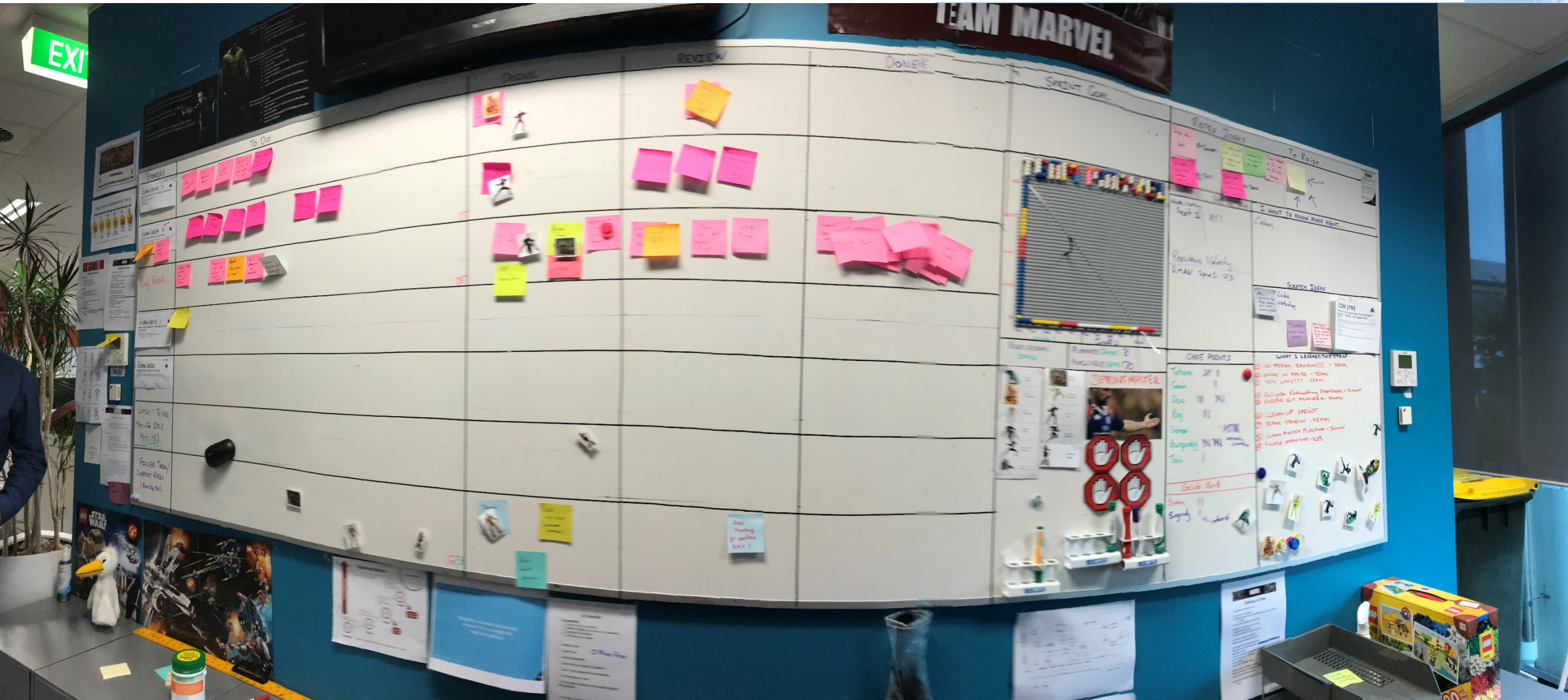


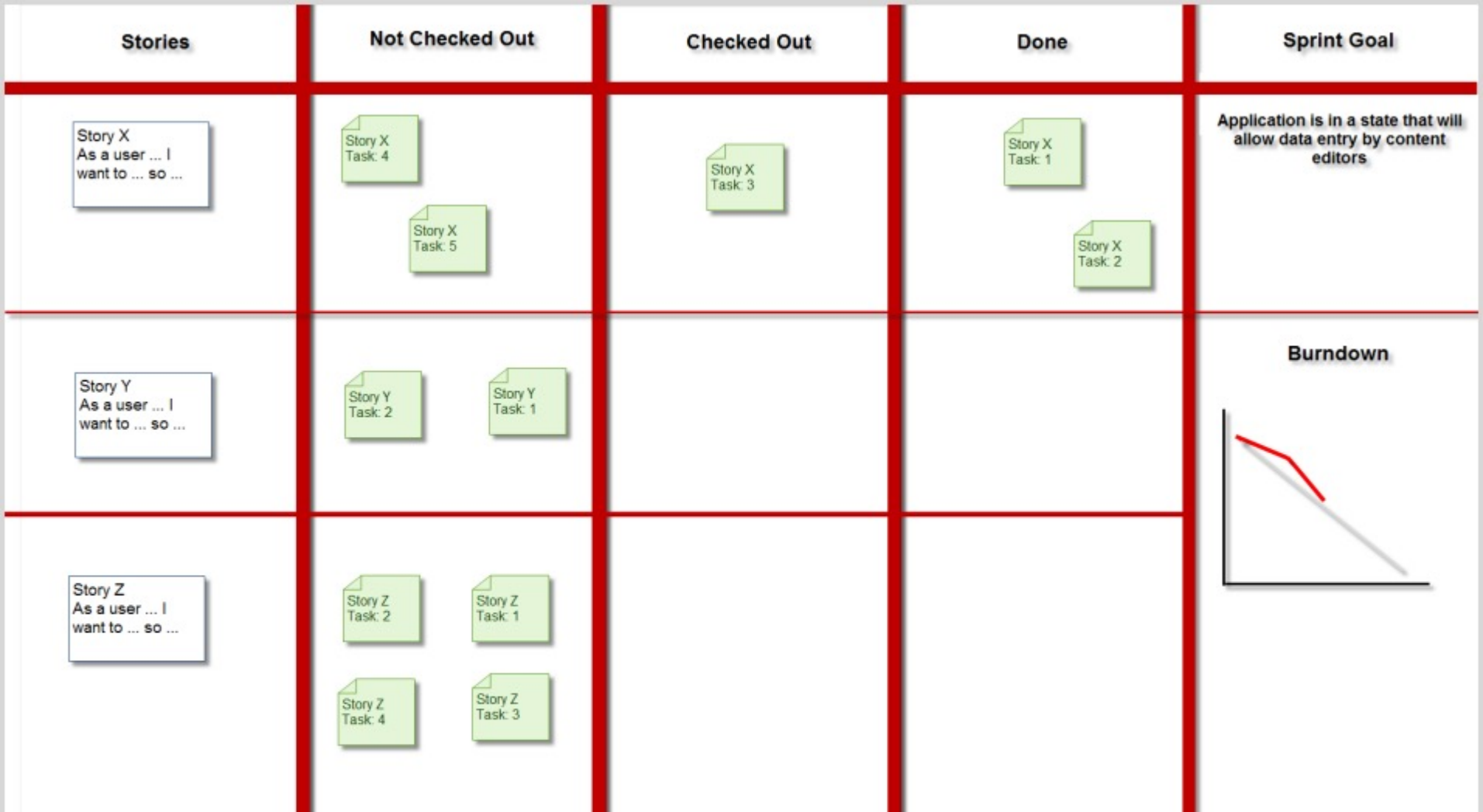
將設計過程分成許多小循環；每一循環負責一特定任務



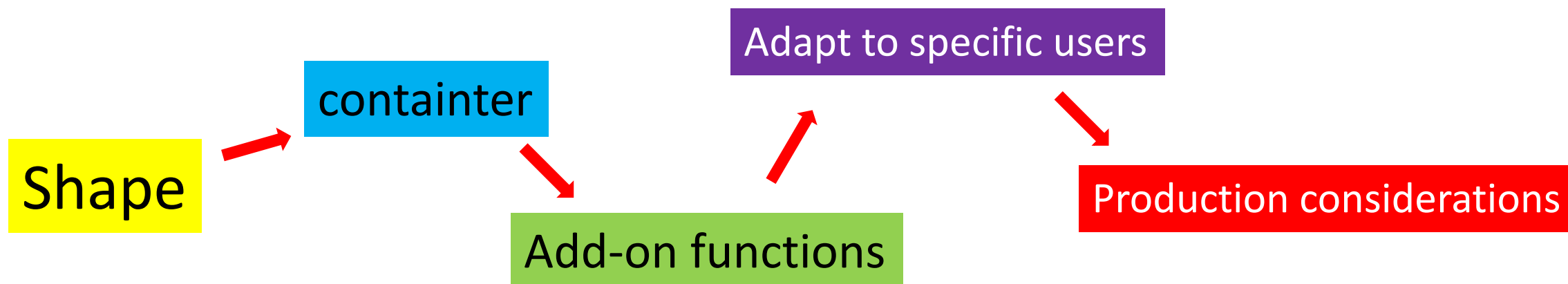
此模式尤其適合用於模組化的設計，
如程式製作或機械人製作。





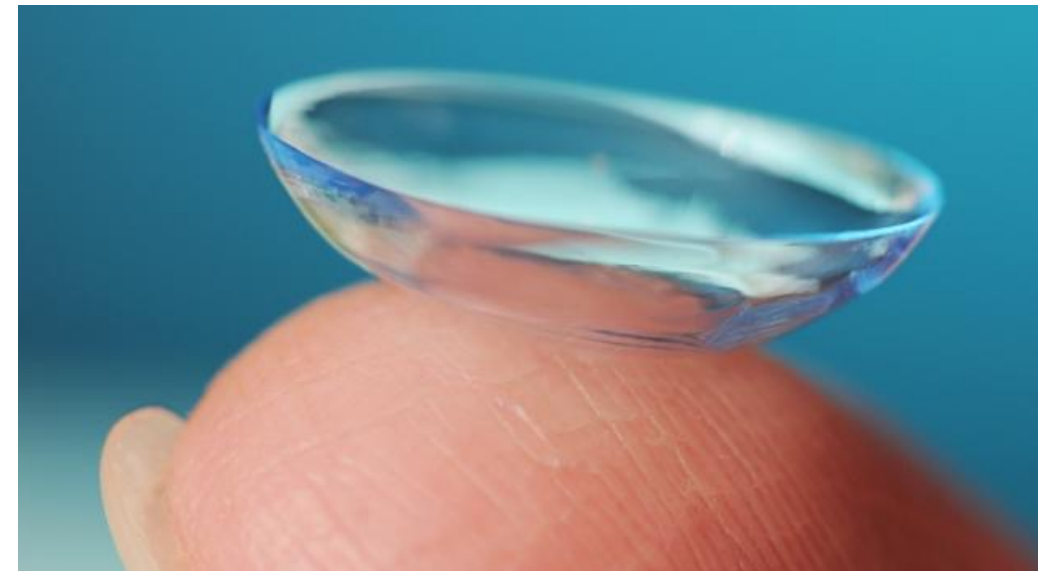


分組活動二：Relay Thinking



False Face

- Concept of a product: how to define it? What are the crucial parts of it?
- Deny the common sense. What would it be?



創新須有道，解難依正路

- 有了明確難題後，跟著便要著手解決問題了。

- 何為創意(Creativity)

能以新思維、新角度去了解事物，從而建構新事物的能力。

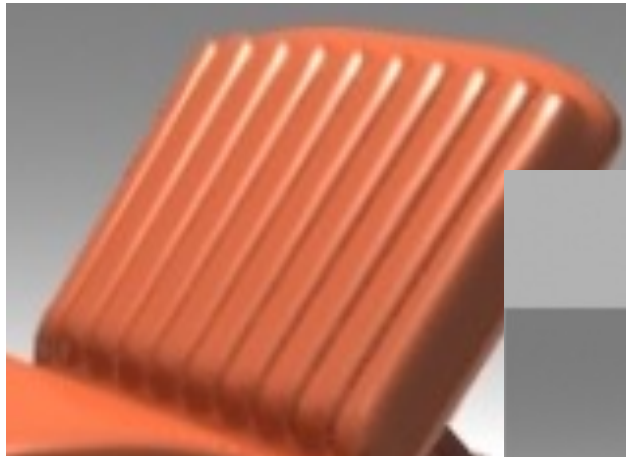
眼見未為真?



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會



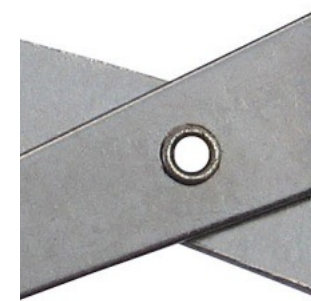
髮夾

微觀與宏觀



手推車

片面與全面

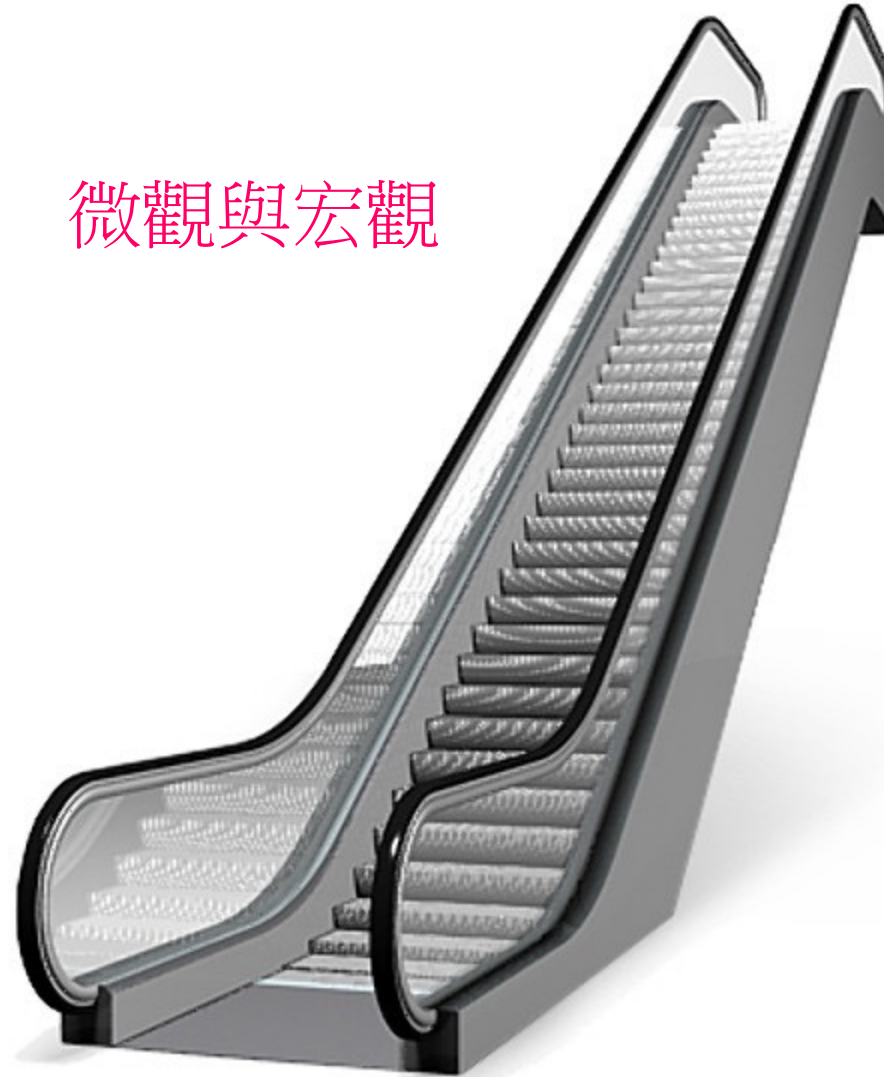


剪刀

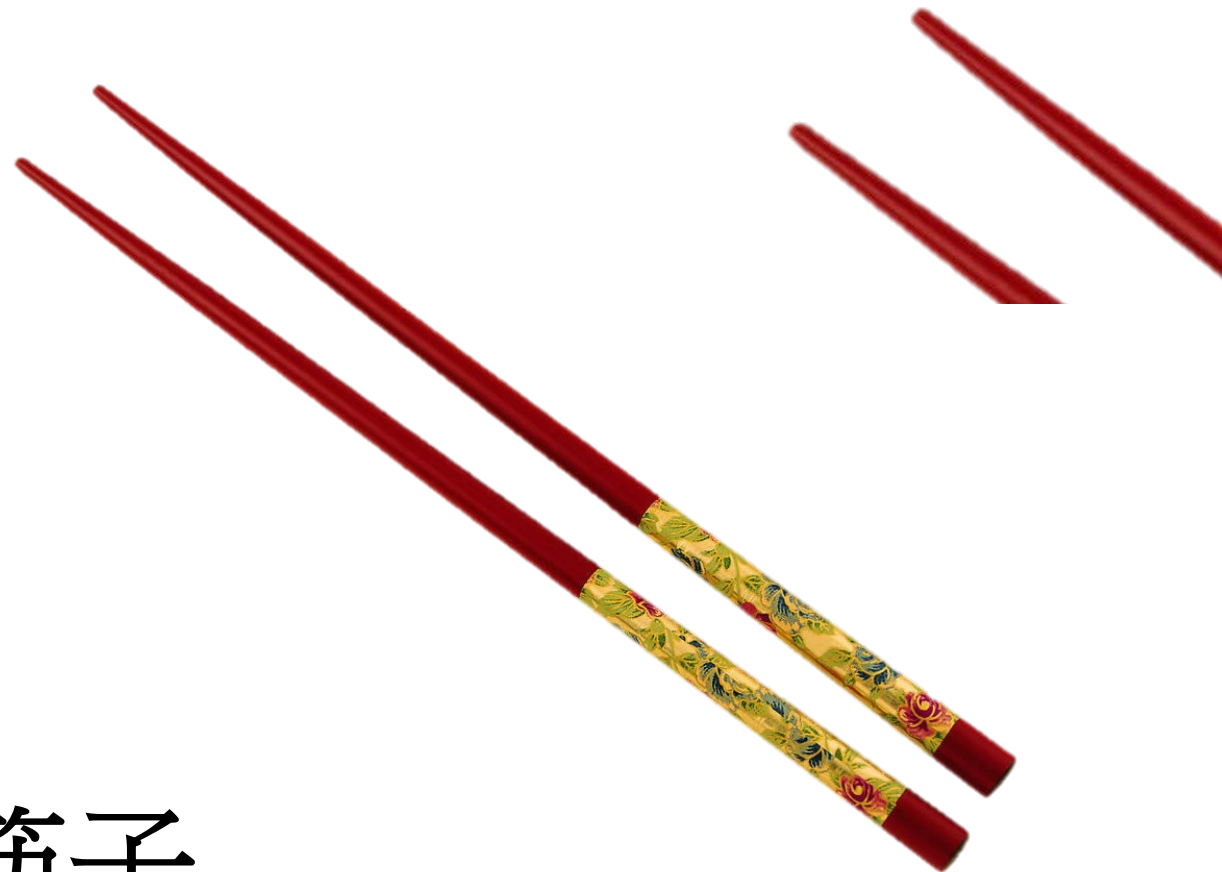
主角與配角



微觀與宏觀



扶手電梯



筷子



釘書機



杯



萬字夾

奔馳法(SCAMPER)

- 奔馳法簡稱為「SCAMPER」，主要用於改善製程與改良產品。透過7種手段：替換（substitute）、整合（combine）、調整（adapt）、修改（modify）、其他用途（put to other uses）、消除（eliminate）與重組（rearrange）去構新意念。

奔馳法(SCAMPER)

S	Substitute 替代	是否有取代原有功能或材質的新功能或新材質？	
C	Combine 合併	哪些功能可以和原有功能整合？如何整合與使用	
A	Adapt 調適	原有材質、功能或外觀，是否有微調的空間？	
M	Modify 修改	原有材質、功能或外觀，是否有微調或更誇大的空間？	

奔馳法(SCAMPER)

P	Put to other uses 其他用途	除了現有功能之外，能否有其他用途？	
E	Eliminate 消除	哪些功能可刪除？哪些材質可減少	
R	Re-arrange 重排	順序能否重組？	

其他意念構成方法

- 模仿

- 這並不是指抄襲別人的設計，而是嘗試以自然界中的事物，或不同類別的物件作模仿對像。例如一張椅子的造形可是模仿一隻獅子躺下，而一個擺放手提電話的架子又可以模仿成沙發的模樣。



- 類推

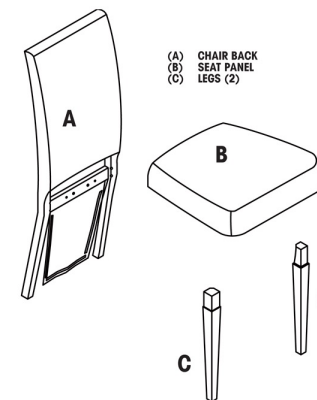
- 以一些與所要設計物件性質和特點相近的事物作推論。例如要創作一隻具有電腦功能的手錶，我們可以想像該手錶就像電腦一般有螢幕、能發聲、具有輸入裝置、記憶裝置、可以瀏覽網頁，甚至能掃描及列印文件。



其他意念構成方法

- 組合

- 顧名思義，組合是將不同構思結合為一的技倆，目的在於能集各家所長，剔除不中用的設計。同時善加運用組合也可大大減省設計的開發時間，而於同一段時間內創作大量不同設計。例如將椅子的設計劃分為座墊、椅背、扶手及橈腳四個不同部分先行設計，每部分繪畫10款不同設計，總計出來可有數百款不同組合的設計！



- 轉變

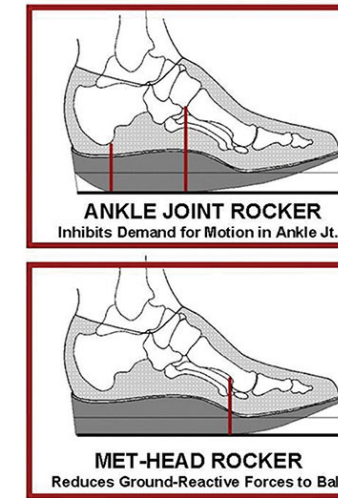
- 利用運用於不同領域的概念相互轉變，既可刺激思維，也可幫助迅速發展意念。例如一隻水杯的設計可以轉變運用於設計筆插筒上。因此，我們鼓勵學生將所有繪畫的初步構思和不被採納的設計收納於每次的習作報告內，以備將來其他設計題目作參考用途。



其他意念構成方法

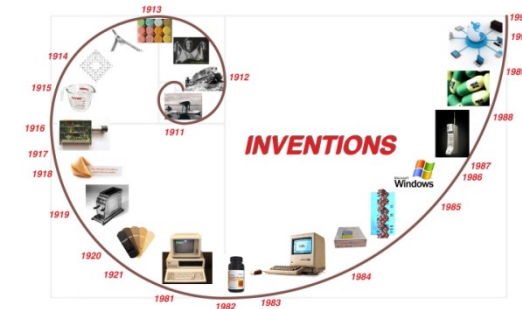
• 改良

- 「改良」為設計中常用的方法。創新意念是好的，但能於別人的基礎思維上加以進一步發展，也不失為好的設計。然而，進行改良時，應避免存心抄襲，只偷了別人的設計稍微在形態上轉變，便說成是自己的作品。舉例來說，某生產商創製了第一代的氣墊運動鞋，我們可以在氣墊鞋的基礎上發展其他相類設計，如考慮用哪種材料做氣墊和氣墊的形狀變化等，但切不可只抄襲氣墊鞋的設計，改變顏色搭配便說是新創作新設計。



• 發明

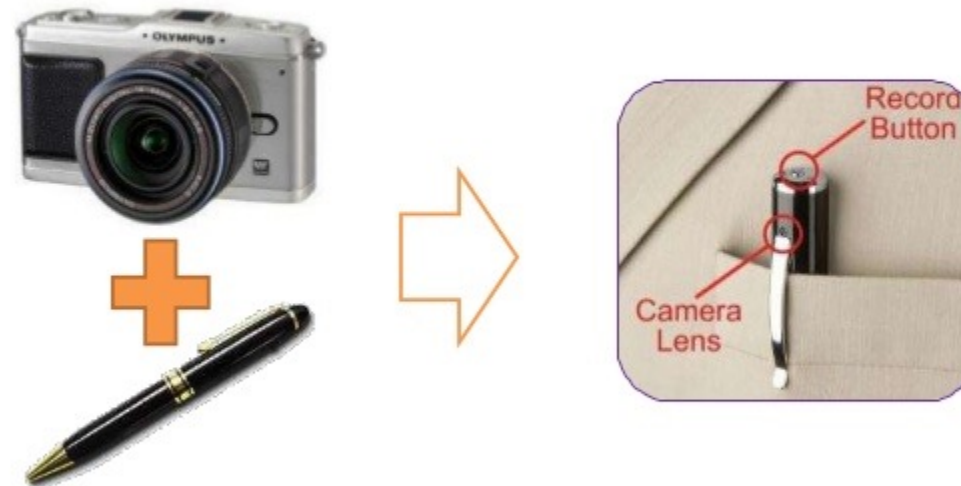
- 「發明」是設計和意念創作中的最高境界。實體設計往往需要設計師多方面的知識才能做到。





Combine

Think about combining two or more parts of your problem to create a different product or process or to enhance their synergy.



Trigger Words

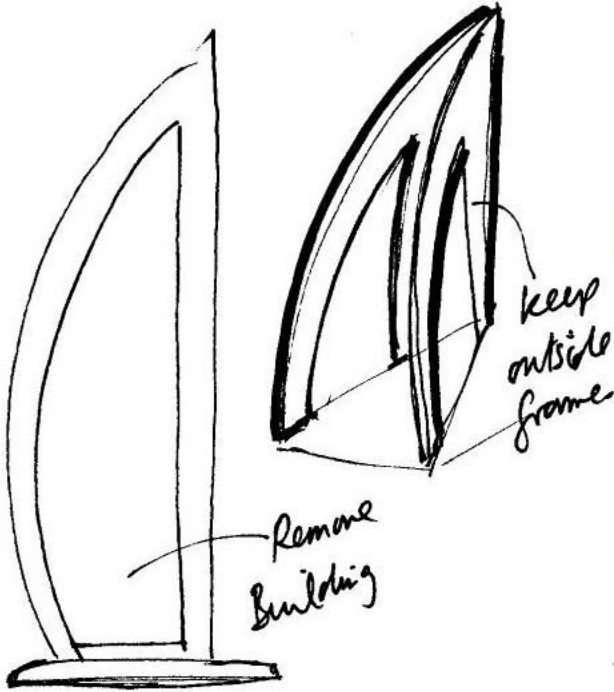
amalgamate, become one, blend, bring together, coalesce, come together, commingle, conjoin, fuse, intermix, join, link, merge, mingle, mix, package, relate, unite







E – eliminate



SCAMPER – Tool for Innovation



Reverse/Rearrange

- exchange the position of the digital display and the buttons
- buttons easier to press as they are larger
- angled time display is easier to read



SCAMPER – Tool for Innovation



Substitute

**white board
for black board**



28/11/11

SCAMPER – Tool for Innovation



Substitute

**Bamboo
for metal**



28/11/11

SCAMPER – Tool for Innovation



Substitute

**Solar power
for kerosene**



28/11/11

SCAMPER – Tool for Innovation

Combine

- spoon + fork = spork



28/11/11

SCAMPER – Tool for Innovation



Adapt

robotic arm
mimics an
elephant's
trunk



<http://www.azorobotics.com/Details.asp?newsID=469>

28/11/11

SCAMPER – Tool for Innovation



Eliminate

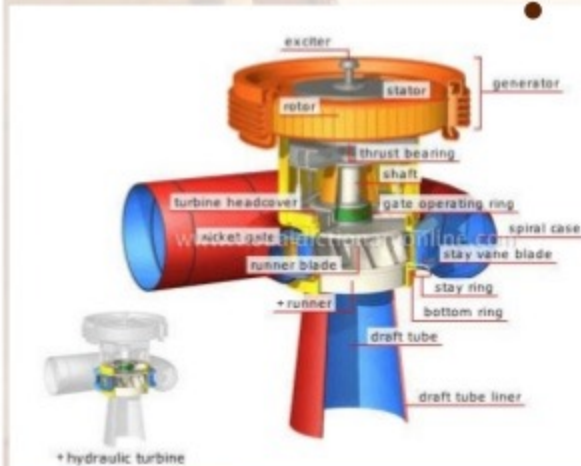
- cordless telephone

28/11/11

SCAMPER – Tool for Innovation

**Reverse/Rearrange**

- motor run backwards = a generator



28/11/11

Nano Design - SCAMPER



The image shows a white Tata Nano car, a small four-wheeled vehicle. Surrounding the car are several callouts illustrating the SCAMPER design principles:

- 2-Cylinder Engine** (Adapt)
- No Air-bag / AC / Power Windows** (Eliminate)
- Adhesive for Welding** (Substitute)
- Plastic for Metal** (Substitute)
- Size just 10ft X 5ft X 5ft** (Minimize)

28/11/11

有趣發明

請指出創意之處



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會



Hosted on KillMyDayNow.com

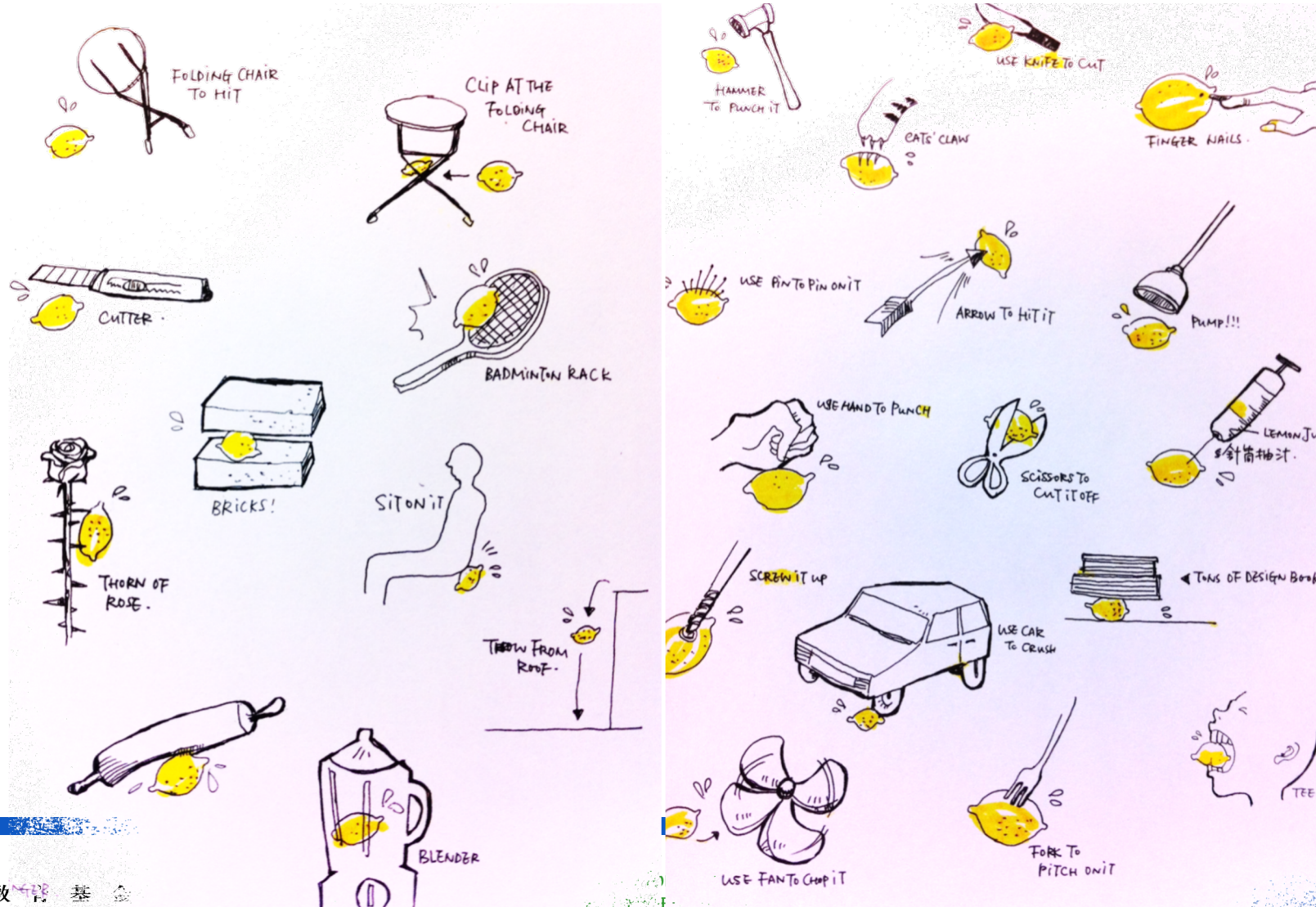








異曲同工、同途異路



如何單手穿開胸毛衣？

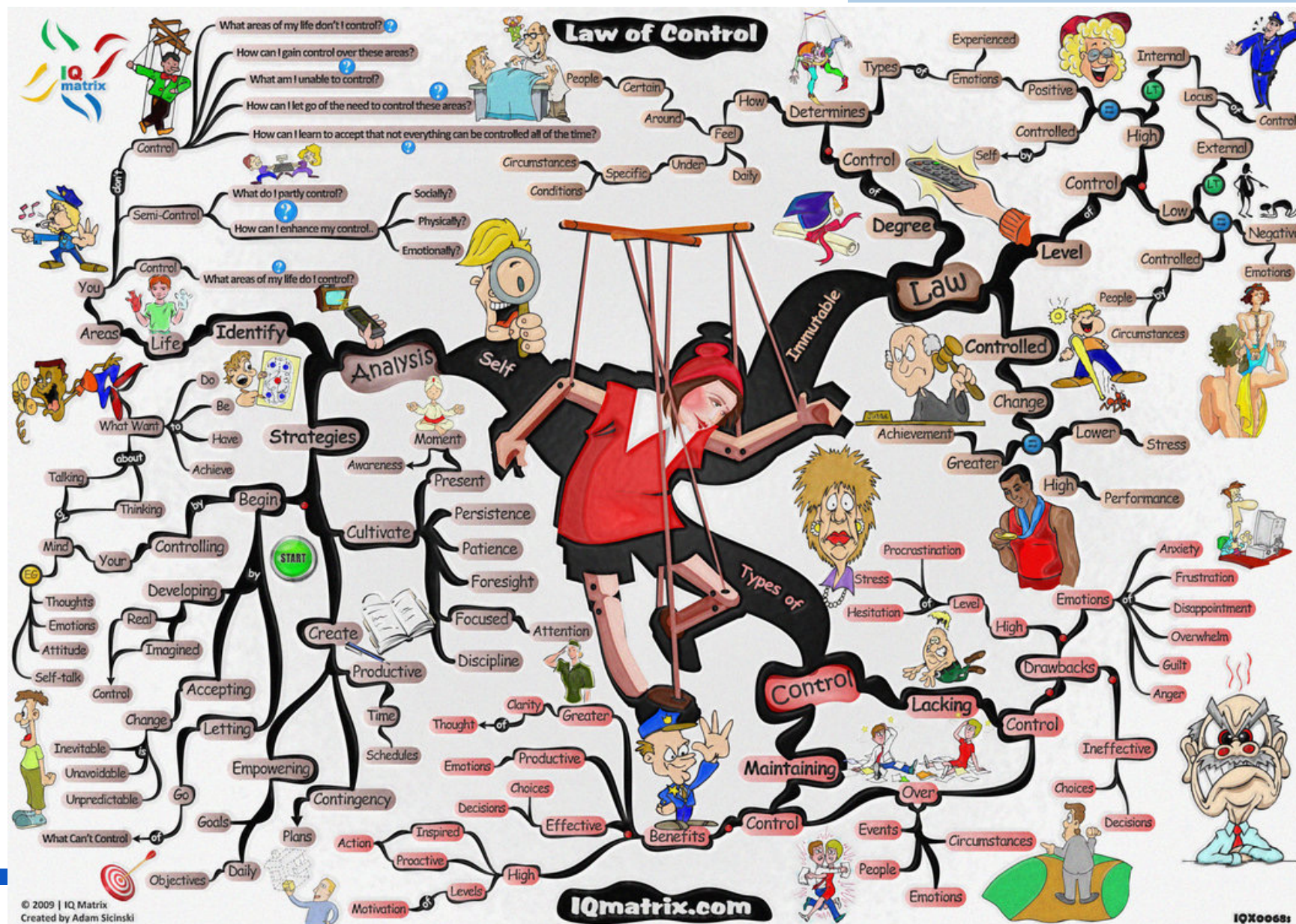
一物多用



Make a
Christmas
Tree

from toilet
paper rolls!



