

如何在小班教學環境下 持續更新 校本課程

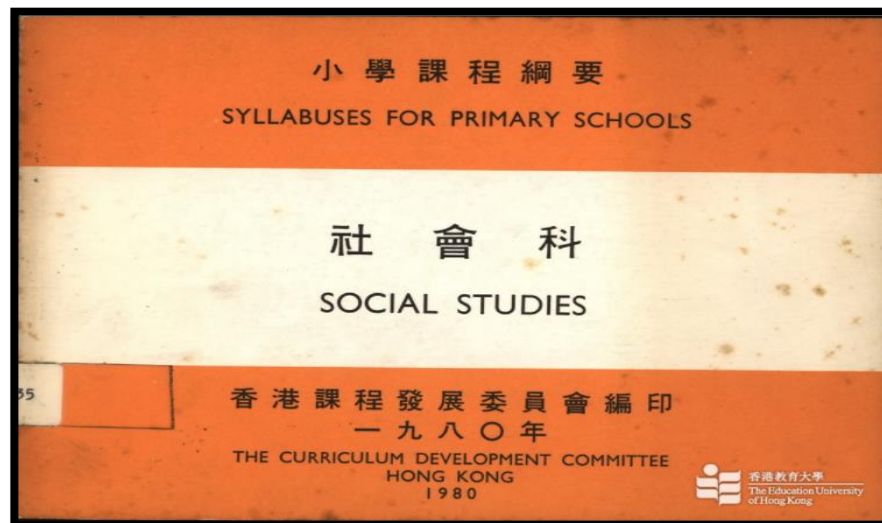
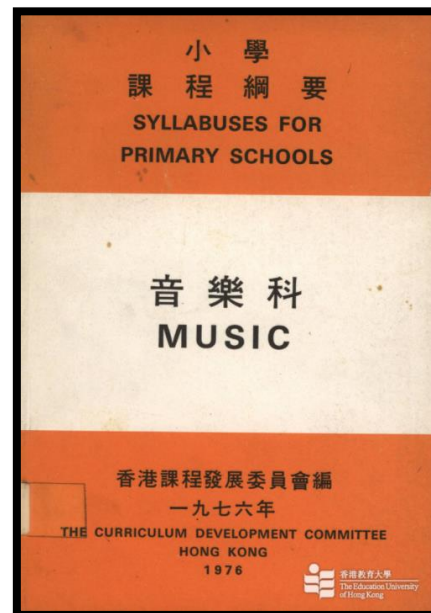
天水圍循道衛理小學
蘇炳輝校長

香港中文大學教育學院 大學與學校夥伴協作中心
小班教學計劃經驗總結分享

校本課程

小班教學

- ① 校本課程發展的歷史
- ② 小班教學發展的歷史
- ③ 課程發展的範例
 - 科本課程
 - 跨學科課程
 - 超學科課程
- ④ 未來的路

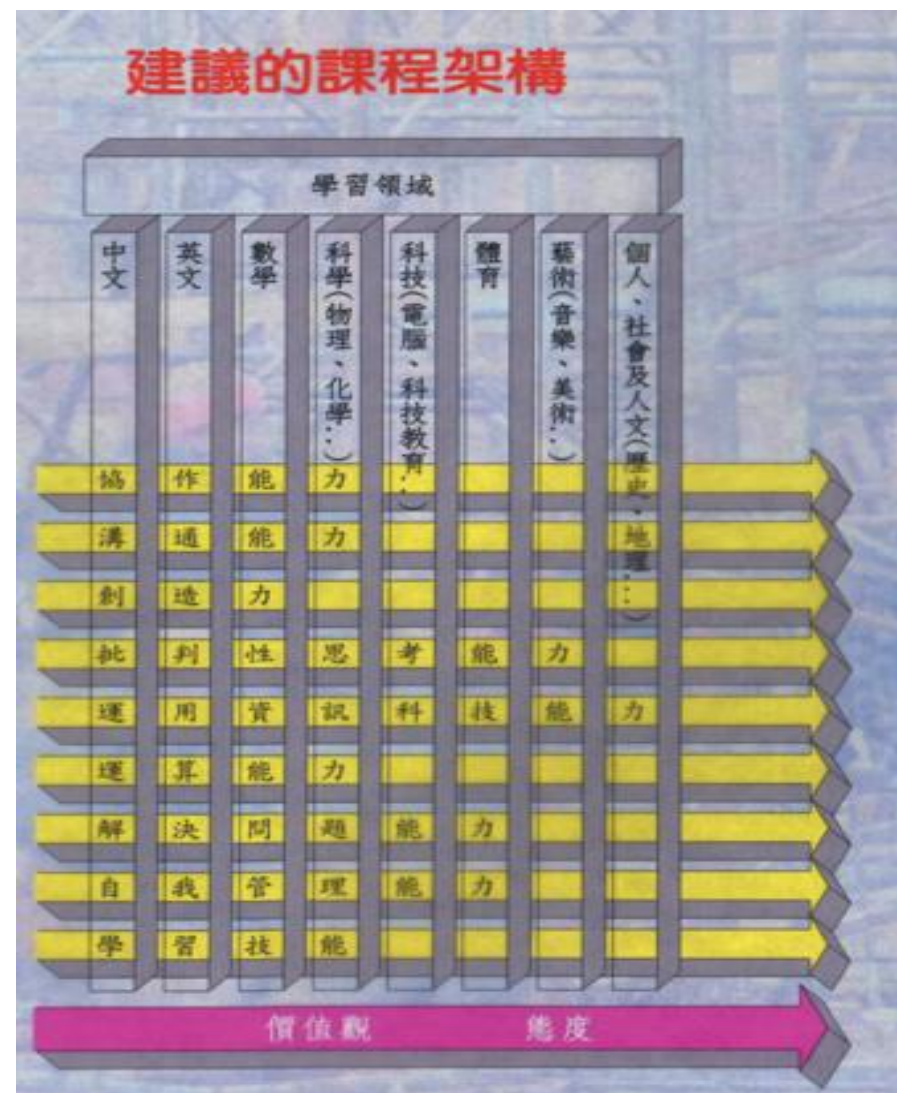


大時代、小動作



學會學習1999

- 四大關注項目
- 七個學習宗旨
- 八大共通能力
- 專業學習社群
- 重新設計時間表



香港學校課程

全方位



五種基要的學習經歷

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

全方位學習



全方位學習

全方位學習

全方位學習

全方位

學習領域

共通能力

中國語文教育

英國語文教育

數學教育

個人、社會及人文教育

科學教育

科技教育

藝術教育

體育

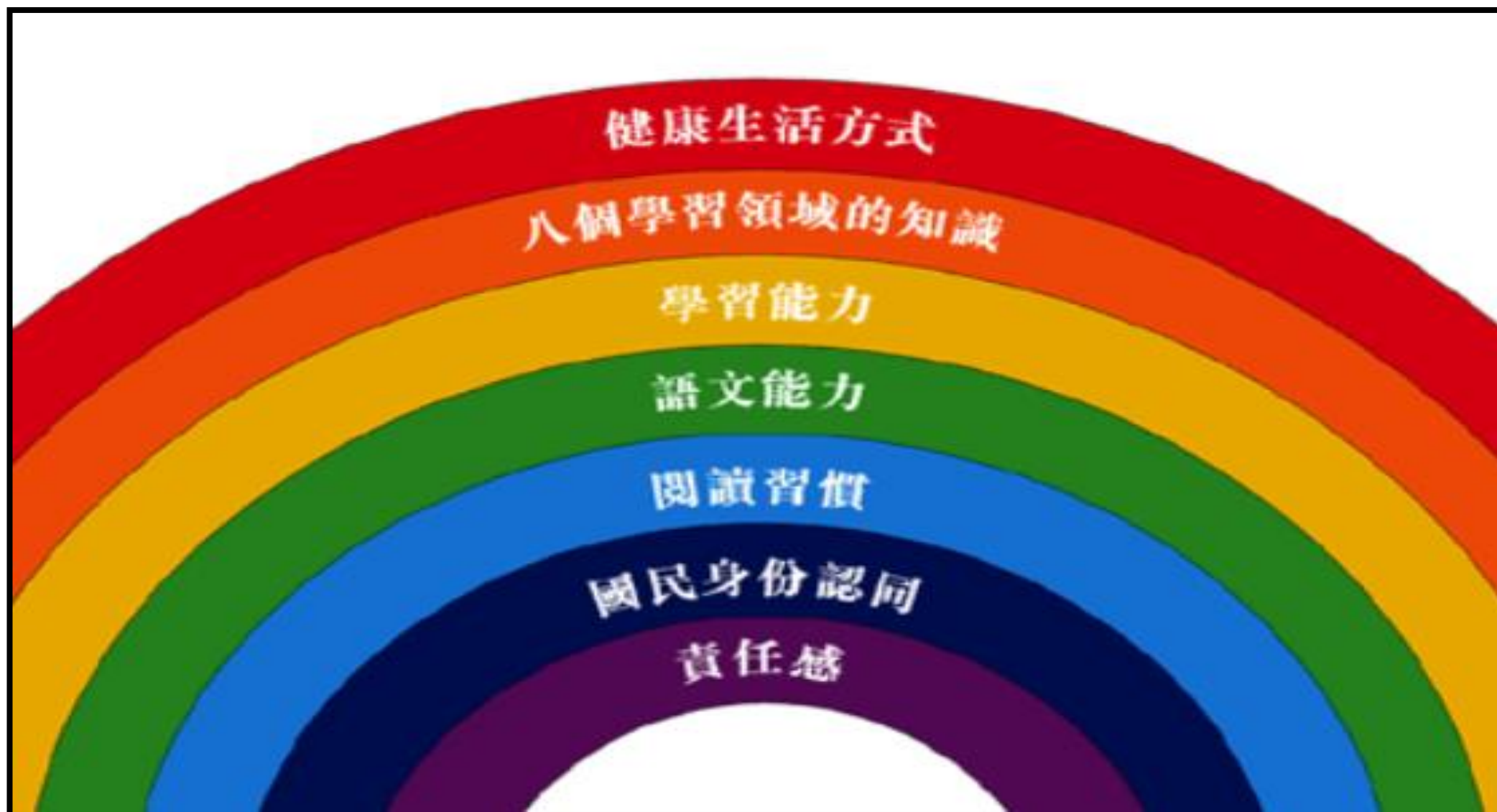
溝通能力
批判性思考能力
創造力
協作能力
運用資訊科技能力
運算能力
解決問題能力
自我管理
研習能力

價值觀
和
態度

人
份
同
他
感
身
精
社
任
民
擔
受
信
愛
國
承
關
誠

小學常識科

七個學習宗旨



共通能力的綜合運用



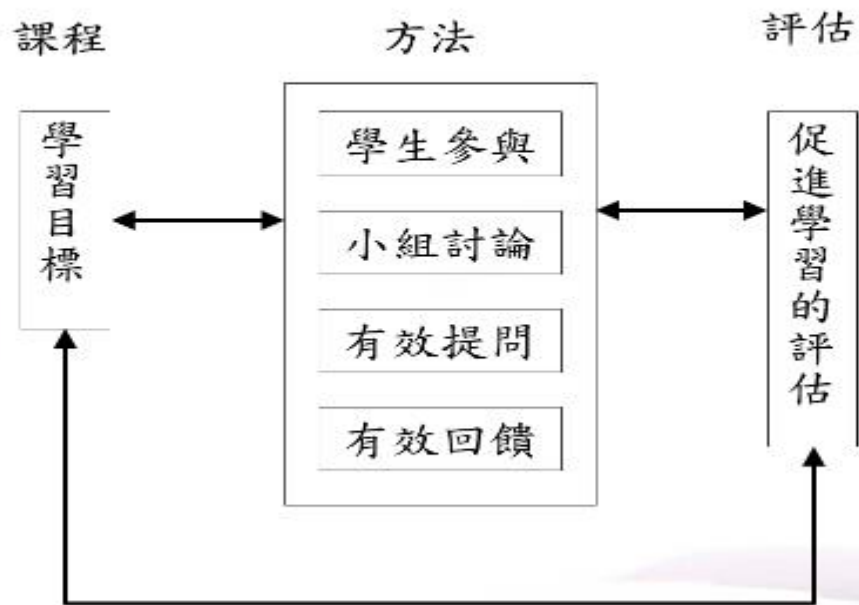
基礎能力	思考能力	個人及社交能力
溝通能力	明辨性思考能力	自我管理能力的
數學能力	創造力	自學能力
運用資訊科技能力	解決問題能力	協作能力

推行小班教學

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

提升小班教學成效的六大原則/元素/策略



Adapted from Galton

大時代、小動作



學會學習1999

- 四大關注項目
- 八大共通能力
- 專業學習社群
- 重新設計時間表

跨課程閱讀

STEM

學會學習2.0

- 跨課程閱讀
資訊素養
- 數理、科技教育
STEM
- 價值教育
- 共通能力2.0

價值教育

評估

學會學習2.0+ 源起篇

學校課程持續更新：聚焦、深化、持續－概覽

https://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/renewal/Overview_e_2015Dec.pdf

- Draft as at 07.12.2015

2001 年以來的環境轉變 *Why Change*

經濟方面

社會文化方面

社會政治方面

學校環境與科技的影響

本地與全球最近的發展趨勢



中、小、幼課程發展的大藍圖

推廣價值觀教育

推廣 STEM 教育

電子學習

加強資訊素養

加強跨課程閱讀／跨課程語文學習

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

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
藝術發展
體育發展
社會服務
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

英國語文教育

數學教育

科學教育

科技教育

個人、社會及人文教育

藝術教育

體育

學習領域

學習領域

學習領域

學習領域

學習領域

學習領域

學習領域

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
- 合作能力

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

學校課程檢討專責小組 方向性建議

優化課程迎接未來 培育全人啓迪多元



進一步彰顯全人發展的重要性，並創造空間以促進學生均衡發展



優先推行價值觀教育，包括加強生命教育和德育、公民及國民教育，並於高小和初中階段盡早開展生涯規劃教育



在高中階段推行課程和評估調適，照顧學生的不同興趣、能力和職業志向，同時提供輔導，讓學生按個人志趣選擇多元出路



進一步推廣應用學習為有價值的高中選修科目



提高大學收生靈活性，以培育具備不同才華的學生



加強中小學的STEM教育，培養學生以綜合和創新的方式運用不同STEM相關科目的知識和技能，解決日常問題

Values education (incl. empathy, law-abiding), Career-related Learning

小學?

