

# 教育局 校本支援服務(2026/27)



優質教育基金主題網絡計劃項目

支援範圍

港澳信義會小學



動手動腦—  
於小學科學科／常識科發展STEAM教育  
(含跨科元素)及  
訓練學生高階思維

支援對象:小學



# 支援經驗

2007-2019 成為教育局校本支援組「專業發展學校計劃」PDS  
- 支援其他小學發展思維課程及常識科專輯研習

2014-2017 成為教育局資訊科技教育卓越中心借調教師  
- 支援其他小學發展電子學習

2019-2025 成為「優質教育基金主題網絡計劃—學校」QTN-S  
- 支援其他小學發展STEAM課程

2025-2026 成為「優質教育基金主題網絡計劃項目」QTN  
- 支援其他小學發展STEAM課程及科學科跨科課程



# 計劃目的及內容:



協助學校發展STEAM教育(跨學科的單元學習、專題研習及合適的跨科活動，如STEAM DAY)，以加強科學、科技、工程、藝術及數學教育領域的聯繫；



協助學校於科學科或常識科設計手腦並用的科學探究活動(如POE實驗課、積木組裝)，配合小學科學科中PDAR科學探究及PDIR工程設計的方法，從而提升學生綜合和應用不同學科知識與技能的能力；



適時加入創科及編程元素，裝備學生的科創能力，培養孩子的企業家精神，並適時有機結合價值觀教育及國安元素，讓學生反思STEAM與日常生活問題或國家發展的聯繫



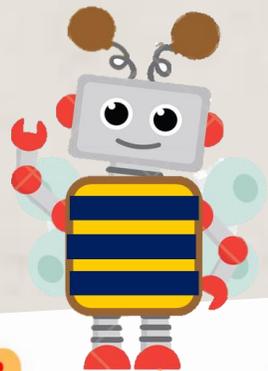
加強學校老師的領導角色及舉辦教師專業培訓的能力。

以小學科學科/常識科為主軸的

# BEE STEAM KIDS

## 校本STEAM教育課程





 **課程目標**

**培養**

培育  
STEAM人才

每一個孩子  
「**科學家精神**」

綜合應用知識、  
技能和「共通能力」

培養好奇心、興趣  
覺知及探究

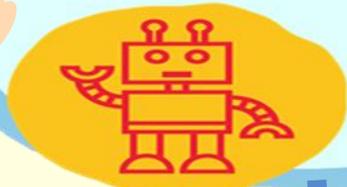
實踐一難多解、  
創新思維、  
企業家精神

P. 1-6

縱向生涯規劃

橫向多元經歷

# STEAM



自主  
學堂



P. 1-6  
在家實驗  
齊齊做  
(自學)

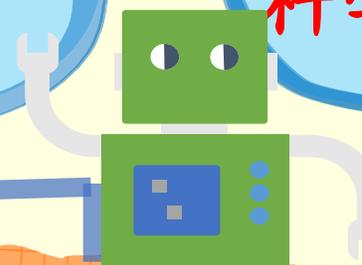


動手動腦  
互動壁佈  
(自發)

BEE STEAM  
KIDS 課程  
(童玩DIY)

P1-3  
常識科本  
科技課程

延伸  
科學探究



P. 3-6  
跨科  
專題探究  
(公平測試)

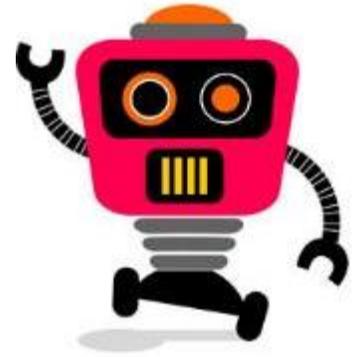


P. 1-6  
POE實驗室  
/STEAM DAY  
主題學習日

# Smart - AI編程課程

遊戲及應用人工智能產品為本學習:

- 1) 裝備學生基礎編程知識(具體→抽象)
- 2) 學習人工智能產品中的感應器應用及編程知識
- 3) 理解人工智能模型的發展(人工智能→機器學習→深度學習)及影響  
(資訊素養)



# 人工智慧、機器學習和深度學習

## Artificial Intelligence:

Mimicking the intelligence or behavioural pattern of humans or any other living entity.

## Machine Learning:

A technique by which a computer can "learn" from data, without using a complex set of different rules. This approach is mainly based on training a model from datasets.

## Deep Learning:

A technique to perform machine learning inspired by our brain's own network of neurons.