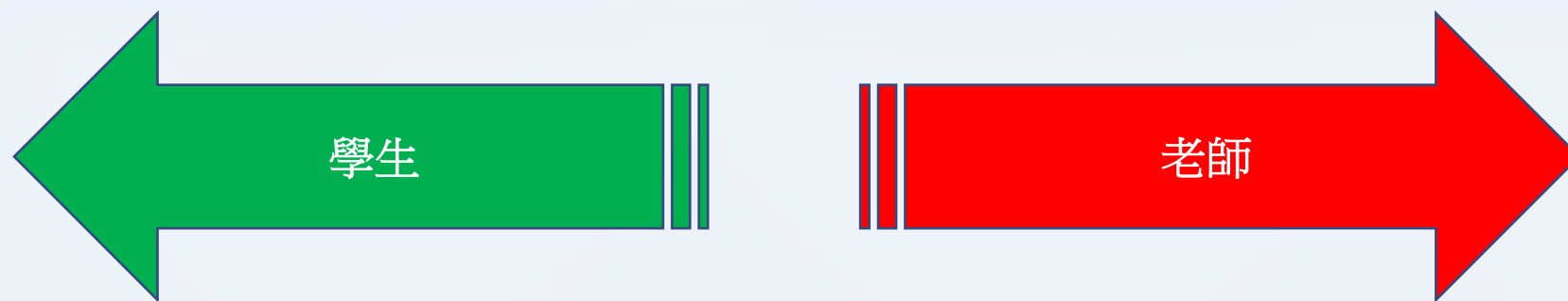


© 2009 | IQ Matrix
Created by Adam Sicinski

IQmatrix.com

IQX0069

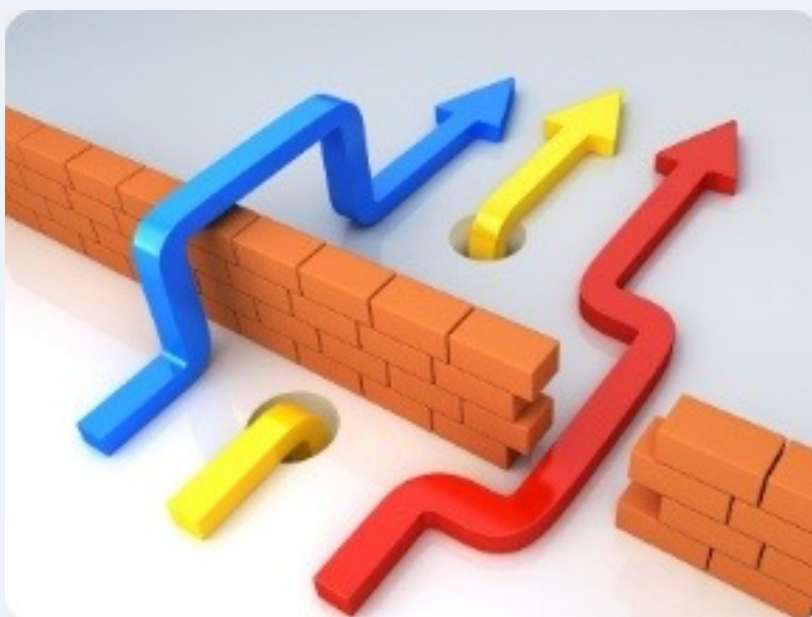
創意空間



自由 vs 限制

架設創意空間的考量

- 開放地接納不同設計，鼓勵思考其他可供替代的方案(alternatives)
- 因應學生的能力，放寬或收窄擴散思考的範圍
- 提供**足夠時間**去構思，試驗、改善他們的設計，發展設計思考
- 學生比較、權衡各種解決方案，提昇批判性思考能力。



User attributes	Design alternatives							
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	o1	o2
Full vision	=	=	=	=	=	=	✓	↑
Low vision	↓	↑	↑	↓	↓	✓	↓	✓
Blind	↓	↑	✓	×	↓	✓	×	✓
No hand-motor impairment	↓	✓	↑	✓	×	✓	=	=
Uses multiple switches	↓	×	↓	×	✓	✓	=	↓
Uses single switch	✓	×	×	×	×	✓	=	↓
Mild cognitive impairment	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↑	↑
Expert	↓	✓	↓	↑	↓	✓	=	↓
Novice	↓	↓	↑	✓	↓	↑	✓	✓

✓: ideal ↑: appropriate ↓: could be used ×: inappropriate =: neutral

架設創意空間的「維度」

創意空間廣闊		創意空間收窄
學生自主地辨別需要和問題 ←	教師帶領學生探討和辨別和問題	教師提出設計主題 →
學生自主地 分析設計因素 ←	教師引導學生決定要分析的因素	教師列出設計要考慮的因素 →
學生自主地發展和訂定解決方案 ←	教師提出一些例子或相近設計以輔助學生設計	教師提出解決方案要求學生跟隨 →
學生因應解決方案主動去學所需的知識和製作技術 ←	教師提供所需的知識和製作技術供學生選用	教師教導知識和製作技術讓學生跟隨使用 →
學生因應情況所需（如效果不理想）「循環」到之前活動重新設計 ←		教師帶領學生活動的進度 →
學生自主地 評鑑自己的設計 ←	教師提出評鑑的方向供學生參考	教師評鑑學生的設計 →

How to create creativity?

$$\text{Creativity Space} = \frac{\text{uncertainty} * \text{Resources}}{\text{Limitation}}$$

Infinity creativity....

$$\text{Creativity Space} = \lim_{L \rightarrow 0} \frac{\text{uncertainty} * \text{Resources}}{\text{Limitation}(L)}$$



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

完



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

分組活動二：意念產生

情境



分組

- 第一組：紙、筆
- 第二組：紙 + 膠紙
- 第三組：Lego
- 第四組：Fishertechnik

設計要求

1. 問題辨識
2. 訂出明確設計方向
3. 以所提供物料設計三個以上不同方案去解決(1)的問題
4. 限時45分鐘
5. 完成後必須選定一個為最終方案
6. 限時內以方案數量及可行性為優勝

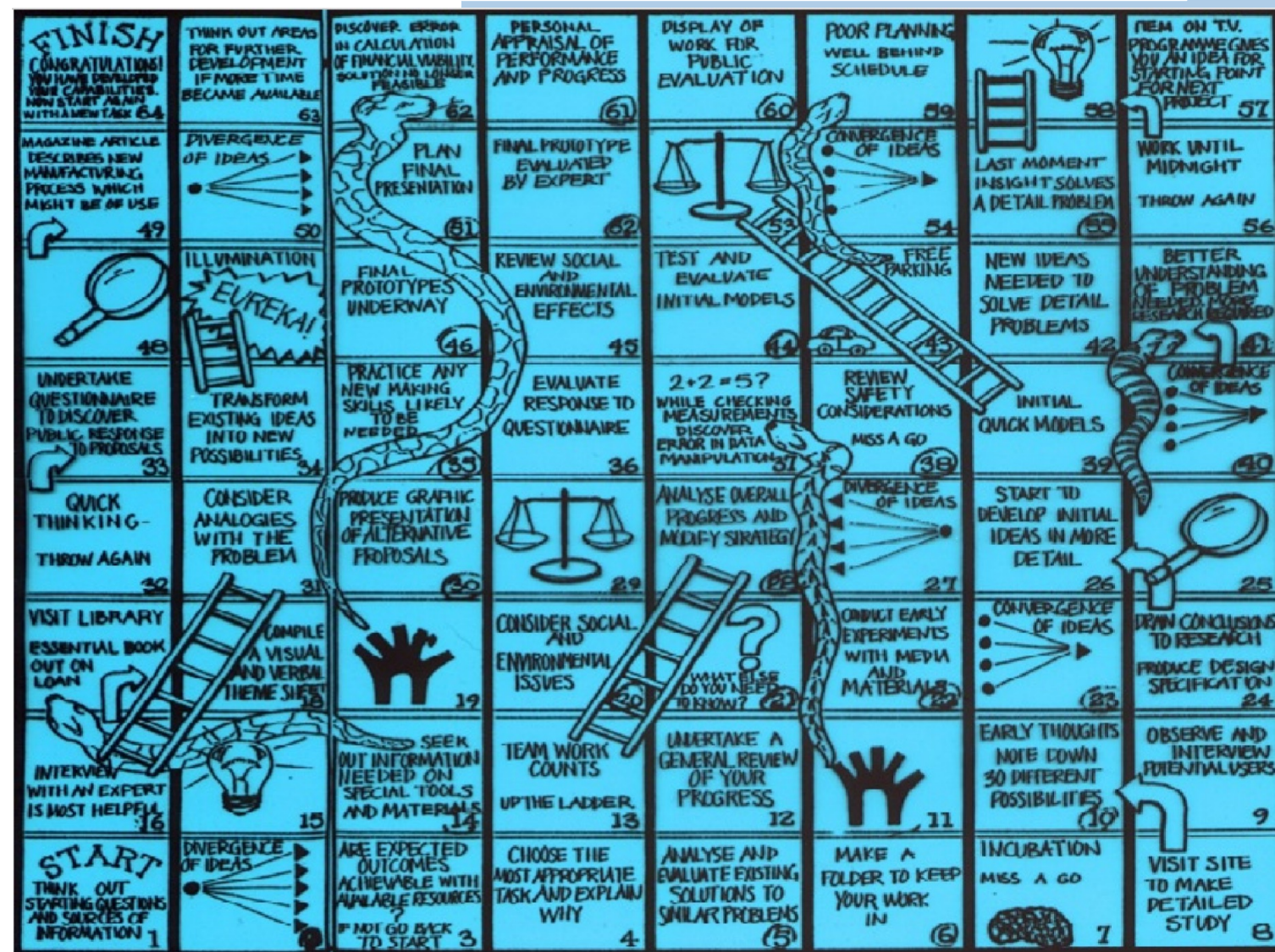
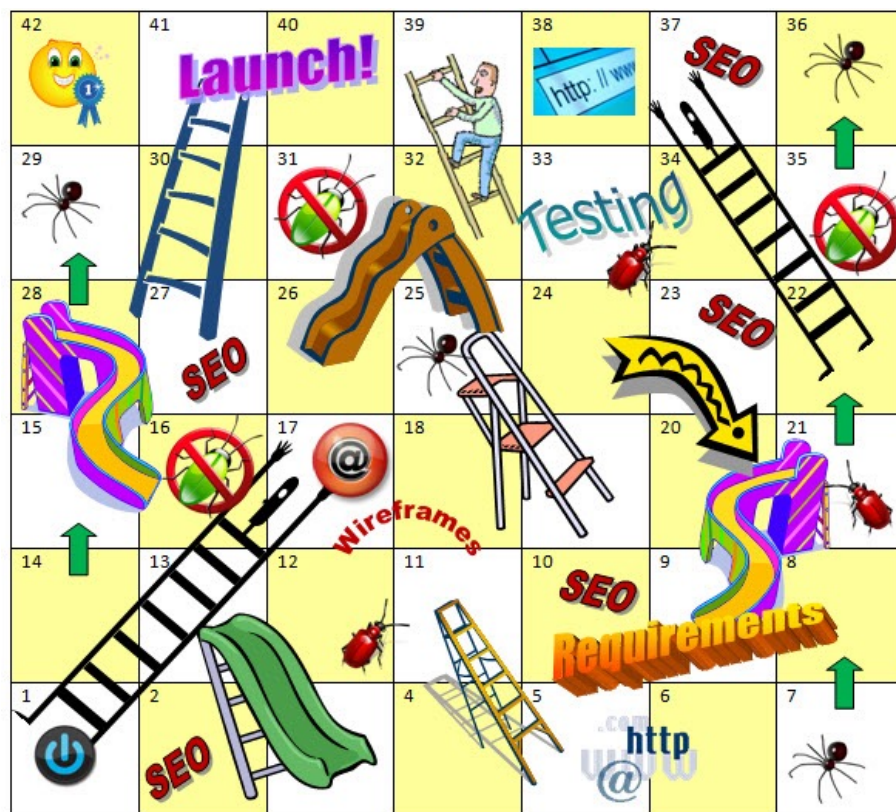


優質教育基金
Quality Education Fund

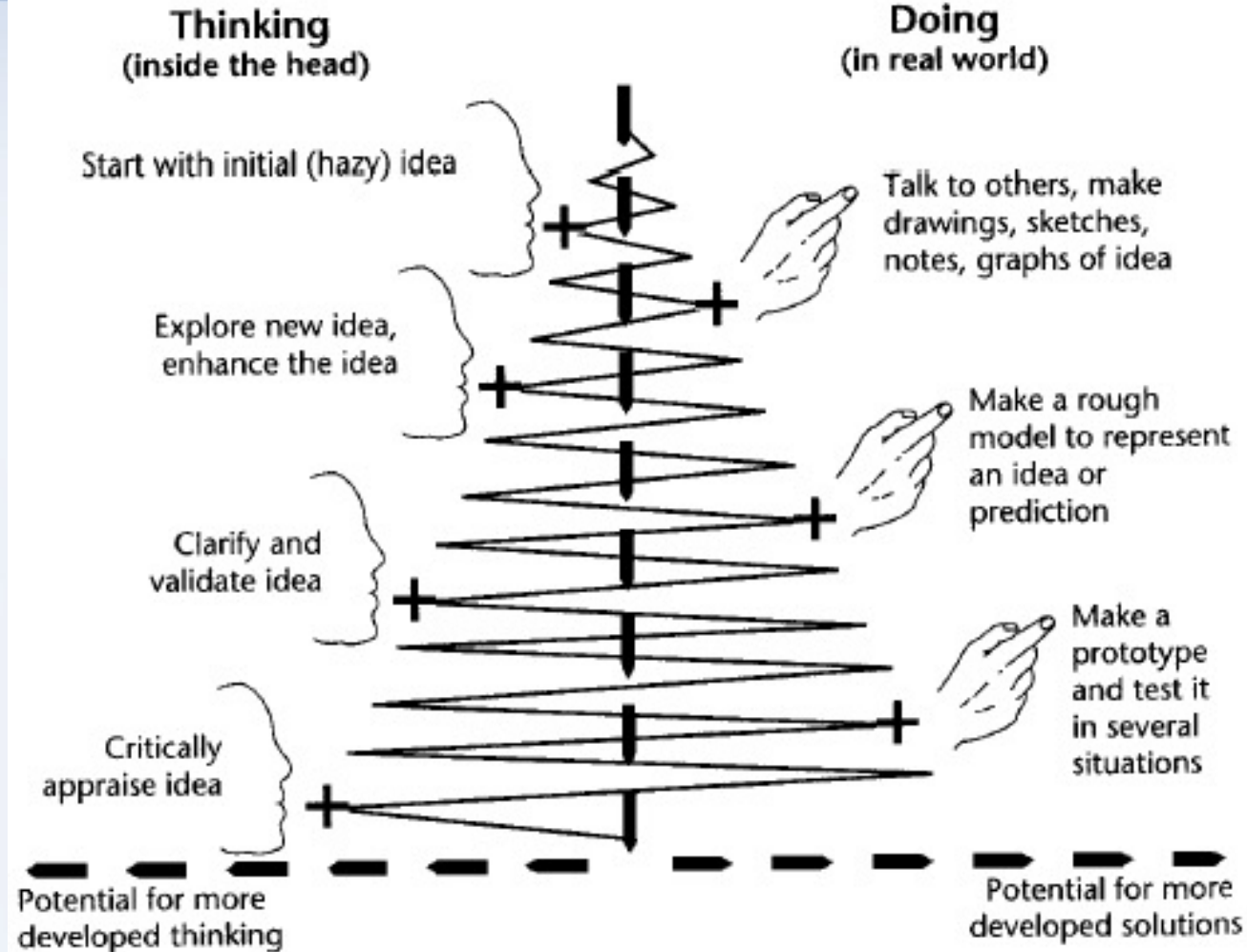


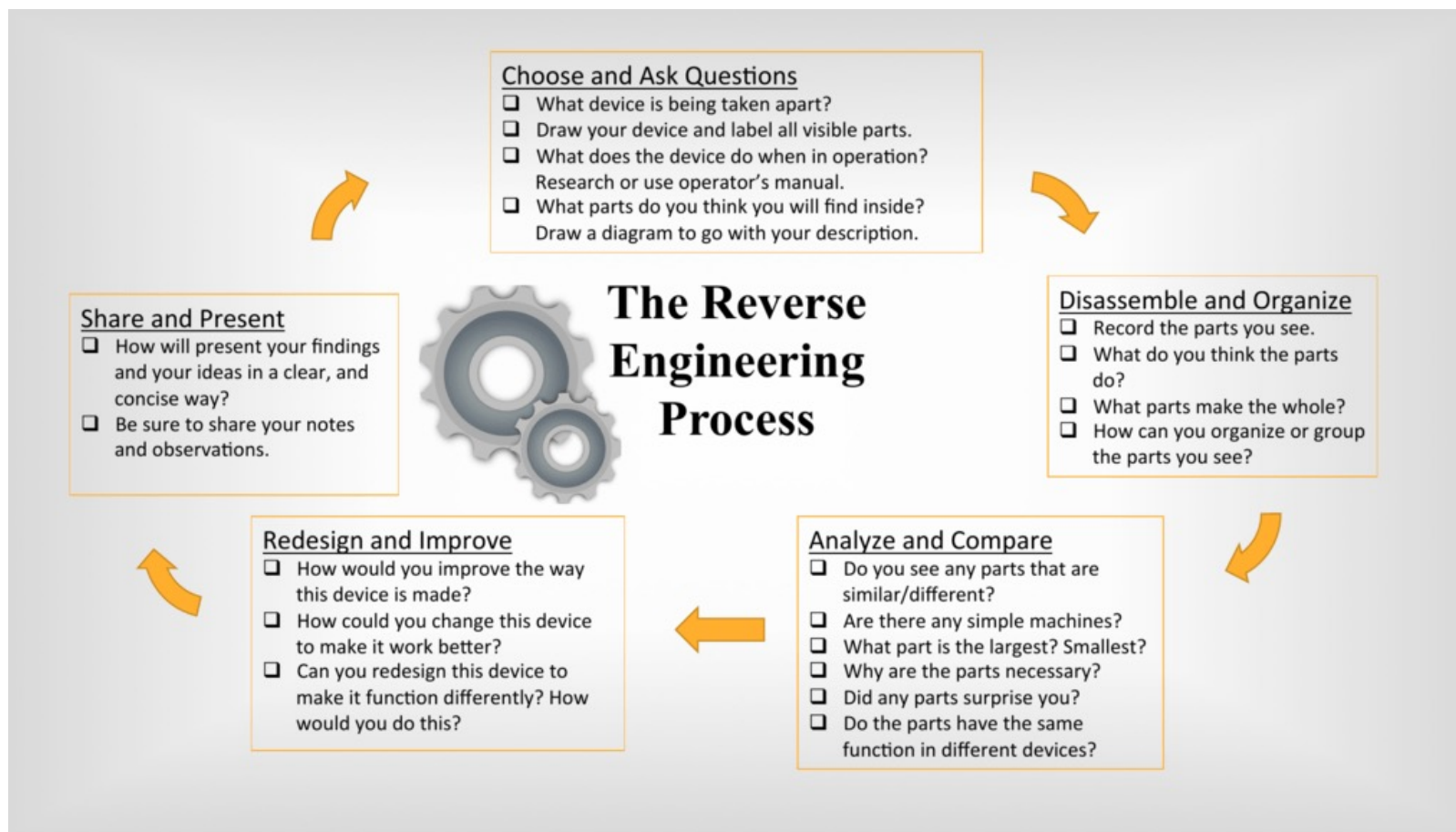
Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

實習時間



Interaction of Mind and Hand

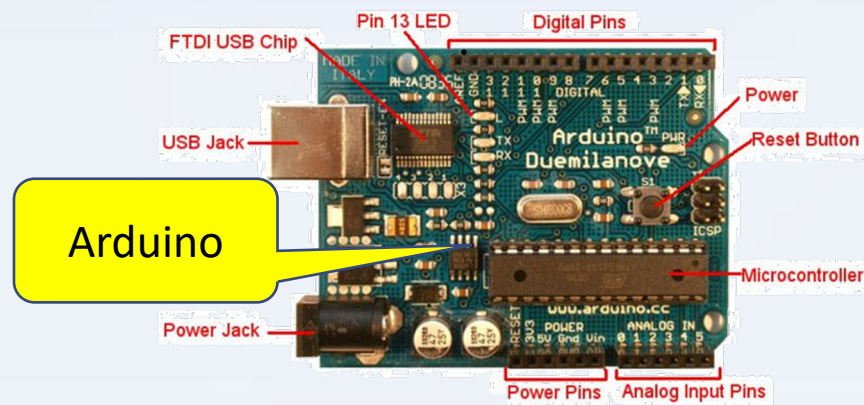




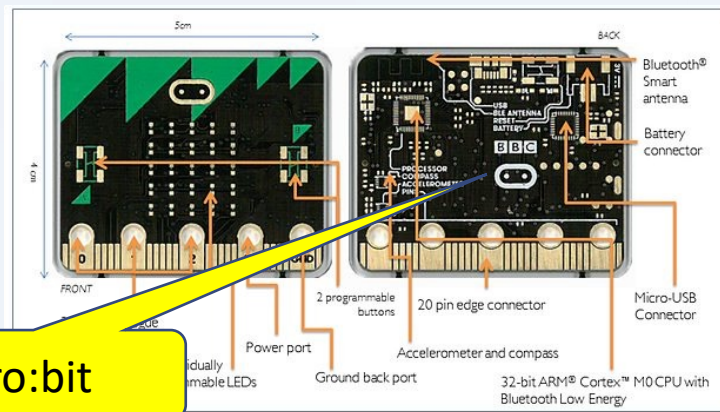
STEM是甚麼？

是這些麼？

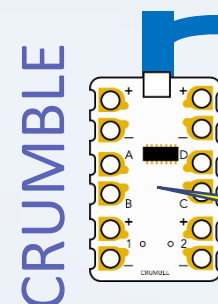
- 內置系統– Arduino, micro:bit, STM32, crumble, Raspberry Pi



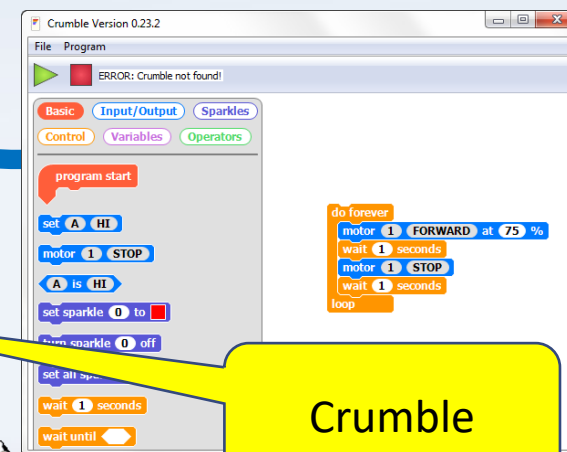
Arduino



Micro:bit



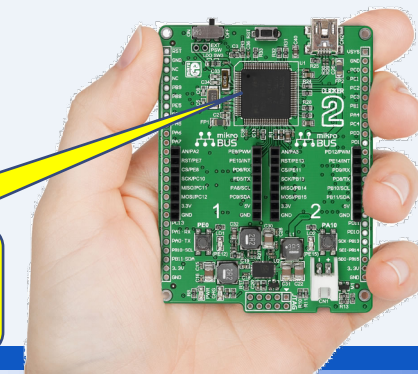
CRUMBLE



Crumble



Raspberry Pi



是這些麼？/...

- 機械人與其他學習套件



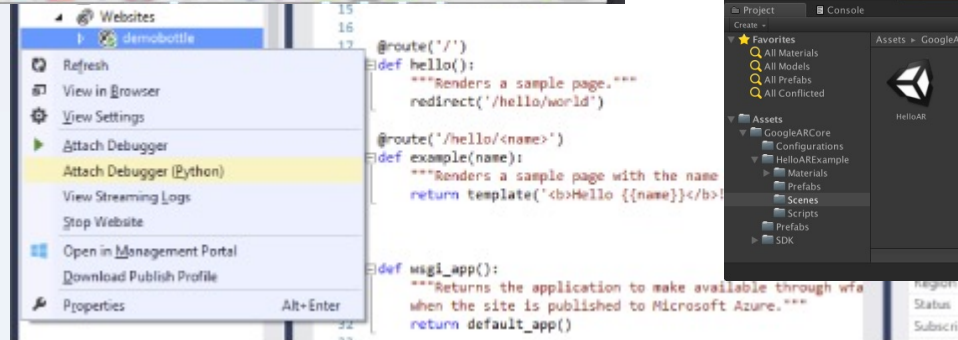
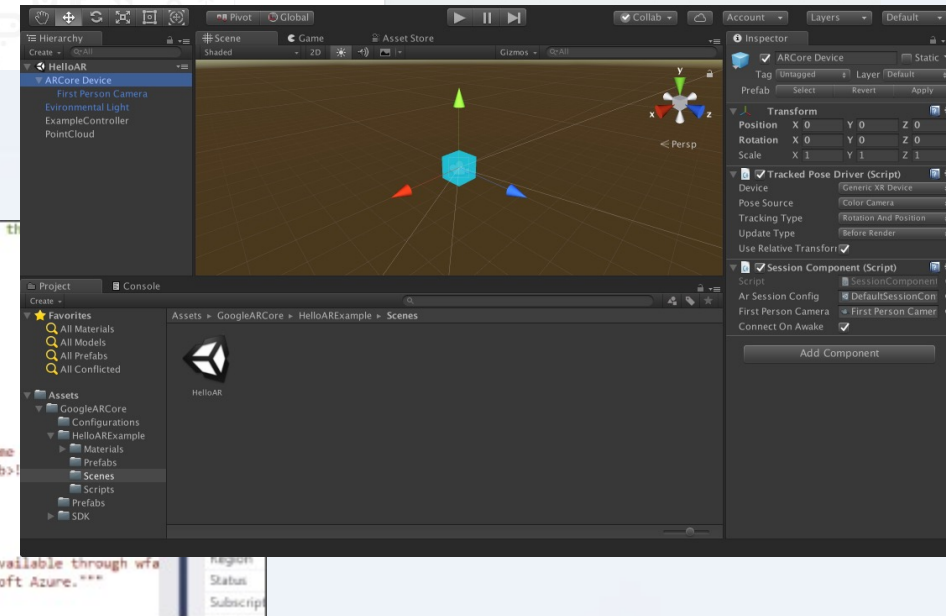
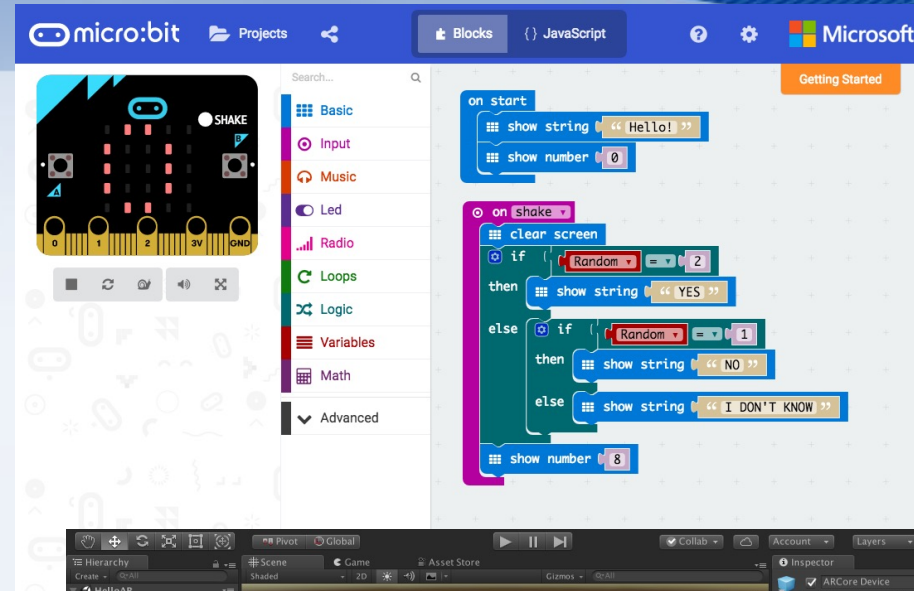
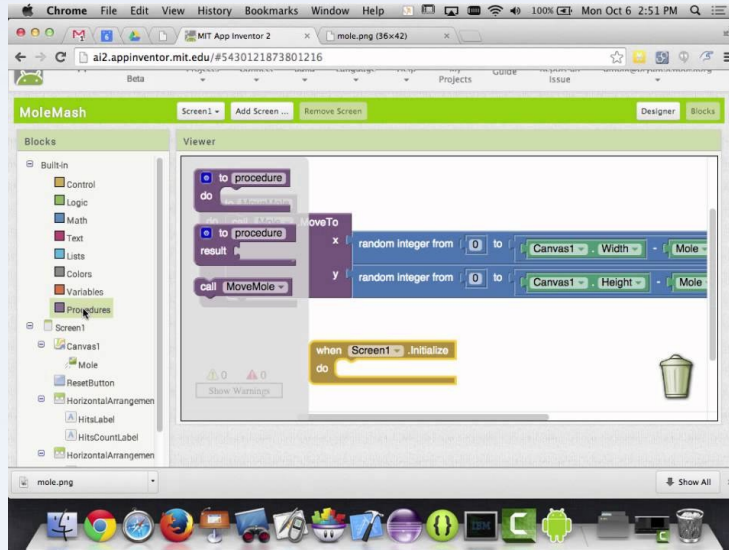
是這些麼？/...

- 製作設備



是這些麼？/...

- 程式編寫



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

#3 推行STEM甚麼(技能)最重要？

- A. Arduino/Micro:Bit 之類電子開發
- B. Apps / 網頁 / 動畫 之類設計
- C. AI coding 運算思維
- D. AR/VR 電競類程式開發
- E. 機械人 / 四軸機之類製作及操控
- F. 3D打印 / 鐳射切割之類數碼製作
- G.其他

Google 及 馬雲對將來學生要求看法

The surprising thing Google learned about its employees – and what it means for today's students

By Valerie Strauss December 20, 2017 Email the author



Forbes CommunityVoice™ Connecting expert communities to the Forbes audience. [What is this?](#)

AUG 25, 2017 @ 11:00 AM 2,058

2 Free Issues of Forbes

The Top Four Soft Skills Any Employee Will Need To Become A Superstar



Ad closed by Google

In an article in today's Washington Post written by Valerie Strauss, The surprising thing Google learned about its employees –and what it means for today's students, the Post explains what Google learned about its employees through their own research on hiring, firing, and promotion data accumulated since the company's founding in 1998. This results of this research project, called Project Oxygen, shocked everyone by concluding that among the eight most important qualities of Google's top employees, **STEM skills came in dead last.**

----- December 22, 2017 By [National Soft Skills Association](#)



Shutterstock

福布斯 25-8-2017

https://www.washingtonpost.com/news/answer-sheet/wp/2017/12/20/the-surprising-thing-google-learned-about-its-employees-and-what-it-means-for-todays-students/?utm_term=.5d670da7353f



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

世界經濟論壇2018



knowledge may not teach you them.

科藝創建師 STEMaker

現今·香港·優勢 下的STEM策略建議



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

為何推動 STEM 教育？

為何

3.

