

# 語常會2019~2021年度 推廣中文計劃



蒸蒸日上：  
生活中的數理人文

香港教育大學 中國語言學系  
何志恆、梁佩雲、張壽洪

講座將於下午3:00開始，請各位進入會議後耐心等待，謝謝。

# 講座流程

- 致歡迎辭、計劃簡介及頒發感謝狀予嘉賓講者；  
閱讀報告、專題報告比賽及電子教材簡介  
(3:00-3:15)
- 閱讀推廣講座：在推動STEAM學習的氛圍下，我們  
該向學生推薦什麼圖書？兼談閱讀策略和技巧  
(3:15-4:45)
- 答問環節  
(4:45-5:00)

# 計劃目標

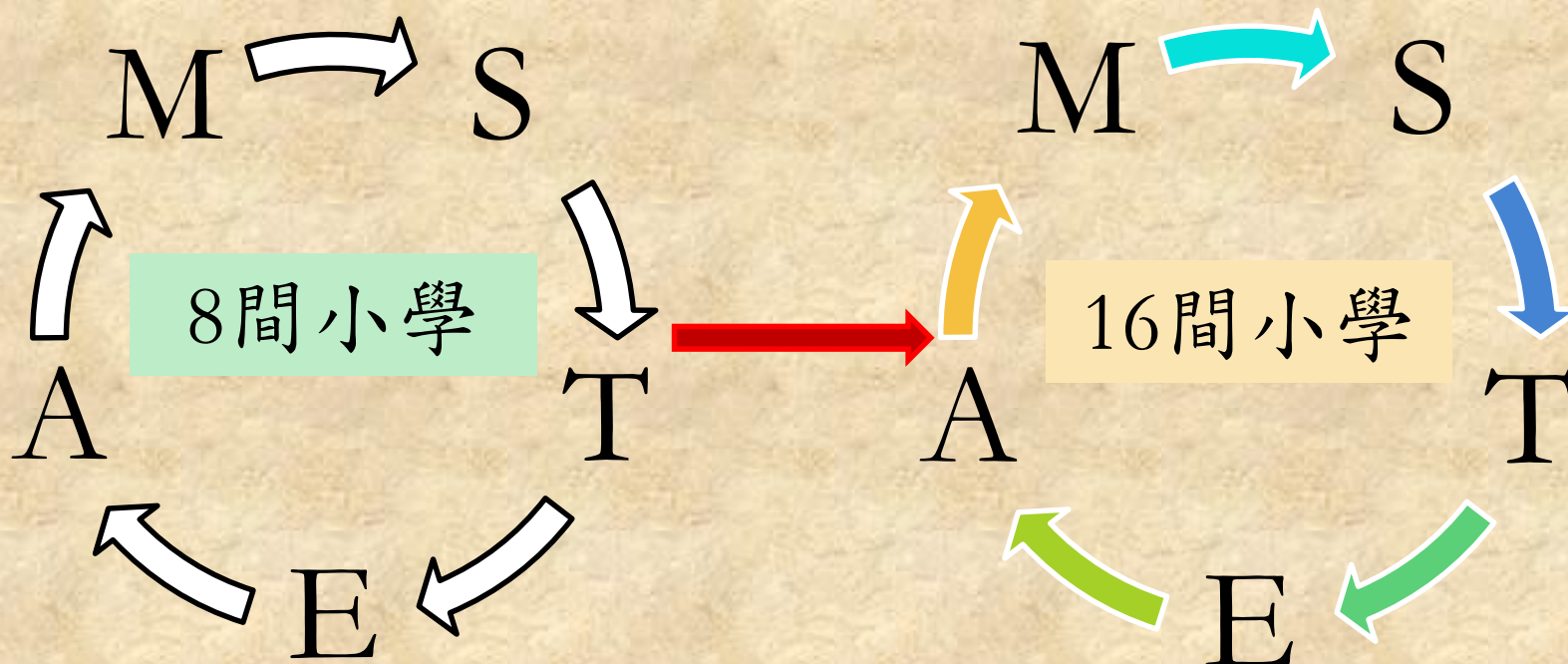
1. 透過鼓勵學生**廣泛閱讀**與數理人文題材有關的中文書籍，培養學生通過中文學習的興趣，並提升閱讀能力；
2. 透過**分享探究成果**，培養學生樂於與人分享的態度，並提升中文寫作能力；
3. 透過互評、觀摩，擴大學生的知識面，並形成以「生活中的數理人文」為主題的**語文學習共同體**。