人工智慧 (Artificial Intelligence, AI) , 是指由人製造出來的機器所表現出來的智慧。通常是指電腦模擬人類思維過程以模仿人類能力或行為的能力。

機器學習 (ML) 是人工智慧 (AI) 的一種, 著重於建立能根據所使用資料來學習或改善效能的系統。



# 校本Smart - AI編程課程

P1-P2

---不插電活動(海霸王桌遊)

---基礎編程

(Tangiply,Procreate,Scratch-Jr)

## Artificial Intelligence:

Mimicking the intelligence or behavioural pattern of humans or any other living entity.

## Machine Learning:

A technique by which a computer can "learn" from data, without using a complex set of different rules. This approach is mainly based on training a model from datasets.

## Deep Learning:

A technique to perform machine learning inspired by our brain's own network of neurons.



# 校本Smart - AI編程課程

## Artificial Intelligence:

Mimicking the intelligence or behavioural pattern of humans or any other living entity.

## Machine Learning:

A technique by which a computer can "learn" from data, without using a complex set of different rules. This approach is mainly based on training a model from datasets.

## Deep Learning:

A technique to perform machine learning inspired by our brain's own network of neurons.

P3-P4

- 進階編程(Scratch, 鐳射雕刻機的繪圖軟件)
- 人工智能感應器的應用(Micro:bit)
- 媒體製作(Canva)



# 校本Smart - AI編程課程

## Artificial Intelligence:

Imitating the intelligence or behavioural pattern of humans or any other living entity.

## Machine Learning:

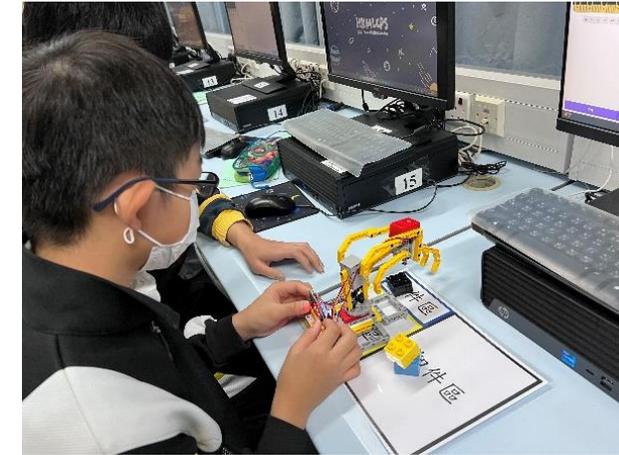
A technique by which a computer can "learn" from data, without using a complex set of different rules. This approach is mainly based on training a model from datasets.

## Deep Learning:

A technique to perform machine learning inspired by our brain's own network of neurons.

## P5-P6

- 人工智能產品的應用(無人機,3D打印)
- 人面辨識產品的應用及編程(Dobot智能手臂,AI Lens結合機械狗)
- 小腳板入社區(展示創科成品)