多元人才，以滿足現今世界在經濟、科學及科技發展上的需要，
尤其在國家的主要發展策略（例如：「一帶一路」）下，香港可更

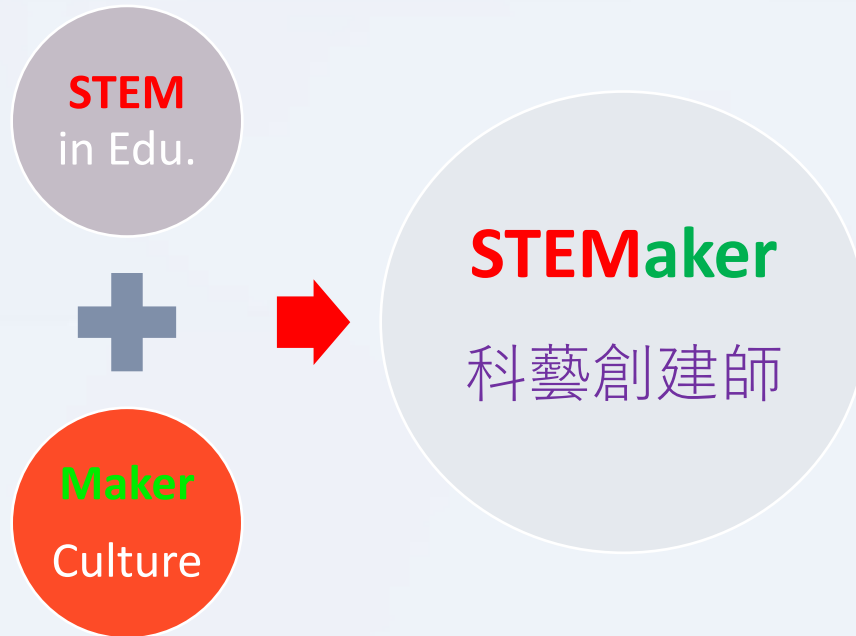
然而，香港學生在科學、科技及數學表現良好的同時，大多偏重於學科學習；部分學生亦較少參與「動手」的學習活動。因此，我們有需要讓學生就著日常生活問題，設計和擬定具體及有創意的解決方案，從而增強他們在綜合和應用跨學科知識與技能的能力。此外，雖然在本地學校課程中的科學、科技及數學教育各學習領域均含有與 STEM 教育相關的元素，但在規劃和統籌與 STEM 相關的學習活動方面，這三個學習領域的教師之間仍須加強協作和相互協調。推動 STEM 教育為上述學習領域的教師提供共同合作的機會，以進一步提升學與教的效能。

STEM必須要 素養導向、解難為本、創新成果

- 簡單來說是素養導向，不是能力導向！
- 我們期望學生「孜孜不倦、勤奮好學」，並能擁
有以下特質：
 - 好奇心...渴望學習的動力
 - 同理心...發掘助人的契機
 - 自信心...勇於嘗試的基石
 - 創意
 - 善意

STEMaker: Thinker & Doer in One Person

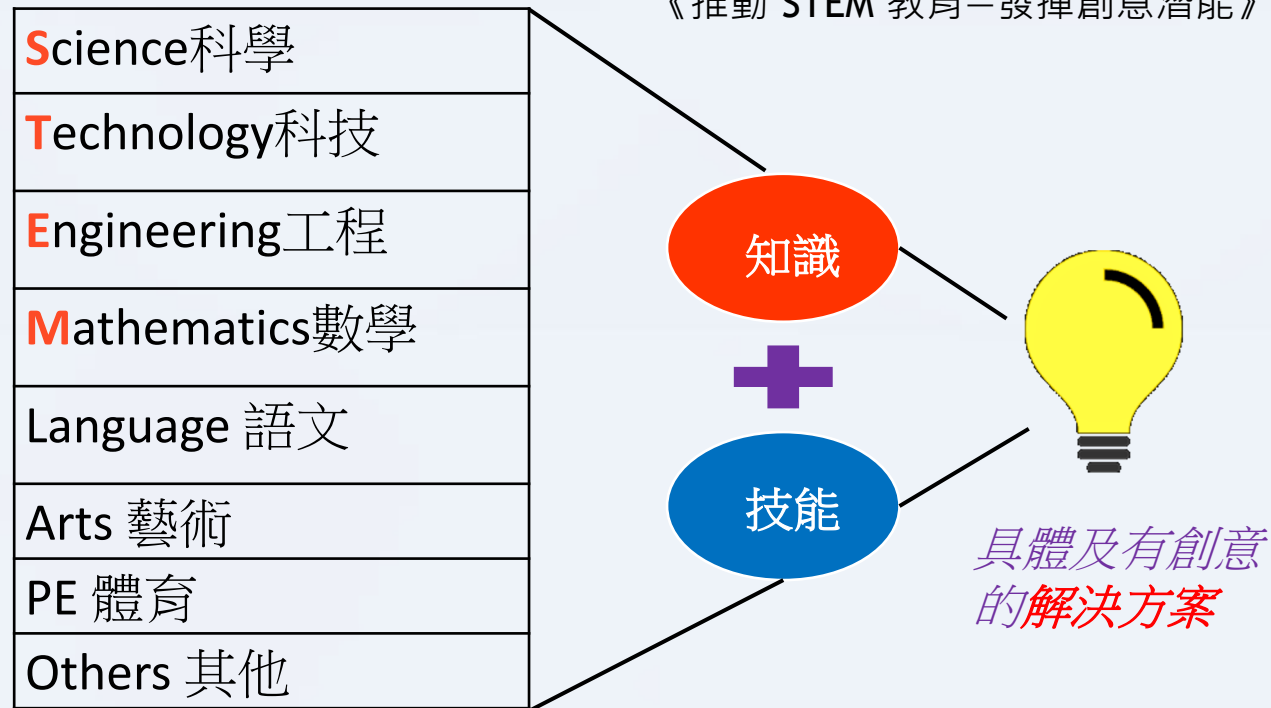
→ Serves the long term development of HK communities



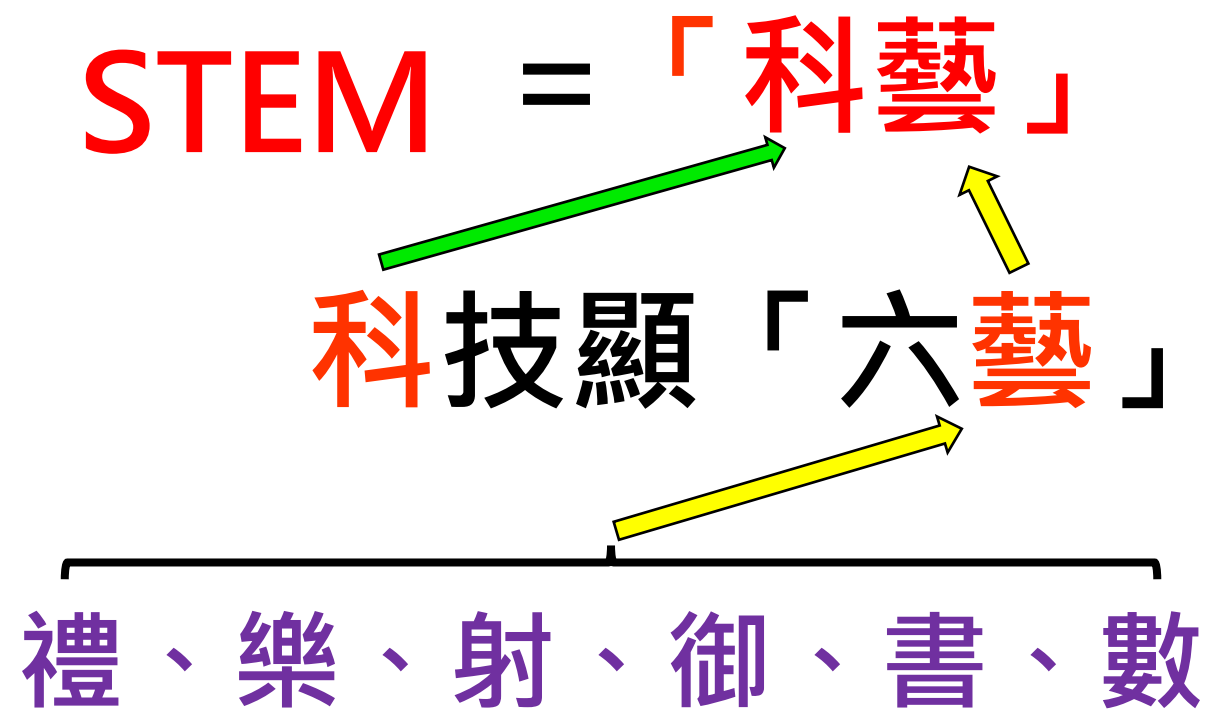
STEM Education => STEM in Edu.

...要讓學生就著日常生活問題，設計和擬定具體及有創意的解決方案，從而增強他們在綜合和應用跨學科知識與技能的能力。

《推動 STEM 教育—發揮創意潛能》概覽 (CDC 2015, 教育局)



STEM is not only for the 4 disciplines S, T, E and M, but much more.



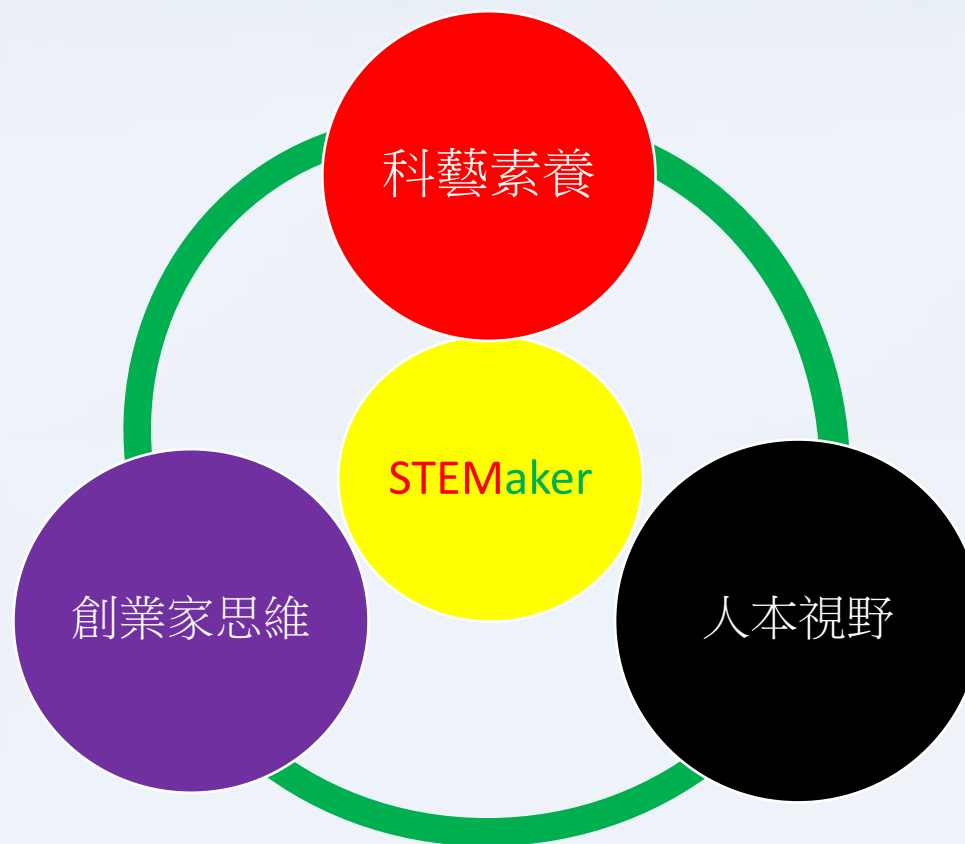
MAKER = 「自造者」
= 「創客」



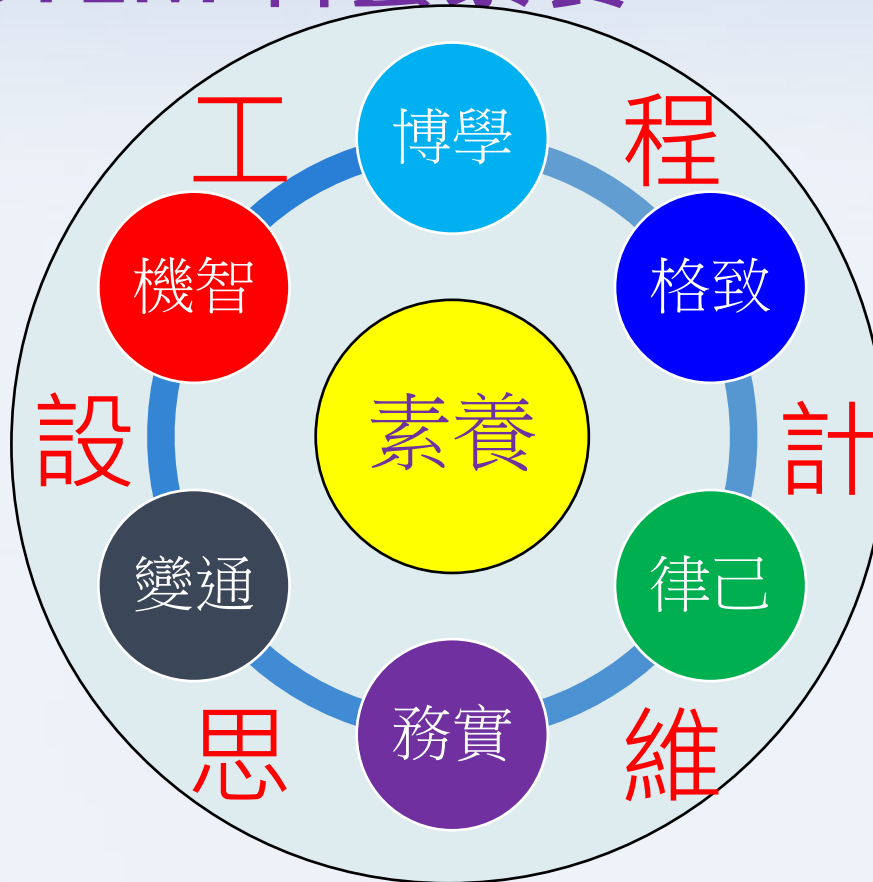
MAKER 為師不作客、無創意不濫造
= 「創建師」

科藝創建師 STEMaker 特質

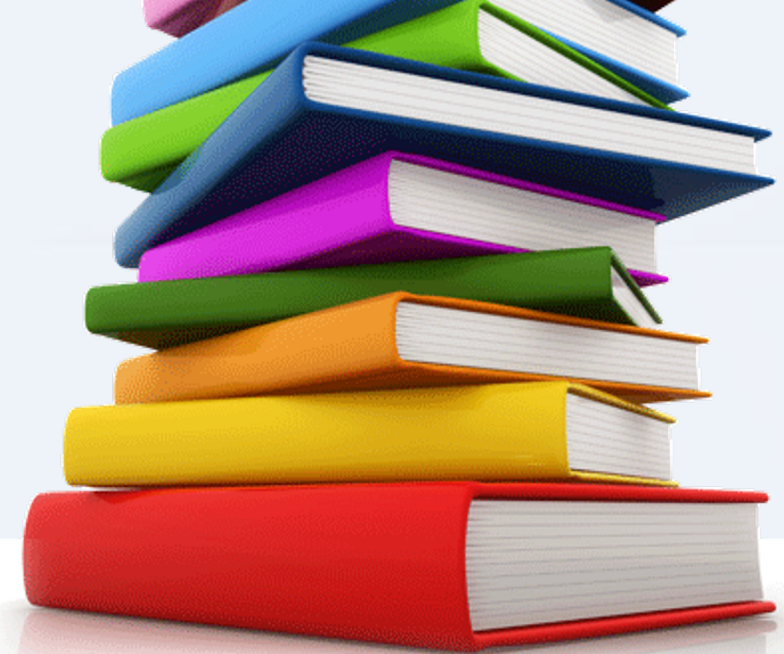
(STEMaker教育的目標)



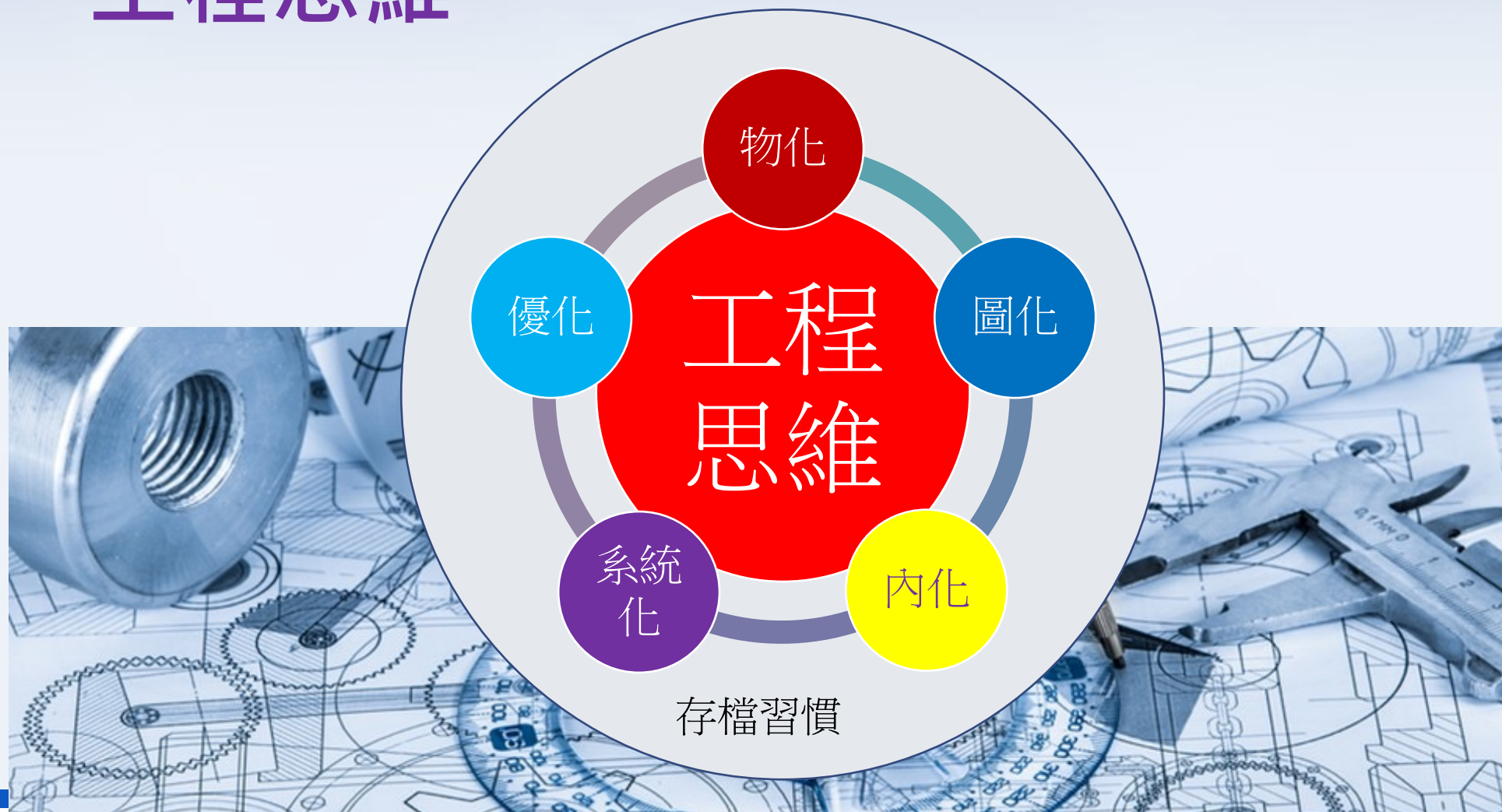
STEM 科藝素養



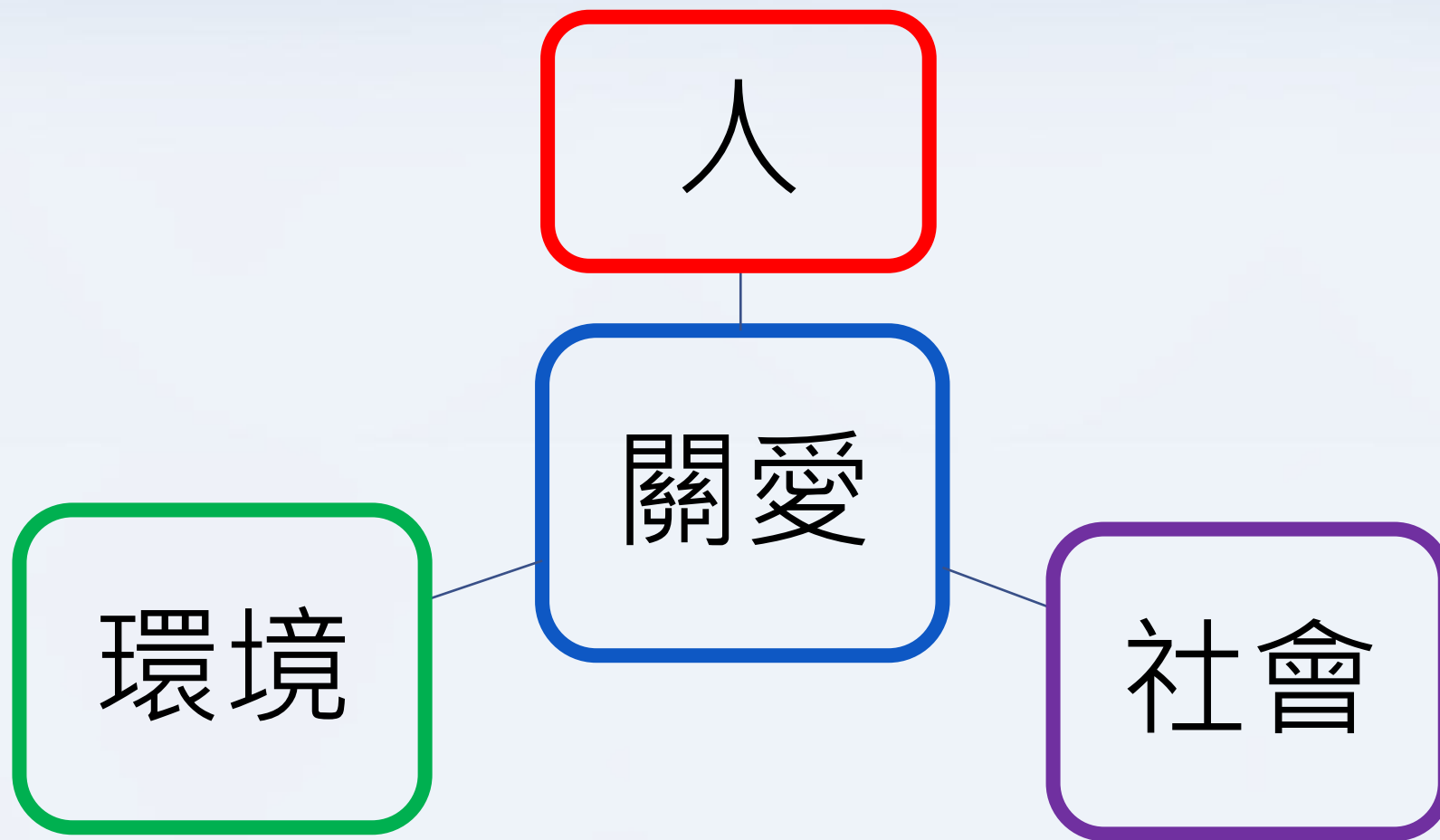
均衡而廣博的科技知識基礎同解難能力



工程思維



人本精神



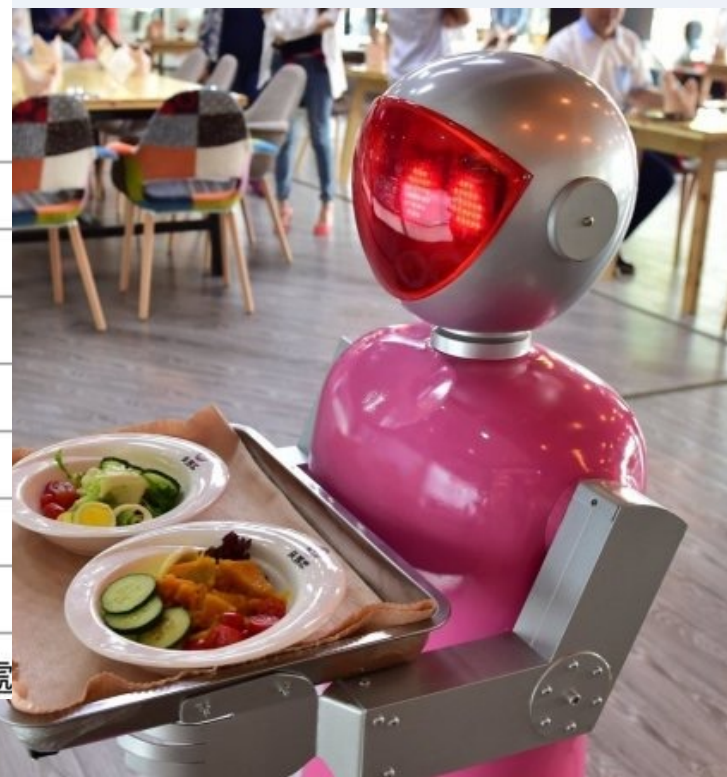
對人關愛

部分行業就業人數

行業	就業人數(萬人)		變幅
	2016年12月 至2017年2月*	2015年12月 至2016年2月	
保險	6.54	5.75	↑ 13.7%
地產	15.46	14.97	↑ 3.27%
零售	34.26	33.51	↑ 2.24%
餐飲服務活動	24.24	24.08	↑ 0.66%
住宿服務	4.57	4.55	↑ 0.44%
金融	18.43	18.64	↓ 1.13%
資訊及通訊	13.31	13.64	↓ 2.42%

*臨時數字

資料來源：統計處





「社會信用系統」初步應用

扣分事項：

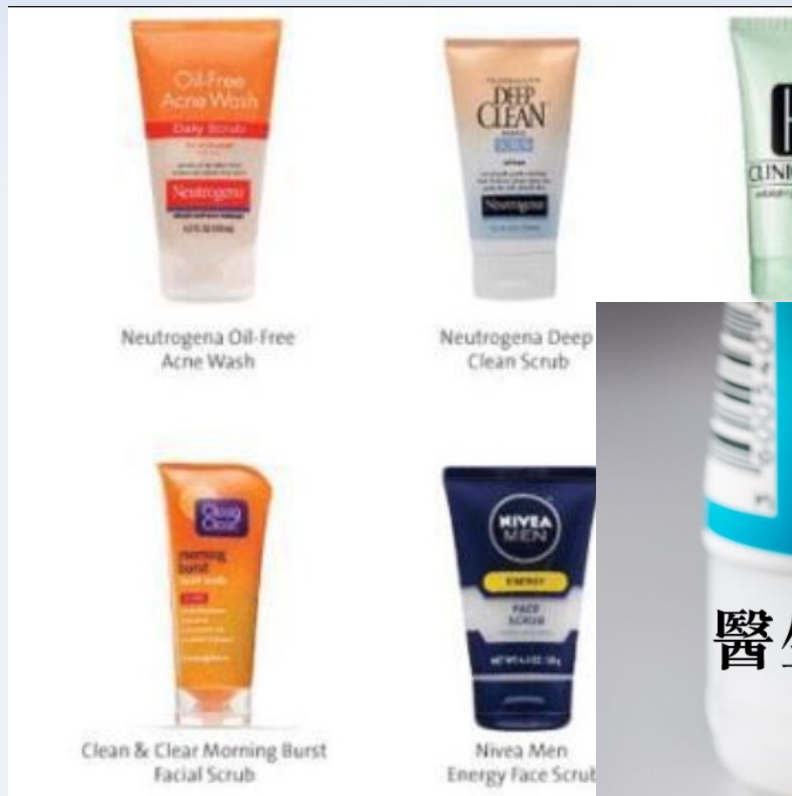
- 賣黃牛票
- 飛機吸煙
- 衝擊櫃枱
- 逃稅.....

信用評分低唔准坐飛機火車

01 熱話



對環境關愛



綠色和平供圖



「雙創人才」= 科藝創建師 **STEM**Maker

諗得出、做得到、sale 得好



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

科藝創建師教育 STEMaker EDU

在學校推行的策略建議



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

STEM目標

透過**解難項目**，培育學生**科藝素養**、**人本精神**及**創業家思維**，使年青一代能以**綜合**和**應用**跨科目**知識**和**技能**，配合**工程思維**，以科技手段去創新發明，解決現實生活**情境問題**，培育國家年輕一代成為21世紀的創新創業人才。

科藝創建師集作

實施重點(《概覽》第6,8,9,10段)

- 「參與『動手』學習活動，就著日常生活問題，設計和擬定**具體和有創意**的解決方案」
- 「**綜合和應用**跨學科知識與技能的能力」
- 「**創造力,協作和**解難能力」
- 「明白科學，科技和數學和社會環境息息相關，科學和科技進步可**改善生活素質**」
- 「以**解決真實的問題**和製作發明品所獲取的經驗」

STEM是難明的...
甚麼是project已教人苦惱！

STEMaker Project 科藝創建師習作

STEMaker Education  STEMaker Project

*“STEM education for **innovation**
促進**創新**的STEM教育”*

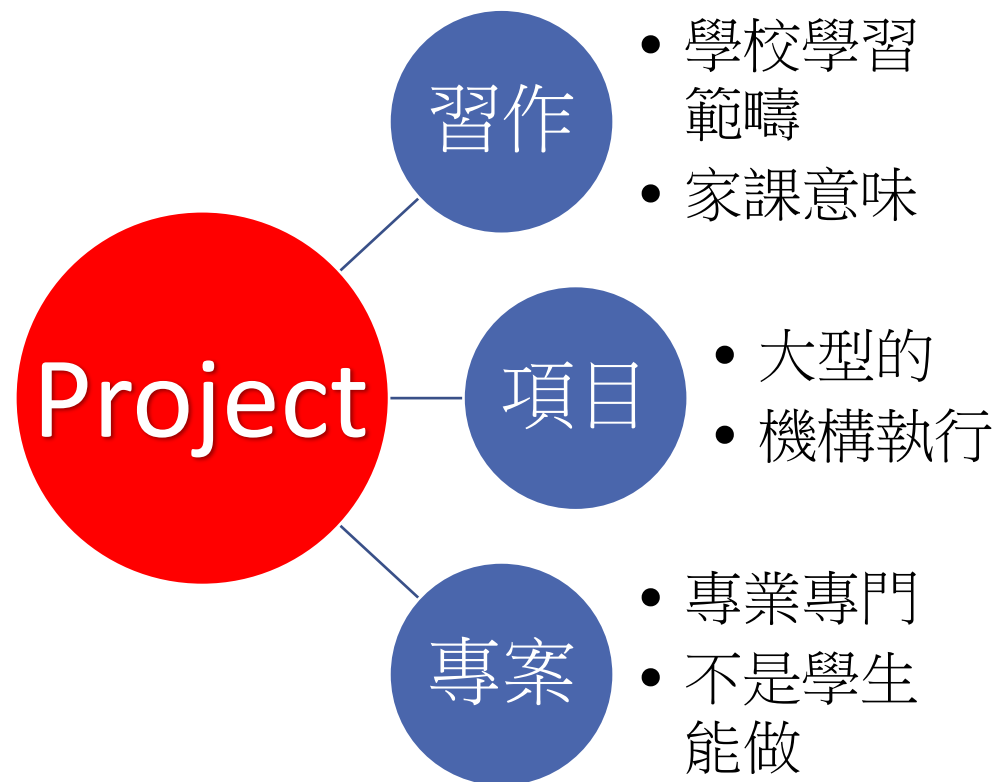


Problem-based



Learning on demand

Managing uncertainty



Project approach in learning = 項目化學習

甚麼是「項目Project」？

- **Unique Deliverable(s)**：為某特定目的而出現的
- **Temporary** 臨時性，有確定的開始日期和結束日期
- **Progressive Elaboration** 逐步精進

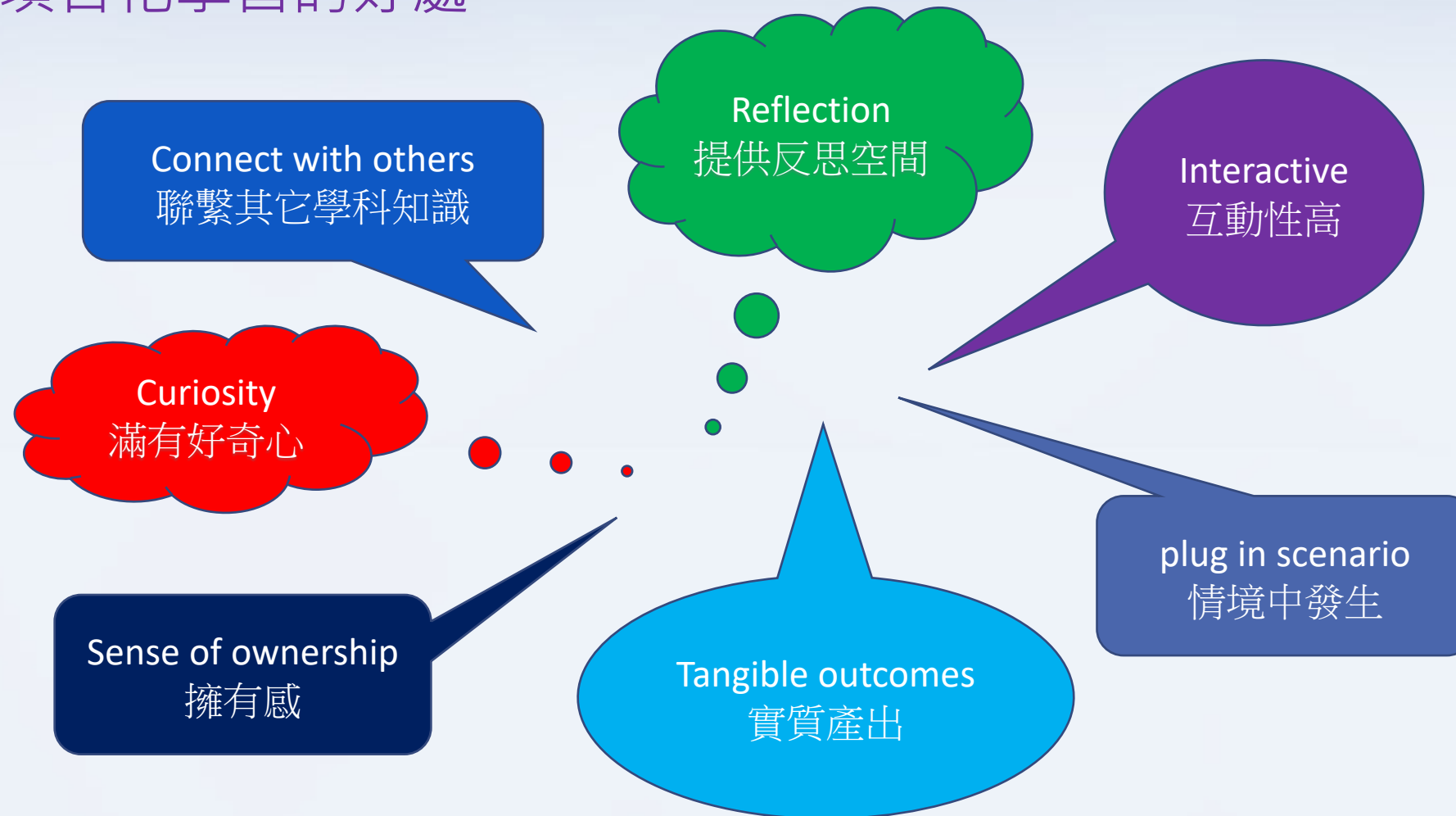
其它特點：

- 多是團隊形式進行
- 有預設要求及可量度結果
- 相互關聯的任務



Project Approach ... the goodness

項目化學習的好處



Project Approach vs Topic Approach

Project Approach	Topic Approach
Spread in several lessons	Each lesson has its own topic
Involve different disciplines	Lesson/Topic of a single discipline
Solving problem as the goal	Learning something as the goal
Learning something unexpected	Learning something as planned
Active learning	Passive learning
Allow different progress pace	Lesson depend on prerequisite knowledge
Interactive learning process	Could be interactive or not
complex but flexible framework	Simple and straight forward

STEMaker 習作是 『大任務 Big Task』

(Jones and Moreland 2007)

- 單一目的跨越數過課節呈現的教學模式；
- 涵蓋一定範圍的知識、技能及對相關學課的理解；
- 本質是整全的，兼且「結合了情境應用、人因因素、環境考慮及工具元素」 (Seemann, 2003)

『大任務 Big Task』 中的4C特性

- 教師必須至力維持:
 - ◆ 科技元素的連結性 Connectedness ;
 - ◆ 目標的一致性 Coherence ;
 - ◆ 課堂的連貫性及延續性 Continuity.
 - ◆ 學習成果的聚焦性 Convergence.

$$\frac{\partial \rho}{\partial t} + \nabla \cdot (\rho \vec{u}) = 0$$

基於真確情境的Project

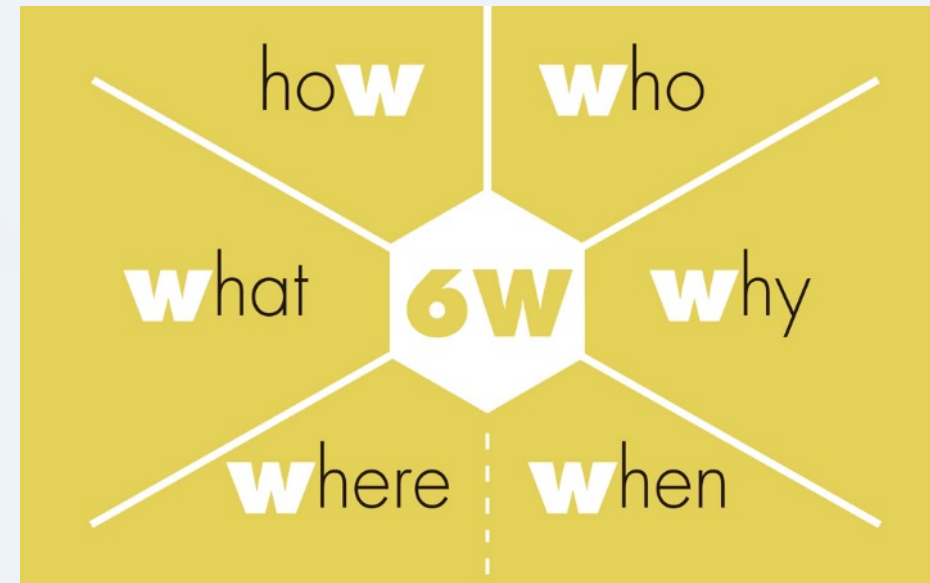
- 情境必須明確、具體和真實
- 要解決的難題不一定清晰可見
- 能連繫日常生活及貼地的
- 易於誘發同理心
- 透過分析情境，可進一步了解文化、歷史等因素

What's behind the curtain?