生涯規劃教育
Life Planning
Education
生涯發展
Career & Life
Development
與工作相關經驗
(Career-related
Experience)

Primary-focuses (usually GS as entry point):

- What is Work?
- What's in the World of Work? (incl. attitudes & soft skills)
- Building Positive Sense of Future 正向前路觀

(香港01; 12.29.2020)

Space for Whole
Person
Development

優質空間的概念
(Husserl, 1930; 葉蔭榮, 2006)

- cHarakter -
- Story
- Blending
- Confidence

Promoting STEM
'Spirits' 思維精神

- 解決難題
- 「動手做」
- 綜合性
- 設計思維
- 「共同福祉」

堅毅

承擔精神

責任感

誠信

Inter-personal

價值教育

七種首要價值觀

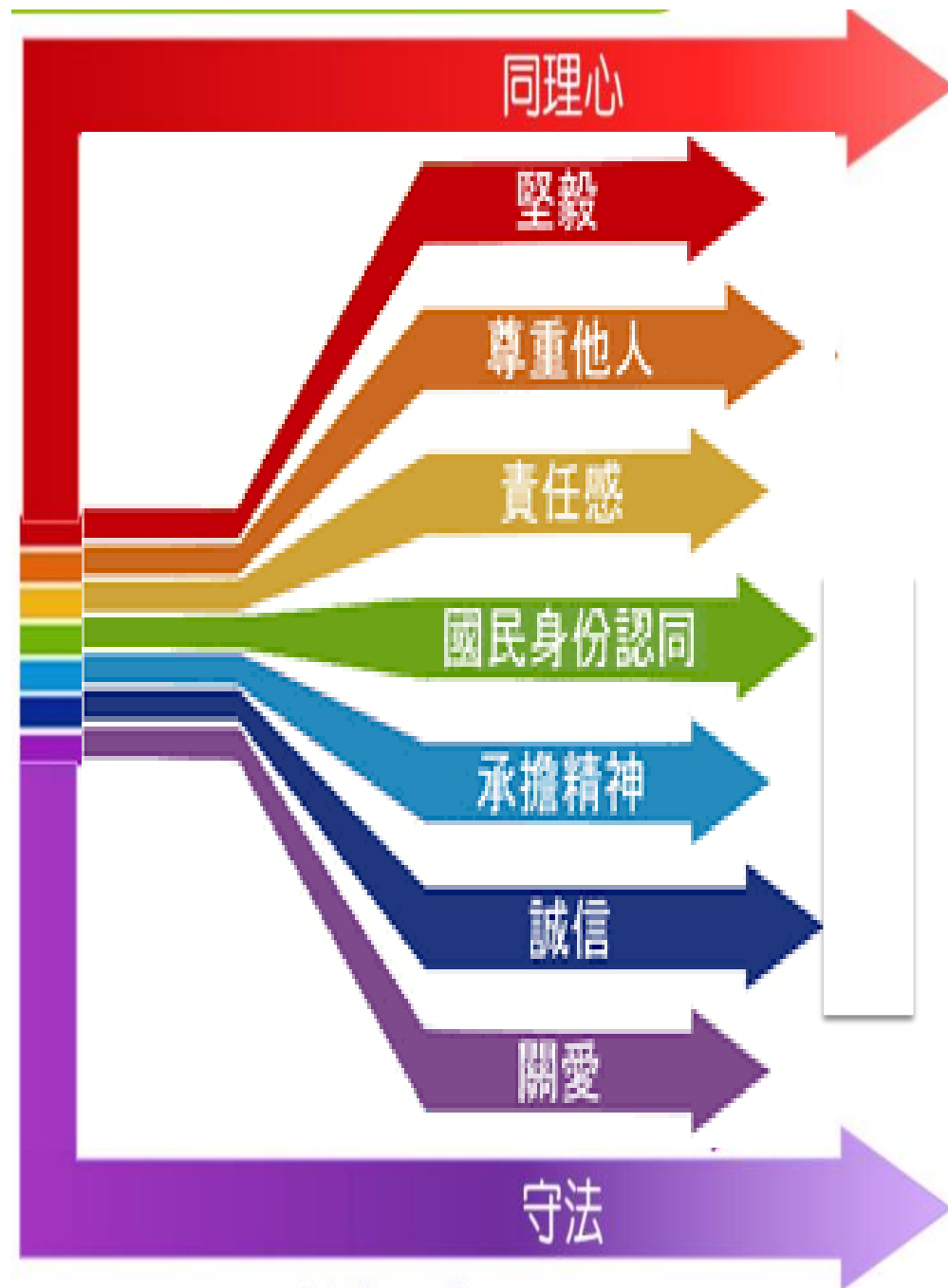
Seven Priority Values

尊重他人

關愛

國民身份認同

Intra-personal



大時代、小動作

學會學習1999

- 四大關注項目
- 八大共通能力
- 專業學習社群
- 重新設計時間表

跨課程閱讀

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

STEM

學會學習2.0

- 跨課程閱讀
資訊素養
- 數理、科技教育
STEM
- 價值教育
- 共通能力2.0

價值教育

課程檢討

- 全人教育
- 價值教育
- 生涯規劃
- STEM

評估

推行小班教學 (班額)

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行



小班教學先導計劃出現

(32人 x 5班 = 160人)

(40人 x 4班 = 160人)

40人

40人

40人

40人

中英數小班教學佔60%

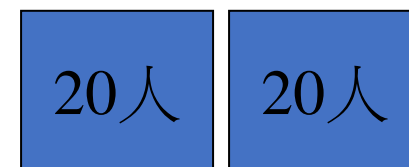
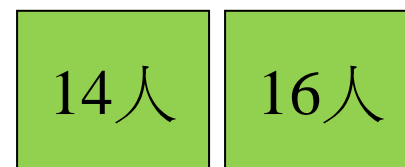
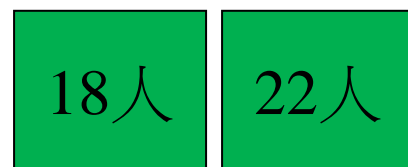
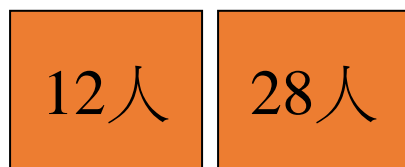
推行小班教學 (班額)

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

曾試驗的模式

- 40人分2個小班
- ~12人 對 ~28人
 - 實習教師
 - 英文教學

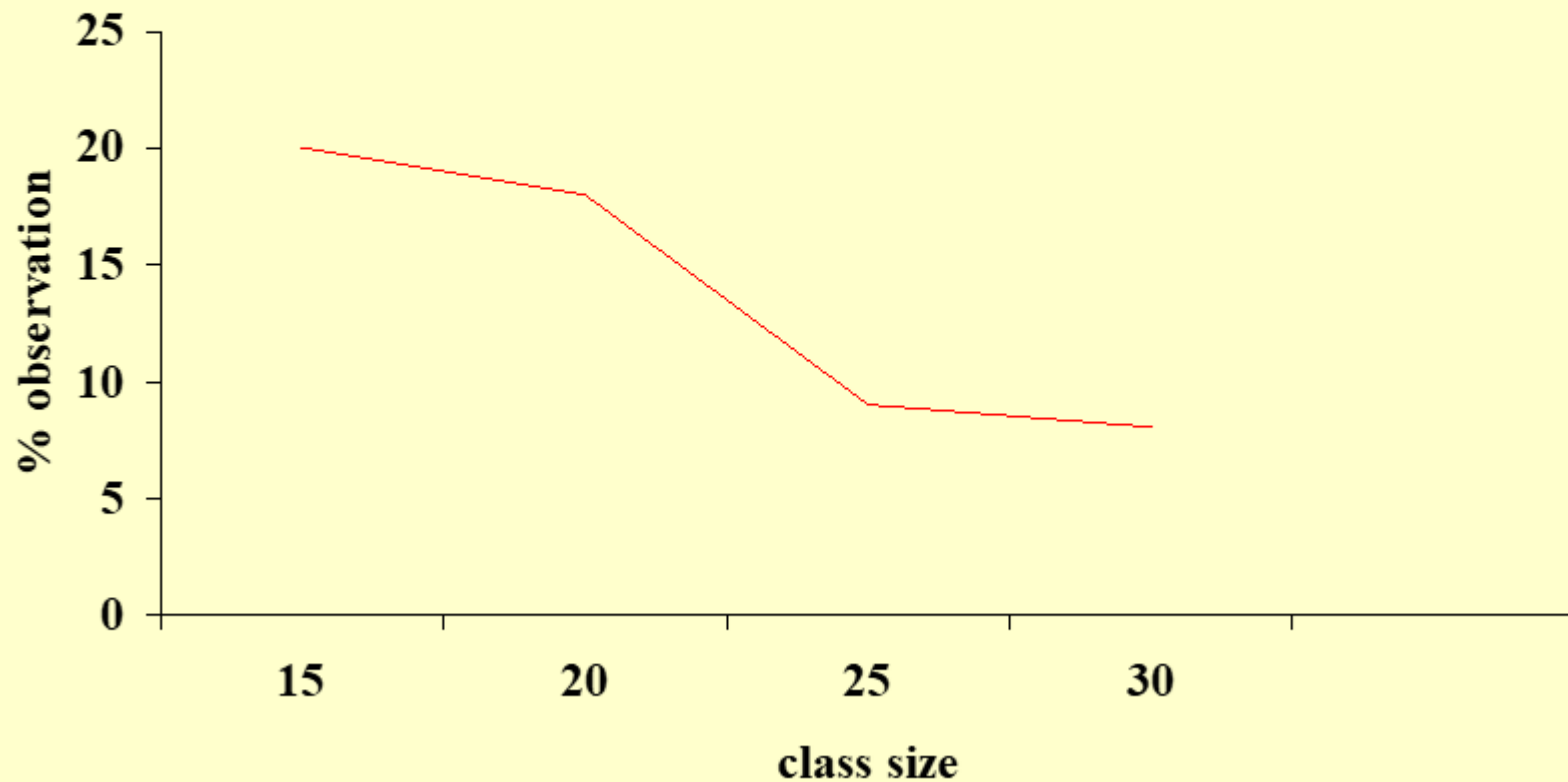


推行小班教學 (班額)

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

Sustained Interactions (Hargreaves & Galton 1998)



推行小班教學 (班額與面批)