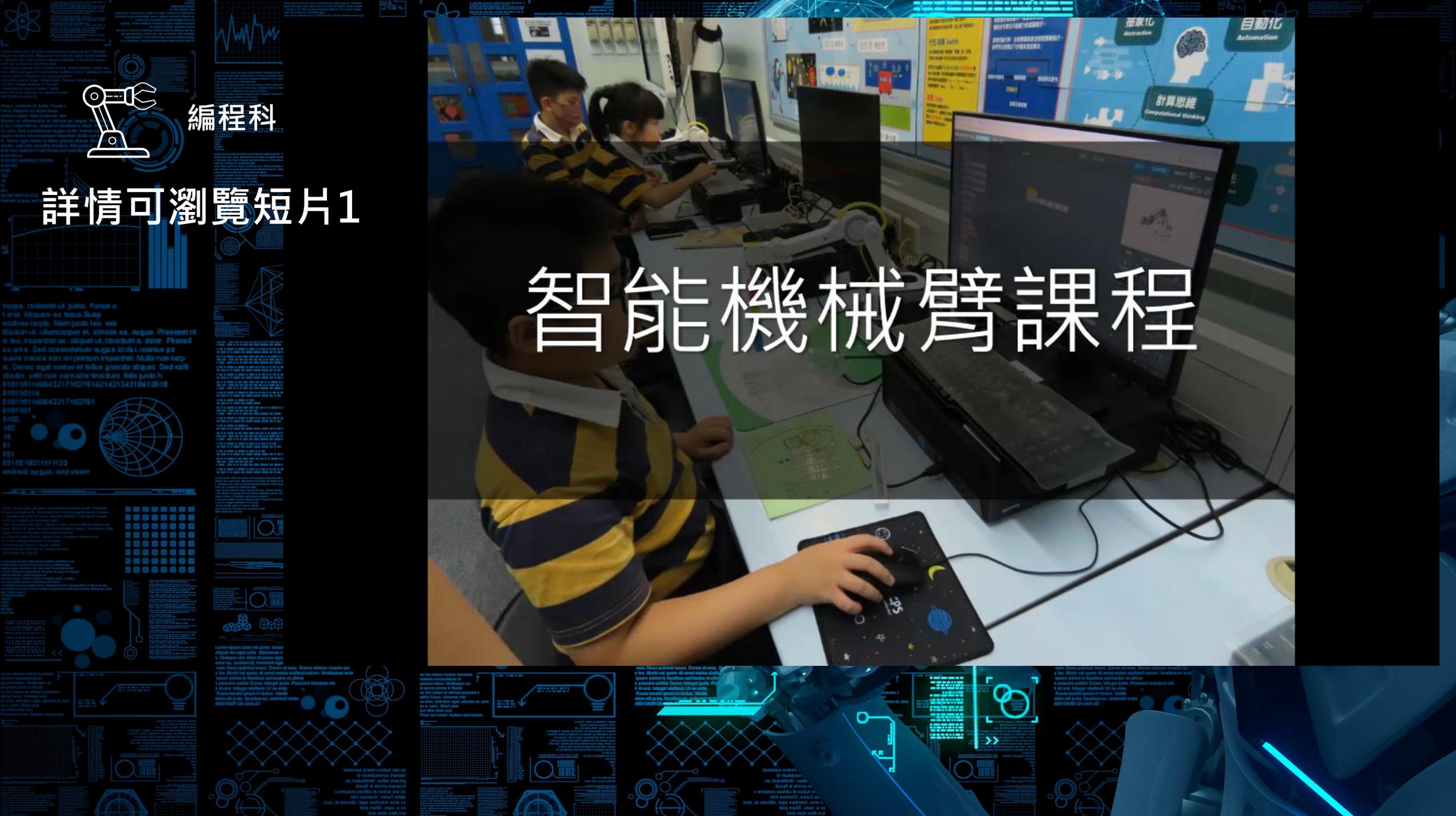