Scenario setting of a project

- fake or real problem
- realistic or imaginary scenario
- as story-telling, should ask for the 6 "W"



Imaginary scenario



Problem that not ethical



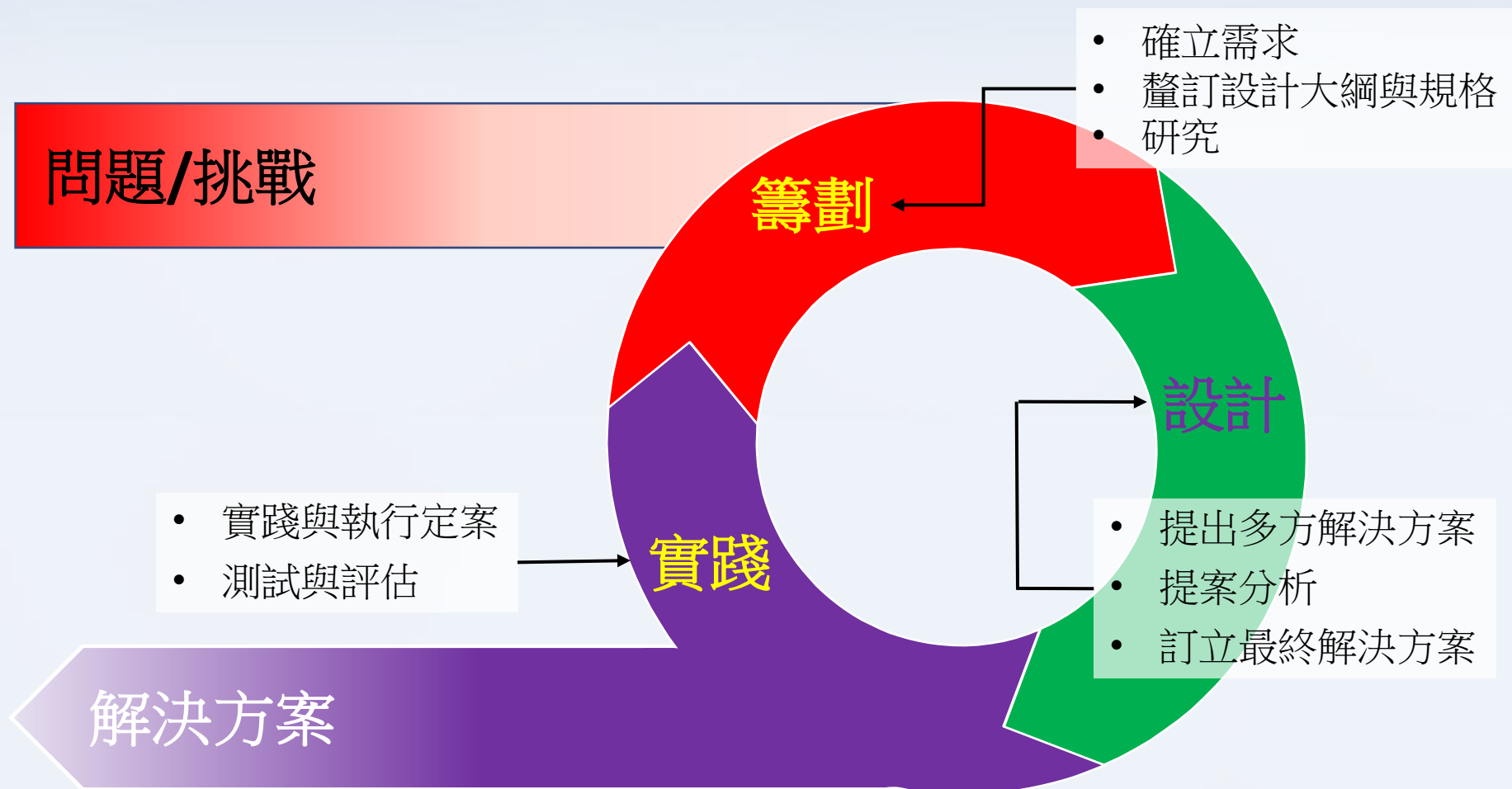


怎樣才算好習作

What is a good project?



設計循環--設計是解決困難的過程和技巧



Different kinds of Problem 不同程度的難題

習作解難程度四分法

- 「命題式Title-based」
 - 設計開蛋器
- 「任務式Task-based」
 - 設計一機械能於1分鐘內完成開蛋
- 「解難式Problem-based」
 - 如何於最短時間內開最多只蛋？
- 「情境式Theme-based」
 - 速食店每天早上短時間要開很多雞蛋。



STEM 活動內容八層次



一) 工藝製作

- 傳統DT類
- 著重工藝技術
- 製作時間長
- 需要專屬教室/工場



二) 科學探究

- 由科學科教師主導
- 有明確目標和指引
- 有效訓練學生掌握科學探究過程

例如：運用科學原理去瞭解不同水果中的酸鹼度，並提出酸鹼度與清潔的關連，再引導學生在水果中出提煉提煉出最環保的清潔劑。



三) 模型組裝

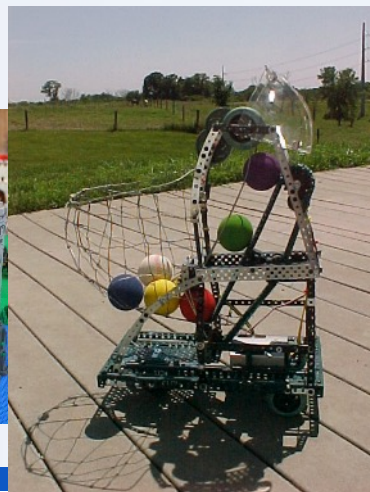
- 預製或訂制組裝教材
- 按步驟將物料組裝起來
- 有既定步驟、既定成品樣式的教學活動
- 學生可從組裝過程中認識及練習使用不同製作工具，也有機會透過製作過程去體驗科學中的理論
- 培養學生基本動手能力
- 可很快掌握基本加工及組裝工具
- 活動的製成品成功率非常高
- 學生滿足感大
- 能有效培養學生的興趣



例如：太陽能車製作。

四) 積木模型

- 積木模型沒有既定成品樣式
- 過程中彈性較大
- 可以解難或命題
- 常見的積木模型有lego、慧魚、mBot、VEX及 mictus。積木模型的活動於學生而言是較容易起步和獲得成功感，但它卻限制了不同物料的使用，及未能令學生對真實物料有全面的理解。例如慣用lego組合物件的，學生心中的世界便會變成所有物件皆由小方塊組成。

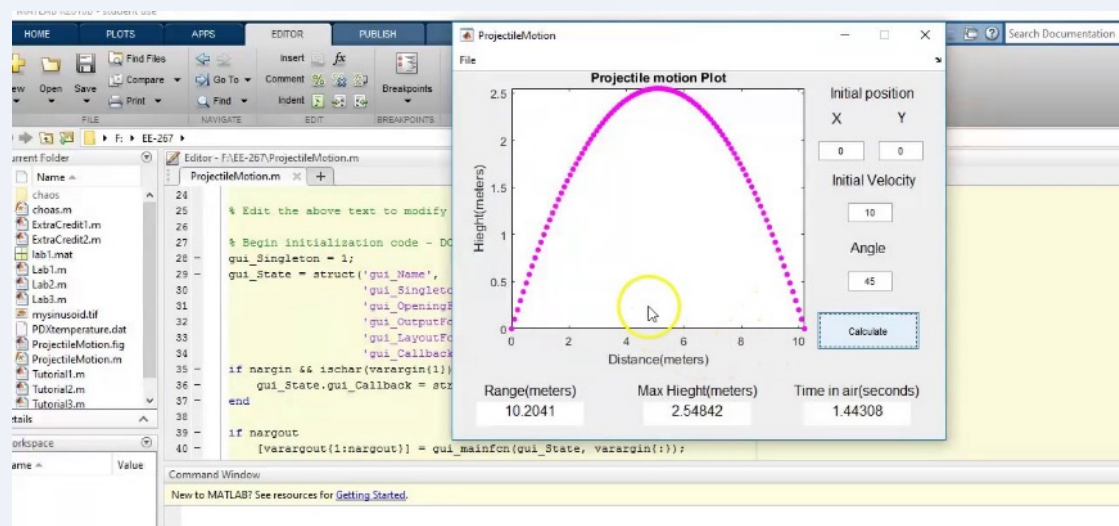


命題式例子：
利用積木去設計及製作心中理想城堡

解難式例子：
以指定積木件搭建一枱投球機械人，以協助網球訓練

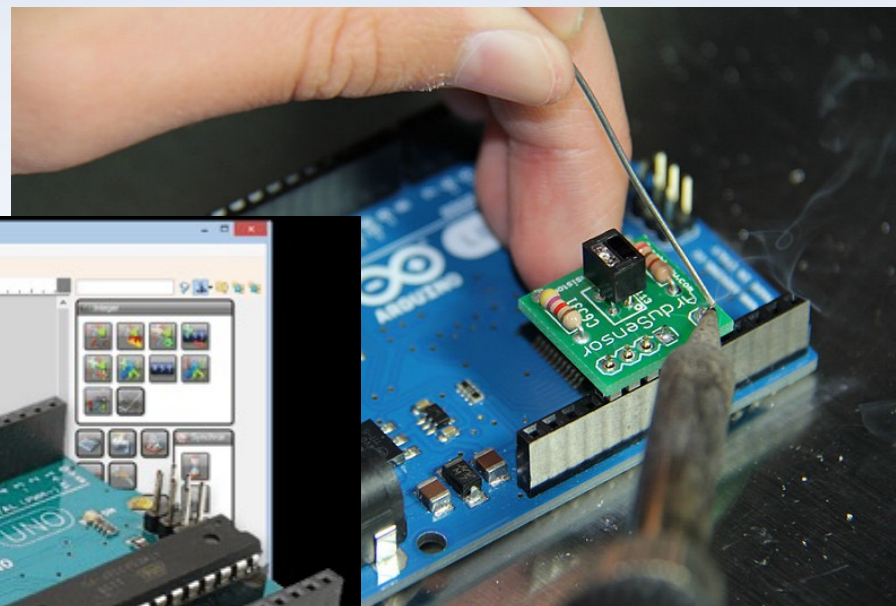
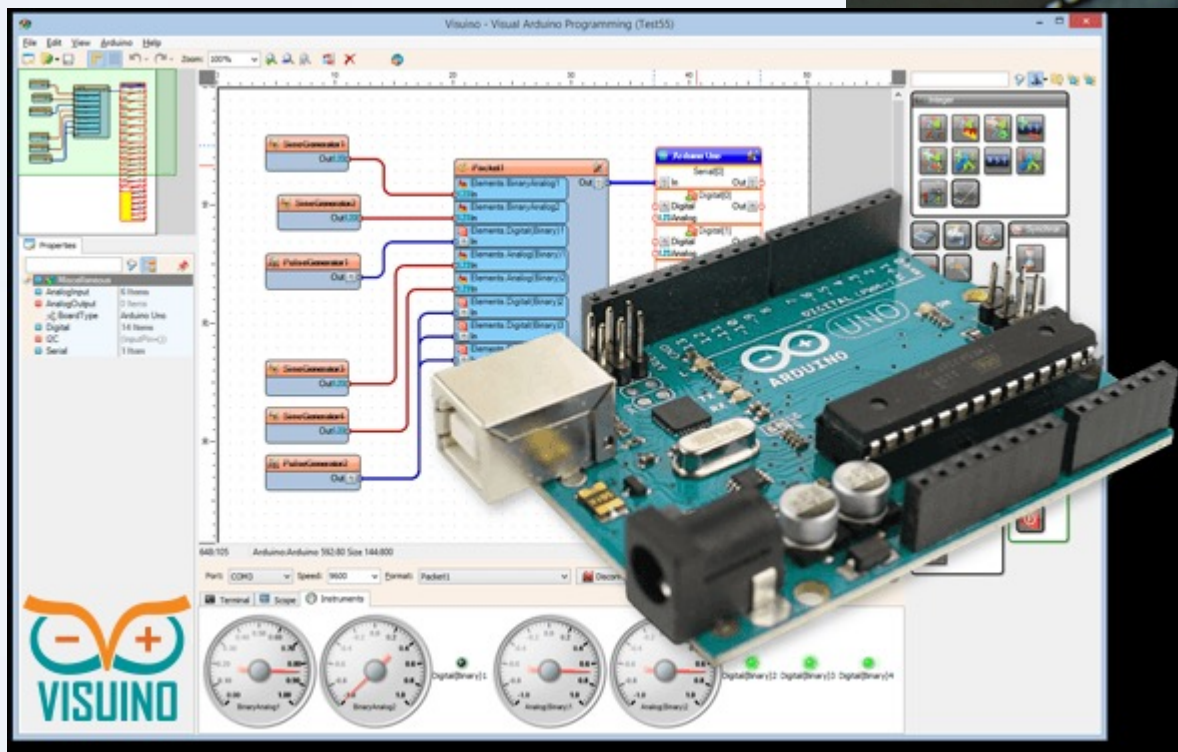
五) 電腦軟體程式編寫

- 編寫電腦程式成為STEM活動較容易入手的方案。
- 以科學或數學科結合為題材，以電腦程式去解決問題，產出新程式產品。例如：製作能計算炮彈落地時間與距離的模擬動畫程式。
- 程式編寫習作亦可於流動設備平臺上運作。



六) 內置系統程式編寫

- 開源硬體普及 e.g. Arduino
- 編寫程式 + 電子製作



七) 解難專案

- 難拿捏
- 沒有明確目標和指引
- 學生需要先就解難專案的題目進行深入分析，釐清基本問題，分析考慮因素，然後才制定設計規格。
- 過程中學生會發掘出更多問題，教師需要因應學生的問題而「邊做邊教」Learning on Demand。
- 「解難專案」是需要教師和學生強大的處理未知數的能力。
- 真正創新發明的活動



例如：長者不便乘搭公共交通工具。

八) 專科專案

- 所謂專科專案是指在特定專科中提出解難問題而進行專案活動
- 是解難專案的延伸
- 職業導向意味



例如在物流、建築、汽車、環保科技等領域中進行的解難專案。

Project在4分8層中位置如何？

解難程度

1. 命題式 Title-based

2. 任務式 Task-based

3. 解難式 Problem-based

4. 情境式 Theme-based

活動層次

一) 工藝製作

二) 科學探究

三) 模型組裝

四) 積木模型

五) 電腦軟體程式編寫

六) 內置系統程式編寫

七) 解難專案

八) 專科專案

Similarities

- All have an outcome / product
- All are hands-on activities
- All involve tools and materials
- All undergo process

Project = Product + Process

Checklist for a STEMaker project

- What is the scenario of the problem?
- What is the problem the project need to be solved?
- Who are the users?
- Will it have a tangible product as outcome?
- Do you really use the product? (e.g. water filter)
- Will the project (including the process and the product) be good to our society, human and our environment?
- Will you buy it? In terms of money, how much you willing to pay for it?

STEMaker 課程

#5 STEM的課程施行模式為何？

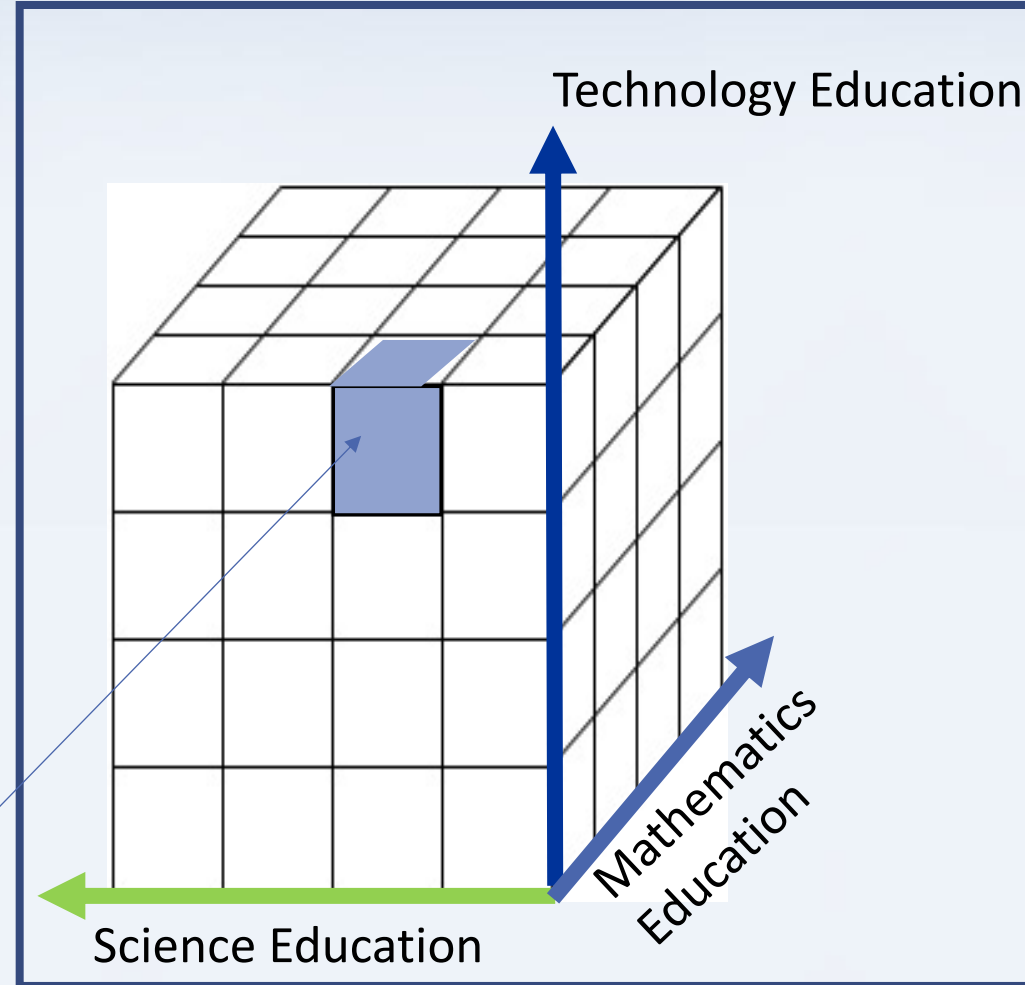
- A. 比賽導向模式
- B. 科本模式
- C. 跨科協作模式
 - 1) 一個Project輪流做
 - 2) 一個Project一科做，其它畀意見
 - 3) 一個Project一齊做；集中課時、師資、學生
- D. 全級推行模式
- E. 全校模式
- F. 其他

4D課程規劃工具

School Administration: 4D-Curriculum Planning Tool

- **3 Dimensions:** the extents of Science, Technology & Mathematics knowledge involved
- **"Variation of Delivery" dimension** (不同課程實施模式): a continuum of varying modes of implementation & delivery

STEMaker Project
(With Variation of Delivery)



Variation of Delivery

不同課程實施模式

課堂安排	每週固定課節上課 常規課程的課堂	↔	每學年一次的 科技日
學校擁有推行動手 習作設施與否	有D&T工場、 科技教室	↔	沒有D&T工場、 科技教室
學校教師團隊的準 備程度(readiness)	教師對STEMaker 理念的理解程度／教師推 行綜合學習活動能力很高	↔	教師對STEMaker 理念的理解程度／教師推 行綜合學習活動能力不高
制度化程度	全面制度化	部份制度化	準制度化

不同的STEM教育推行模式

比賽導向模式

- 學生自主創作、探索，沒有特定知識範疇的STEM學習活動；
- 學校提供材料、空間、技術支援；
- 個別學生、小組及學會活動

資優教育

科本模式

- 依學科原有的教學目標進行STEM學習活動；
- 提供相關學科知識及技術支援，解決現實生活的難題；
- 適時引入其他所需學科知識

科目課程層面

跨科協作模式

- 由同級不同學科共同協作的STEM學習活動；
- 學科提供相關學科知識及技術支援，完成所涉獵的部份；
- 全班學生的課堂活動

跨科課程層面

全級推行模式

- 由小組老師精心設計，有特定學習內容的STEM課堂；
- 學校提供材料、空間、技術支援；
- 全級學生的課堂學習活動

校政主導

全校模式

- 由不同學科負責的不同級別的STEM學習活動；
- 學科老師提供相關學科知識及技術支援，完成所涉獵的部份；
- 向全校分享習成果，建立學校STEM教育氛圍

全校參與

動手讓STEM動手

- 「專屬課時」讓學生動手實踐是項目化學習必須解決的問題

Science科學	
Technology科技	
Engineering工程	
Mathematics數學	
Language 語文	
Arts 藝術	
PE 體育	
Others 其他	

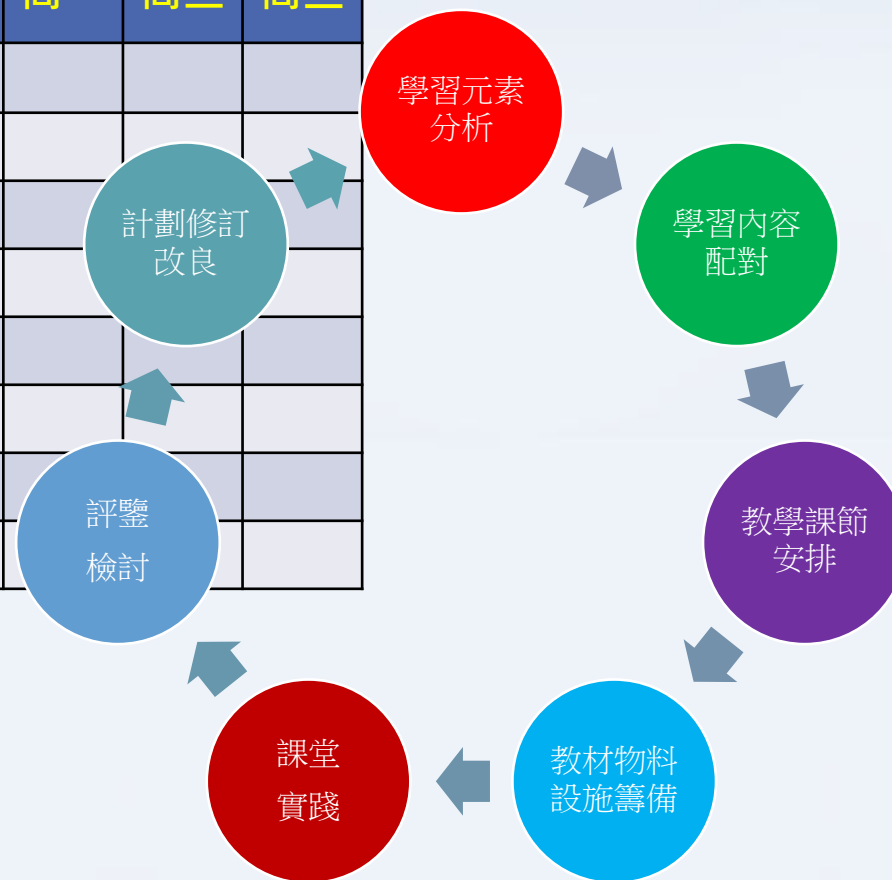
Science科學	
Technology科技	
Engineering工程	
Mathematics數學	
Language 語文	
Arts 藝術	
PE 體育	
Others 其他	

Science科學	
Technology科技	
Engineering工程	
Mathematics數學	
Language 語文	
Arts 藝術	
PE 體育	
Others 其他	

Science科學	
Technology科技	
Engineering工程	
Mathematics數學	
Language 語文	
Arts 藝術	
PE 體育	
Others 其他	

科藝創建師習作跨課程安排

學習元素	初一	初二	初三	高一	高二	高三
Science(PCB)						
Technology						
Engineering						
Mathematics						
Language						
Arts						
PE						
Others						



綜合和應用不同科目知識與技能的Project例子

年級	科目	學習內容	STEMaker Project	現行習作	關連之處
F2	地理	再生能源	水上代步工具	✓	引入太陽能解決難題
F3	視藝	海報	創意小發明	✓	作品介紹，形式參照發明比賽
F2	電腦	網頁	作品介紹		宣傳產品之用
F3	生物	均衡飲食	計算均衡飲食指標儀器		利用均衡飲食資料進行製作
F4	經濟	生產要素、需求與供應	學生發明品		計算成本及考慮市場需求
F3	LHS	貧富懸殊	創意小發明	✓	通用設計給不同階層
F4	LS	自我概念	學生發明品		設計幫助年青人了解自己的產品
F2	數學	畢氏定理、代數	不倒翁	✓	求弧面半徑
F2	科學	Making use of electricity	水上代步工具	✓	量度太陽能板效能實驗
F1	中文	記敘法	所有Project	✓	課堂記錄

其它科組參與



學生作品例子



eCar



護眼寶



@lert

學生作品例子



i-Know



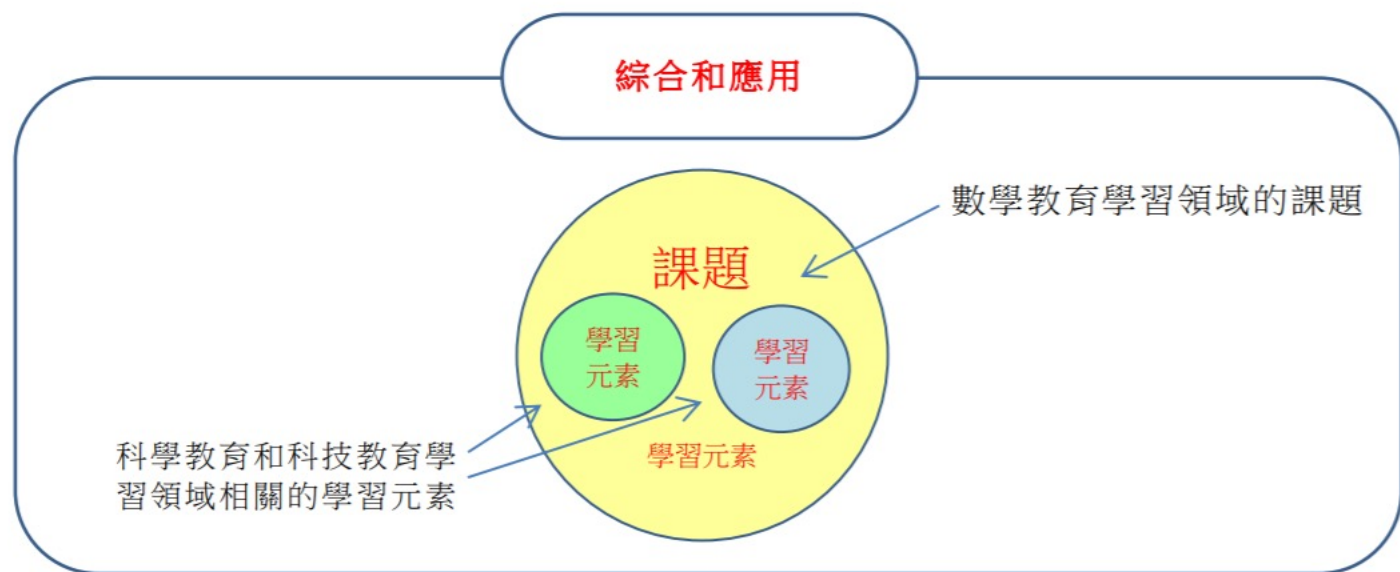
Smart Back Pack

i-Device

智能巴士站

科學科課程指引

模式一：建基於數學教育學習領域課題的學習活動，讓學生綜合科學教育和科技教育學習領域相關的學習元素。



數學教育

學習領域課程指引
(小一至中六)



課程發展議會編訂

香港特別行政區政府教育局建議學校採用
二零一七

學會學習2+ — 香港學校課程

課程寬廣而均衡，提供多元和專門的選擇，以配合學生在學術、專業和職業的發展需要。

培養學生終身學習及自主學習的能力

多元出路

促進學生全人發展

七個學習宗旨

五種基要學習經歷

德育及公民教育

智能發展

社會服務

體藝發展

與工作有關的經驗

中四至中六

高中

中一至中三

初中

小一至小六

小學

幼兒班至高班

幼稚園

核心科目

中國語文
英國語文
數學
通識教育科

選修科目

20個選修科目
應用學習
其他語言

其他學習經歷

德育及公民教育
社會服務
藝術發展
體育發展
與工作有關的經驗

四個關鍵項目：達至主要更新重點(初、高中)
STEM 教育和資訊科技教育、價值觀教育(包括德育及公民教育與基本法教育)、跨課程語文學習(包括閱讀)等

中國語文
教育

學習領域

英國語文
教育

學習領域

數學
教育

學習領域

科學
教育

學習領域

科技
教育

學習領域

個人、
社會及
人文教育

學習領域

藝術
教育

學習領域

體育

學習領域

常識科

價值觀和態度、技能和知識

語文

幼兒數學

大自然與生活

個人與群體

藝術與創意

體能與健康

價值觀和態度

七種首要價值觀

- 堅毅
- 尊重他人
- 責任感
- 國民身份認同
- 承擔精神
- 誠信
- 關愛

共通能力

基礎能力

- 溝通能力
- 數學能力
- 運用資訊科技能力

思考能力

- 明辨性思考能力
- 創造力
- 解決問題能力

個人及社交能力

- 自我管理能力的
- 自學能力
- 協作能力

課題	STEM 學習活動例子
數與代數範疇	
科學記數法	教師可在課堂中討論科學記數法在科學或科技學科中的應用，以展示使用這種記法來表達和比較數值的好處。例如，教師可以要求學生比較人體中不同細胞的大小或不同電腦處理器的計算速度。
比	教師可以要求學生通過應用比的知識和參考食品標籤上的營養資訊來估計包裝食品的營養價值。
二進數	教師可使用二進數在電腦系統中的應用作為數學應用的例子。電腦系統採用二進制表達數字和字符，以及用於執行邏輯和數學運算。教師可建議感興趣的學生研究一個八位元的二進數可儲存的數據量。

度量、圖形與空間範疇

量度的誤差	教師可要求學生設計一種方法來研究一些常見的 GPS 追蹤應用程式的量度誤差。學生可將應用程式的量度結果與其他量度工具的結果進行比較，並討論應用程式的可靠性以及減少量度的誤差的方法。
立體圖形的體積	教師可要求學生設計一個漏斗或具有指定體積和形狀的盒子，並須使用最少量的材料來製造。學生可以使用電子試算表，並運用圓錐體或長方體的體積和表面面積公式來進行探究。學生還可以使用 3D 打印機把他們的設計實物化以驗證他們的計算。

三角比	學生可以把三角比的知識應用於真實的問題。例如，學生可以通過使用在平板電腦或流動電話中的角度測量軟件，從校園兩個不同高度的地方量度附近建築物的仰角，從而求得校園與附近建築物的距離。
-----	--

數據處理範疇

組織數據和製作統計圖

學生可為學校午餐供應商進行有關健康飲食餐單的跨學科專題研習。學生可以分析和估計不同食材的營養價值，並進行調查，以蒐集同學們對食物的偏好的數據。然後他們可以設計一個滿足學生的營養需求和喜好的飲食餐單。

統計圖的應用和誤用

在進行科學、科技、數學或跨學習領域課題的專題研習時，學生可以從間接來源蒐集數據（例如香港的年平均降雨量和香港的能源消耗），以協助他們進行探究。學生須分析數據並適當地表達結果。有時候，如果數據來自印刷和電子媒體的圖表，學生須評估圖表是否具有誤導性，以避免錯誤分析。

模式二：透過專題研習讓學生綜合不同學習領域的相關學習元素。

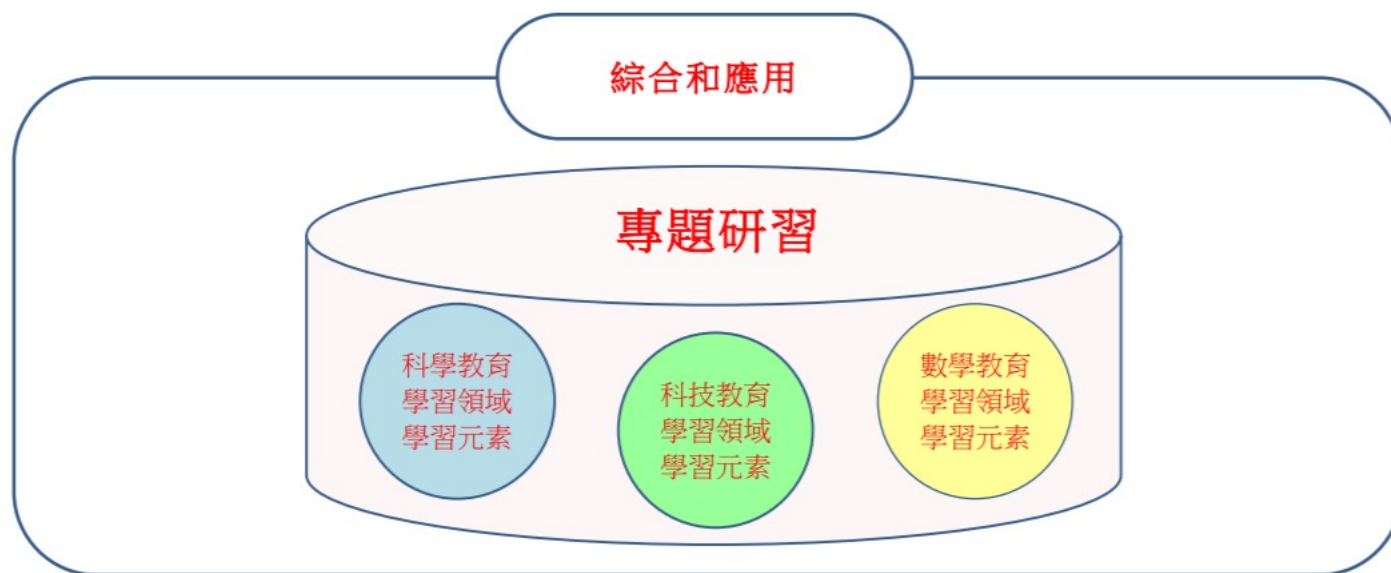


圖 6

STEMaker Project Planning Form 科藝創建師習作規劃表



STEMaker Project Planning Form 科藝創建師集作規劃表

題目	
年級	
難題	
教學情境	
課程實施模式	每週固定課節上課／課程統整單元／一學期專題研習／每學年專題研習月／每學年專題研習周／每學年一次科技日／其他：
所需時間 (課節)	
學習元素	S-科學
	T-科技
	E-工程思維
	M-數學
人本精神	
創業家思維	
對人、社會和環境的影響	
生涯規劃元素	
備註欄	