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

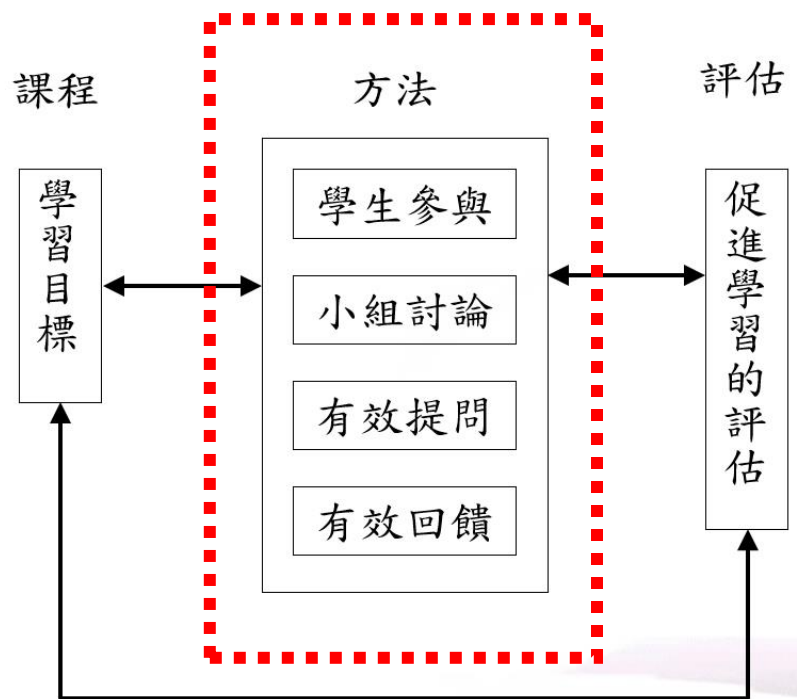


推行小班教學

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

提升小班教學成效的六大原則/元素/策略



Adapted from Galton

合作學習

小組討論

提問

回饋

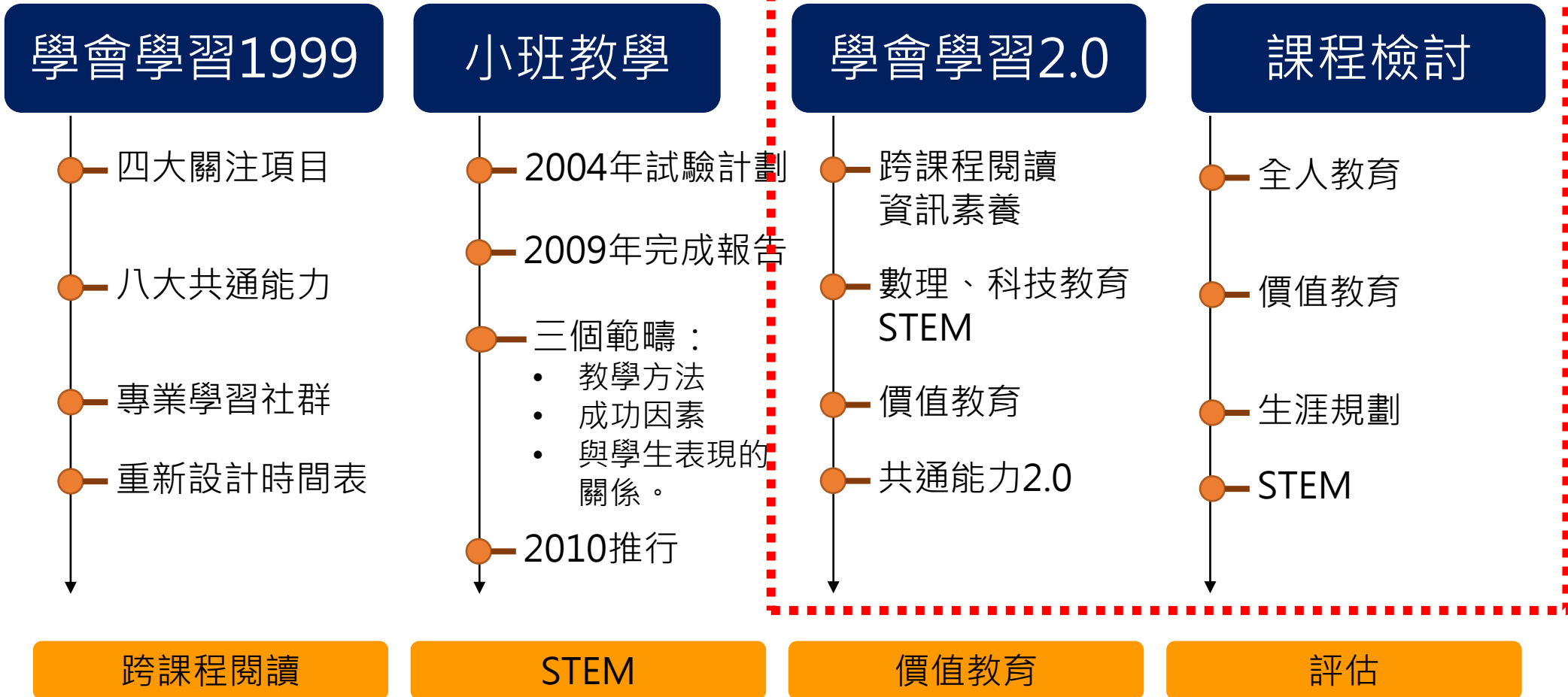
評估

6 Heading Principles (Prof. M. Galton) 6H

小班教學的六個關注點

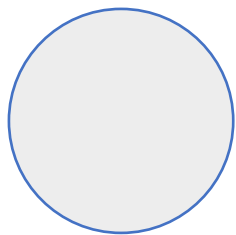


大時代、小動作

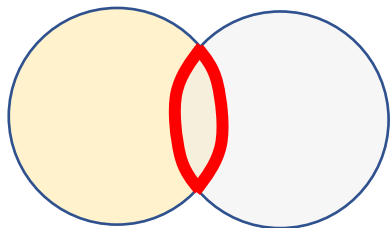


校本課程發展

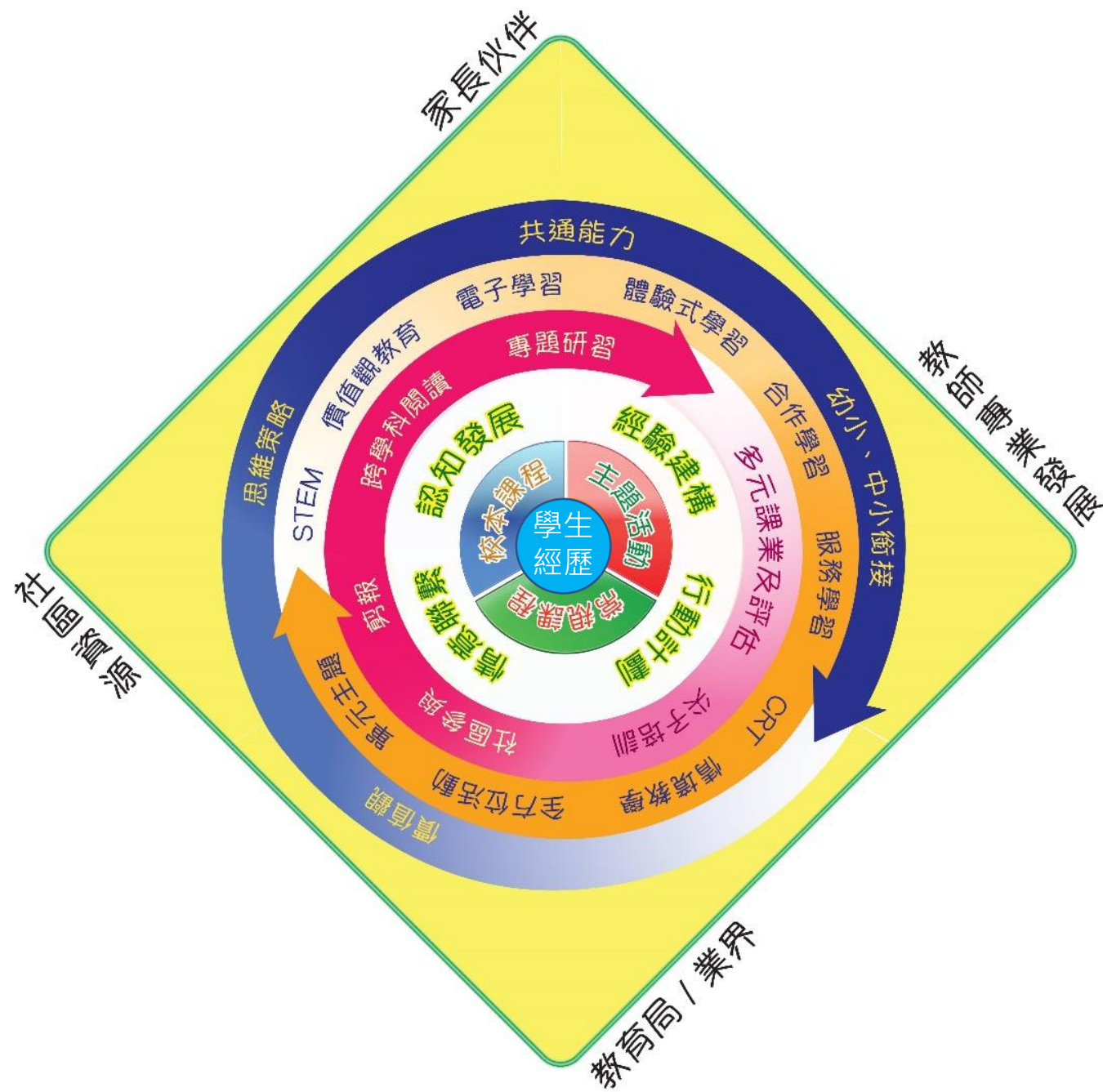
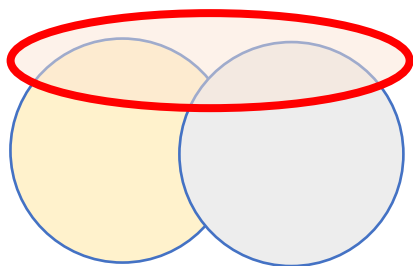
科本課程



跨學科課程

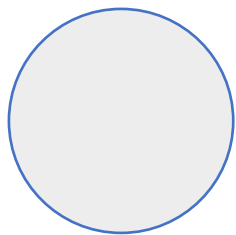


超學科課程

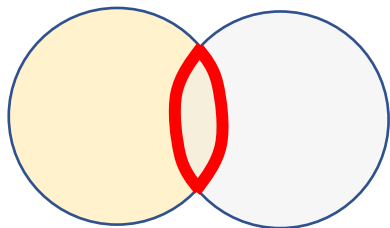


校本課程發展

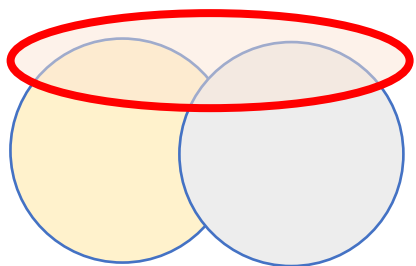
科本課程



跨學科課程



超學科課程



學生
經歷

香港學校課程

全方位



五種基要的學習經歷

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

全方位學習



全方位學習

全方位學習

全方位

學習領域

共通能力

中國語文教育

英國語文教育

數學教育

個人、社會及人文教育

科學教育

科技教育

藝術教育

體育

價值觀
和
態度

溝通能力
批判性思考能力
創造力
協作能力
運用資訊科技能力
運算能力
解決問題能力
自我管理
研習能力

尊重他人
責任感
誠信
愛國
承擔

小學常識科

全方位

全方位學

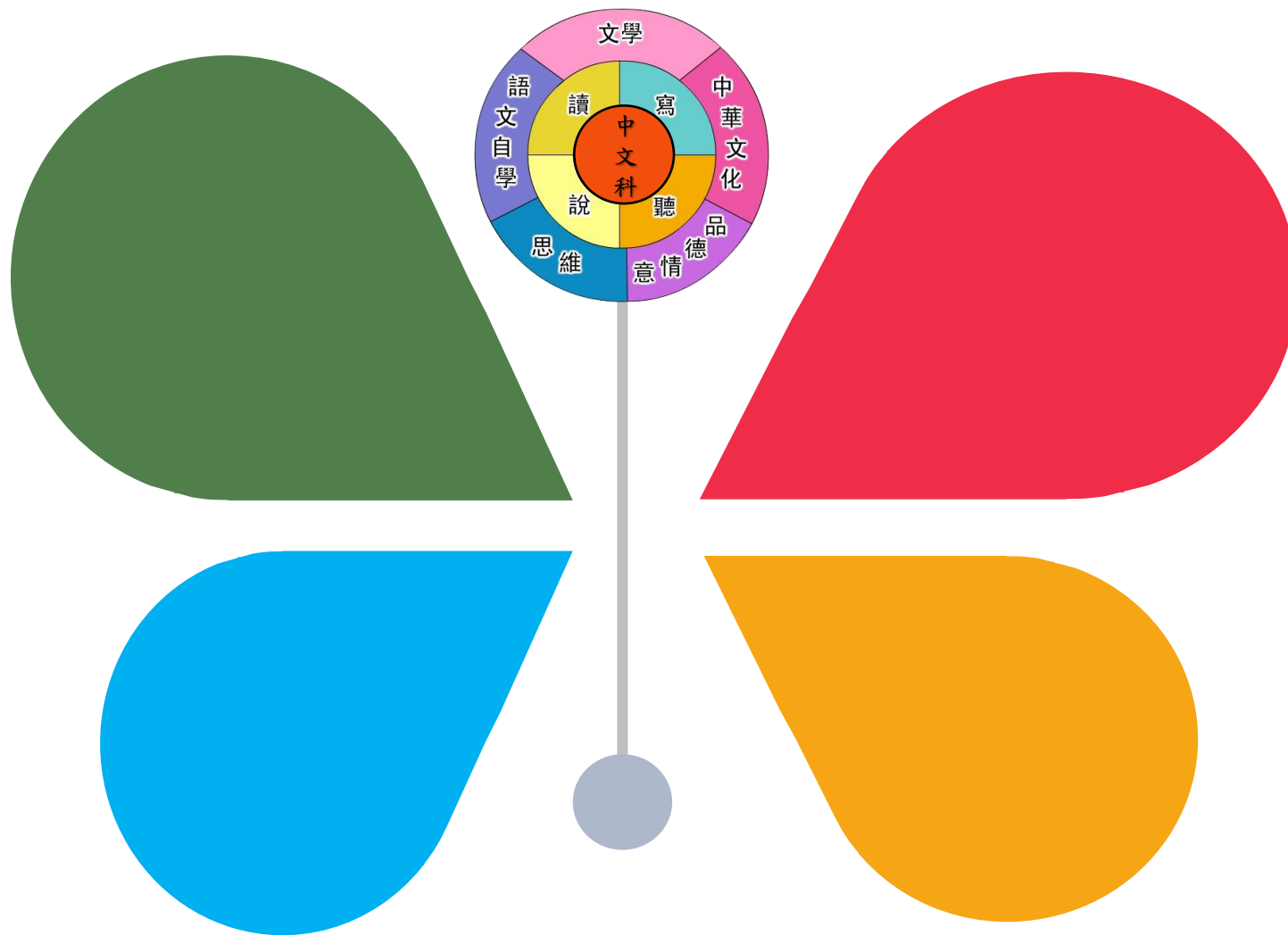
中文科課程結構

校本課程

戲劇課程

圖書教學

尖子課程



單元一

課文：
自編教材
(簡短寫作)