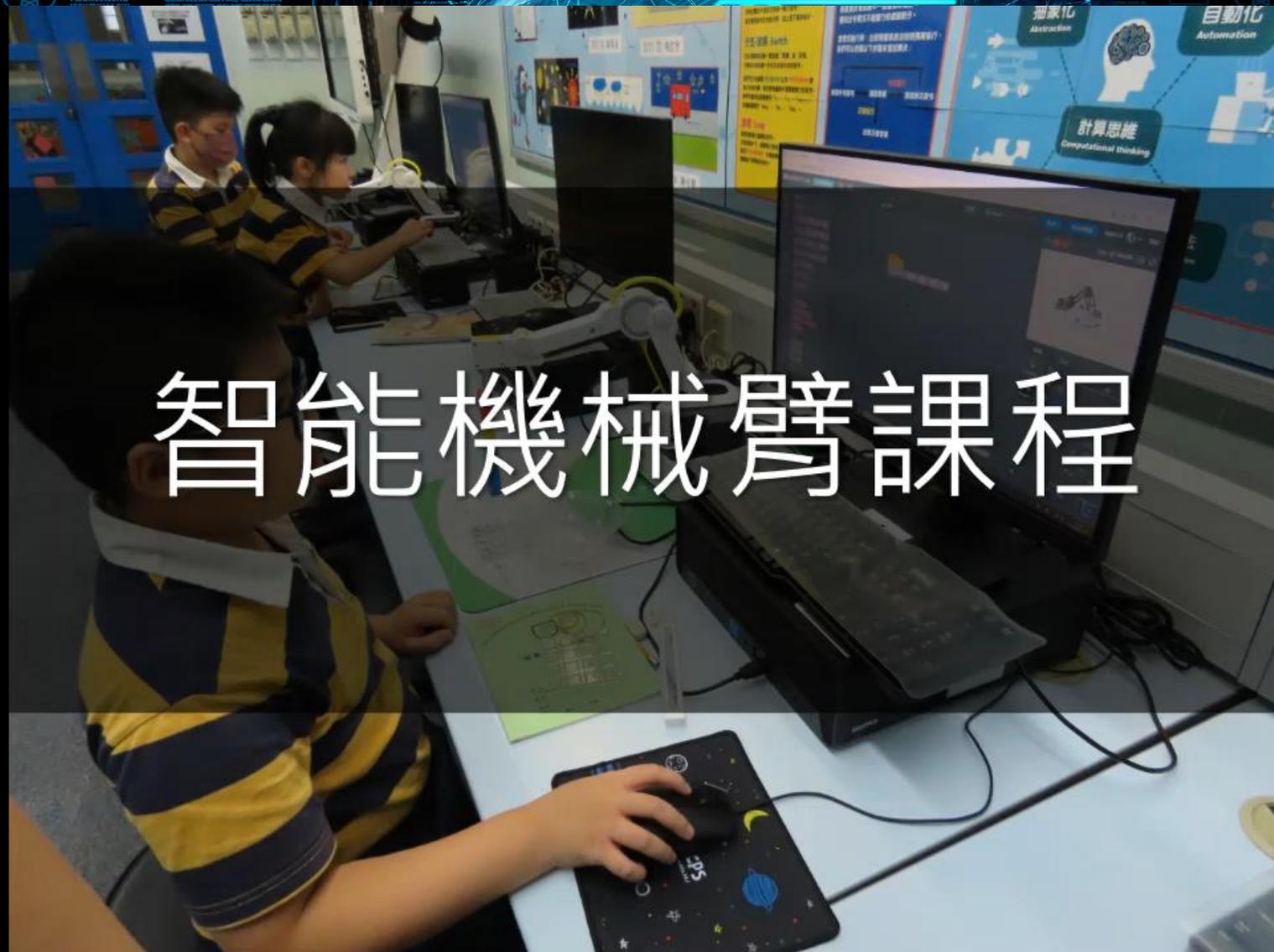