©香港科技教育學會

STEMaker Project Planning Form 科藝創建師集作規劃表

題目	
年級	
難題	
教學情境	
課程實施模式	每週固定課節上課／課程統整單元／一學期專題研習／每學年專題研習月／每學年專題研習周／每學年一次科技日／其他：
所需時間 (課節)	

學習元素	S-科學
	T-科技
	E-工程思維
	M-數學
人本精神	
創業家思維	
對人、社會和環境的影響	
生涯規劃元素	
備註欄	

©香港科技教育學會

Project Implementation Plan

習作施行方案



課堂教案			
年級			
教師		習作分組性質 ☐ 個人 ☐ 人一組	
習作書時()教學週,每週()節,每節()分鐘			
習作目標		預期完成樣子	
完成本習作後,你將可以...			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
習作大綱			
設計及製作			
習作要解決之問題			
材料提供		工具設備	預製作
設計時需要的繪圖技巧			

PROJECT PLAN_BLANK 1

設計技巧		製作技巧	
習作中應用的科技知識			
人本精神		創業家思維	
習作帶來的影響			
人	社會	環境	
探究及實驗			
教學資源			
建議網址			

PROJECT PLAN_BLANK 2

課堂教案

年級	
教師：	習作分組性質 ☐ 個人 ☐ 人一組
習作需時：()教學週，每週()節，每節()分鐘	



習作目標	預期完成樣子
完成本習作後，你將可以... 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.	
習作大綱	
設計及製作_____	

習作要解決之問題

材料提供

工具設備

預製件

設計時需要的繪圖技巧

PROJECT PLAN _BLANK

1

設計技巧			製作技巧
習作中運用的科技知識			
人本精神			創業家思維
習作帶來的影響			
人	社會	環境	

探究及實驗
教學資源
建議網址

PROJECT PLAN _BLANK

2

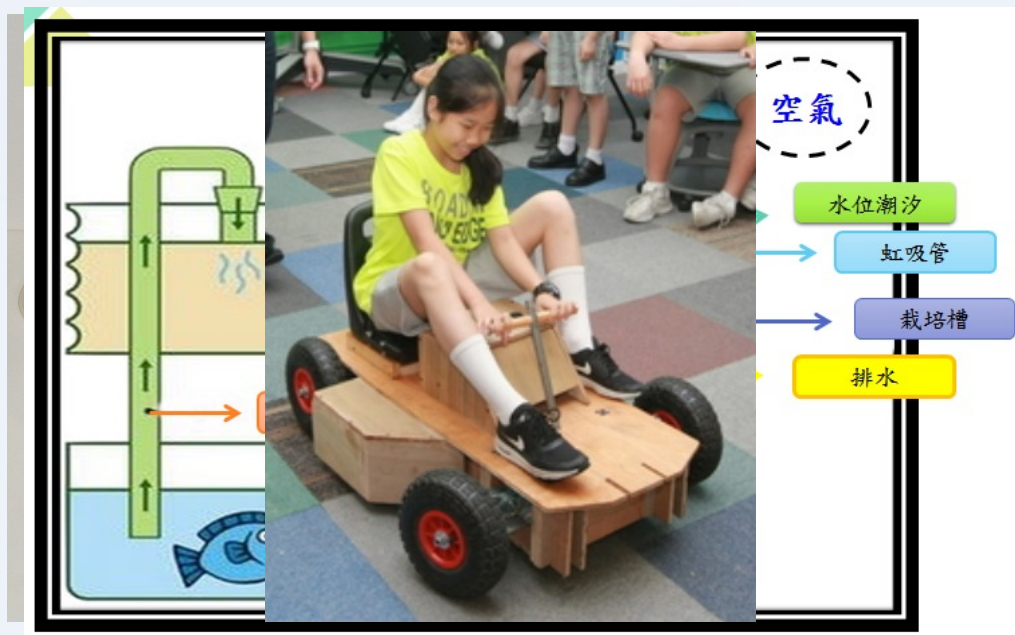
STEM目標

透過 **解難項目**，培育學生**科藝素養**、**人本精神**及**創業家思維**，使年青一代能以**綜合和應用**跨科目**知識和技能**，配合**工程思維**，以科技手段去創新發明，解決現實生活**情境問題**，培育國家年輕一代成為21世紀的創新創業人才。

如何綜合和應用？

- 在S&M中找些課題去弄些東西出來？
- 在S&M中進行探究實踐活動？
- 在動手習作中尋找S&M的影子，再借題發揮？
- 以S&M知識基礎去建構習作？

- 透過S&M知識去完成習作！



$$\text{Product} = P(X_i) \quad \forall X \in S, T, E, M, \dots$$



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

STEMaker習作：VR 眼鏡



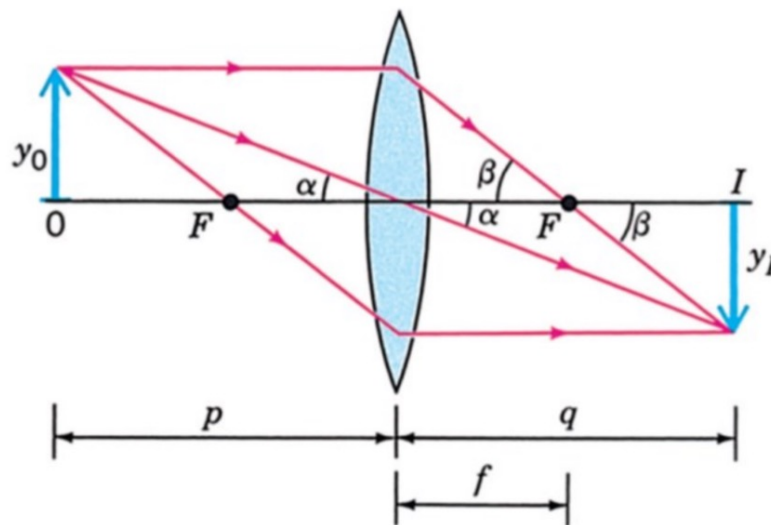


S

鏡片與屏幕距離

如第18頁所述解釋，正常眼睛可以從25厘米到無窮遠清晰地觀看物體。故此，我們需要在手機的屏幕和眼睛之間放置一個凸透鏡，將屏幕的影像透過鏡片屈光後，移至距離眼睛25厘米位置，以觀察屏幕上顯示的圖片。我們將採用的鏡片焦距為50毫米，從透鏡成像公式可知：

$$\frac{1}{p} + \frac{1}{q} = \frac{1}{f}$$



圖中 p 為物距 object distance 、 q 為像距 image distance 、 f 為焦距 focal length

**S****Theory:**

A normal eye can view an object from a distance 25 cm to infinity clearly. Light rays from a point of that object converge on the retina of the eye. A normal eye cannot view clearly a nearby object which is too close to the eye. Therefore, we cannot just place our mobile phone several centimeters away from our eye in order to have a wide angle of vision. We need to place a convex lens between the screen of the phone and the eye to form an image of the picture shown on the screen.

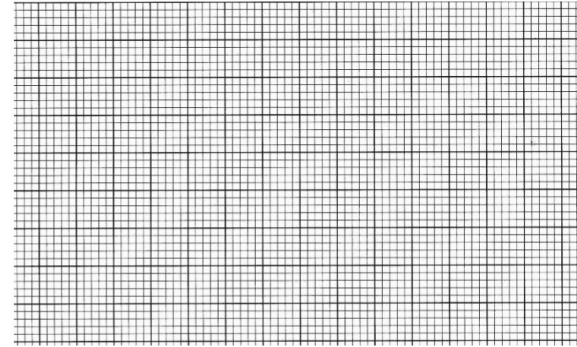


What is the least distance between the image and the eye?

Why should a convex lens be used?



Below shows an incomplete ray diagram. A normal eye, at the principal focus F , views an image of an object. The image height is 3 cm. The distance between the eye and the image is the least for the eye. Complete the ray diagram to locate the object and image.



The image distance = _____

The object distance = _____

Where should be the object placed in order to form an image at infinity?

Conclusion:

For a normal eye have a clear vision of a picture of a mobile phone, the distance between the screen of the phone and the eye should be in the range from _____ cm to _____ cm, provide that the eye is just at the principal focus of the lens.

M

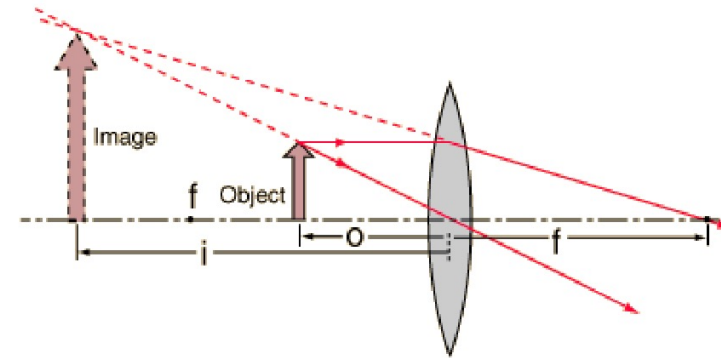
現以 $f = 50\text{mm}$; $p = -250\text{mm}$ 代入上述公式，求得：

$$\frac{1}{-250} + \frac{1}{q} = \frac{1}{50}$$

$$\frac{1}{q} = \frac{1}{50} + \frac{1}{250}$$

$$\frac{1}{q} = \frac{6}{250}$$

$$q = \frac{250}{6} = 41.67$$

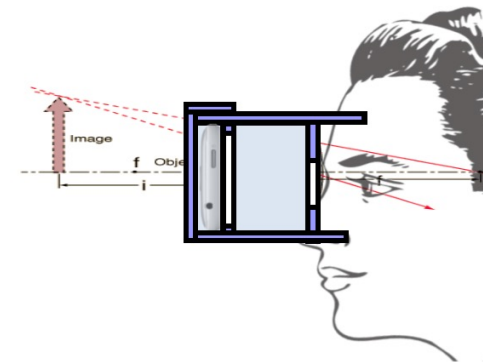


故此按公式得出第 23 頁屏幕至鏡片距離 A 的數值應為 41.67mm，為何我們還要量度呢？這是因為每人臉型不同，鏡片至眼睛距離亦因人而異，實質物距 p 為 $250-B$ 。

試用你於第 23 頁量度得的數據 B，重新計算屏幕至鏡片距離：

$$\frac{1}{-(250 - B)} + \frac{1}{q} = \frac{1}{50}$$

$q =$ _____ mm



Multidisciplinary TE Project: 3D IQ Puzzle



- design

Figure 10. Student's final product with a packaging

Multidisciplinary TE Project: 3D IQ Puzzle –

1. Problem/ Challenge

Design their own 3D cube with 6 pieces of square acrylic puzzle

- Interlocking joints on all the edges
- Tools: knowledge on Cartesian coordination system and Excel spreadsheet formula

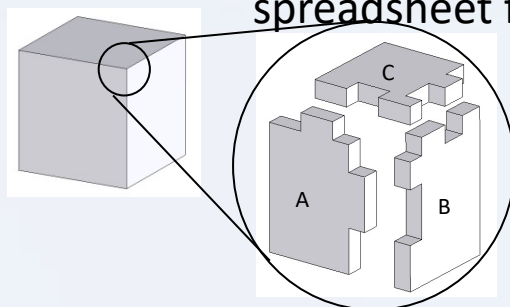


Figure 1. Interlocking joints on all the edges

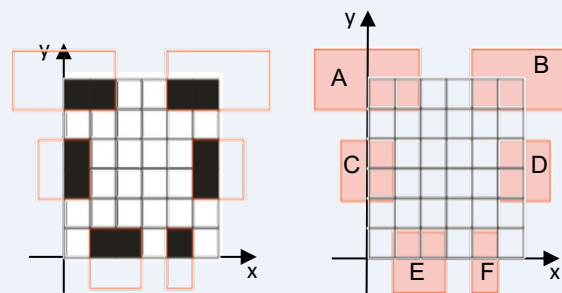


Figure 2. Cartesian coordination system is used in analyzing the pattern of each face of a cube

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	WT	WT	X	Y	z	y	x	z	y	T	2.8				
2	1	6	6	87+0.1	87+0.1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	A	4	2	47+0.1	47+0.1	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	B	4	2	47+0.1	47+0.1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	C	2	2	27+0.1	27+0.1	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	D	2	2	27+0.1	27+0.1	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	E	2	2	27+0.1	27+0.1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2
8	F	1	2	17+0.1	17+0.1	6.5	0	6.5	6.5	6.5	6.5	6.5	6.5	6.5	6.5
9															
10	X	Y	X	Y	z	y	x	z	y	T	2.8				
11	1	16.8	16.8	16.94	16.94	8.4	8.4	8.47	8.47	2.8	0.14	0.06			
12	A	11.2	5.6	11.06	5.54	0	16.8	0.14	16.86	2.8	0.14	0.06			
13	B	11.2	5.6	11.06	5.54	16.8	16.8	16.94	16.94	2.8	0.14	0.06			
14	C	5.6	5.6	5.56	5.54	0	8.4	0.14	8.46	2.8	0.14	0.06			
15	D	5.6	5.6	5.56	5.54	16.8	8.4	16.94	8.46	2.8	0.14	0.06			
16	E	5.6	5.6	5.56	5.54	5.6	0	5.74	0.06	2.8	0.14	0.06			
17	F	2.8	5.6	2.66	5.54	12.6	0	12.74	0.06	2.8	0.14	0.06			
18															
19															
20															
21															
22															
23															

Figure 3. Excel spreadsheet is used in formulating all the parameters of the pattern

我校具體課程安排(DT)

習作	上學期		下學期	
中一	杯墊	百變匙扣	四足步行機械人	積木扭計骰
中二	爪鉗機械人	裝飾板	檯頭文具座	太陽能風力船
中三	不倒翁		創意小發明	

學校採用六日循環教學周方式安排課節。

本科每學期會先預留最後一周作溫習周，再將餘下教學周與家政課分半；每班學生將按雙單數分組教學。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
雙數	DT					HE					溫 習	考 試	DT					HE					溫 習	考 試		
單數	HE					DT							HE					DT								

本校首個跨科試行STEMaker VR cardboard

- F3 PHY (choosing topic)
 - Optics
- DT (project setting)
 - Auto Tracking Telescope
 - VR glasses

Matching

- Technology – laser cutting
- Mathematics – solving lens equation
- Physics – image formation and refraction
- Biology – human eyes structure
- Chemistry – lens cleanser and adhesive
- Language – writing using instruction
- Arts – decorating the glasses
- IT – VR apps

習作專案範例

STEMaker



優質教育基金
Quality Education Fund



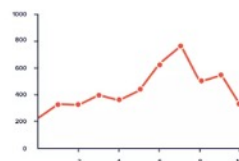
Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

跨科協作下之習作

中二級跨學科專題研習



STEMaker Project



姓名：_____

班別：____()

題目：太陽能風力船

背景：

中

據最新研究顯示，由 90 年代起，世界各地的海平面以每年 0.14 英寸（3.5 毫米）的速度上升。與全球變暖相關的趨勢使成千上萬的沿海城市，如威尼斯，意大利（在 2008 年的歷史性洪水期間看到），甚至整個島嶼都有機會被海水淹沒。人類將要適應身處汪洋澤國的生活。

目的：

是次專題研習將以「科藝創建師 STEMaker」理念，透過綜合和應用跨學科知識和技能去設計及製作一艘太陽能風力模型船，嘗試研究將來以太陽能風力船代步的可行性。

進程：

日期	科目	工作
2017 年 12 月	科學	進行太陽能電池板的實驗
2018 年 1 月	數學	利用科學科所收集的數據繪畫圖表
2018 年 1 月至 5 月	設計與科技	設計及製作太陽能風力船
2018 年 4 月	電腦	利用試算表及演示軟件製作演示報告

科學科

量度太陽能電池板跟光源於不同的距離時所產生的電壓。

數學科

利用科學科於實驗中所收集的數據繪畫折線圖，以觀察太陽能電池板跟光源的距離及所產生的電壓的關係。

設計與科技科

以「科藝創建師(STEMaker)」教學理念教導學生設計和製作一艘以太陽能作動力來源並以風力作推動力的模型船，以測試太陽能風力船的可行性。

電腦科

請同學根據你於「科學科」所收集的數據、「設計與科技科」所編寫的結論及「數學科」所繪畫的圖表等資料，利用試算表 (Microsoft Excel) 及 演示軟件 (Microsoft Powerpoint) 製作一個頁數為 5 至 8 頁的演示報告 (Microsoft Powerpoint File)。

演示報告必須包括以下元素：

- 設定各大、小標題。
- 設定背景。
- 與內容相關的文字、符號和圖片。
- 自定動畫效果。
- 加入適量的素材美化頁面 (注意：不可盜用別人的知識產權)。
- 繪製與內容相關的試算表圖表 (必須使用 Microsoft Excel 繪製圖表後插入到演示報告 Microsoft Powerpoint File 內)。
- 最少一個超連結以連繫與內容相關的網頁。
- 必須透過 eClass 呈交電子檔並以「班別班號」為檔名。

(例：2A 班 38 號，請以「2A38」為檔名)。

呈交演示報告日期：2018 年 5 月 29 日。

各科負責範圍及流程

次序	科目	負責範圍
1	科學	太陽能板實驗
2	數學	繪製折線圖
3	電腦	以Excel製圖
4	設計與科技	設計及製作
5	電腦	演示簡報

情境考量 (問題辨識 Problem Identification)

- 引入人本精神、帶出全球暖化
- 運作video讓學生有全球暖化的概念
- 以圖片豐富學生對不同水鄉的地理認知
- 讓學生觀察及思考箇中問題，考慮人的需要，發揮同理心



設計作業・太陽能風力船

難題

據最近科學研究顯示，自 20 世紀 90 年代初以來，世界各地的海平面以每年 0.14 英寸（3.5 毫米）的速度上升。與全球變暖相關的趨勢使成千上萬的沿海城市，如威尼斯，意大利（在 2008 年的歷史性洪水期間看到），甚至整個島嶼都有機會被海水淹沒。人類將要適應身處汪洋



人本視野

背景

世界各地現存已有大量城市，從照片可否觀察到其中特點？



上海周庄水鄉



比利時布魯日



泰國曼谷水上市場



荷蘭羊角村



英國伯明翰



越南水鄉芹苴

對了，便是以船代步！而且多是用人工的，免得環境因人類再耗用化石燃料而進一步惡化。我們嘗試於本習作用太陽能作動力來源，及以風力作推動力，去設計及製作一艘模型船，以測試太陽能風力船的可行性。

滲入科藝素養的位置

- 科藝素養：擁有均衡和廣博的知識基礎及解難能力

➡ 有料、有橋

- 牛頓力學
- 中國科學典故(文化及科學)
- 阿基米德(浮力)原理

STEM素養

牛頓力學三大法則：「靜者常靜、力至物移、受與施同。」

First Law

Objects at rest remain at rest and objects in motion remain in motion in a straight line unless acted upon by an unbalanced force.

懶開就懶



Second Law

Force equals mass times acceleration (or $f = ma$).

出力方行

受與施同

Third Law

For every action there is an equal and opposite reaction.

責者同受



力至物移
 $F = m a$

曹冲稱象

衡 [編輯]

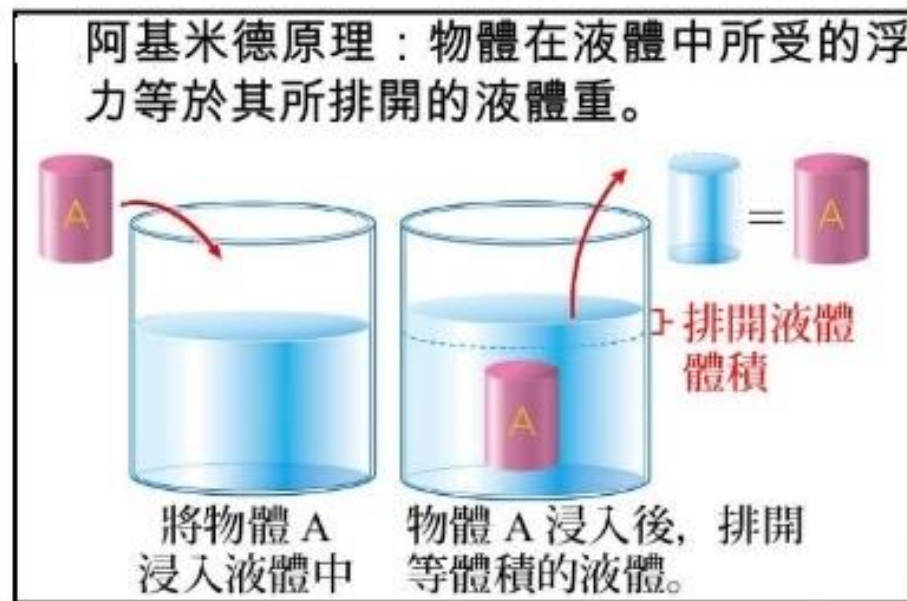
衡制

時代	單位換算	公制換算 (公克g)
戰國	楚：1斤 = 16兩，1兩 = 24銖 趙：1石 = 120斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖 魏：1鎰 = 10鈞，1鈞 = 20兩 秦：1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖	1斤 = 250，1兩 = 15.6，1銖 = 0.65 1石 = 30000，1斤 = 250，1兩 = 15.6，1銖 = 0.65 1鎰 = 315，1鈞 = 31.5 1石 = 30360，1鈞 = 7590，1斤 = 253，1兩 = 15.8，1銖 = 0.66
秦	1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖	1石 = 30360，1鈞 = 7590，1斤 = 253，1兩 = 15.8，1銖 = 0.66
漢	1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖	西漢：1石 = 29760，1鈞 = 7440，1斤 = 248，1兩 = 15.5，1銖 = 0.65 東漢：1石 = 26400，1鈞 = 6600，1斤 = 220，1兩 = 13.8，1銖 = 0.57
三國	1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖	1石 = 26400，1鈞 = 6600，1斤 = 220，1兩 = 13.8，1銖 = 0.57
兩晉	1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖	1石 = 26400，1鈞 = 6600，1斤 = 220，1兩 = 13.8，1銖 = 0.57
南北朝	1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖	南齊：1斤 = 330，梁、陳：1斤 = 220； 北魏、北齊：1斤 = 440，北周：1斤 = 660
隋	1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 24銖	大：1石 = 79320，1鈞 = 19830，1斤 = 661，1兩 = 41.3 小：1石 = 26400，1鈞 = 6600，1斤 = 220，1兩 = 13.8
唐	1石 = 4鈞，1鈞 = 30斤，1斤 = 16兩，1兩 = 10錢，1錢 = 10分	1石 = 79320，1斤 = 661，1兩 = 41.3，1錢 = 4.13，1分 = 0.41
宋元	1石 = 120斤，1斤 = 16兩，1兩 = 10錢，1錢 = 10分	1石 = 75960，1斤 = 633，1兩 = 40，1錢 = 4，1分 = 0.4
明清	1石 = 120斤，1斤 = 16兩，1兩 = 10錢，1錢 = 10分	1石 = 70800，1斤 = 590，1兩 = 36.9，1錢 = 3.69，1分 = 0.37

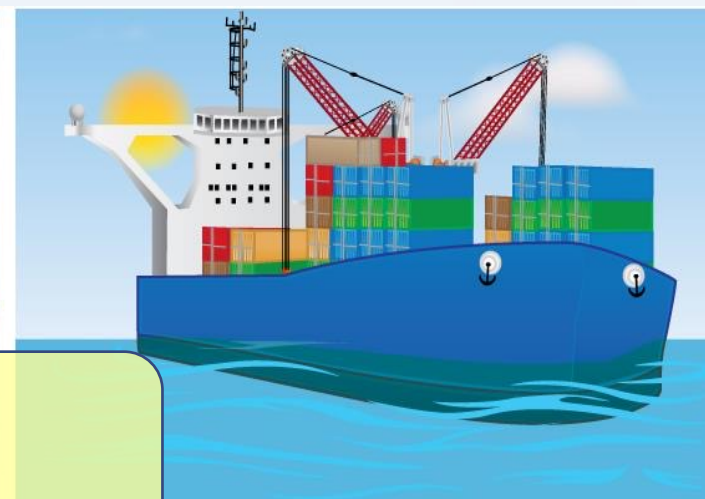
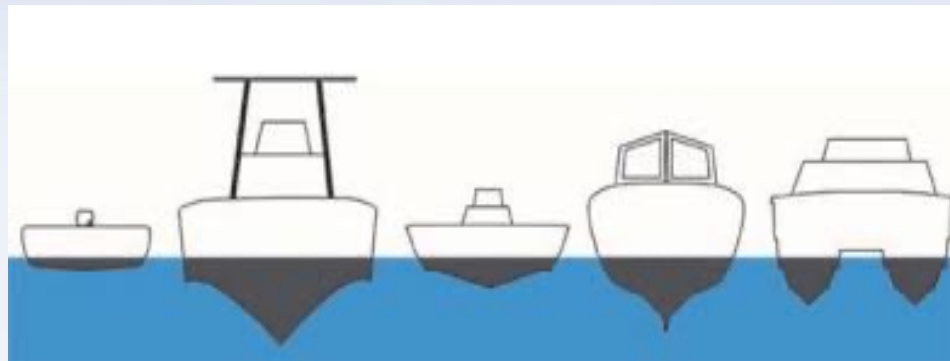
- 營造尺庫平制：1斤 = 16兩 = 160錢 = 1600分 = 1,6000釐 = 16,0000毫 = 596.816克
- 市制：1斤 = 16兩 = 160錢 = 1600分 = 1,6000釐 = 16,0000毫 = 160,0000絲 = 500克 → 更詳細的請參考中國市制

阿基米德(浮力)原理

物體在液體中所受的浮力 = 物體浸在液體中相同體積的液體重



所以：排水量愈大，浮力愈大！



做船要「食水深」！！

創意空間的考量

$$\text{Creativity Space} = \frac{\text{uncertainty} * \text{Resources}}{\text{Limitation}}$$

Resources	太陽能板、太陽能馬達、小風葉
Limitation	必須使用環保物料(自備)、工具只有鋸紙刀、較剪、熱熔膠槍及焗雞
Uncertainty	學生帶來的環保物料

習作簡介

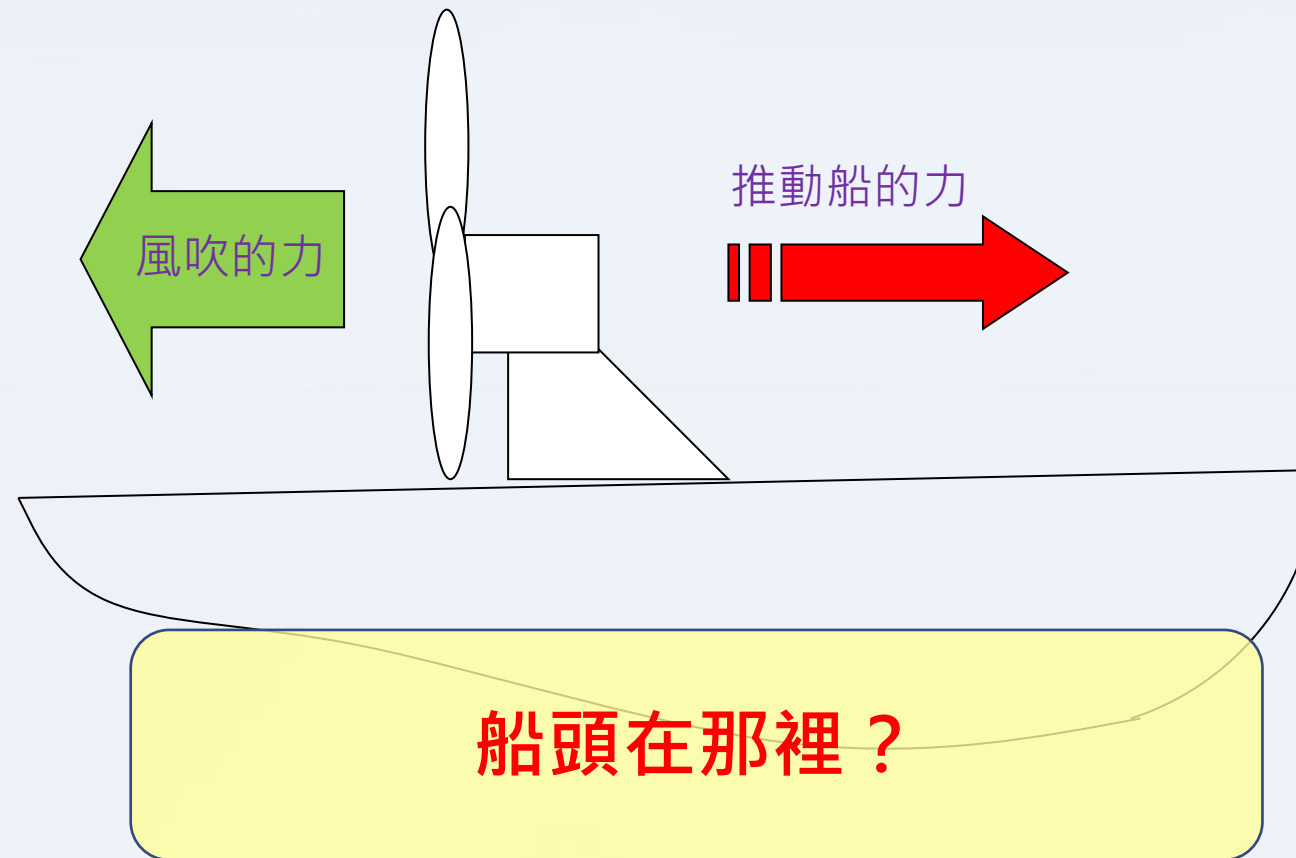
一般玩具船使用馬達和齒輪組去驅動螺旋槳轉動，為了體驗牛頓力學「受與施同」的原理，本習作嘗試以風力去帶動船航行，並嘗試利用太陽能驅動風車轉動。