單元二

課文：
〈看海豚和海獅表演〉
〈米埔觀鳥〉

單元三

圖書：
《西遊記》

單元四

課文：
〈人類飛行的歷史〉
〈中國造紙術〉
圖書：
《歷史面面觀》

單元五

課文：
〈名醫李時珍〉
〈周潤發學英語〉
圖書：
《蛋糕學校》

四年級圖書教學分享

教學目標

閱讀範疇

- 認識小說結構：起、承、轉、合(讀)
- 能從事例中分析人物的性格(配合單元：人物多面睇)
- 對書中人物作評價(聽、說、思考、品德)
- 賞析中國經典文學作品中的中華文化(文化、文學、自學)

教學流程—閱讀範疇

01

認識小說結構：起、承、轉、合

02

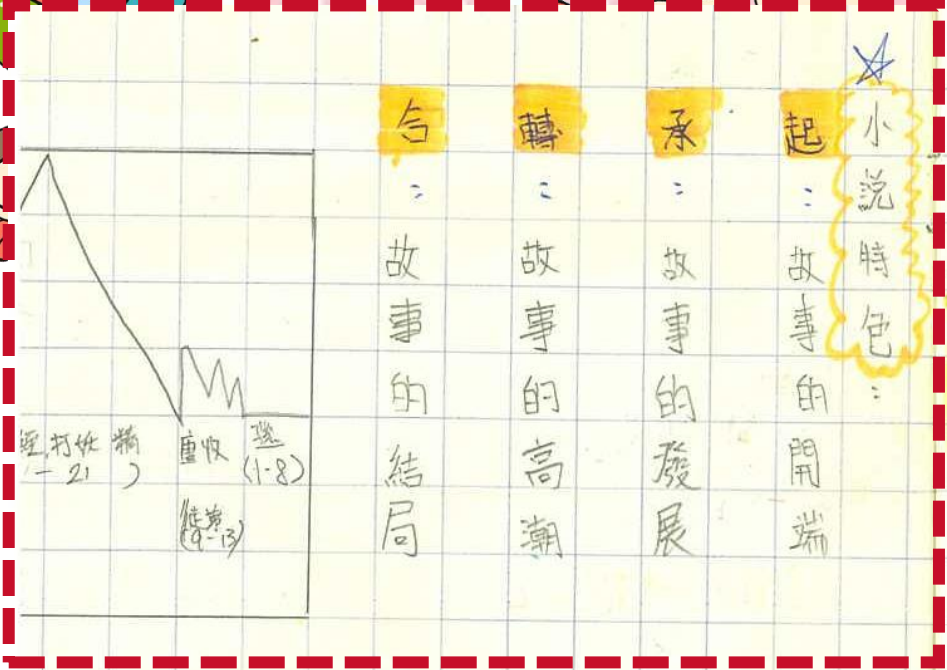
能從事例中分析人物的性格

03

對書中人物作評價

04

賞析中國經典文學作品中的中華文化



★ 小說特色：

起：故事的開端

承：故事的發展

轉：故事的高潮

合：故事的結局

書圖



- 1. 孫悟空：聰明機智、頑皮
- 2. 唐僧：膽小、善良、正直
- 3. 豬八戒：好食懶做、好色
- 4. 沙和尚：尊敬師長、踏實
- 5. 龍馬：任劳任怨

作者：吳承恩

圖書：西遊記

單元二：敘事寫人

三月十七日

圖像化「起、承、轉、合」的概念

教學流程—閱讀範疇

01

認識小說結構：起、承、轉、合

02

能從事例中分析人物的性格

03

對書中人物作評價

04

賞析中國經典文學作品中的中華文化

師徒四人海報

已發佈

編輯



請觀看以下自學教材，並完成師徒四人海報，上傳至 VLE。



課前：通過自學教材，初步認識人物

豬八戒



前世：(例)天蓬元帥

今生：豬

性格：貪吃好色

沙僧



前世：捲簾大將

今生：沙僧

性格：正直憨厚, 任勞任怨

豬八戒



前世：(例)天蓬元帥

今生：豬八戒

性格：好吃懶做

沙僧



前世：捲簾大將

今生：妖怪

性格：魯莽

唐僧

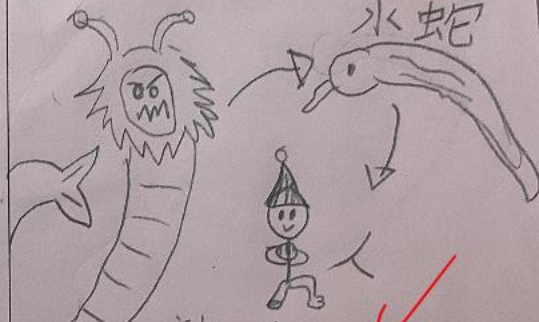


前世：金蟬長老

今生：和尚

性格：善良

龍 小龍馬



前世：龍王三太子

今生：駿馬

性格：衝動

唐僧



前世：金蟬長老

今生：和尚

性格：菩薩心腸, 普渡眾生

小龍馬



前世：龍王三太子

今生：馬

性格：堅毅, 衝動

課前：製作海報，課堂上互相分享

承

起

解決方法

一棒就打
X 成功
被師父冤枉



困難二
滿頭白髮
拄着拐杖
在"尋找"女兒
悟空認為這一定是假的
四月十三日
三打白骨精

困難一

→ 年較漂亮
→ 狡猾
詭計多端



妖
白
骨
精
地
白
虎
嶺

四月十二日
三打白骨精

解決方法

→ 火眼金睛
→ 舉棒就打

效果

X 成功
→ 解屍法
→ 山



課中：通過圖式策略，助學生理解圖書內容

轉

困難三

→ 悟空成功打死了白骨精

→ ☹️ : 一定是「障眼法」

→ 唐僧堅持要趕悟空走

結果


悟空絕望地回到了花果山

性格

唐僧：好信讒言

豬八戒：搬弄是非

悟空：勇敢，不怕死




合

課中：通過圖式策略，助學生理解圖書內容

				困難三	妖怪	地點	
	→	走路	不穩	白		白	
	→	假裝	唸經	骨		虎	△
				精		嶺	三
		解決方法			效果		打
	-	攀談			成功		白
	-	藏起	目				骨
	-	山神	堵住				精
	-	一棒	打死		結果		▽
		搬弄是非	的	八戒	：障眼法	(想)	
		黑白不分	的	唐僧	：趕悟空	走	
		重情重義	的	悟空	：回花果山		

課中/課後：從事例中分析人物性格

困難一

營救 

妖

黃袍

怪

四

月

十

四

日

解決

八戒不自量力

大

戰

黃袍怪

效果

沙和尚：生擒

八戒：先溜

貪生怕死



愛出風頭

課中/課後： 從事例中分析人物性格

			困難二	妖	地
	打	敗	黃袍怪	黃袍怪	波
	唐	憎	→ 老虎	怪	月
					洞


 悟空：與黃袍怪打為平手

效果
 成功 ✓

		人物性格		
	八戒	：膽小	如鼠	
	悟空	：重情	重義	

課中/課後：從事例中分析人物性格

教學流程—閱讀範疇

01

認識小說結構：起、承、轉、合

02

能從事例中分析人物的性格

03

對書中人物作評價

04

賞析中國經典文學作品中的中華文化

English Theme based curriculum

28May2021



Primary 1 – 3 (Key stage 1)

-- School based curriculum (English Bank)

Tin Shui Wai Methodist Primary School

English Bank

1A



Learning English is
FUN!

Name: _____
Class: P.1 _____
Class No.: _____



Tin Shui Wai Methodist Primary School

English Bank

1B



Learning English is
FUN!

Name: _____
Class: P.1 _____
Class No.: _____



Tin Shui Wai Methodist Primary School

English Bank

2A



Learning English is
FUN!

Name: _____
Class: P.2 _____
Class No.: _____



Tin Shui Wai Methodist Primary School

English Bank

2B



Learning English is
FUN!

Name: _____
Class: P.2 _____
Class No.: _____



Tin Shui Wai Methodist Primary School

English Bank

3A



Learning English is FUN!

Name: _____
Class: P.3 _____

Tin Shui Wai Methodist Primary School

English Bank

3B



Learning English is FUN!

Name: _____
Class: P.3 _____



Learning English is
FUN!

Name: _____
Class: P.1 _____
Class No.: _____

English Bank

rearrange the topics
→ from family to school

Contents Page

Contents	Page
Phonics Program	5-18
Module 1. Making new friends	19-26
Module 2. My Family	27-36
Module 3. My School	37-47
Module 4. My Pets	48-55
Others	56-70

Reading is the key to everything!
LOVE reading! **LOVE** learning!