編程科

詳情可瀏覽短片1

# 智能機械臂課程





編程科

詳情可瀏覽短片2

# 六年級 AI 智能機械狗課程



# 校本Smart - AI編程課程

## Artificial Intelligence:

Mimicking the intelligence or behavioural pattern of humans or any other living entity.

## Machine Learning:

A technique by which a computer can "learn" from data, without using a complex set of different rules. This approach is mainly based on training a model from datasets.

## Deep Learning:

A technique to perform machine learning inspired by our brain's own network of neurons.

## P5-P6拔尖課外活動(STEAM MAKERS)

- 運用人面辨識技術創科
- 參加校外比賽
- 參加展覽(展示創科成品)

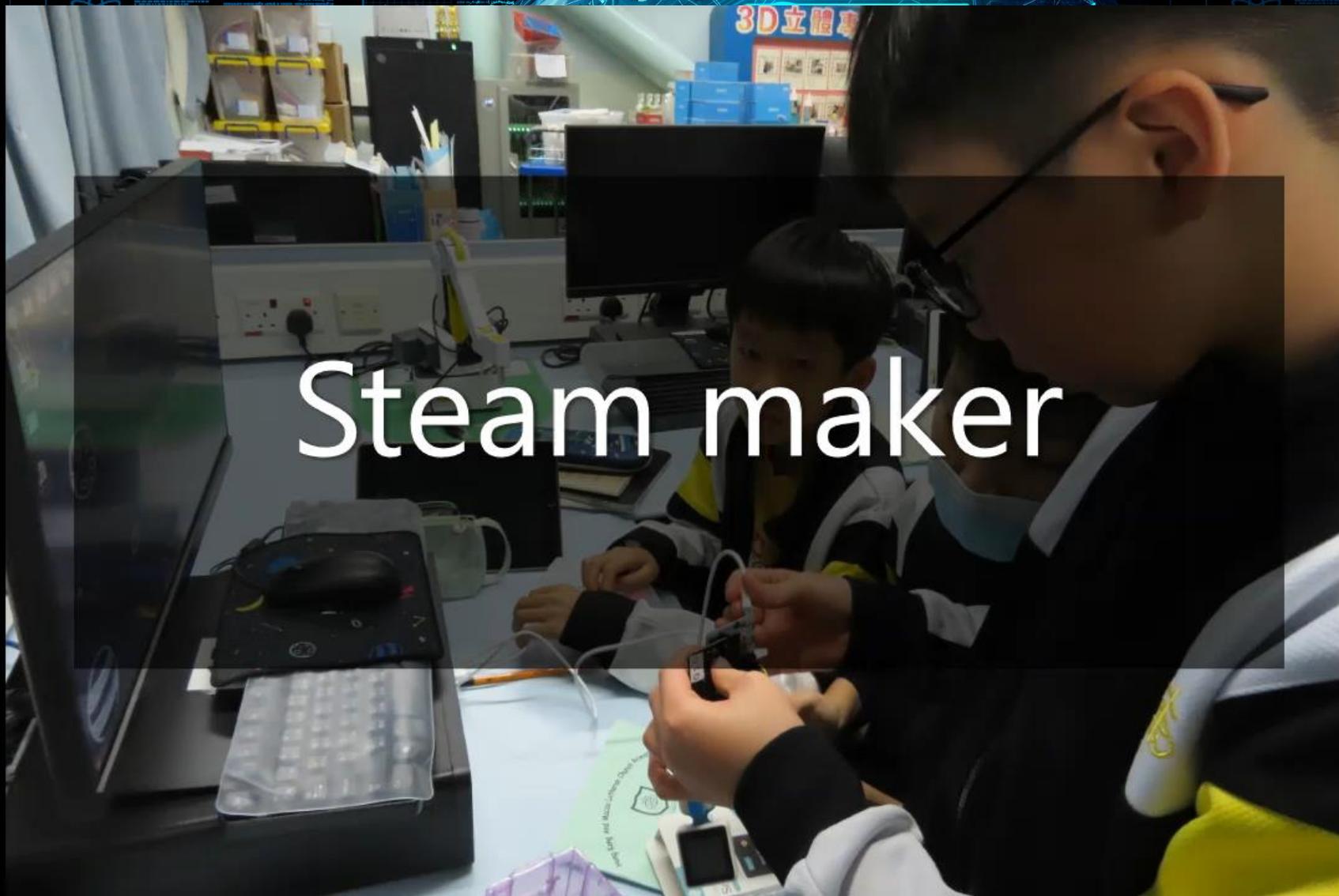




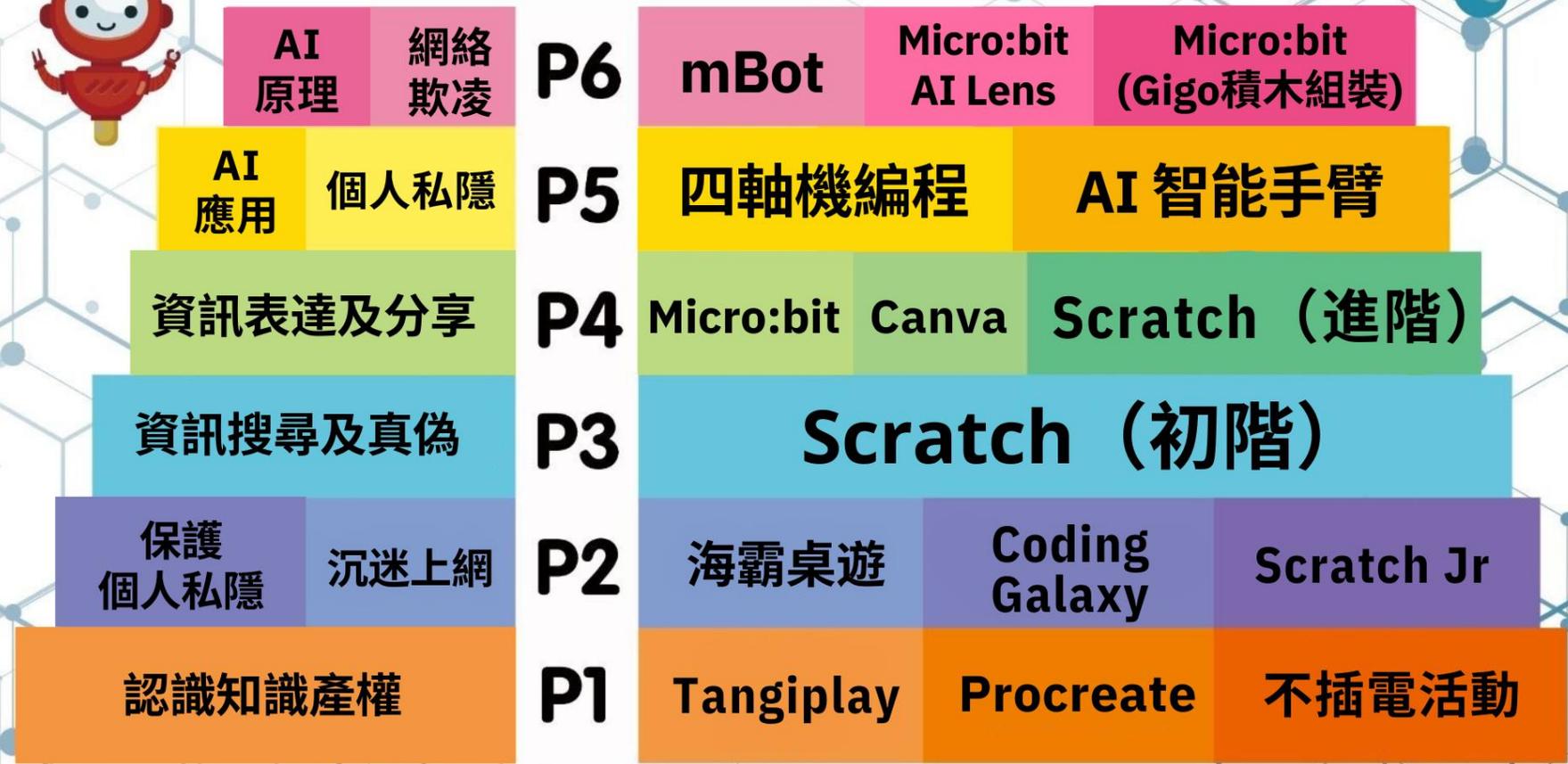
編程科

詳情可瀏覽短片3

# Steam maker



# 資訊素養及編程學習階梯



資訊素養

編程學習及基礎電腦應用

\*基礎電腦應用包括電腦基本操作、Word、速成、Form、PowerPoint及 Excel。

