

智能產品小達人



生態度假屋介紹短片

生態度假屋 (我愛香港)

1. 學生把度假屋與科學幻想合併，結合光線、溫度、濕度探究，思考人類與大自然如何共融共存。
2. 學生能運用Micro:bit及IOT智能裝置結合在生態屋的設計。



超能書包(我愛校園)

1. 學生探討書包功能及日常遇上的困難，
2. 利用Micro:bit及 IOT技術，並採以環保材料，設計及製作智能化解決問題的超能書包。



超能書包介紹短片



校園設施



學校簡介短片



《科·創樂學》

愛科學·展創意·愉快學習

不一樣的遊學體驗



受2019新冠狀病毒病疫情影響，本校多項境外學習需要取消。為了讓同學在疫情下仍能體驗境外遊學的樂趣，本校籌辦網上遊學活動，一方面讓同學了解國家的歷史文化，另一方面透過網絡，讓本校同學與國內姊妹學校同學進行線上互動及文化交流，讓雙方同學認識及欣賞兩地學校的特色。此外，透過網上直播景點介紹，同學能學習及探究特色景點的歷史文化及相關知識，擴闊兩地同學視野。

學校化身為「國際機場」

網上遊學活動著重親身體驗及經歷，三天的網遊活動中，為了營造更真實的感覺，學校大堂化身為機場大堂，有的同學扮演飛機師、空中服務員及地勤人員，在大堂上歡迎同學及辦理「出境」手續，參與網遊活動之同學需手持模擬護照及登機證進校，地勤人員會示意同學拿出模擬登機證，並掃描二維碼，讓學生體驗登機情景。及後，同學進入機場禁區，拿出模擬護照讓海關人員檢查，並蓋上出境印章，再經過海關的嚴格檢查，確保沒攜帶危險物品，方可「離境」。然後沿著離境走廊步入「機艙」，藉此體驗整個出境至登機的程序。



模擬真實的機上飛行情況

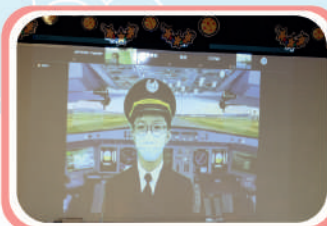
課室外張貼了航班編號及目的地資料，同學返回課室如同置身航機上。待所有同學安座後，旅程正式開始，學校會透過網上直播形式，讓參與活動之同學能親身看到機長在航班起飛前的中央廣播，廣播的內容包括歡迎詞、飛行目的地介紹、天氣預告及預計飛行時間等。同學在航機上，會觀看空中服務及航班安全提示影片，亦能了解啟航前的正常程序。



當「飛機」正式「起飛」，老師化身為導遊，與航班上的同學一同唱二十周年校慶歌曲慶祝，再簡介《基本法》與旅遊小知識，之後透過網絡與貴州姊妹學校同學進行線上互動交流，互相簡介學校特色，以及欣賞雙方同學在舞蹈、話劇、廣播劇、合唱、中華武術等各方面之精彩表演，促進兩地間文化交流。快樂的時光過得特別快，空中服務員早已為航班上的同學預備了美味的飛機餐，同學看到餐車及空中服務員甜美的笑容，表現非常興奮。不知不覺間，聽到飛機師興奮的廣播，原來飛機已順利「降落」目的地，網遊的旅程隨即開始。

以「航天科技、世界遺產、遠古文化」為主題的網遊旅程

網上遊學是指透過網絡線上直播介紹，參觀重點景點及特色博物館。五、六年級以「航天科技」為主題，於線上參觀北京市錢學森青少年航天科學園，了解中國航天歷史變遷及成就。三、四年級以「世界遺產」為主題，於線上參觀陝西省西安市秦始皇兵馬俑博物館，藉此認識中國歷史。一、二年級以「遠古文化」為主題，於線上參觀山東省濰坊市諸城恐龍博物館，了解遠古時代恐龍的生活情景及恐龍出土發掘現場的盛況。各級配合學生的興趣及課程內容構思主題，並以跨學科（包括中文、常識、視藝及科創科）形式讓同學進行具趣味的主題學習。網遊時，同學需要專心留意景點的介紹，網遊後需要完成延伸學習活動以鞏固網遊知識。



網上遊學活動短片

新常態下的非凡線上遊學

線上遊學讓所有同學均有機會參與趣味性的交流活動，本校運用創新的形式鼓勵同學持續與姊妹學校交流，為不同年級的同學留下一次新鮮而難忘的主題學習旅程。希望在疫情過去，同學們可以再次體驗真正的境外交流，發掘世界各地更多值得學習的藝術文化知識及科學科技的最新發展，為未來作最好學習的準備。



STEM

SCIENCE • TECHNOLOGY • ENGINEERING • MATHEMATICS

科技創意科



科技創意科旨在整合學校各級電腦科、創意空間科課程及常識科相關學習範疇，並加入新的元素，發展具校本特色的STEM教育，培養學生學習科學和科技的興趣，以及養成動手實作的習慣。課程設計著重訓練學生常識認知、解難能力、動手技能、創意思維和科技素養五大範疇的發展。

電子積木：



為進一步推動STEM教育，科技創意科透過校本創意空間科與電腦科的有機結合，保留兩者原有課程達50%以上，再引入新元素：一至三年級引入「電子積木」；四年級開始引入3D列印及Micro:bit編程課程；五至六年級引入無人機操控及無人機編程課程。

3D 列印及Micro:bit編程課程：



無人機操控及無人機編程課程：



課程由淺入深引導學生由簡單電路起步，以至各種感應模組的應用，再由初步提供作品結構模型至自由使用生活材料及3D列印創作產品，最後配以編程技能，達至能製作出綜合運用各種知識、技巧能力的作品。思維方面，則延用具有校本特色的SCAMPER思維法及六帽子評鑑法對作品進行優化及品評。

STEM 比賽：