Module Task ~ Night Safari

123

Consolidation + Application + Fun

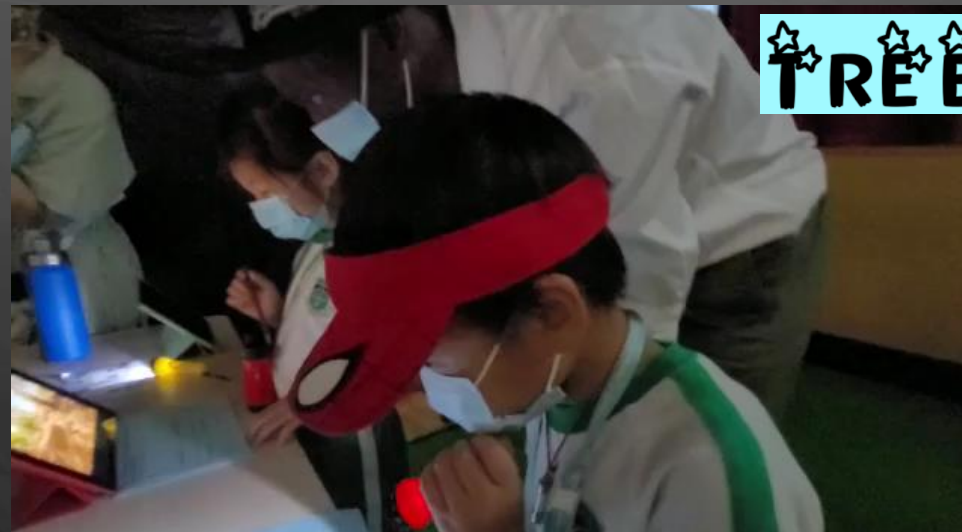
POND ZONE



GRASS ZONE



TREE ZONE

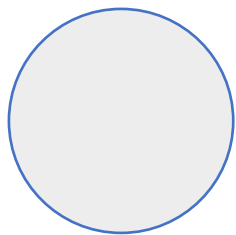


校本課程發展和小班的關係

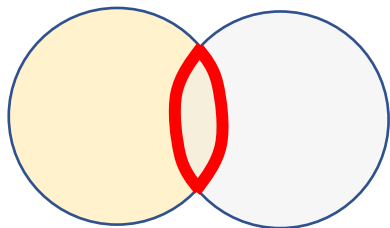
- ① 師生互動
- ② 課程開放性
- ③ 教師個別輔導跟進
- ④

校本課程發展

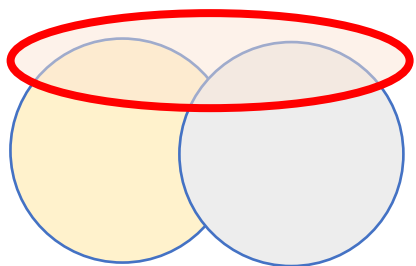
科本課程



跨學科課程



超學科課程



學生
經歷

童創耆樂



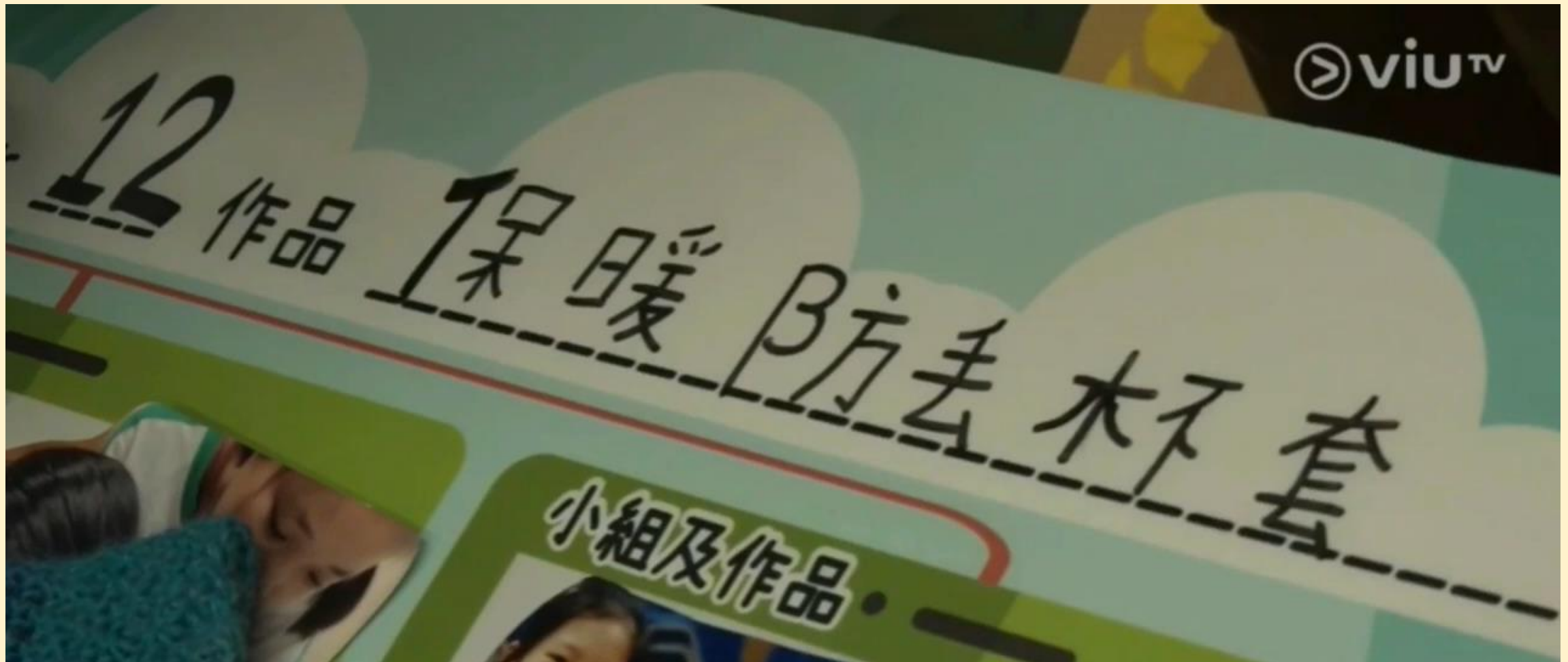
REACH YOUR
POTENTIAL

盡展潛能，服務他人

天循 **MAKER** 戰士

童創耆樂 **MAKER** 4

Maker Education
in Service



課程特色:

- 師傅：P4全級12名老師 + 3名跨級外援老師
- 徒弟：P4全級125名學生
- 服務對象：長者老友記
- 強調：關係的建立、持續的感情

童創耆樂 MAKE 4

Maker Education
in Service

學習與老友記相處
、了解別人的需要

生活情境解難
(MAKER設計思維)

木工

縫紉



烹飪

編程

送給老友記
獨特的小禮物



建立 同理心

學習與老友記相處
、了解別人的需要



回饋 社會需要

生活情境解難
(MAKER設計思維)



木工 縫紉

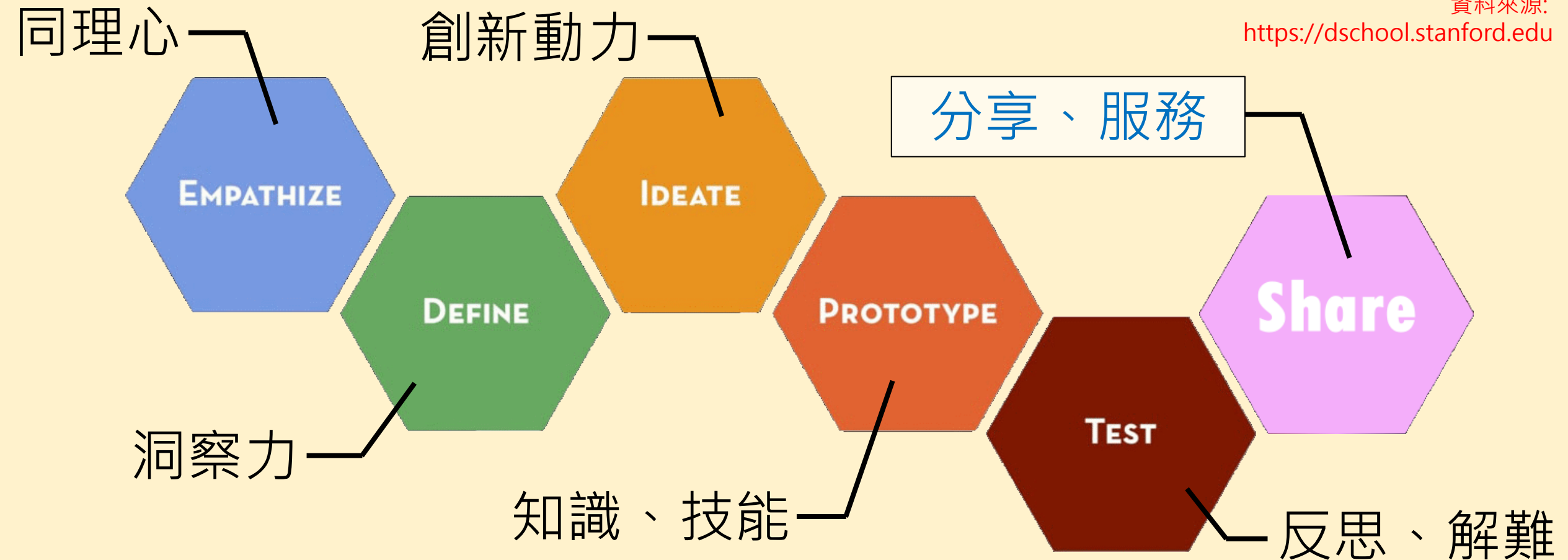
有目標 自主學習

送給老友記
獨特的小禮物

5 Steps in Design Thinking

資料來源:

<https://dschool.stanford.edu>



童創耆樂 MAKE 4

Maker Education
in Service

培訓期

8月

9月

10月-11月

12月

1月-5月

6月

- 參觀Maker Space
- 探訪學校
- Maker工作坊

小結他製作

童創耆樂 MAKER 4

Maker Education
in Service

探索期

8月

9月

10月-11月

12月

1月-5月

6月

- 五感體驗
- 老幼遊戲體驗日
- 長者健康訪問
- 長者真人圖書館

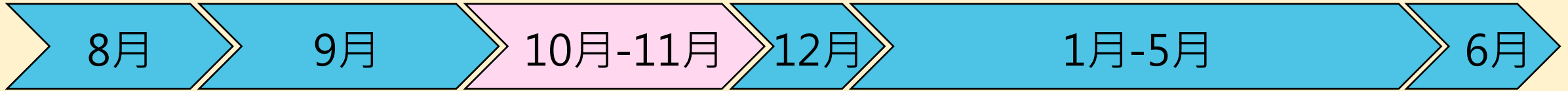


味道不似預期

童創耆樂 **MAKER** 4

Maker Education
in Service

裝備期



初嘗基本Maker技能

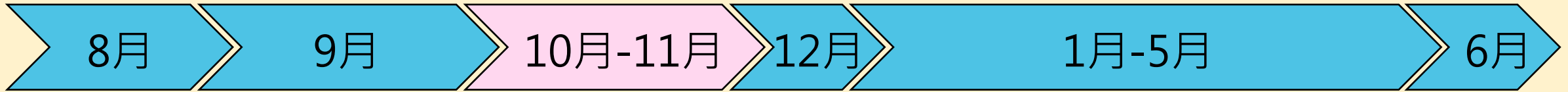
- 木工與機械
- 烹飪與料理
- 縫紉與編織
- IT & Coding

	木工	烹飪	縫紉	IT & Coding
Week 3-4	4A	4B	4C	4D
Week 5-6	4D	4A	4B	4C
Week 7-8	4C	4D	4A	4B
Week 9-10	4B	4C	4D	4A



Maker Education
in Service

裝備期



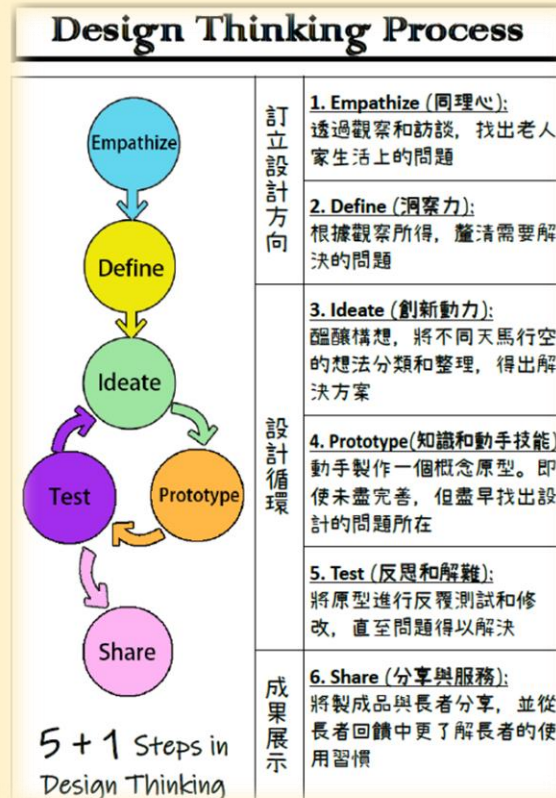
初嘗基本Maker技能

- 木工與機械
- 烹飪與料理
- 縫紉與編織
- IT & Coding

童創耆樂 **MAKER** 4

Maker Education
in Service

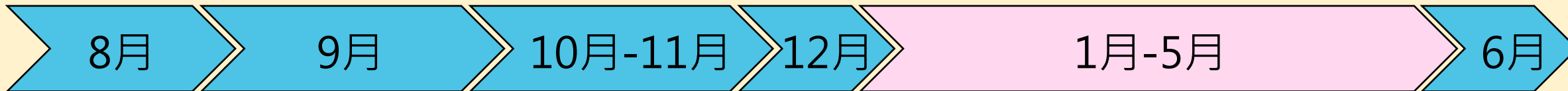
研發期



- 重視長者所需
- 反覆測試、改良 (專家導師)
- 每月定期匯報進度 (小組導師)

Maker任務小冊子

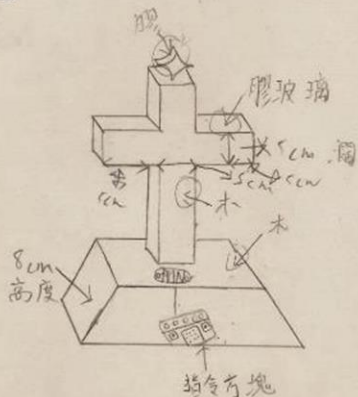
研發期



Step 3 Ideate (創新動力)

為老友記最受困擾的事情上，構想和畫出一些獨特和可行的解決方法。試寫出它的功能和運作方法。

創意圖



作品名稱：樂耆同行

特別功能/優點? Features?
不會容易壞

怎樣運作? How it works?
可以照亮東西

Step 4 Prototype (知識和動手技能)

動手製作前，先列出所需的材料，並說明它們的特性和功用。

Parts No.	組件名稱	選用物料	物料特性	尺寸大小	數量	預算
e.g.	燈飾外框	3mm 木板	堅硬、給人寧靜的感覺	10cm x 20cm	12 塊	\$25
1.	信者物箱的箱	油漆磁	易上色			\$42
2.	信者物箱外木框	5mm 木板	堅強	56cm x 45cm	4 塊	\$4
3.	信者物箱拉馬	木線				\$30
4.	信者物箱外木框	5mm 木板	堅強	64cm x 45cm	2 塊	\$4
5.	輪動	木輪			4 個	\$40
6.	金質					\$15
7.	金質					\$15
	LED 燈				15	\$25
	5mm 木板					\$4
總預算						\$84
總預算						\$8

- 重視長者所需
- 反覆測試、改良 (專家導師)
- 每月定期匯報進度 (小組導師)