# 動手動腦

# 童趣

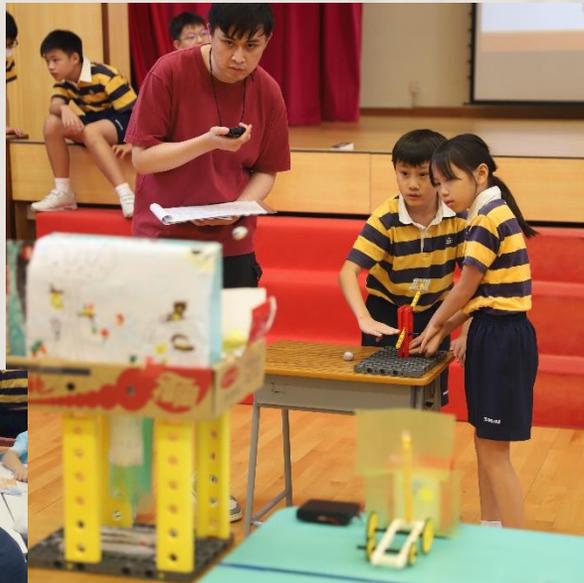
# STEAM

# DAY

詳情可瀏覽短片4



STEAM DAY 片段



## 支援的內容(為期一年)

### 第一階段

- 前期會議了解網絡學校需要
- 交流經驗→落實支援項目
- 5次「跨校學習社群工作坊」

### 第二階段

- 定期共備(約每月1-2次)
- 協作教學/2次觀課→議課
- 按需要安排「學生交流/競賽」
- 行政會議檢視成效

### 第三階段

- 總結經驗→展示成果
- 成果分享→跨校專業交流

以上工作坊及到校支援活動，如未能透過實體形式進行，將透過Zoom或其他網絡形式進行

# 申請注意事項(1)

- 優質教育基金主題網絡計劃項目的統籌學校／機構會為參與學校提供不同模式的支援服務及項目。
- 各統籌學校／機構將會直接邀請學校參加其主題網絡計劃，學校也可以主動聯絡統籌學校／機構了解計劃及參加詳情。
- 有興趣的學校可於2026年5月15日前，透過以下電子表格向本計劃的統籌機構報名
- <https://forms.office.com/r/Vjidbx8HWQ>

校本支援服務名稱(2026/27)：優質  
教育基金主題網絡計劃項目(港澳信  
義會小學)



(請掃瞄QR code報名)

- 申請結果將於2026年6月12日由統籌學校／機構公布。

# 查詢熱線/電郵

動手動腦—於小學科學科/常識科發展STEAM教育(含跨科元素)及  
訓練學生高階思維

## 港澳信義會小學

黃善銘主任(STEAM教育)

電話：2701 9803

電郵：[wsm@hkmlcps.edu.hk](mailto:wsm@hkmlcps.edu.hk)



# Thanks!