應用物理知識



設計大綱

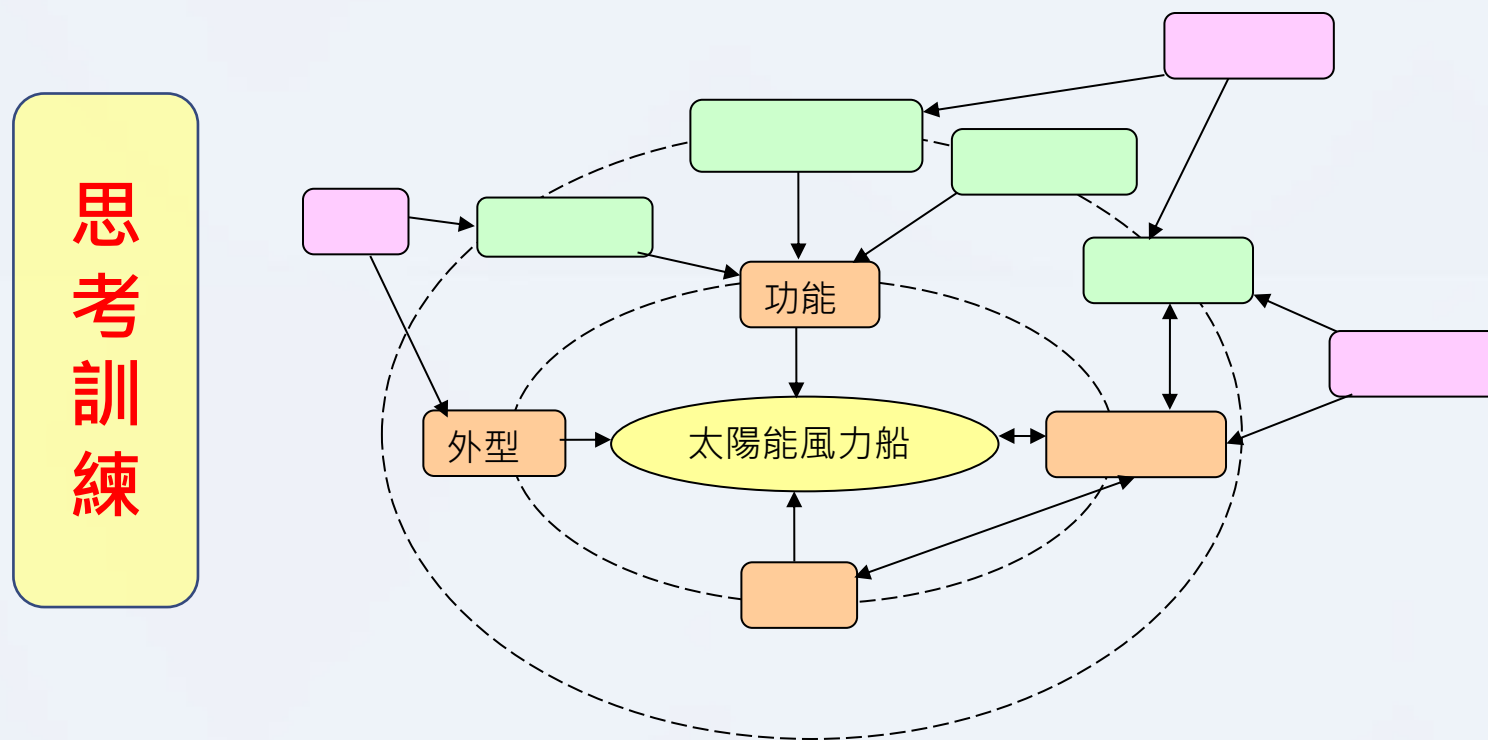
設計及製作一『太陽能風力船』，並要乙太陽能驅動。



考慮因素

在決定解決方案前我們可以「思路圖（Mind map）」的方式去找出所有考慮因素。在圖中心的地方是最後方案，跟貼其外的是影響這方案的考慮因素。

請補充下列的思路圖，並在空格內填上考慮因素。



設計規格

1. 風力船主要以環保物料製成；
2. 必須以太陽能為唯一動力來源；
3. 使用風力驅動；
4. 以最短時間行走1米為勝；
5. 成品須具擺設用途。

習作要求



物料

每人將獲提供太陽板、扇葉及馬達組件一套。各同學製作時必須注意以下要點：

太陽能板必須與太陽能電池以電線妥善焊接；

測試時盡量使太陽能板正面面向太陽以獲取最大效能。

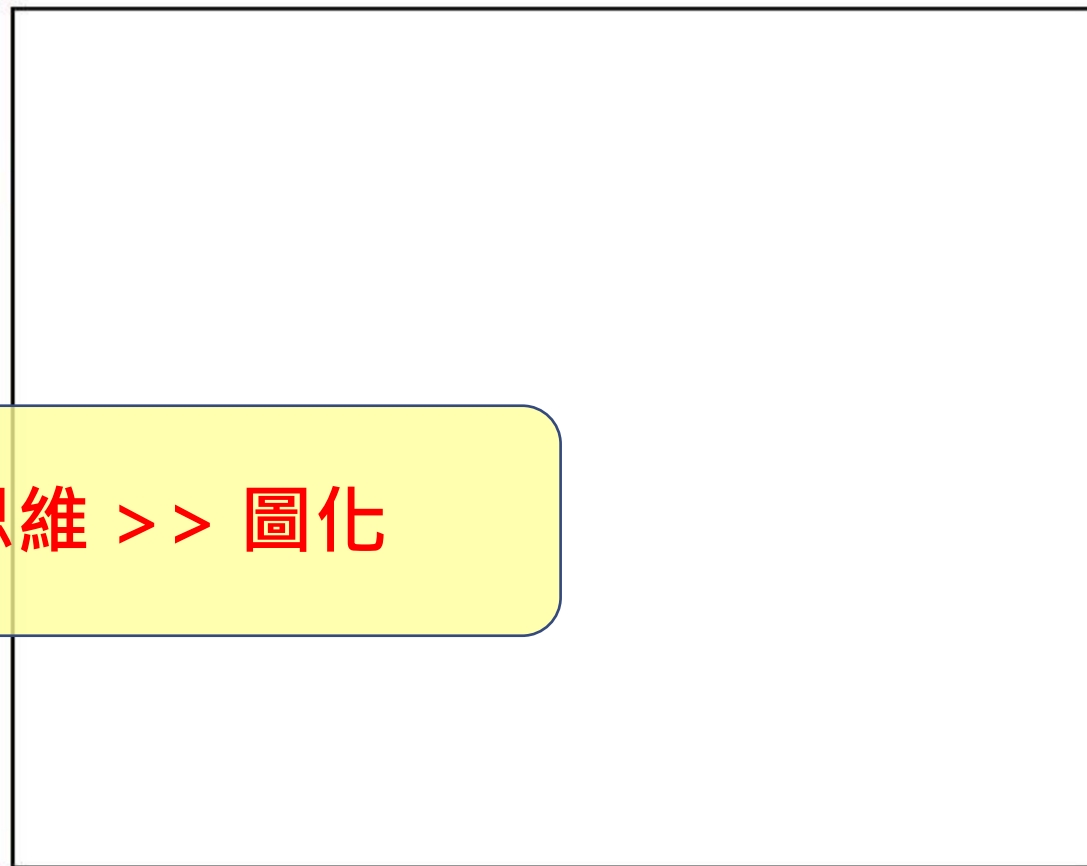


為何風葉不放進水中
作螺旋槳用？



設計練習・太陽能風力船

請兩人一組，以環保物料設計及製作出你的太陽能風力船，並將你們的設計圖縮細繪畫在下圖。請於圖中註明各部份名稱。注意設計圖必須以鉛筆繪畫，並以木顏色筆著色。



工程思維 >> 圖化

美家思維 >> 語文表達

創業家思維 >> 語文表達

分數

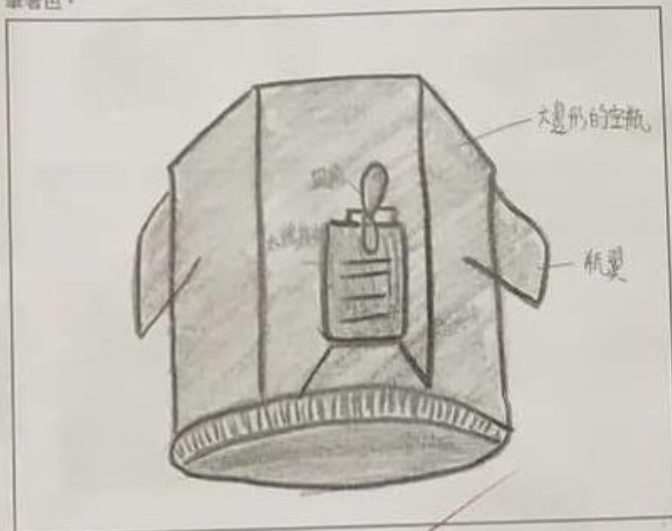


Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會



設計練習・太陽能風力船

請兩人一組，以環保物料設計及製作出你的太陽能風力船，並將你們的設計圖繪細繪畫在下圖。請於圖中註明各部份名稱。注意設計圖必須以鉛筆繪畫，並以木顏色筆著色。



請於下面文欄格中以不少於 100 字寫出你的設計意念。

這個太陽能風力船是用一個六邊形的空瓶、兩個膠質片做成瓶翼，然後再加上太陽能和風扇模型黏在瓶子上面。這條六邊形的瓶子比起圓形的瓶子不會容易翻側，而加上瓶翼，會使太陽板將風扇啟動，令瓶翼逆水行駛得最快，不會加重自身的瓶子的重量。

日期 9 MAR 2018 分數 9

中二級



設計練習・太陽能風力船

請兩人一組，以環保物料設計及製作出你的太陽能風力船，並將你們的設計圖繪細繪畫在下圖。請於圖中註明各部份名稱。注意設計圖必須以鉛筆繪畫，並以木顏色筆著色。



請於下面文欄格中以不少於 100 字寫出你的設計意念。

我的設計意念是將兩個已清洗乾淨的水瓶合併一起，在把太陽能發電板以及小風扇固定在兩個水瓶的中間，並利用燈光去照射太陽能發電板移動，如在移動的過程中，兩個瓶子翻側沉在水中的話，可加一張小紙片去加強及增加水瓶的平衡力，令速度再快一些，以至到達目的地。

日期 20 APR 2018 分數 10

頁40

東華三院張明添中學 | 設計與科技 | 中二級

2018-2019 設計與科技科中二級下學期教學進度表

負責教師 楊卓穎
教科書：林志立、陳國和：初中設計與科技第一冊，中華科技出版社

週數	設計作業	課題及課題內容	家課	課本	活動模式	時間分配	四大任務				科聯課程				STEM 元素				2A		2B		2C		2D		
							德育及公民教育	從閱讀中學	專題研習	應用資訊科技進行互動學習	科學素養	人本視野	創意思維	科學	科技	工程	數學	健康	草	健康	草	健康	草	健康	草		
1	手機座	機械人入門 ● 習作簡介 ● 認識手機座習作要求 ● 如何善用手機 ● 認識人體工學	工作紙 P.11-12 工作紙 P.7-8 工作紙 P.4 工作紙 P.9	筆記 筆記	講授及討論 講授及討論	25mins. 35mins.	✓				✓				✓		✓		23/1	27/3	17/1	29/3	24/1	28/3	23/1	27/3	
2		太陽能風力船	太陽能風力船設計 ● 設計指引 ● 萬用電錶的應用 ● 焊接馬達		工作紙 P.40									筆記 筆記 筆記			講授及討論 製作 實驗								25mins. 15mins. 15mins.		
3			● 測試太陽能馬達		工作紙 P.40									工作紙											20mins.		
只需測試是否正常運作，不用量電壓。																											
4		太陽能風力船	報告撰寫 組裝太陽能風力船 ● 組裝太陽能風力船 ● 膠片熱處理 ● 化膠水運用 ● 測試太陽能風力船														製作 示範及實習								50mins. 25mins.		
5*	太陽能風力船 手機座	● 改良及測試太陽能風力船 匯報與評估 ● 每人2分鐘介紹自己設計的作 ● 填寫評估表格			製作 匯報	20mins. 45mins. 10mins.			✓						✓						14/3						
6		● 下學期溫習	<- 英文生字認識		講授及討論	30mins.													22/5		24/5		23/5		22/5		

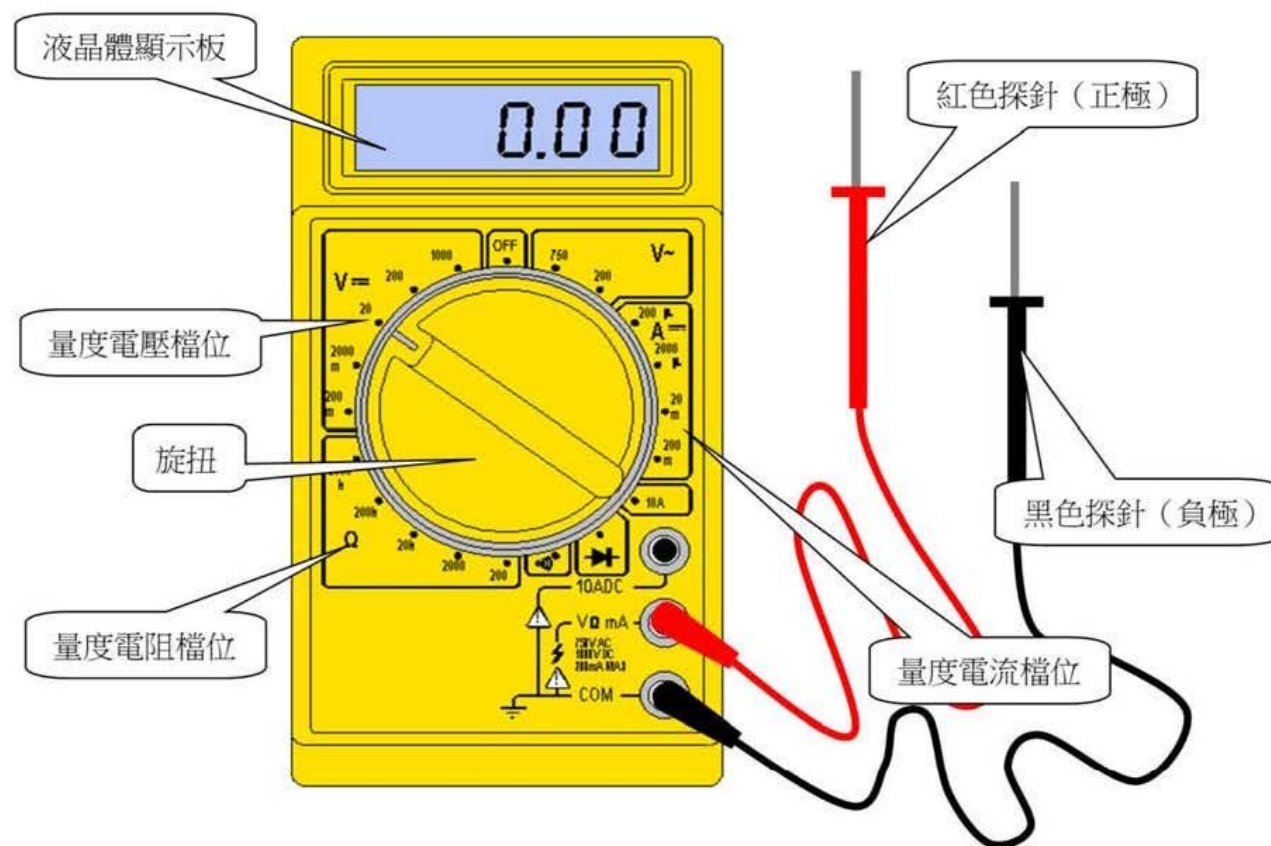


優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

儀器使用--萬用電錶

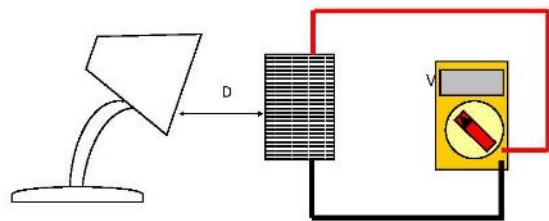


使用注意事項：

- ◆ 每次使用後必須將旋扭撥回 OFF 檔之關機位置。
- ◆ 請勿拉扯電線來拔插探針；必須握穩探針的插頭位置。
- ◆ 每次開機後先將旋扭撥向 200W 位置，此時液晶體顯示板應顯示「1」；若全無顯示，則該萬用電錶可能沒有電或已壞掉了。
- ◆ 保持旋扭指向 200 Ω 位置，並將紅色探針和黑色探針的針尖相接，此時液晶體顯示板應顯示「0」，或「0.00」；若顯示仍然為「1」，則該萬用電錶的兩支探針應還未插穩，或兩支探針的接線鬆脫。
- ◆ 本習作即將進行太陽能板測試。將旋扭指向 V 20 位置。

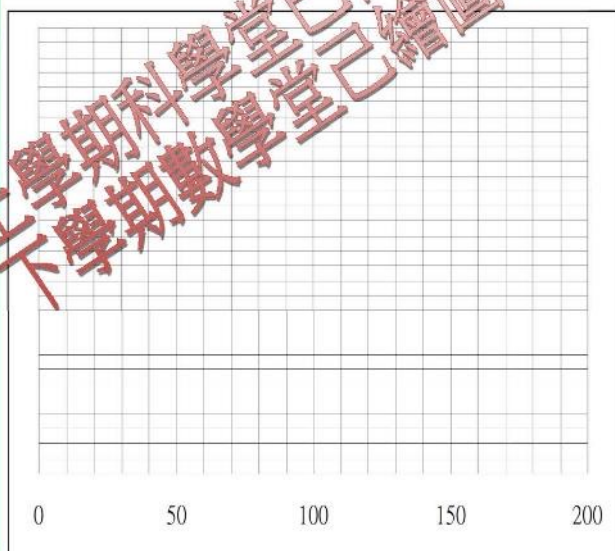
**S**

太陽能電池板和太陽能馬達之實驗



請將結果填於下表並回家於下面圖格紙上繪製距離與電壓的

距離 D /mm	10	20	30	40	50
電壓 V					

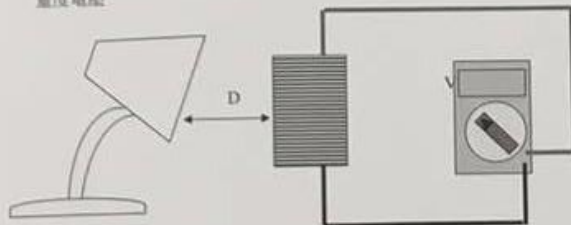
M

貼回實驗結果及圖表



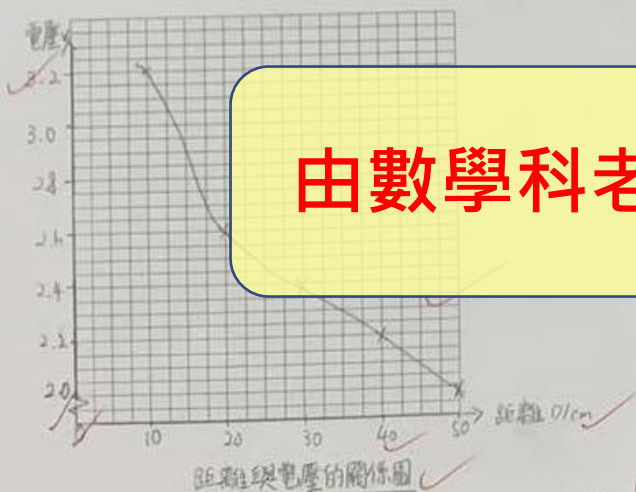
太陽能電池板和太陽能馬達之實驗

量度電壓



請將結果填於下表並回家於下面圖格紙上繪製距離與電壓的關係圖。

距離 D/cm	10	20	30	40	50
電壓 V	3.2	2.6	2.4	2.2	2.0

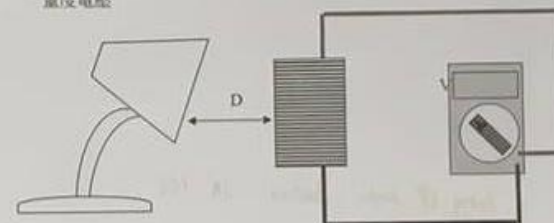


F2 太陽能板實驗

1/2

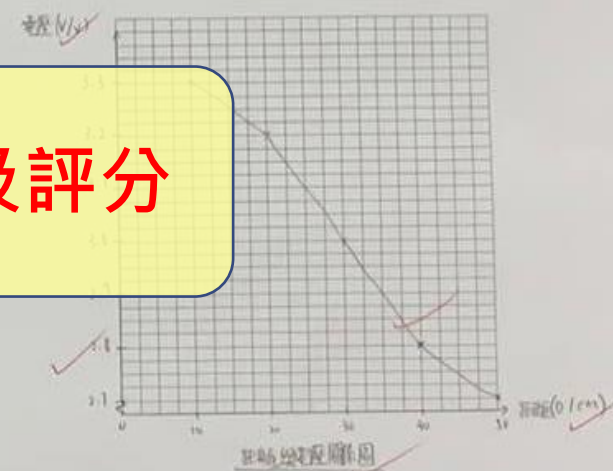
太陽能電池板和太陽能馬達之實驗

量度電壓



請將結果填於下表並回家於下面圖格紙上繪製距離與電壓的關係圖。

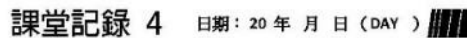
距離 D/cm	10	20	30	40	50
電壓 V	3.3	3.2	3	2.8	2.7



F2 太陽能板實驗

1/2

由數學科老師批改及評分



梦想耀华

今天我學會了……

今天我完成了...

個任務是讓同學們在課餘時間，利用身邊的材料，設計出一個自己認為最理想、最有趣的設計。所有設計，必須以木質為主題，並加入一些色彩。

[illegible]

靜者常靜、力至物移、受與施同！





題目	太陽能板測試
設計作業	太陽能風力船
課本頁數	P.82-84

夢想隨筆



這個樣可以將船中, 四下等物上,
可以節省空間和方便。

夢想隨筆是一個空間讓同學可任意設計自己的東西, 如找不到合適題材, 同學可以在此繪出近生活中遇見的好設計, 請於圖中加入文字說明, 所有繪圖必須以鉛筆繪製, 並以水顏色筆着色。

課堂感想

在這堂裡, 我學會了在設計太陽能風力船要考慮不同的因素, 利用不同的原理去用不同種類的材料去使風力船行駛的時間長短, 令風力船用不同規格和因素去運用常識去制作。

-9 MAR 2018

靜者常靜、力至物移、受與施同!



題目	太陽能板測試
設計作業	太陽能風力船
課本頁數	P.82-84

夢想隨筆



這個是電筒, 利用太陽能板吸收電力來發光, 不需要用電池來發電。

非常有心!

夢想隨筆是一個空間讓同學可任意設計自己的東西, 如找不到合適題材, 同學可以在此繪出近生活中遇見的好設計, 請於圖中加入文字說明, 所有繪圖必須以鉛筆繪製, 並以水顏色筆着色。

課堂感想

在課堂上, 我學會了牛頓力學三大法則, 如靜者常靜、力至物移以及受與施同。可以利用萬用電錶去量度太陽能發電板是否運作, 並知道了制作太陽能風力船要考慮很多因素, 從而去測試太陽能風力船。

20 APR 2018

靜者常靜、力至物移、受與施同!

第二課節(一周之後)

STEMaker Nurturing Scheme

科藝創建師培育計劃

中二級下學期第五節課

如何確保課堂之間的3C？

科技元素的連結性(Connectedness)

目標的一致性(Coherence)

活動的延續性(Continuity)

學習成果的聚焦性(Convergence)

創業家思維

報告

設計完成後，設計師通常都會利用文字和繪圖來記錄整個設計過程，並編製為一本設計報告或一個設計資料夾。在報告的最前頁是封面和目錄。目錄應該附上頁碼，以便讀者可以隨時參考較有興趣的章節。

在報告前，應先簡介整個設計的背景，亦即是處境。然後根據處境中所涉及的需求，以簡單和扼要的句子寫出設計大綱。

以肯定的用語和精確的字眼，寫出設計細則，以設定有關乎該設計的要求、規格和限制。然後，將搜集到的有關資料和分析結果顯示出來。

每個設計過程中的重要決定和階段必須清楚列明，並附上有關設計的草圖和其他繪圖，以便向讀者傳達一個清晰的概念。

製作是一個重要的步驟，所以應該清楚列出有關的**製作流程**、**預算時間表**、**實際製作時間表**、**零件表**、**製作費用**等資料。

製作後就要進行測試，以確定製成品能夠符合設計細則，否則就要作出適當的修改。報告內應列出**測試**的結果，並展示測試的過程。可以用攝影機拍攝重要的測試步驟，然後在報告內展示相片。測試成功後，就可以對製成品作出評估，以便改良。報告也應該列明評估的方法和結果，以便讀者參考。





流程圖



測試

評估

把營幕製作完成後，便開始進行測試及問卷調查，以得到其他同學們對這營幕的評價方法是在本班同學面前把營幕起營，任由同學參觀，然後派發問卷給同學填寫。問卷調查則涉及有關營幕的性能的問題。結果如下：

營幕的性能測試圖

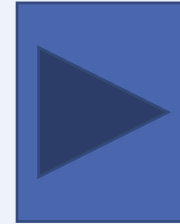
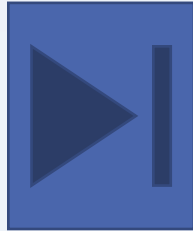
	極好	好	一般	差
營幕的實用性	④			
方便攜帶的程度			④	
外形及顏色的配合		④		
方便使用的程度	④			
符合人體工學要求		④		
使用手冊內容周全度	④			
耐用程度		④		
抗風能力		④		
防水能力			④	

(④ 代表滿意程度)

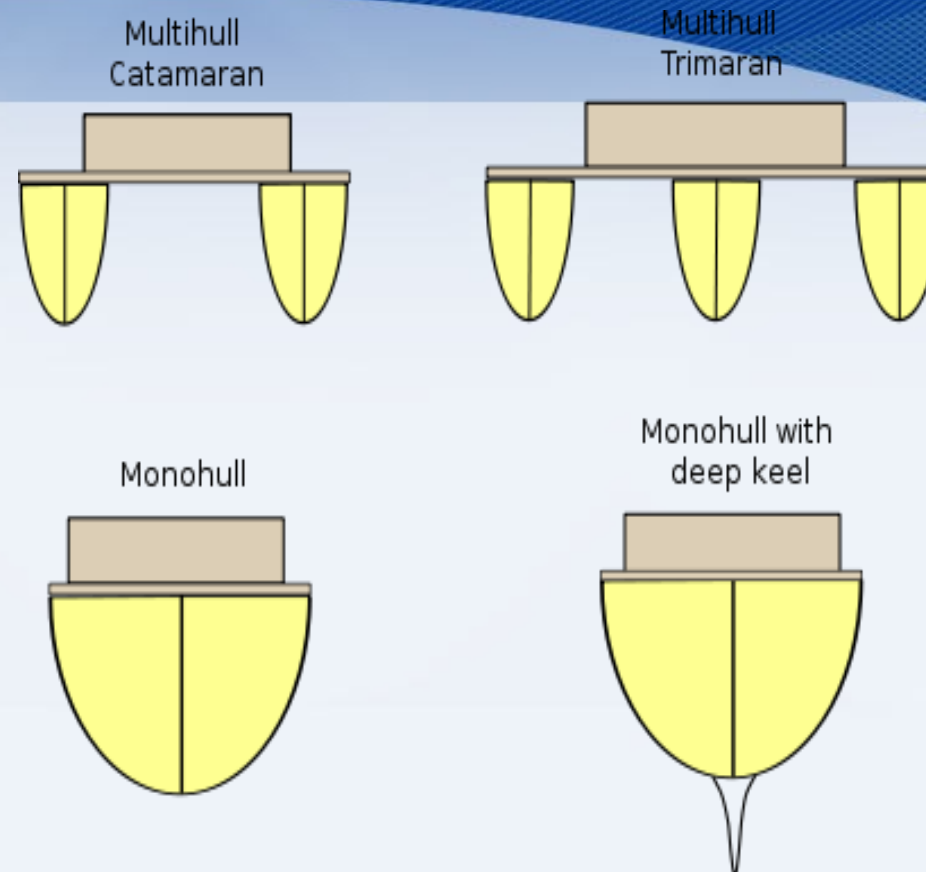
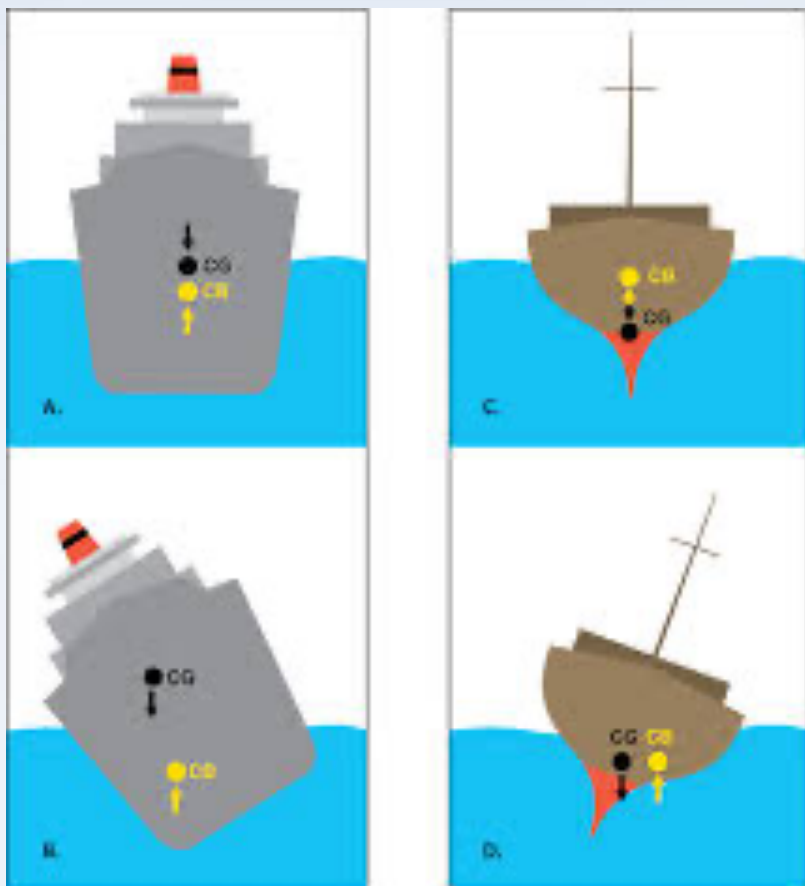
表 1.3 營幕性能測試表

評估和改良

學生例子



平衡太陽能風力船

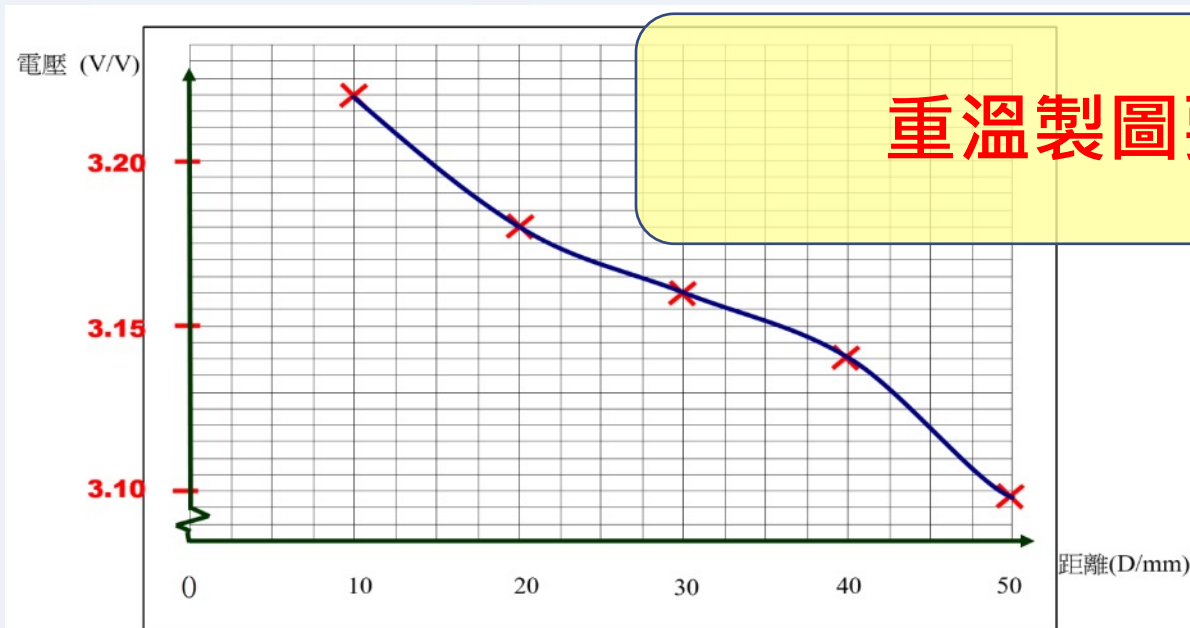


平衡是重點

太陽能板實驗結果範例

請將結果填於下表並回家於下麵圖格紙上繪製距離與電壓的關係圖。

距離 D /mm	10	20	30	40	50
電壓 V	3.22	3.18	3.16	3.14	3.10



距離與電壓關係圖

熱溶膠槍

- 熱熔膠槍插上電源前，請先檢查電源線是否完好無損、支架是否俱備；已使用過的膠槍是否有倒膠等現象。
- 膠槍在使用前請先預熱3-5分鐘，膠槍在不用時請直立於桌面。
- 請保持熱熔膠條表面乾淨，防止雜質堵住槍嘴。
- 膠槍在使用過程中若發現打不出膠，請檢查膠槍是否發熱。

今課製作上主要工具



測試

將太陽能風力船置於水槽中，利用枱燈照向太陽能板，使之航行1米，記錄3次測試所用的時間，將數據填如下表中：

	(X)時間/秒	(X/2)平均每米所用時間/秒
測試一		
測試二		
測試三		

最佳成績為 _____ 米/秒。

**計算速度和平均數是直接
應用數理科知識**

自我評鑑

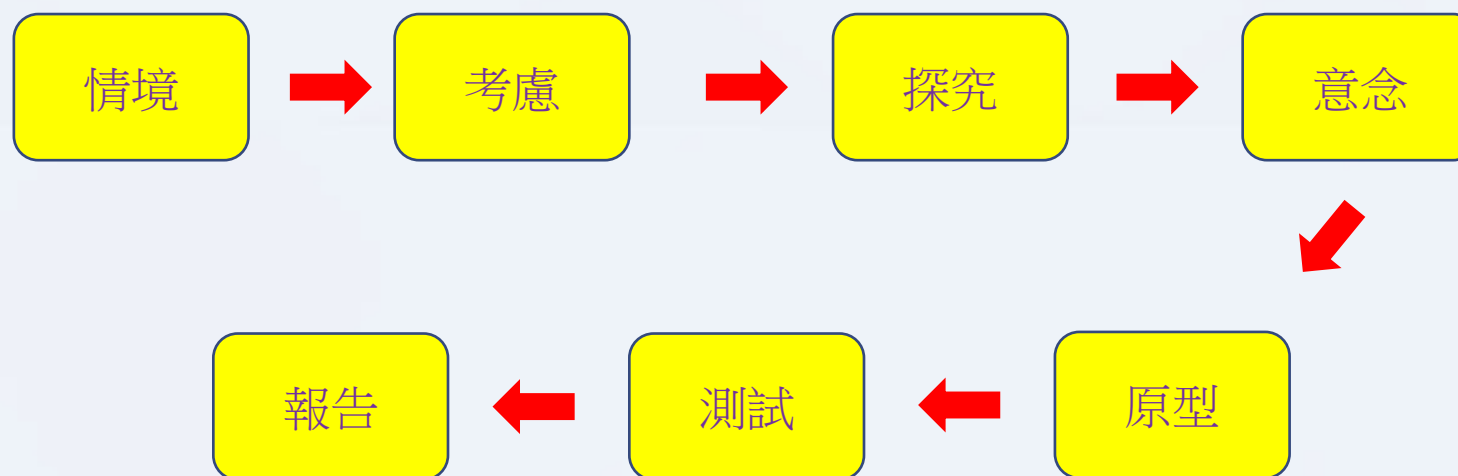
項目	優	良	常	可	劣	項目	優	良	常	可	劣
問題分析						科技應用					
資料搜集						顏色配搭					
考慮周詳						安全耐用					
造型設計						衛生舒適					
基本功能						材料運用					

設計改良

十級評分法

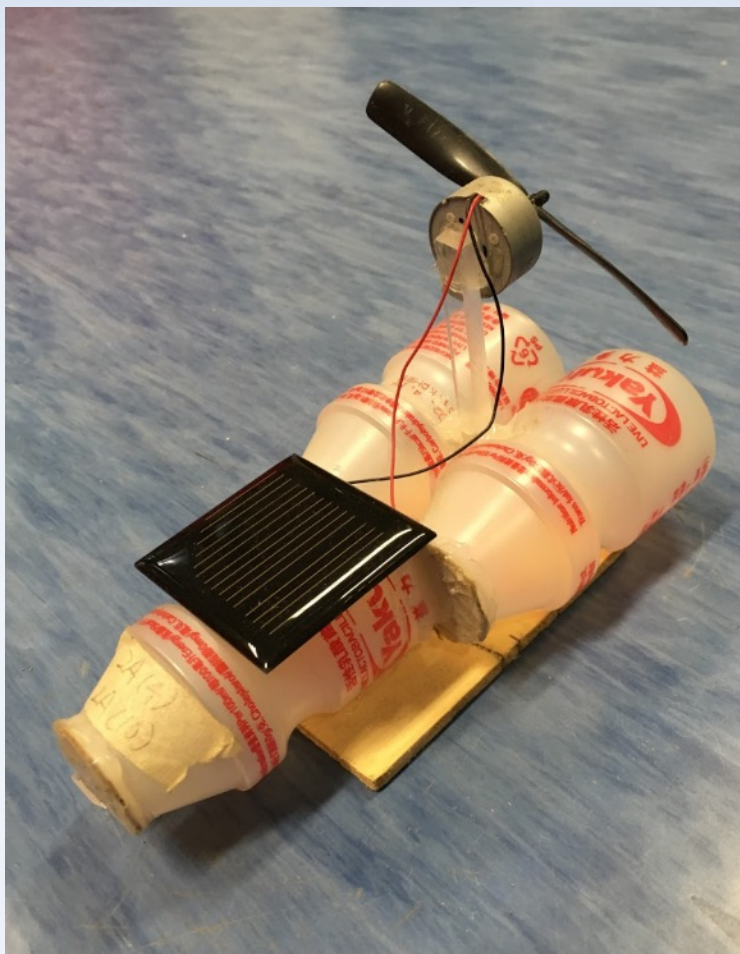
意念產生 (Idea Generation)