設計記錄、Budget Plan

童創耆樂 **MAKER** 4

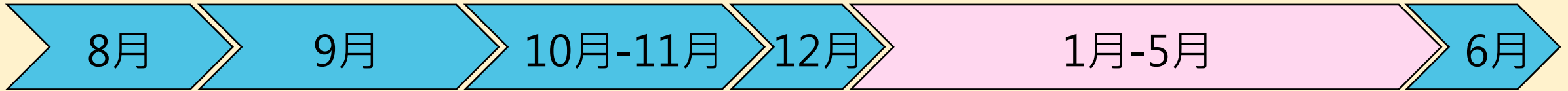
Maker Education
in Service



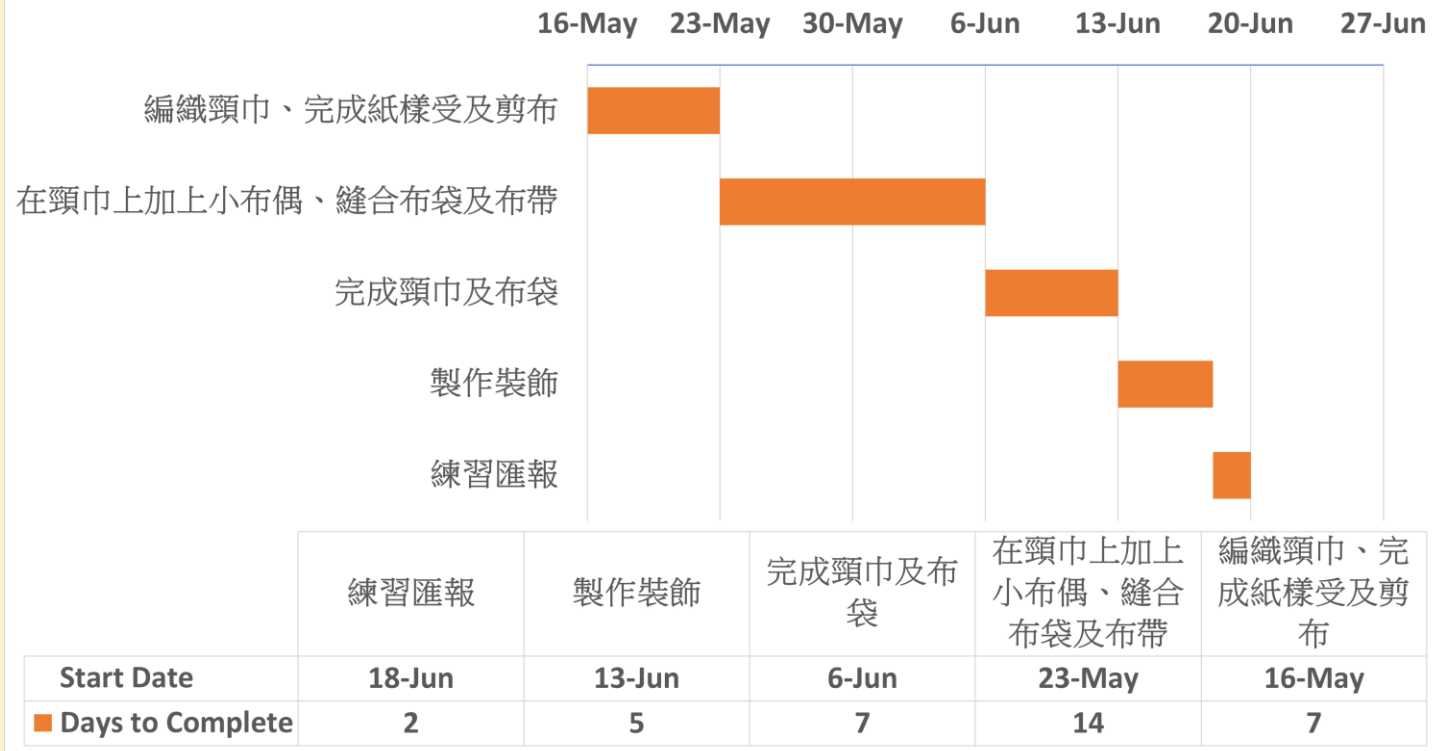
專家導師工作坊

- 木工與機械
- 烹飪與料理
- 縫紉與編織
- IT & Coding

研發期



Maker 9 粉色頸巾 Gantt Chart



小組導師

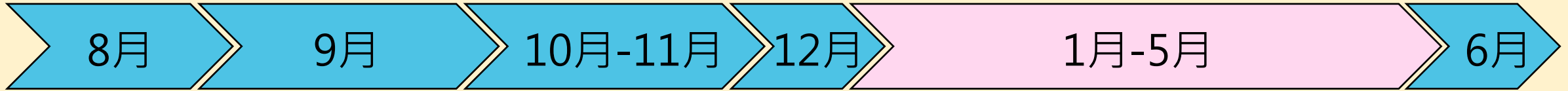
- 報告進度
- 回饋及改良
- 預備展示及匯報

Gantt Chart 日程圖

童創耆樂 **MAKER** 4

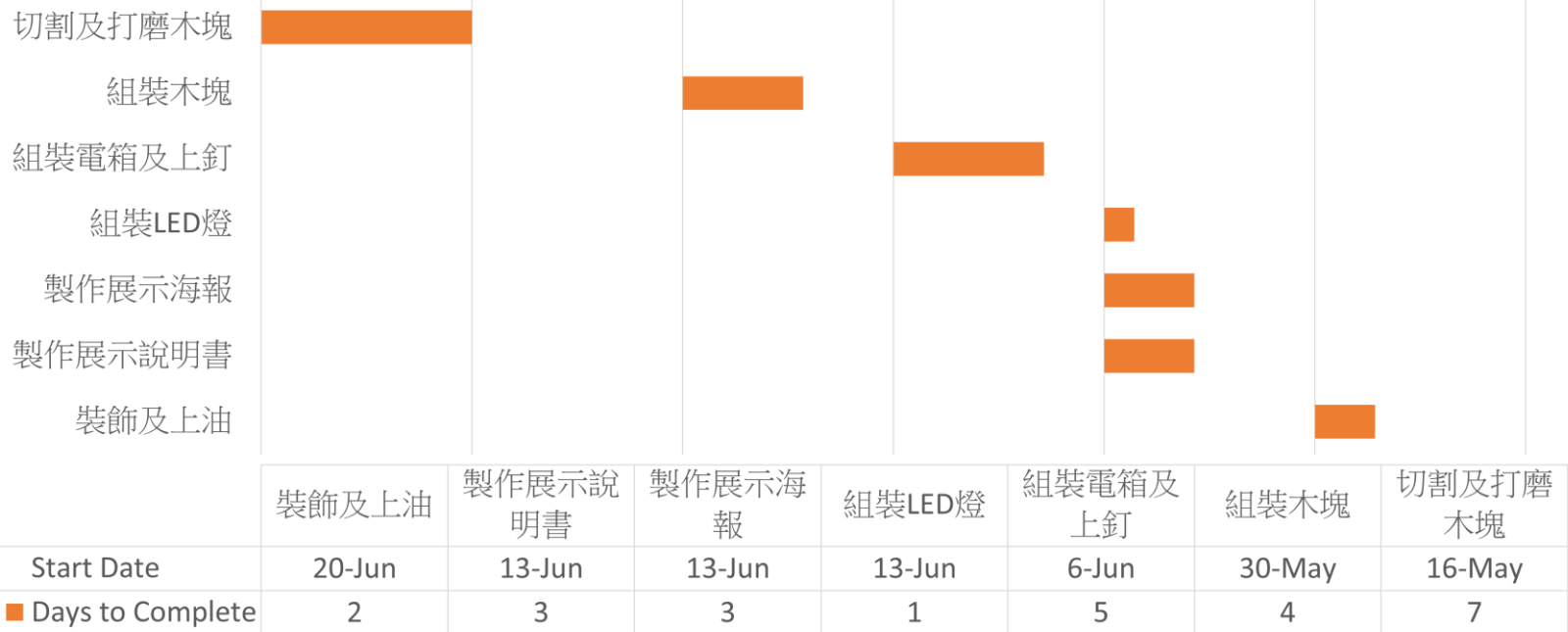
Maker Education
in Service

研發期



Maker 07 神與我同行工作日程 Gantt Chart

16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun



小組導師

- 報告進度
- 回饋及改良
- 預備展示及匯報

Gantt Chart 日程圖

童創耆樂 MAKE 4

Maker Education
in Service



小組導師

- 報告進度
- 回饋及改良
- 預備展示及匯報

製作過程

童創耆樂 MAKER 4

Maker Education
in Service

研發期

8月

9月

10月-11月

12月

1月-5月

6月

小組導師

- 報告進度
- 回饋及改良
- 預備展示及匯報

校務會議預演

- Poster
- Google Slides

童創耆樂 MAKE 4

Maker Education
in Service

展示期

8月

9月

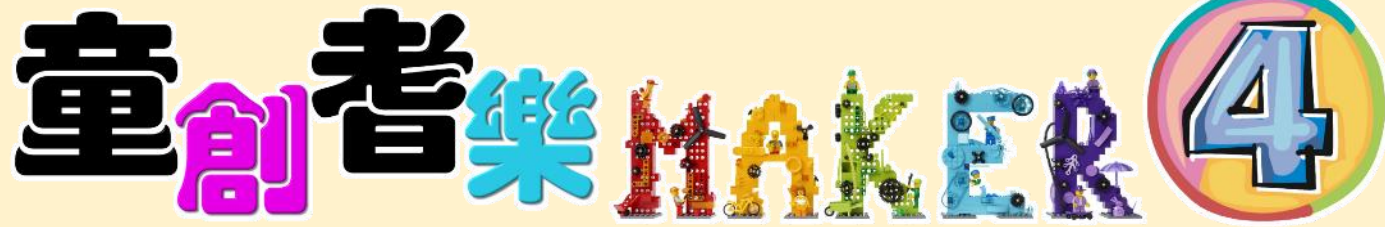
10月-11月

12月

1月-5月

6月

- 成果展示
- 長幼重聚



Maker Education
in Service

Make the **C**hange

Apply in **L**ife

Keen on **L**earning

Explore the **C**ommunity

Ready for the **F**uture

We Are All **Makers**,
making The World Better.



Maker Education
in Service

服務？

知識？

教學目標？

常識？

技能？

課堂成效？

STEM？

態度？

評估方法？

其他？

關係建立 知識? 獨特性 教學目標?
常識? 技能?
STEM? 課堂成效?
自主性 態度? Think Big
其他? 評估方法?

體驗工作坊

- 認識器官功能
- 認識系統運作

健康訪問

- 運動習慣
- 飲食習慣
- 作息習慣
- 提問技巧
- Google Forms

知識

「老幼記」健康調查

老友記姓名：_____

組別：_____

性別：_____ 年齡：_____

A) 運動習慣：

- Q1. 你有進行以下運動的習慣嗎？
- A. 日常體能運動 (如散步、做家務)
 - B. 帶氧運動 (如健步行、耍太極)
 - C. 伸展運動 (如拉筋)
 - D. 不太喜歡做運動
- Q2. 你每次共花多少時間做運動？
- A. 少於 10 分鐘
 - B. 11-20 分鐘
 - C. 21-30 分鐘
 - D. 多於 30 分鐘
- Q3. 你每星期最少做多少次運動？
- A. 0-2 次
 - B. 3-5 次
 - C. 6-10 次
 - D. 多於 10 次
- Q4. 你經常在哪裡做運動？
- A. 家中
 - B. 公園
 - C. 體育館
 - D. 運動場
 - E. 沙灘
 - F. 泳池
 - G. 會所
 - H. 其他_____
- Q5. 你做運動時會有多少個伙伴？
- A. 沒有伙伴
 - B. 1 位
 - C. 2 位
 - D. 3 位或以上

B) 飲食習慣：

- Q6. 你每天會吃多少餐？
- A. 1 餐
 - B. 2 餐
 - C. 3-4 餐
 - D. 5 餐或以上
- Q7. 你每次進食的時間有多少分鐘？
- A. 少於 10 分鐘
 - B. 11-20 分鐘
 - C. 21-30 分鐘
 - D. 30 分鐘以上
- Q8. 你每天吃哪些種類食物最多？
- A. 穀物類
 - B. 肉類
 - C. 豆類
 - D. 蔬菜類
 - E. 水果類
 - F. 奶類
 - G. 蛋類
- 選最多的三類：_____ > _____ > _____
- Q9. 你每天喝多少杯水？
- A. 1-3 杯
 - B. 4-6 杯
 - C. 7-8 杯
 - D. 8 杯或以上
- Q10. 你有沒有零食的習慣？
- A. 極少(一年幾次)
 - B. 很少(一星期次)
 - C. 有時(一星期 2-4 次)
 - D. 經常(一星期 5 次或以上)

C) 訪談&發現

各人的提問：

談話中，我們發現了.....

童創耆樂 Maker 4

Maker Education in Service

Learning By Doing

基本Maker技能

- 木工與機械
- 烹飪與料理
- 縫紉與編織
- IT & Coding

小禮物Project

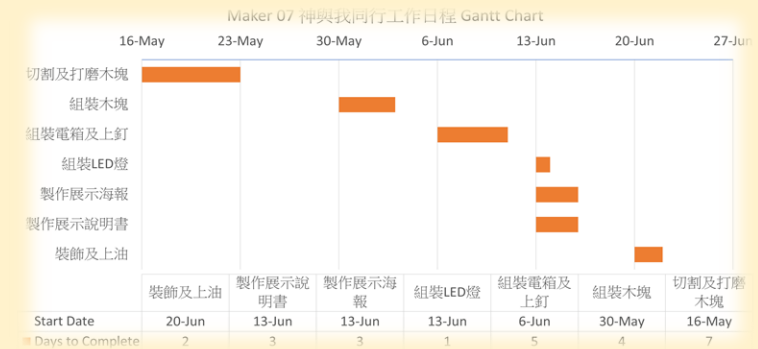
- 財政預算
- 時間規劃

技能

Step 4 Prototype(知識和動手技能)

動手製作前，先列出所需的材料，並說明它們的特性和功用。

Parts No.	組件名稱	選用物料	物料特性	尺寸大小	數量	預算
e.g.	燈飾外框	3mm 木板	堅硬、給人寧靜的感覺	10cm x 20cm	12 塊	\$25
1.	信者物箱的鑰	油漆(白)	易塗			\$42
2.	信者物箱外框	5mm 木板	堅強	26.9cm x 45cm	4 塊	\$4
3.	信者物箱掛馬	1.5mm 鐵線				\$30
4.	信者物箱外框	5mm 木板	堅強	29cm x 45cm	2 塊	\$4
5.	推動亦	亦			4 個	\$40
6.	合					\$15
7.	合					\$15
					LED鑽	15
					5mm 木板	84
					總預算	\$25
					總預算	\$4
					總預算	\$8



回顧及反思

- 回顧短片
- 4F感受

Fact, Feeling, Findings, Future

態度





Maker Education
in Service

體驗工作坊

- 認識器官功能
- 認識系統運作

健康訪問

- 運動習慣
- 飲食習慣
- 作息習慣
- 提問技巧
- Google Forms

知識

Learning By Doing

基本Maker技能

- 木工與機械
- 烹飪與料理
- 縫紉與編織
- IT & Coding

小禮物Project

- 財政預算
- 時間規劃

技能

成果展示

- Poster
- Google Slides
- 展板

技能

回顧及反思

- 回顧短片
 - 4F感受
- Fact, Feeling, Findings, Future

態度

仍在概想中的
檢視模式

類型	檢視項目	等級及評語	檢視方法
知識	認識身體	A	評估卷
技能	基本Maker技能 - 木工與機械 - 烹飪與料理 - 縫紉與編織 - IT & Coding	A A A A	自評
技能	Project-Based LBD - 財政預算 - 時間規劃 - 創意及獨特性 - 協作能力	A + 評語	導師評
態度	4F反思及回顧影片	C: Comment L: Like S: Share	互評



Maker Education
in Service

Make the **C**hange

Apply in **L**ife

Keen on **L**earning

Explore the **C**ommunity

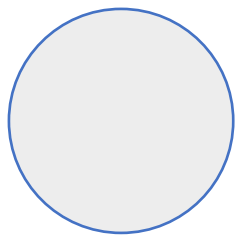
Ready for the **F**uture

**We Are All Makers,
making The World Better.**

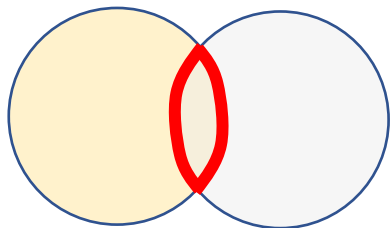
評估：優化課程 ⇨ 課堂 ⇨ 學生學習成效

校本課程發展

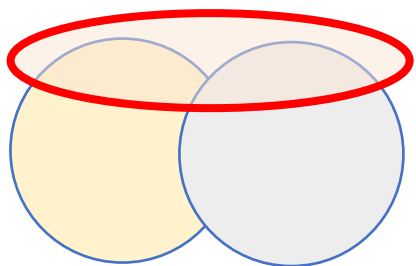
科本課程



跨學科課程

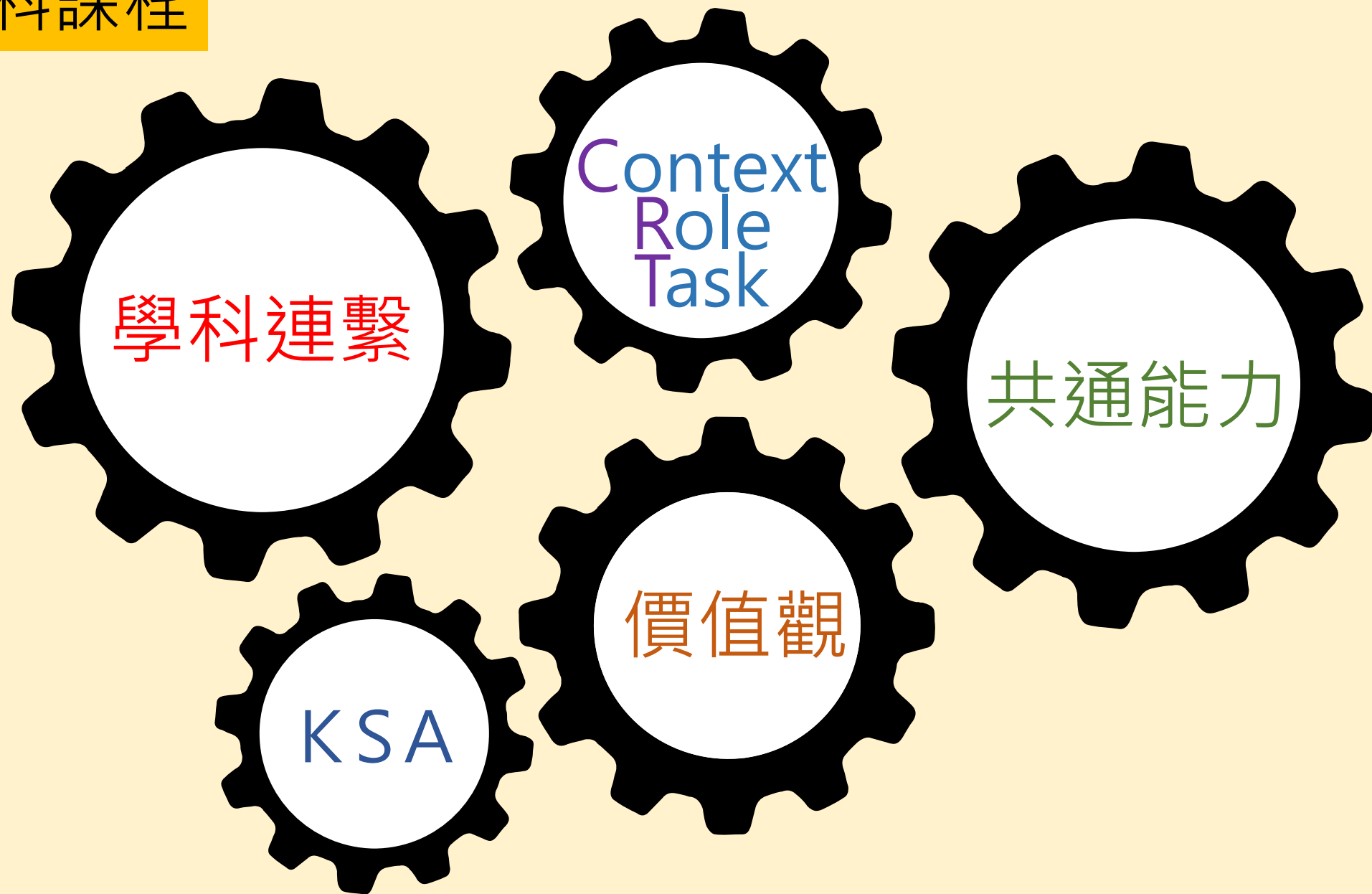


超學科課程

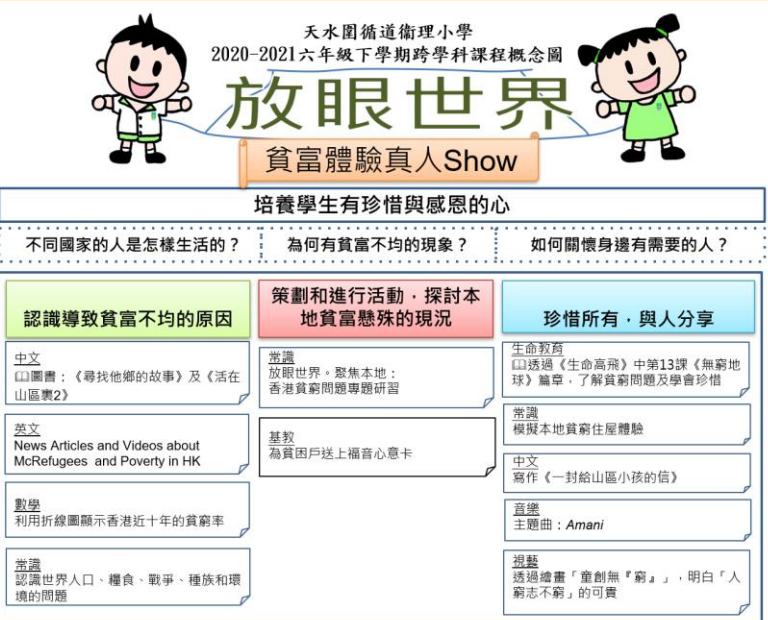
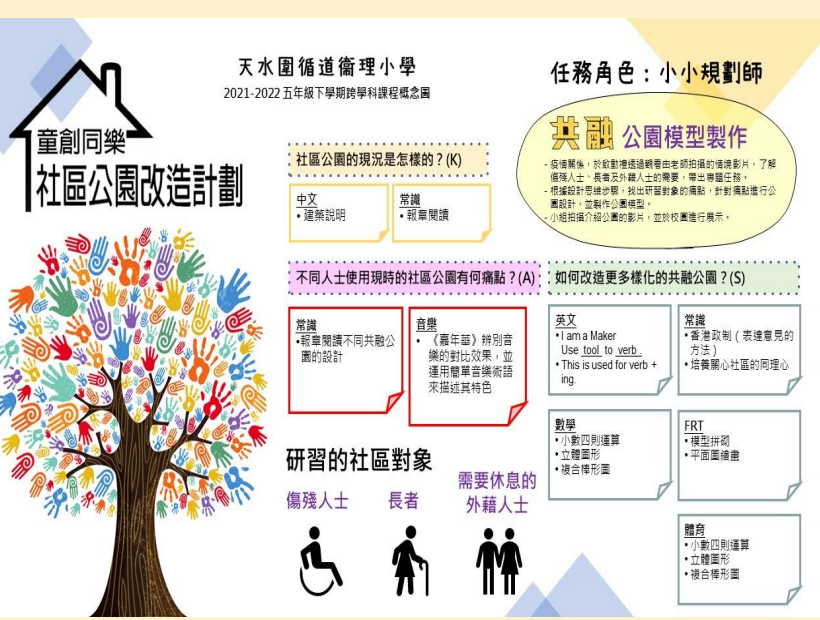
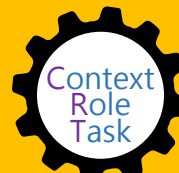


學生
經歷

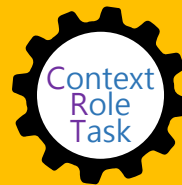
跨學科課程



跨學科課程：各級概念圖



跨學科課程：P5跨科課程事例



童創同樂 社區公園改造計劃

天水圍循道衛理小學
2021-2022 五年級下學期跨學科課程概念圖

任務角色：小小規劃師

共融 公園模型製作

- 疫情關係，於啟動禮透過觀看由老師拍攝的情境影片，了解傷殘人士、長者及外籍人士的需要，帶出專題任務。
- 根據設計思維步驟，找出研習對象的痛點，針對痛點進行公園設計，並製作公園模型。
- 小組拍攝介紹公園的影片，並於校園進行展示。

社區公園的現況是怎樣的？(K)

中文
• 建築說明

常識
• 報章閱讀

不同人士使用現時的社區公園有何痛點？(A)

常識
• 報章閱讀不同共融公園的設計

音樂
• 《嘉年華》辨別音樂的對比效果，並運用簡單音樂術語來描述其特色

如何改造更多樣化的共融公園？(S)

英文
• I am a Maker
Use tool to verb.
• This is used for verb + ing.

常識
• 香港政制（表達意見的方法）
• 培養關心社區的同理心

數學
• 小數四則運算
• 立體圖形
• 複合棒形圖

FRT
• 模型拼砌
• 平面圖繪畫

研習的社區對象

傷殘人士

長者

需要休息的外籍人士



體育
• 小數四則運算
• 立體圖形
• 複合棒形圖

啟動禮



坐輪椅的小青



遊樂設施太高、千篇一律



拿拐仗的陳伯



公園設計太單一



需要休憩地方的人



休憩設備 / 地方不足

photo 1622 + 22 + 2mo

片段中使用者的痛點5D

坐輪椅的小青 拿拐仗的陳伯 四處找位置休憩的人士

坐輪椅的小青，使用公園時有甚麼困難？

5D11

小青很多設施都用不到。

5D07CLORIS

小青的痛點是不能使用該設施。

想走路及玩滑梯，但行動不便，不能參與

5D32

她想跟小朋友一樣玩耍。

5D25

看着那些跑步的人十分難過，因為自己不可以跑步

5D06

行走不便。

不可以站著走路

她不可以走路。

拿拐仗的陳伯，使用公園時有甚麼困難？

5D36

他的困難就是發現公園每個地方都一樣，所以他找不到他想去的健身地方。

5D22

陳伯找不到運動設施，很累

5d27

尋找健身處卻找不到

5D10

陳伯走得很累，又找不到地方休息。

5D04

看不清楚路牌

5D06

找不到健身設施。

5D25

有一點設施用不到

四處找位置休憩的人士，使用公園時有甚麼困難？

5D08

四處找位置休憩的人士，在使用公園時有位置被坐滿，到處都找不了位置

5D24

找不到位置休憩，不能坐下來吃東西和休息

5D02

想找個位置休息，但是都被人家佔滿了

5D05

她要找座位坐，單座位全都被別人霸佔了。

5D04

到處都找不到可以給自己坐下來吃東西的地方

5D34

想找位置休息，但是全部座椅都給人霸佔

跨學科課程：P5跨科課程事例



跨課程閱讀

工具書

美感遊學團：世界著名建築
腦洞大開：用紙箱做機關玩具
小男孩的153種摺紙遊戲
袖珍屋製作入門：昭和通商店街
日本空箱職人傳授零食空盒模型密技
遊樂場大改造
兒童手工製作天書