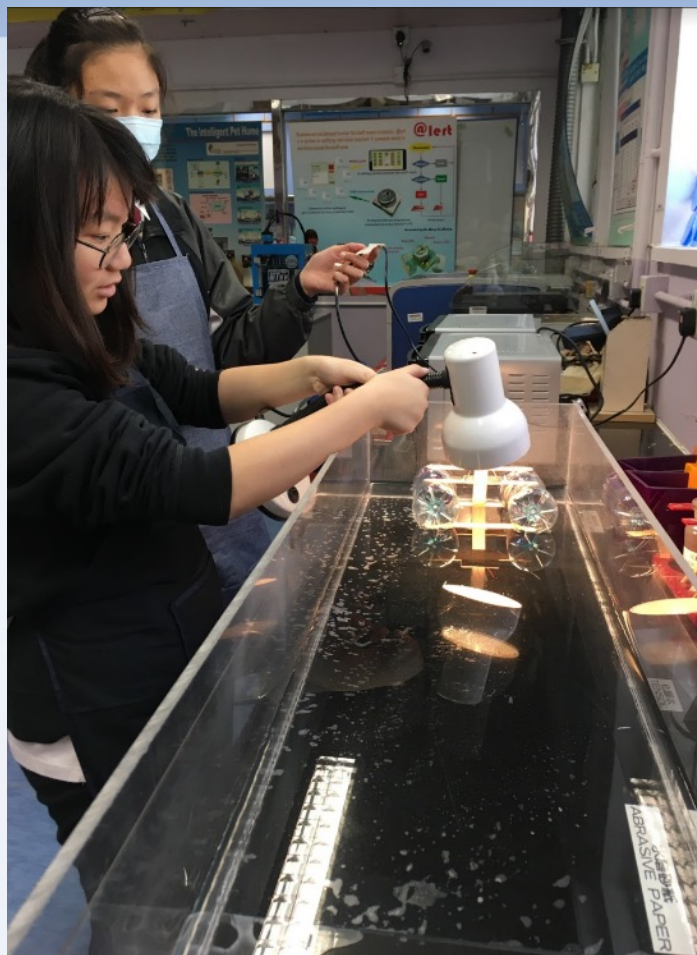
- 以實物(環保物料)實作去推生意念，強調作品與家課的設計必定不一樣；
- 本習作不是完整STEMaker Project, 產出是模型，如要實作，則需按本習作所設計出的模型為藍本另行規劃製作。



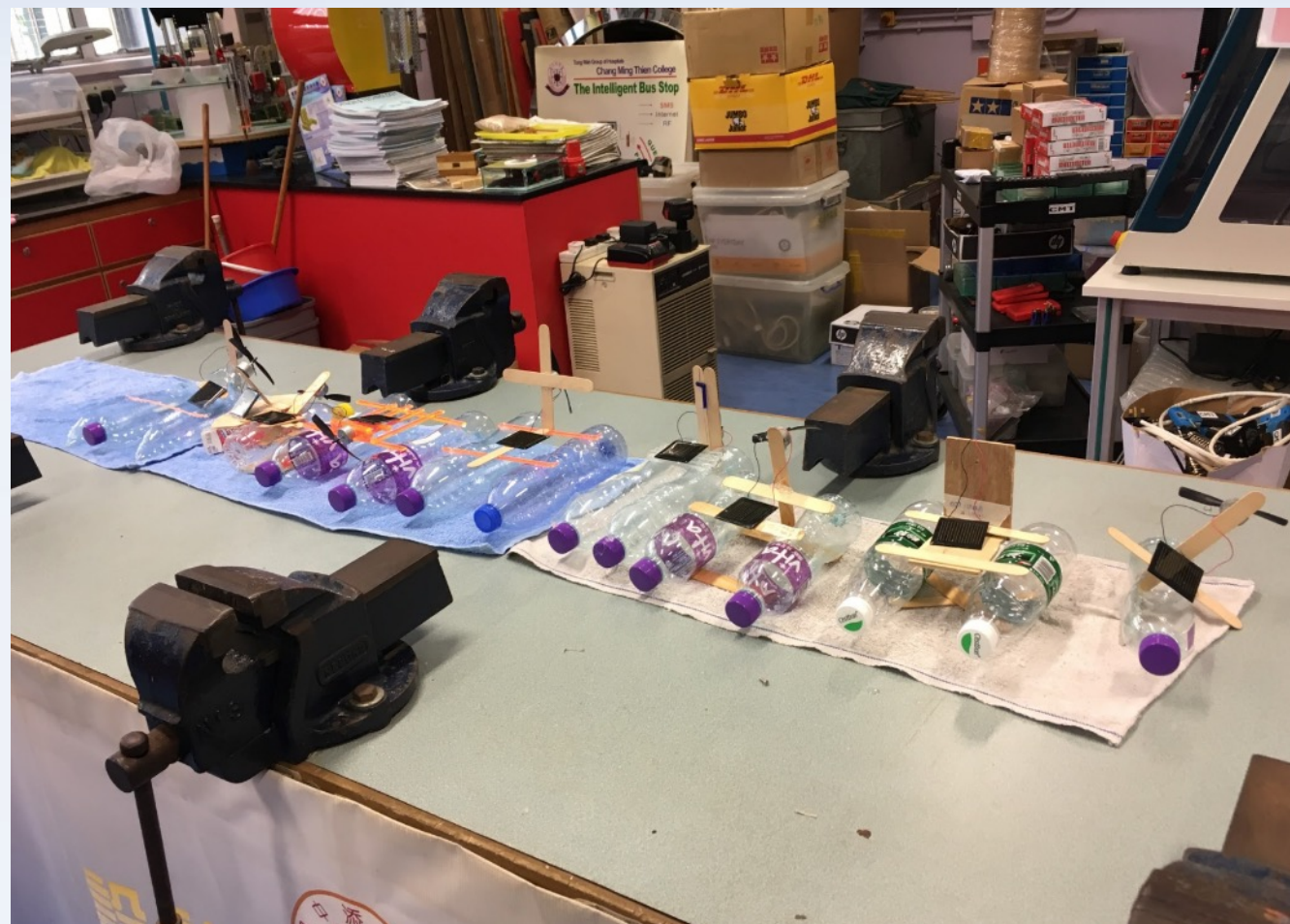
成果







落堂前互評



各級習作安排



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

「藝創建師習作STEMaker Project」的安排情況

			主要學習內容	科藝素養	人本視野	創業家思維
中一	上學期	杯墊	基本手工具	凝結	設計分析	商標
		封面設計	CorelDRAW	設計要素		製作日誌
		百變匙扣	熱處理	熱塑性		市場調查
	下學期	四足機械人	基本鉗工、焊接、四連桿機構	四連桿機構	愛護寵物	思路圖
		積木扭計骰	認識木材、運用萬能膠、包裝設計、立體空間、投影圖	機會率, 立體表面面積與體積		包裝
中二	上學期	爪鉗機械人	easyC程式編寫、簡單機械原理、VEX套件入門	機械人, 編程		分工
		裝飾板	基本木工		升級再造	實驗式設計
	下學期	手機座	CorelDRAW、鐳射雕刻、化膠水、分件圖	認識智能電話		使用約章
		太陽能風力船	太陽能板、萬用電錶	牛頓力學、亞基米德原理	全球暖化, 升級再造	撰寫報告
中三	上學期	不倒翁	夾木製作、鉋木、感應器	木材認識, Arduino	玩具	
		平衡擺件	3D列印、真空吸塑	力與平衡、力距		BOM
	下學期	創意小發明	excel試算表、Fusion 360	SOAP、SCRAMPER		成本計算
		VR眼鏡	3D列印、VR技術、透鏡	光學	護眼	商品

商討課程內各科協作機遇

科藝創建師習作包含的科藝素養

習作名稱			S科學	T科技	E工程	M數學
中一	上學期	杯墊	凝結	打磨、 切削、 CorelDRAW、 黏合	量度、 工程圖	平均數
		百變匙扣	熱塑性	膠片熱處理	工程日誌	統計、 棒型圖
	下學期	四足機械人	能量轉換、 齒輪比	Excel、 鉗工、 焊接	組裝、 四連桿機構、 零件清單、 工準、 測試	正負數加 減、 軌跡
		積木扭計 骰	機率、 立體體積及表 面面積計算、 納米科技	認識木材、 萬能膠	三維空間感	立體/展開 圖、 三維空間、 投影圖、 餅形圖

習作名稱			S科學	T科技	E工程	M數學
中二	上學期	爪鉗機械人	齒輪比、馬達	VEX機械人建構系統、編程	組裝、檢測	資料排序篩選
		裝飾板	視覺效果	木工	木的紋路與木加工方向的關連	圖形構造、正視圖、側視圖、頂視圖
	下學期	手機座	人體工學、溶劑	鐳射切割、樺位、CorelDRAW	尺寸量度	三角函數、立體視圖、分件圖
		太陽能風力車	太陽能、浮力、牛頓力學、亞加力膠片接合	膠片熱處理、萬用電錶	平衡太陽能風力船、測試	棒型圖

習作名稱			S科學	T科技	E工程	M數學
中三	上學期	不倒翁	原子筆構造、 木材、 重心	夾木、 木材開切方法、 樺	木的加工、 基準的概念	正視圖、 側視圖、 頂視圖
		平衡擺件	平衡、 力矩、 3D 列印原理	SolidWork、 微電腦控制、 編程、 傳感器、 鉋、 123 Circuit、 OnShape、 真空吸塑機、 3D列印	工程圖、 自由度、 BOM	乘法、 正視圖、 側視圖、 頂視圖
	下學期	創意小發明	SOAP、 SCAMPER	Excel、 Fusion 360、 App Inventor	項目管理、 成本計算、 計劃進度表	加總
		VR眼鏡	焦距	3D 列印	組裝	統計、 Ray diagram、 物距及像距

教師培訓



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

教師專業發展

工作坊類型	目的	活動內容	預期成效
1. STEMaker 習作設計	掌握設計STEMaker 習作技巧	STEMaker習作規劃	製訂STEMaker 習作
2. STEMaker 課程規劃	了解如何規劃校內 STEMaker課程	STEMaker課程規劃	規劃自己校內 STEMaker課程
3. STEMaker 評核方案	介紹STEMaker習作 評核方案	STEMaker評核規劃	評 核 學 生 STEMaker習作
4. STEMaker 技能訓練	掌握STEMaker技能	包括Arduino編程、工 程圖繪製、氣動原理 VBA、IoT等	進行STEMaker 習作

4. STEMaker技能訓練

工作坊類型	目的	活動內容	預期成效
A. 設計	提設計素養和能力	學習CorelDRAW	能設計代表自己的匙扣
B. 機械人	介紹機械人製作入門 掌握結構與機械原理	學習VEX機械人 套件	能製作機械人參與比賽
C. 立體列印	學習立體繪圖，培養 工程思維	學習Fusion360	能列印代表自己的掛飾
D. 編程	初體驗編程樂趣	學習AI2	能製作介紹自己的流動應用程式

4. STEMaker 軟技能

工作坊類型	目的	活動內容	預期成效
A. 設計策略	提升設計素養和能力	學習 false faces, lateral thinking, etc.	能懂得運用不同設計策略去進行設計
B. 尋找問題	介紹尋找問題方法	學習SOAP方法	能懂得用SOAP方法去尋找問題
C. 設計思維	提升設計思維	學習 SCRAMPER, etc.	能懂得運用不同方法產生意念
D. 工程思維	提升工程思維	學習手繪圖技巧	能手繪圖表達工程細節和結構

東華三院張明添中學在STEM的推行

初中DT課程

Design and Technology(DT)

JS1 – JS3

高中DAT課程

Design and Applied Technology(DAT)

JS1 – JS3

Supplying high skill
labour

Uplifting the
quality and
capability of high-
skill group

SchoolTeam
校隊

General Education

普及教育

High-end Education

資優教育

2017年DAT畢業生考獲5**最高等級
順利入讀中文大學建築學系

獲獎無數



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

Q&A

antony@hktea.org

#1 何時開始有STEM？

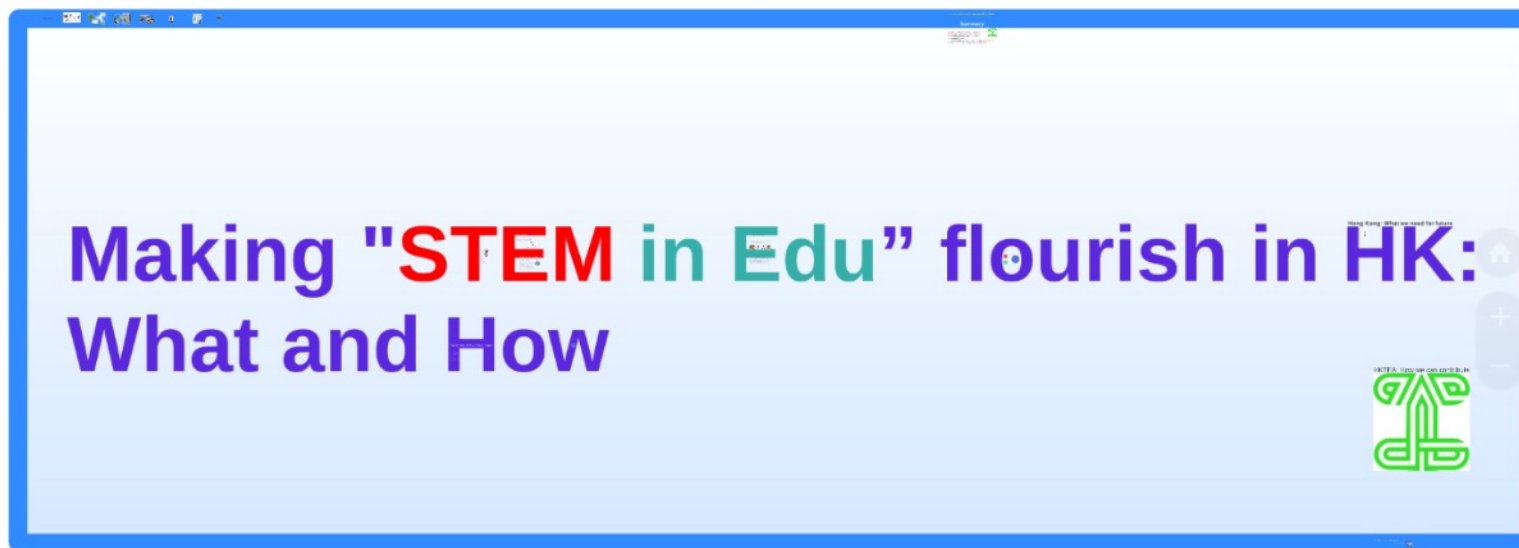
STEM 為今天學校跨學科課程的重大議題

- 特首於2015施政報告提出「教育局會更新及強化科學、科技及數學課程和學習活動，並加強師資培訓，讓中小學生充分發揮創意潛能。」

香港特區政府《2015年施政報告》，2015年1月14日
<http://www.policyaddress.gov.hk/2015/>



香港科技教育學會向教育局提出推展STEM的策略建議
--- 科藝創建師 (as in BOLT meeting 31.5.2015)



STEMaker

STEMaker: thinker and doer in one person

同年11月5日教育局文件

模式二正是此建議：
透過專題研習讓學生綜合不同學習
領域的相關學習元素。

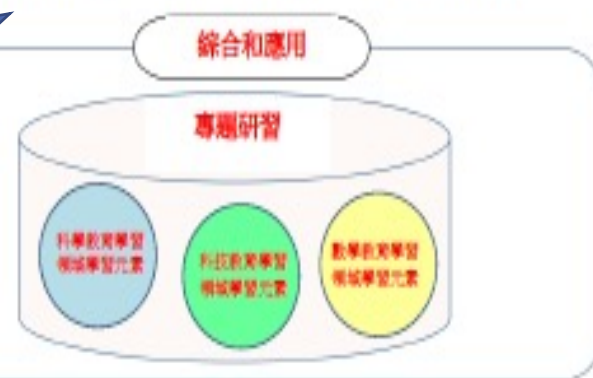


香港教育局建議模式

模式二
透過專題研習讓學生綜合不同學習領域的相關學習元素

模式二

透過專題研習讓學生綜合不同學習領域的相關學習元素。



推行STEM教育學習活動的模式

11. STEM教育的重點在於強化學生在科學、科技及數學教育各學習領域及跨學習領域的綜合和應用知識與技能的能力，以下為推行STEM教育學習活動的兩個建議模式：

模式一

讓學生綜合其他學習領

一個學習領域的課題（例如：科學教育）

為相關學習元素。

科學教育學習領域學習元素

推動STEM教育 發揮創意潛能

報告



二零一六年十二月

- 提升專業能量
- 為學生提供優質的學習經歷
- 更新課程
- 為學校提供資源，促進學與教
- 促進社區不同持份者的參與
- 持續檢視推動STEM 教育的進展，總結和分享良好示例

QEF

「公帑資助學
校專項撥款計
劃」

中學（包括特殊
及直資學校）為
200萬元

STEM 教育
一筆過津貼

購置相關設備
和資源

每所學校
小學：10萬
中學：20萬

全方位學習
津貼

組織更多走出
課室的體驗學
習活動

合共
\$9億元

中學IT創新
實驗室

舉辦服務或購置
軟硬體，加強學
生對人工智慧
（AI）、區塊鏈
等概念的認識

每校可獲100萬元



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

課程更新

- <https://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/renewal/guides.html#TE>

計算思維 — 編程教育

- 計算思維 — 編程教育：小學課程補充文件 (2017年 11月 擬訂稿)



TOP

中國語文教育

- 課程指引 (小一至中六) (2017) ● 更新



- 普通話科課程指引 (小一至中三) (2017) ● 更新



*如欲參閱其他課程文件，請瀏覽中國語文教育網頁。

TOP

英國語文教育

- 課程指引 (小一至中六) (2017) 英 ● 更新



- 《英國語文教育學習領域課程指引補充文件 (中一至中三)》(2018) 英 ● 更新



*如欲參閱其他課程文件，請瀏覽英國語文教育網頁。

TOP



優質教育基金
Quality Education Fund



Chief Executive's Award for Teaching Excellence Teachers' Association
行政長官卓越教學獎教師協會

教師培訓工作坊系列

T01	STEM習作規劃的智慧	6月29日	7月2日	7月12日
T02s	STEM課程規劃 - 與科學科協作	7月20日		
T02m	STEM課程規劃 - 與數學科協作	7月27日		
T03a	STEM能力培訓：設計策略	8月3日		
T03b	STEM能力培訓：難題辨識SOAP	8月10日		
T03c	STEM能力培訓：設計循環	8月17日		
T03d	STEM能力培訓：工程思維	8月24日		
T04a	STEM技術培訓：以SolidWorks進行立體打印	6月29日		

為何STEM ?

#2 STEM可以帶來甚麼？

- A. 提昇數理能力
- B. 增加學生對科研興趣
- C. 增加社會經濟效益
- D. 促進教育發展
- E. 其他

謬誤1: STEM 為提升學生數理能力

以香港為例，2015年公佈香港學生在PISA的排名為全世界首三名，數據是於香港仍未推行STEM的時間下獲取。(2012年香港科學555排第二)



香港未有STEM，學生已有不俗數理成績；
施行STEM要以不削弱本身優勢為前題！

科學			閱讀			數學		
國家 / 經濟體系	平均值	標準誤差	國家 / 經濟體系	平均值	標準誤差	國家 / 經濟體系	平均值	標準誤差
新加坡	556	(1.2)	新加坡	535	(1.6)	新加坡	564	(1.5)
日本	538	(3.0)	中國香港	527	(2.7)	中國香港	548	(3.0)
愛沙尼亞	534	(2.1)	加拿大	527	(2.3)	中國澳門	544	(1.1)
中國	522	(2.7)	芬蘭	521	(2.5)	日本	516	(3.0)
中國香港	523	(2.5)	愛沙尼亞	520	(2.0)	中國 (B-G)	516	(2.3)
中國 (B-S-J-G)	518	(4.6)	挪威	513	(2.5)	愛沙尼亞	520	(2.0)
			紐西蘭	509	(2.4)	加拿大	516	(2.3)

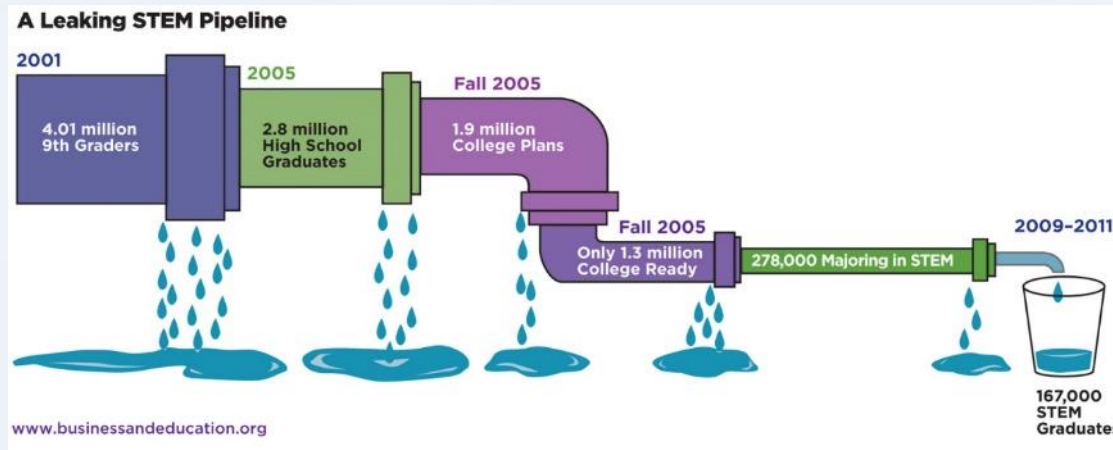
*中國參與地區為北京及上海市、江蘇及廣東省。

Does STEM really help in enhancing learning outcomes of students on S&M?
STEM真的可提升學生數理能力嗎？

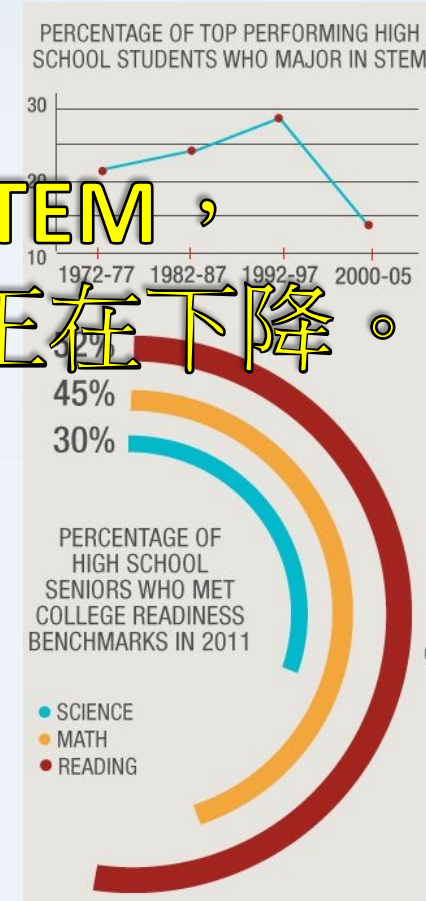
謬誤2: 培養興趣，吸引學生數理發展



美國經驗，推行了27年STEM，
但在大學修讀相關科目人數正在下降。



<http://shinstitute.org/about/stem-pipeline/>



國家政策：「創新、創業」

中國國務院總理李克強早於2014年9月在天津市世界經濟論壇2014年新領軍者年會(Annual Meeting of the New Champions, 2014)致辭中首次提出“大眾創業、萬眾創新”。



2014 首次提出



2015已成國策



2016 工作報告



落实高校和科研院所自主权

落实股权期权和分红等激励政策，落实科研经费和项目管理制度改革，让科研人员不再为杂事烦心分心劳神。

提速降费要迈出更大步伐

年内全部取消手机国内长途和漫游费，大幅降低中小企业互联网专线接入资费，降低国际长途电话费，推进“互联网+”深入发展。

加强对创新型中小微企业支持

打造面向大众的“双创”全程服务体系，形成线上线下良性互动。

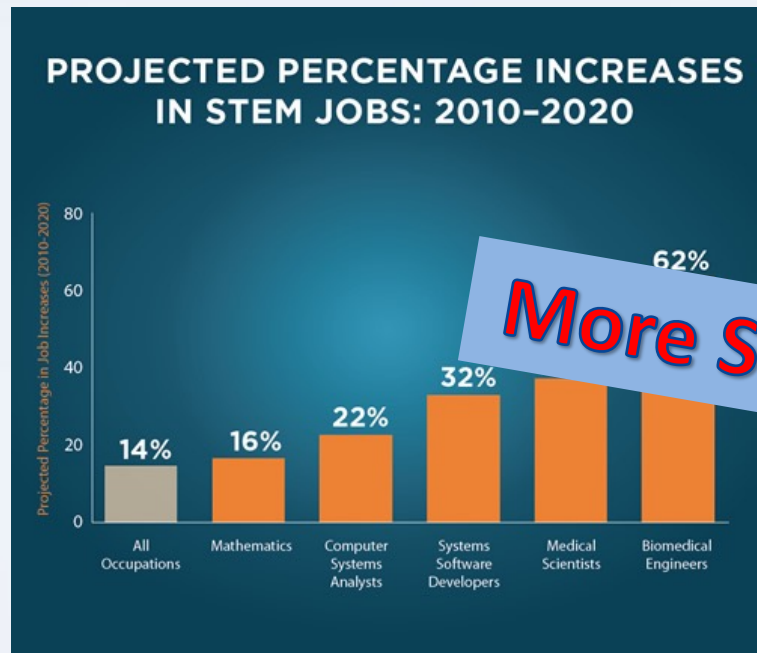
培育众多“中国工匠”

打造更多享誉世界的“中国品牌”，推动中国经济发展进入质量时代。

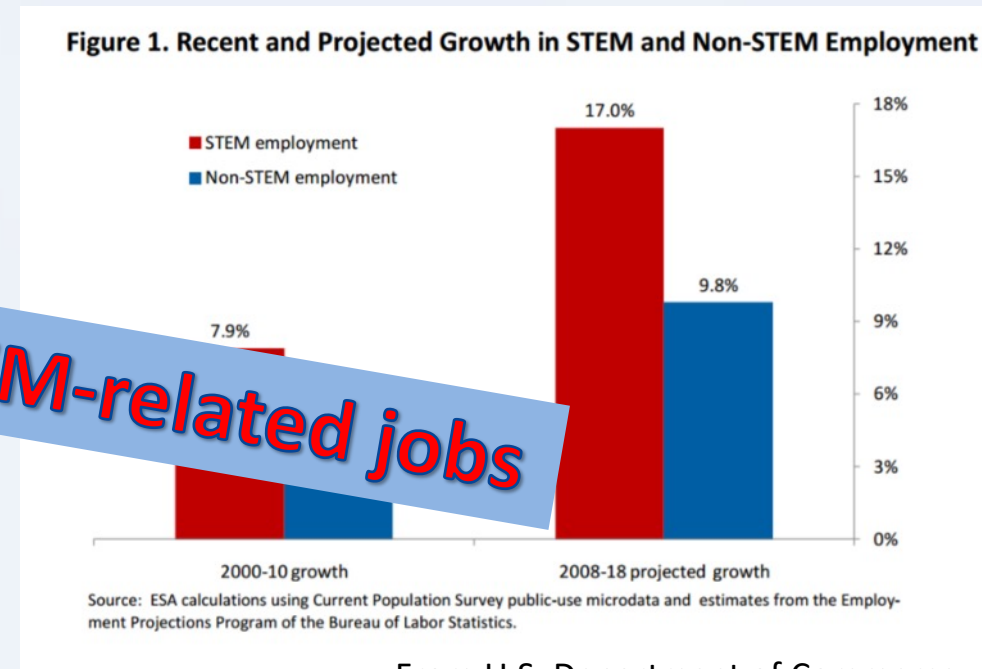
2017重點工作

STEM 人才 = 創新、創業人才

為何要有雙創人才？

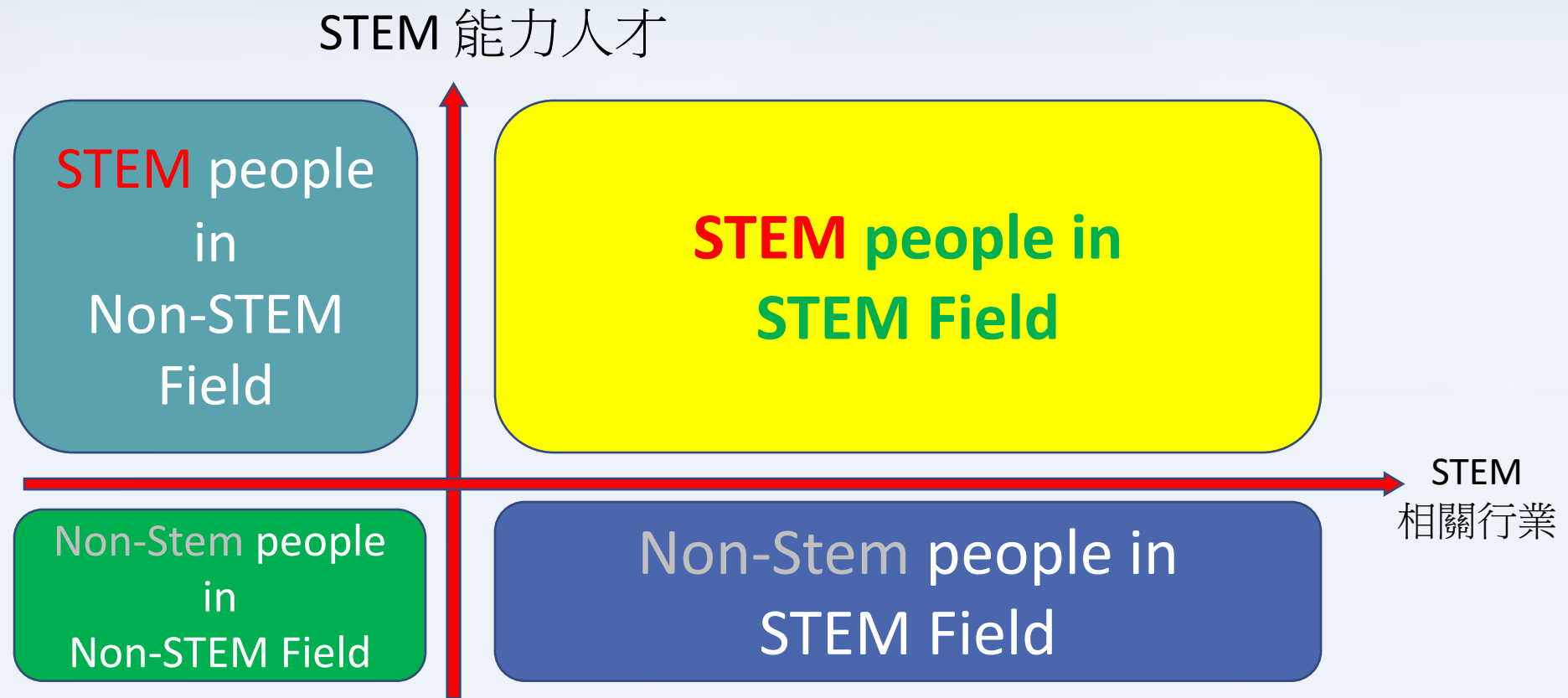


STEM職位空缺急速增長



STEM職位與非STEM職位就業率差距拉闊

未來工種分佈



香港: 將來需要甚麼？

- 有潛力、高增長產業(施政報告, 2014):
 - 創新及科技產業
 - 創意產業
- SIE 小型創意企業
- 成功故事例子 Jeff Chan and Eu-Wen Ding, Frank Wang

小型創意企業

Lumos Helmet-Jeff Chan and Eu-Wen Ding



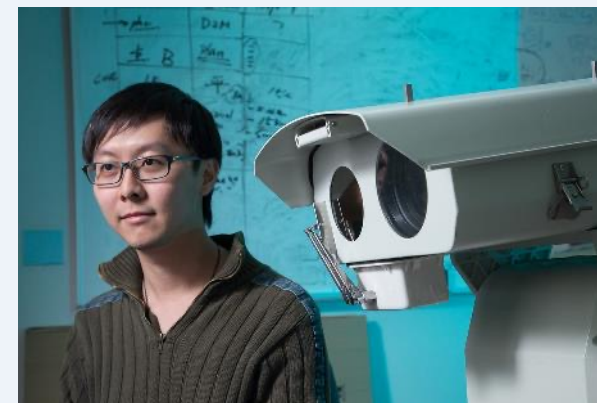
The Hong Kong University of Science and Technology Post-Graduate—Frank Wang (DJI) (unmanned aerial vehicles)



Small
Innovative
Enterprise
(SIE)

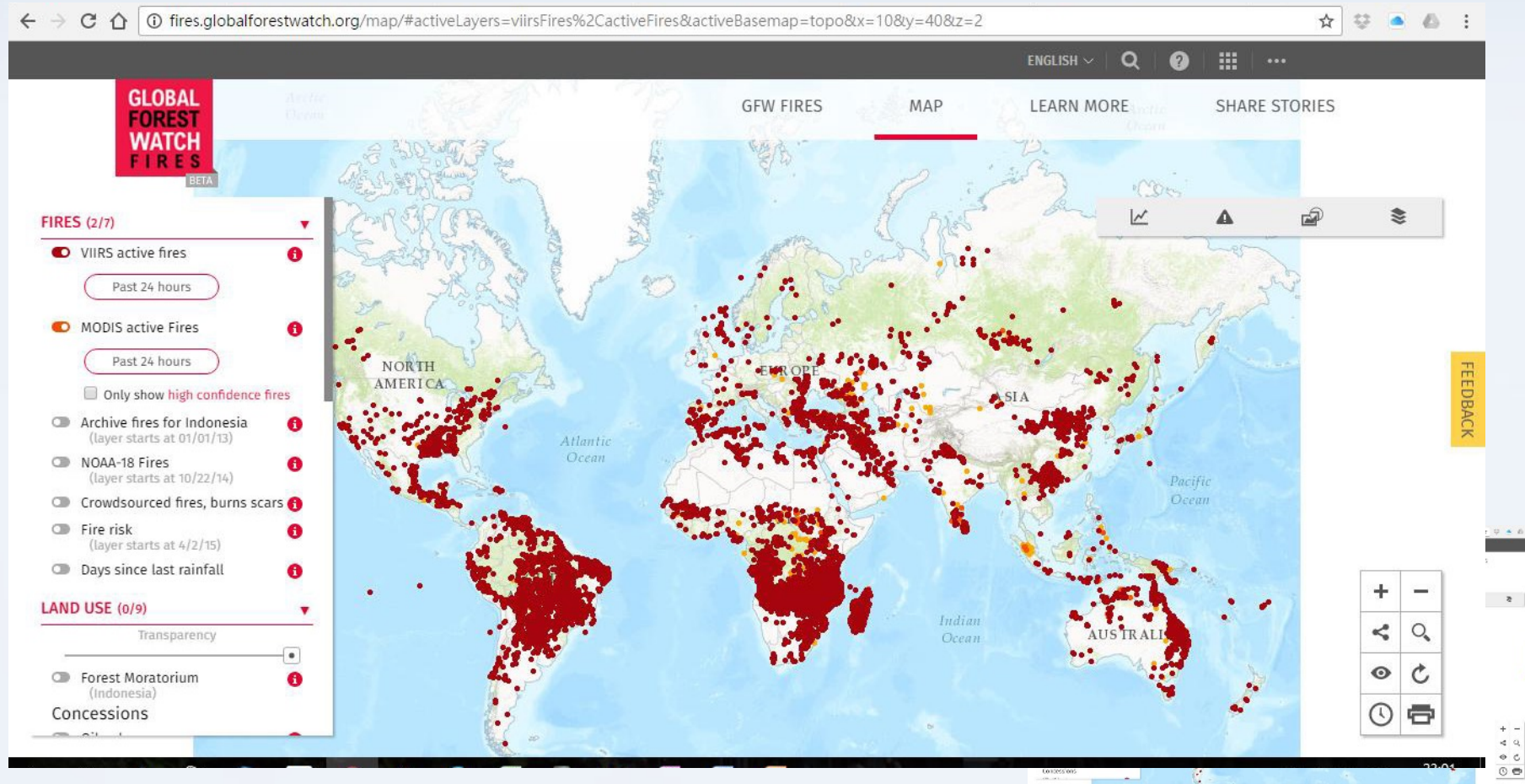
The Chinese University of Hong Kong Graduate— Rex Sham: Insight Robotics