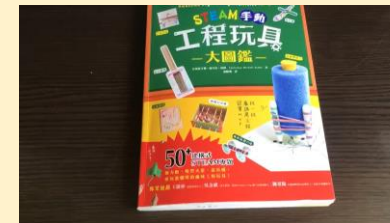
語言文學

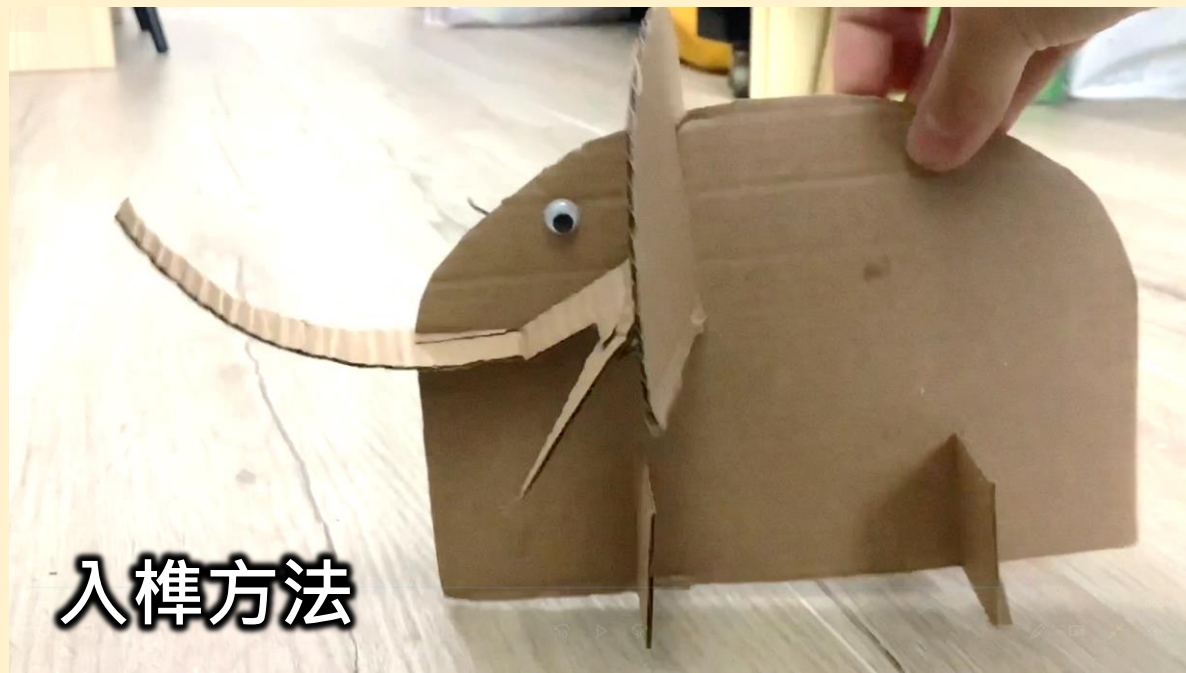
我們到公園玩吧
我的童年
忍者學校：世界上最重要的東西
一起畫牆壁
奇妙的花園
香港老店立體遊1
微光小鎮，圍牆不見了
The Shape of The World: A Portrait of Frank Lloyd Wright

科普

科學發明王27
改變世界的偉大發明家
LEGO 100 Ways to Rebuild the World
STEM Ready Go!
親子FUN科學
101個好習慣：讓小孩子改變大世界

分享與主題相關的點子





入榫方法



培養創意



建立同理心

關心鄰舍

跨學科課程：P5跨科課程事例



匯報及分享

區域	設施	設計理念
遊樂區 Play Area	爬梯	可以給兒童爬上去，下面可以給傷殘人士、成年人、長者、兒童通過。
	底滑梯，高滑梯	高滑梯給一般小孩子玩，低滑梯可以給坐輪椅的人玩
	鞦韆	長板鞦韆可以給多人同時使用，加強凝聚力，另外有掛勾的鞦韆，可以給輪椅人士使用，他們可勾住輪椅，一同感受搖盪的感覺。
展覽區 Exhibition Hall	展覽館	此為地區展館，天水圍的市民都可以在展覽館展示自己的作品
	溫室區	因為可以令天水圍市民休息一下，此區域四處較闊揚，有充足的陽光，附近沒有高樓大廈，適合種植
健身區 Fitness Corner	石脊路	可以讓復康人士練習走路
	椅子（樽蓋）	供人可以用作拉筋、或做簡單的體能活動（如跳出跳入）
	台階升降架	提供了三個不同的高度，可以讓不同身高的人士練習上落樓梯的耐力
	腳踏和手攞	訓練長者手腳協調的能力
休憩區 Pavilion	涼亭	給小朋友、大人、老人、外籍人士和全家人休息的。他們玩累了可以過來坐有不同高度給不同歲數和不同高度的人士坐
	草地	可以給外籍人士、小朋友、成人、傷殘人士休息，他們可以休息或野餐，還可以看看大自然。
其他設施	路牌	不同形狀，不同的顏色，可以給色盲人士和視力較弱的人看得比較清楚，也可以讓長者更容易分辨各區域
	地下	用了不同的繪畫方式及草地顏色分成不同區域，方便使用人士找到需要前往的區域
	火車	貫通四個主題區，即使身動不便或身體疲累的人士，也能坐火車到達，同時能飽覽各個區域
	大樹	成為公園的地標，能有凝聚社區的作用
	水池	提供一個小型生態區，供人與大自然融合，也可坐下來欣賞四周風景

總結：政策

- ① 空間的預留
- ② 學生人數的迷思
- ③ 足夠開放性
- ④ 評估的研究
- ⑤ 趨向個別化教育

時間	節次	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五
7:40-8:40		級統籌會	英文備課	常識備課	中文備課	數學備課
8:00-8:15	15	收功課時段		早會(高) + 收功課時段	早會(低) + 收功課時段	收功課時段
8:15-8:45	30	中	中	中	中	中
8:45-9:15	30	中	中 (戲劇)	中	中	中
9:15-9:45	30	英	英	英	英	英

- 時間表是服侍課程
- 行政又是服侍課程
- 想學生學得到又學得好
- 備課備到學生的頭上 (空間)

12:45-1:45	60	午膳及 小息				
1:45-2:15	30	9	導修(中)	導修(英)	導修(數)	導修(常)
2:15-2:45	30	10	班經(服務)	閱讀 或 月會		級本 活動
2:45-3:15	30	11	生教/基教			課外 活動

時間表編排的基本原則

1. 共11節。上午8節，下午3節
2. 上午：中、英、數、常、視、音、體、科進行。
3. 下午：生教、基教、導修課、班經、閱讀、課外活動及級本活動課。
4. 中文有9節(其中1節戲劇)；英文有9節，盡量連堂；數學有6節；常識有5節；視、音、體有2節；基、生、班經各1節；導修有5節。
5. 早會的安排:
 1. P.1-3 星期四；
 2. P.4-6 星期三。
6. 收功課: (增加學習時間)
 1. 早上先上課室收；
 2. 建立良好交功課習慣；
 3. 收功課時段+第一節一同上共45分鐘。
7. 導修時間
 1. 總結一天的學習經驗；
 2. 做功課。

推行小班教學 (人數的迷思)

小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

小班教學先導計劃出現

(32人 x 5班 = 160人)

(40人 x 4班 = 160人)

40人

40人

40人

0人

中英數小班教學佔60%

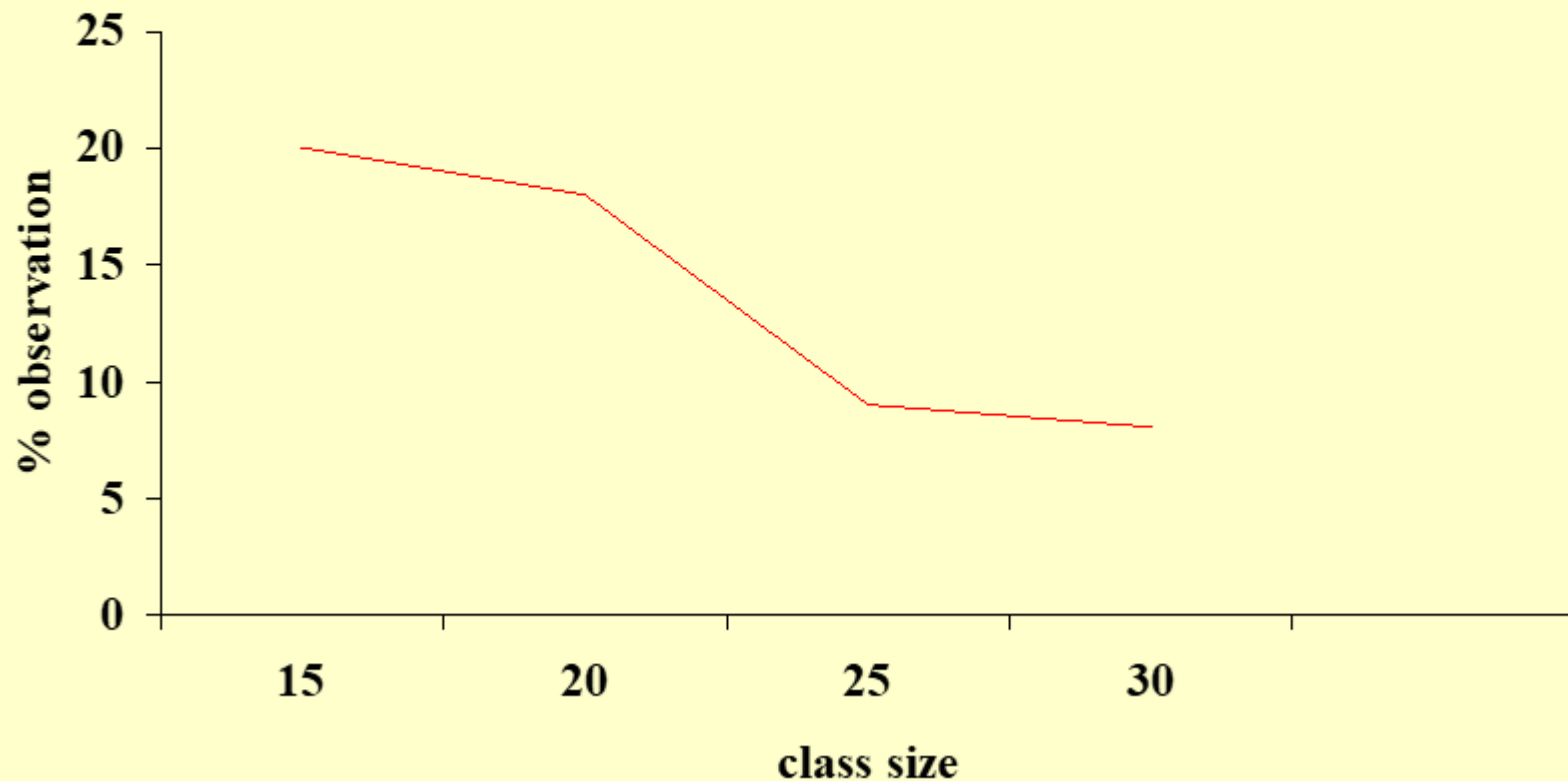
推行小班教學



小班教學

- 2004年試驗計劃
- 2007宣布推行小班
- 2009年完成報告
- 三個範疇：
 - 教學方法
 - 成功因素
 - 與學生表現的關係。
- 2010推行

Sustained Interactions (Hargreaves & Galton 1998)





建立 同理心

學習與老友記相處
、了解別人的需要



回饋 社會需要

生活情境解難
(MAKER設計思維)



木工 縫紉

有目標 自主學習

送給老友記
獨特的小禮物

仍在概想中的
檢視模式

類型	檢視項目	等級及評語	檢視方法
知識	認識身體	A	評估卷
技能	基本Maker技能 - 木工與機械 - 烹飪與料理 - 縫紉與編織 - IT & Coding	A A A A	自評
技能	Project-Based LBD - 財政預算 - 時間規劃 - 創意及獨特性 - 協作能力	A + 評語	導師評
態度	4F反思及回顧影片	C: Comment L: Like S: Share	互評

總結：人事

- ① 空間的預留
- ② 學生人數的迷思
- ③ 足夠開放性
- ④ 評估的研究
- ⑤ 趨向個別化教育

12個人的MBA課程

$$\underbrace{1 \times 1 \times 1 \dots \times 1}_{12\text{次}} = 1$$

$$\underbrace{0.9 \times 0.9 \times 0.9 \dots \times 0.9}_{12\text{次}} = 0.28$$

$$\underbrace{1.1 \times 1.1 \times 1.1 \dots \times 1.1}_{12\text{次}} = 3.14$$

70 個人的天循

$$\underbrace{1 \times 1 \times 1 \dots \times 1}_{70\text{次}} = 1$$

$$\underbrace{0.9 \times 0.9 \times 0.9 \dots \times 0.9}_{70\text{次}} = 0.0006$$

$$\underbrace{1.1 \times 1.1 \times 1.1 \dots \times 1.1}_{70\text{次}} = 789.74$$

木桶理論

- 木桶的容量 由 最短的木板 決定
- 組織的效能 由 最弱的環節 決定
- 切莫破壞水桶的箍，穿洞



團結精神

不做也不要潑冷水



謝謝