- 畢業於中大計算器科學與工程學系的岑培琛，是名機械人製造者。他2009年創辦視野機械人有限公司，主營森林火險監控機械人，外形酷似《太空奇兵》的WALL-E，一大一小的眼睛能準確偵測五公里半徑範圍內，小至兩米乘一米的火源，並在不足一秒間發出訊號通報。



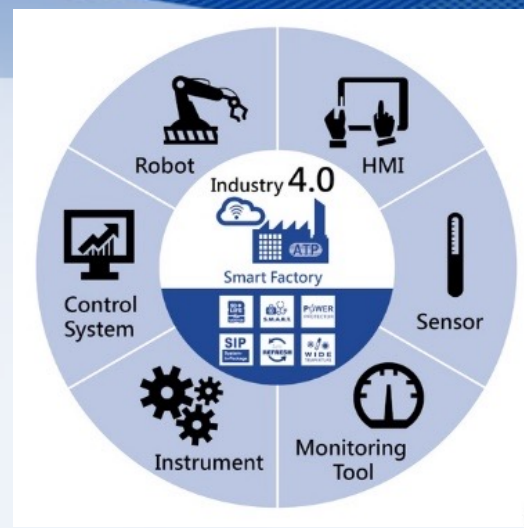
http://www.cuhk.edu.hk/chinese/features/rex_sham.html

The Chinese University of Hong Kong Graduate— Rex Sham: Insight Robotics



SIE 小型創意企業

- 由三數個年輕人因著一個共同發掘出來的創新意念開始
- 可進行小規模生產(工業4.0時代已臨，產品可化整為零利用平價的設備)或物色合適的生產者
- 可遙距生產、測試(IoT 物聯網的廣範應用)
- 利用大資料 (big data) 進行深耕用者需



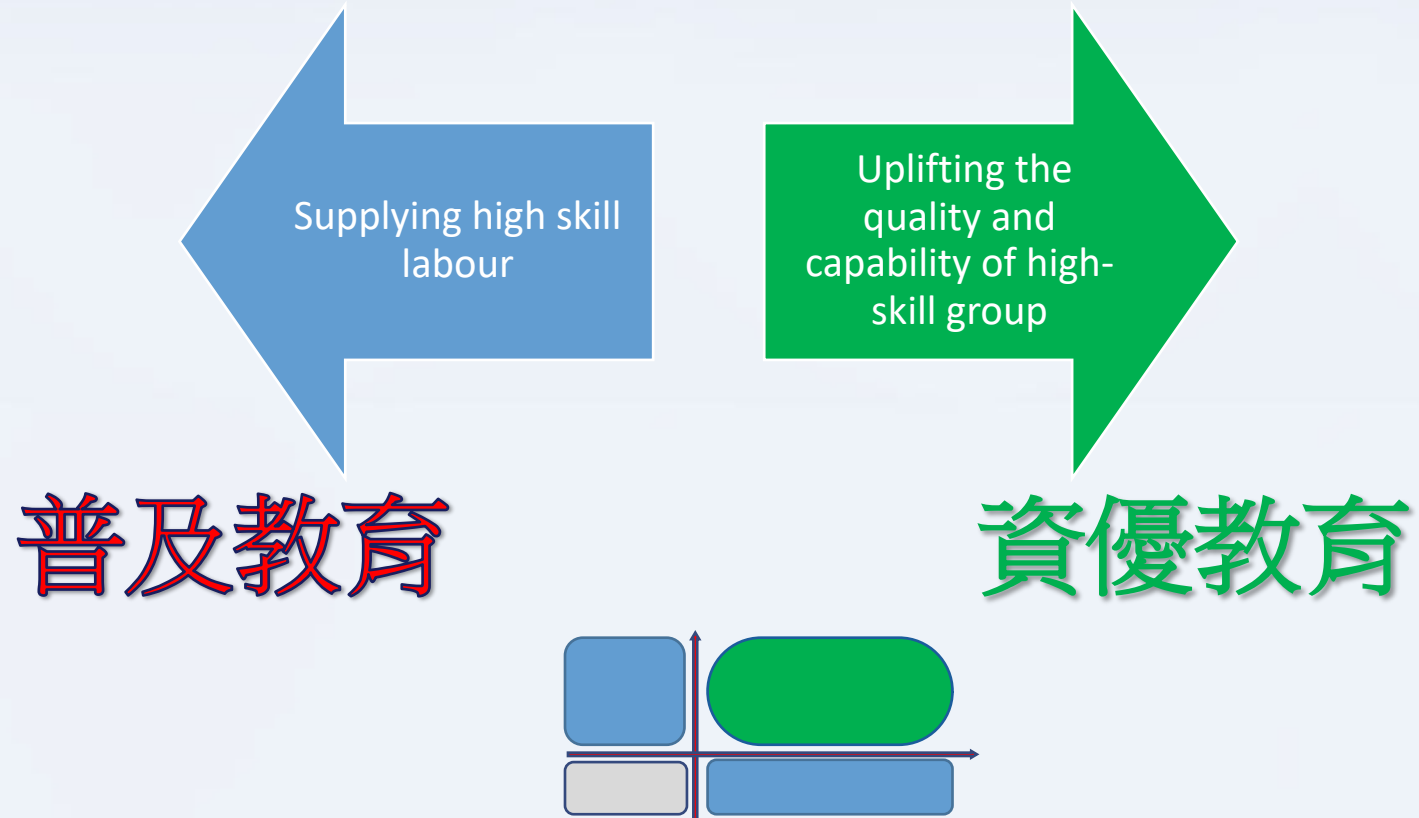
GO

SIE 小型創意企業需要怎樣的人才？

Indiegogo、FlyingV)

「雙創人才」!

STEM 的取向？



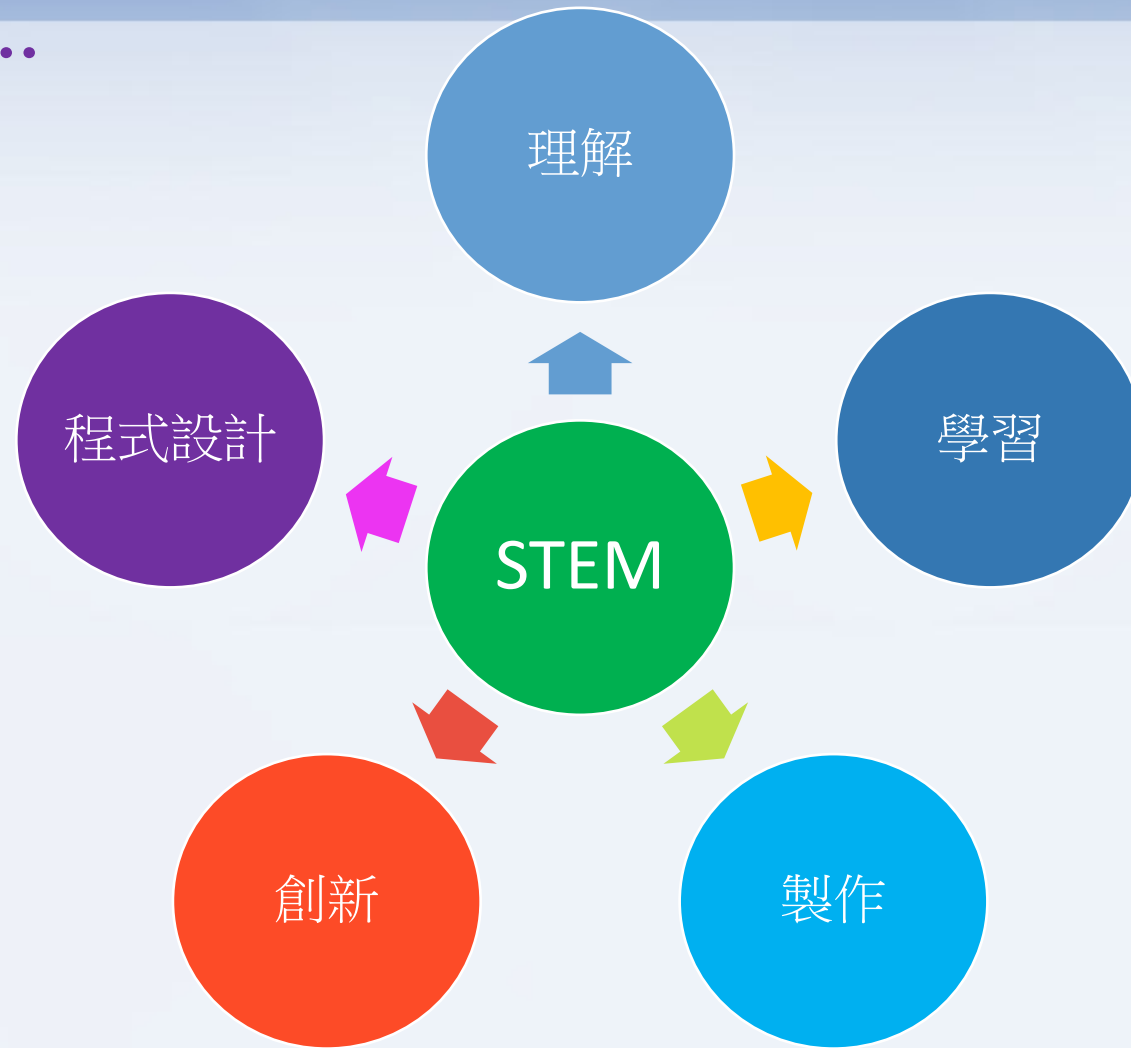
香港老師理解 STEM 為...

- 課後活動鞏固所學
- 課前活動提升興趣
- 在其它學科中加進數理東西
- 探究學習的延伸
- 基於數理「造」些東西
- 運算思維Coding



“STEM education for understanding”
促進理解的STEM教育

STEM是為了...



幾個常見對科技的錯誤觀念

謬誤3:

沒有科學沒有科技，因科技建基於科學上。



People can build without modern science and math knowledge at around 2650–2600 BC

西元前2650–2600 BC人類未掌握數理，但仍擁有建造金字塔的科技



People can forge without modern science and math knowledge even earlier

再早之前，沒有數理知識下，人類已懂冶金、鍛造之科技

In human history worldwide, technology appears earlier than science and math.
全世界人類歷史告訴我們，科技出現早於科學及數學。

謬誤4: 學習科技/STEM首要器材



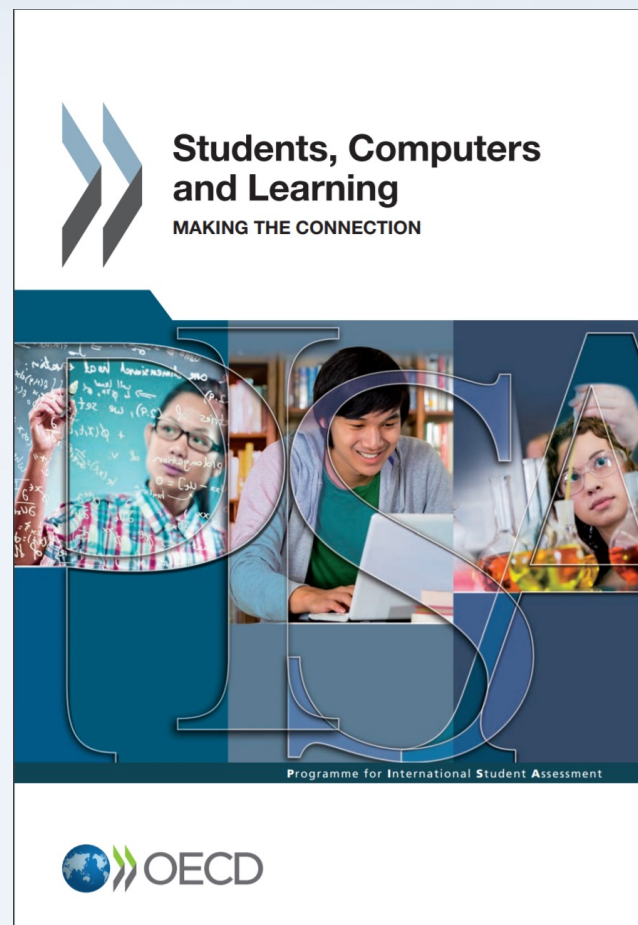
Learning technology is learn how to choose the right material and the right tools to make things out in a right way.
學習科技是學習如何選擇正確物料和正確工具、用正確方法進行製作。

謬誤5: 學習訊息/資訊科技便是學習科技

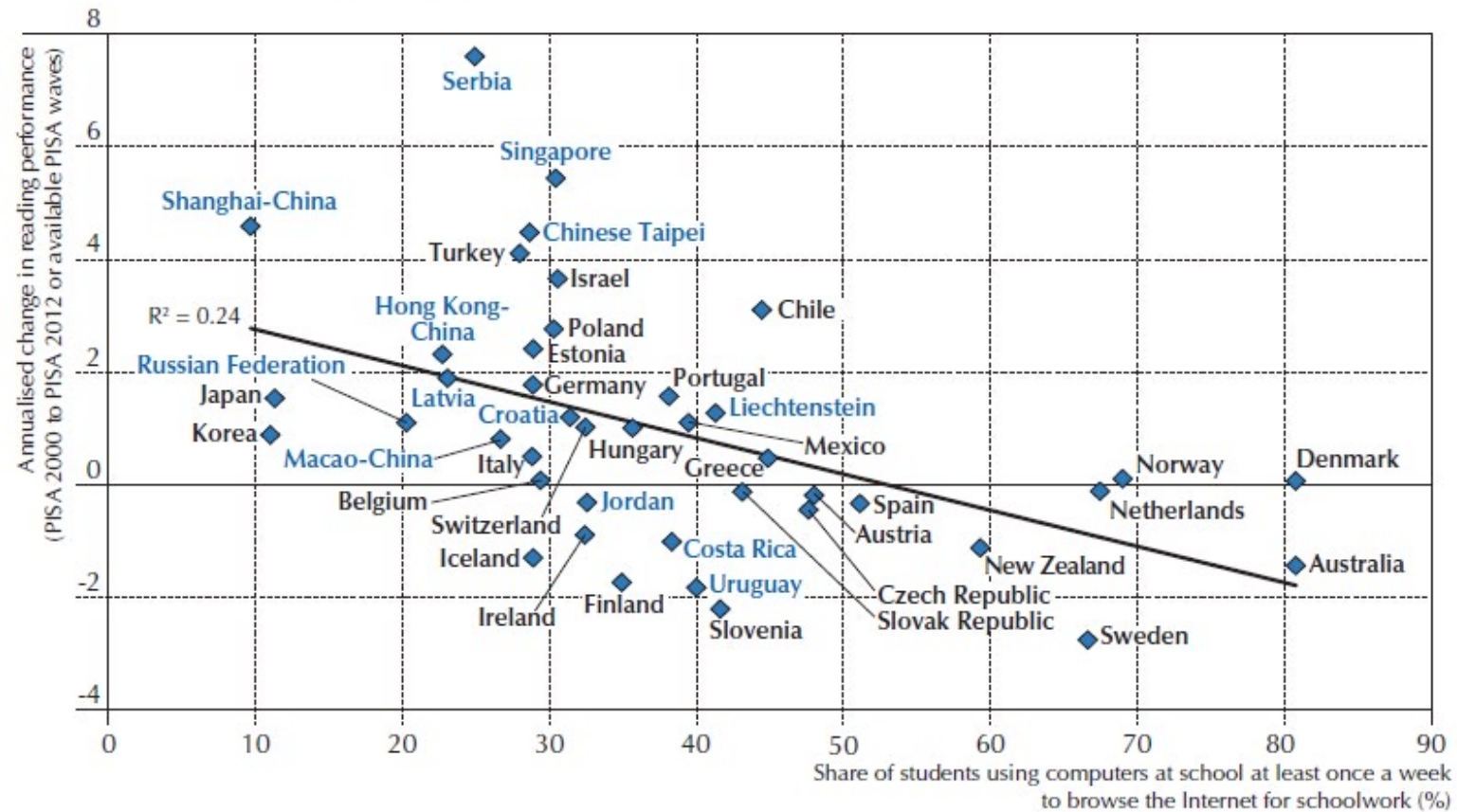


ICT or IT is only subsets of technology.
訊息/資訊科技只是科技的一環

國際經濟合作發展組織（OECD）2015報告



Trends in reading performance and proportion of students who frequently browse the Internet for schoolwork at school



Notes: The annualised change is the average annual change in PISA score points. It is calculated taking into account all of a country's and economy's participation in PISA.

Source: OECD, PISA 2012 Database, Table I.4.3b (OECD, 2014) and Table 2.1.

StatLink <http://dx.doi.org/10.1787/888933253271>

What the data tell us

- Resources invested in ICT for education are not linked to improved student achievement in reading, mathematics or science.
- In countries where it is less common for students to use the Internet at school for schoolwork, students' performance in reading improved more rapidly than in countries where such use is more common, on average.
- Overall, the relationship between computer use at school and performance is graphically illustrated by a hill shape, which suggests that limited use of computers at school may be better than no use at all, but levels of computer use above the current OECD average are associated with significantly poorer results.
- Students who spend more than 6 hours on line per weekday, outside of school, are particularly at risk of reporting that they feel lonely at school, and that they arrived late for school or skipped days of school.

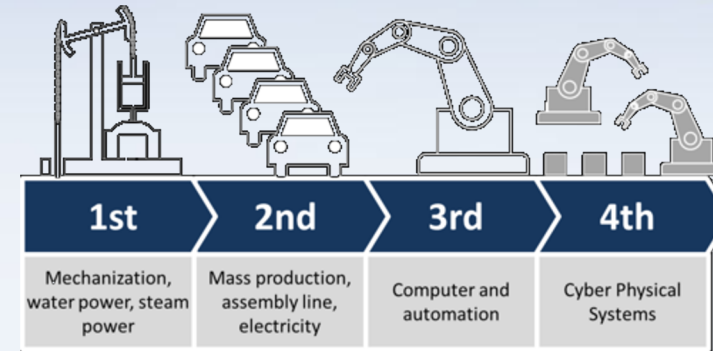
Maker Culture – Industry 4.0

創客文化遇上工業4.0

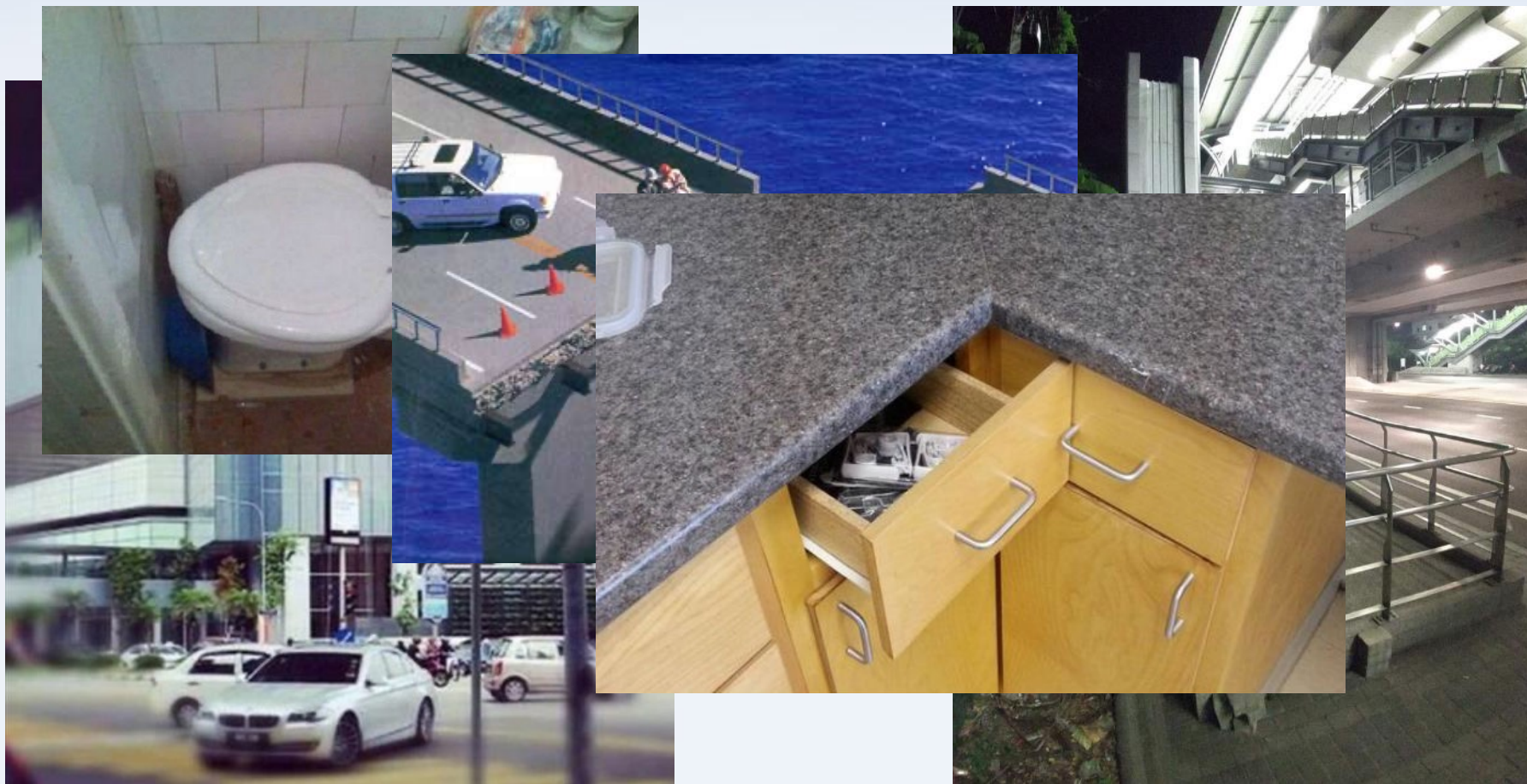
- Everyone is a maker & making is innovative & resourceful.
- Making provides ample opportunities to deeper understanding of difficult concepts.
- Making fosters character & traits building including:



Courtesy of our friends at Maker Media



沒有素養，問題解決不了，還製造更多問題



The Goal of STEM

The goal of STEM education is to cultivate students' **STEM literacy**, **anthropocentric perspective** and **entrepreneurial mindset** through *problem-solving* projects, so that the younger generation can *integrate* and *apply* **knowledge** and **skills** from different subjects by incorporating an **engineering mindset** via **technological means** to innovate and solve real-life problems. It heavily stresses the development of our younger generation into innovative and entrepreneurial talents for the 21st century.

#4 推行STEM的策略為何？

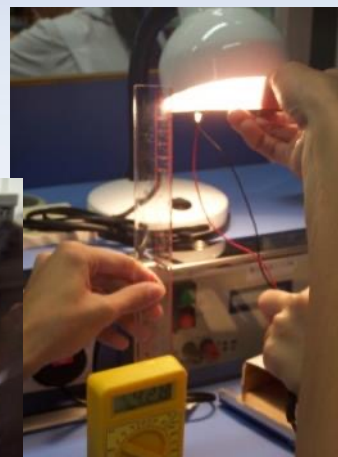
- A. 各自在科目課時框架下多些動手製作，如實驗模型等
- B. 提拔優秀學生去跟大學教授做研究
- C. 邀請大學生到校做小組導師
- D. 主打動手實驗環節
- E. 加強編程訓練，設計多些不同程式
- F. 做多些3D打印 / 鐳射切割之類數碼製作
- G. 其他

避免偽問題



不辣的辣？

課堂情況...



評分形式

級別	中一	中二	中三
平時分	30%	30%	30%
考試	70% / 40mins.	70% / 40mins	70% / 40mins

校隊安排

- 設計小組 DESIGN TEAM
主要負責產品設計、動畫及多媒體製作，參加不同的設計比賽。
- 機械人製作小組 ROBOT TEAM
主要負責製作機械人，參加不同的機械人比賽。
- 研發小組 RESEARCH TEAM
主要負責產品開發，參加不同的發明比賽。

集隊時間

設計小組 DESIGN TEAM	星期一	放學後3:45至6:15
機械人製作小組 ROBOT TEAM	星期三	
研發小組 RESEARCH TEAM	星期五	

課程與校隊雙線發展

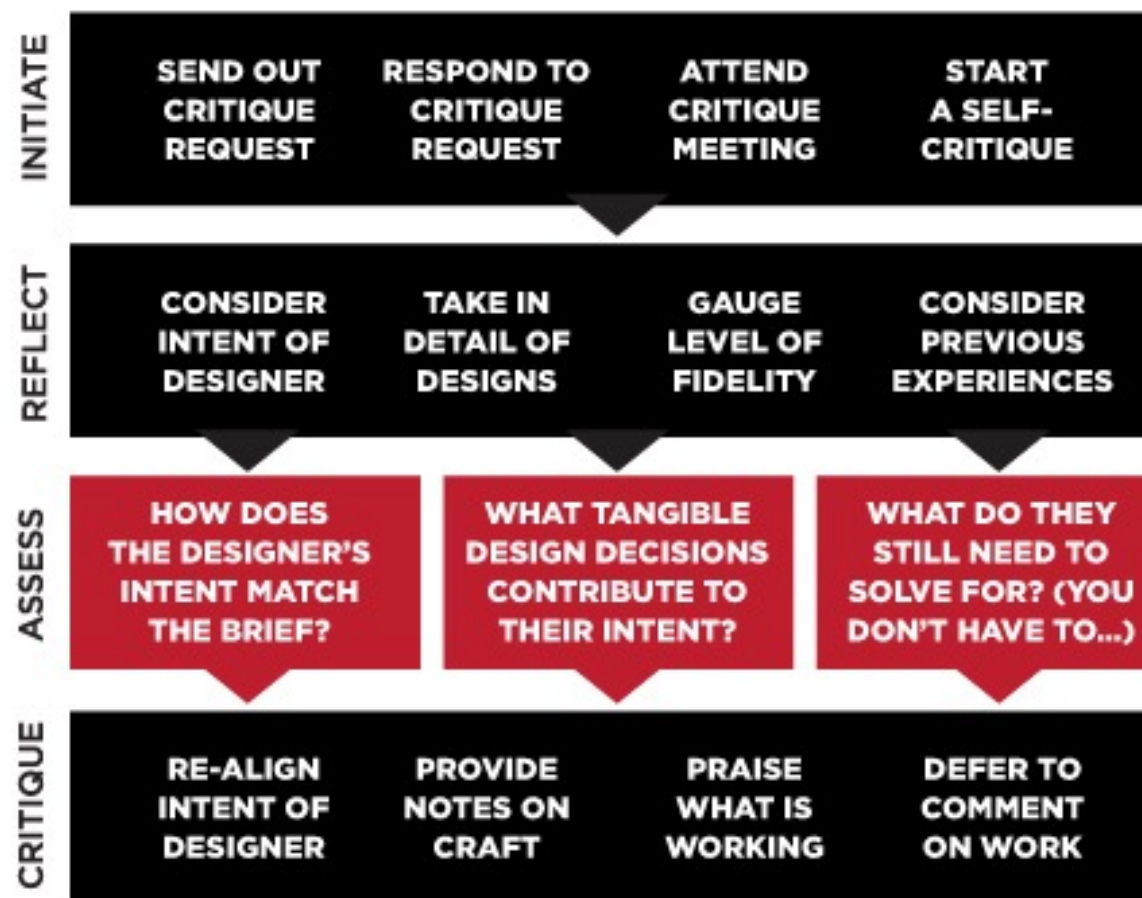


校本 STEMaker 中1至中3課程 已於2016-17 全校推行

- 先在「設計與科技」科中採用
- 校本自行編纂活動冊為課堂主要教材及習作之用
- eClass 作為「翻轉課堂」管道
- PBL 全以項目式學習
- 問題導向
- 初中三年涵蓋了主要物料、工具和製程的學習內容



DESIGN CRITIQUE FUNDAMENTALS



©2011 DAVID SHERWIN | CHANGEORDER.TYPEPAD.COM

The Design Method

Robb Montgomery

1. Write

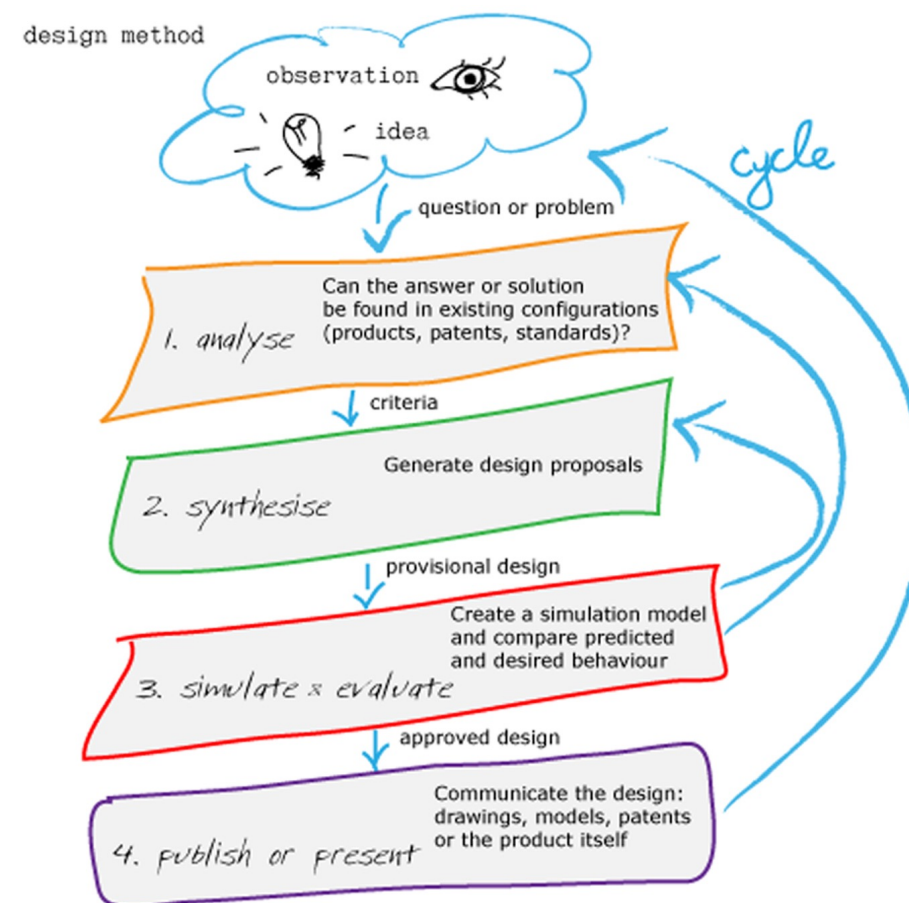
2. Rewrite

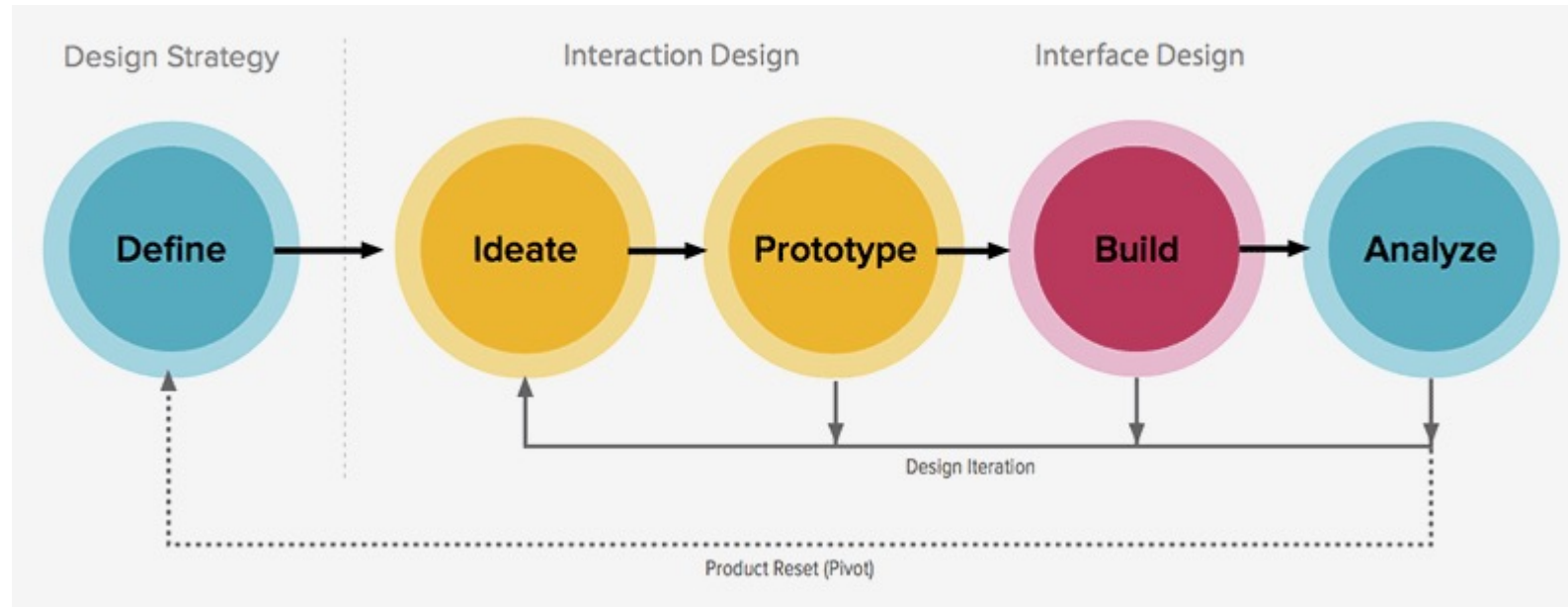
3. Ask

4. Answer

5. Draw

6. Redraw





科技的定義

運用知識、資源和創意，以滿足人類需要，進而擴展我們的能力。