# 計劃重點



# 計劃進程

本計劃分為兩個教學循環（每個循環12個月），  
預計於兩年（24個月）內完成：

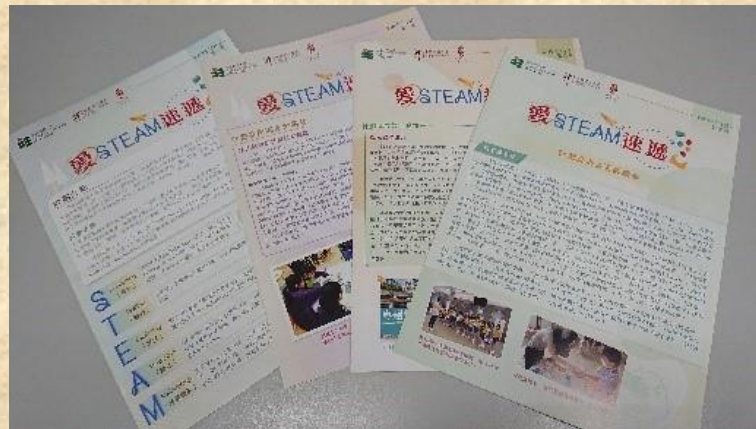


# 主要項目（成品）

## 1. 製作教學單元

□ 「有趣的科普」、「基本研究法」

## 2. 出版《愛STEAM速遞》刊物 8 期



# 主要項目 (成品)

## 3. 舉辦工作坊/講座

□ 教師專題工作坊



□ 圖書館講座



□ 專家學者講座



# 主要項目 (成品)

## 4. 舉辦學校活動

- 科普閱讀週
- 學生專題報告
- 學校成果分享會：「愛STEAM大匯演」嘉年華暨頒獎典禮

## 5. 舉辦全港學術活動

- 專題報告成果比賽
- 科普閱讀報告比賽
- 專家學者講座





# 閱讀報告比賽(公開組)

<b>比賽目的：</b>	旨在鼓勵高小學生課餘廣泛閱讀科普及人文類讀物，然後撰寫閱讀報告，介紹讀物的內容和說明從閱讀中得到的啟示，以促進閱讀和寫作能力的發展。
<b>比賽主題：</b>	參加者自選一本科普或人文類讀物，閱讀後撰寫一篇中文閱讀報告。報告的格式不限，參加者可參考本計劃網頁上提供的報告表格和示例，另報告內容須以文字為主。
<b>參賽資格：</b>	比賽以個人形式參賽，凡就讀本港小學四年級至六年級的學生，均可參加。每位參賽者只可以提交一份報告。

# 閱讀報告比賽(公開組)

<b>參加辦法：</b>	請教師以學校為單位，蒐集學生的閱讀報告(每份報告上須清楚註明學生名字和班別)，並填妥「參加表格」，然後把閱讀報告連同參加表格的電子版本(如學生使用文書處理寫作報告，請提交word檔案，以便整理)電郵至steam-chinese02@eduhk.hk。教師請自行保留學生閱讀報告的紙本實物。
<b>截止日期：</b>	2021年2月26日(星期五)
<b>賽果公佈：</b>	比賽結果將於暑假前公佈，大會將透過負責老師聯絡得獎者。
<b>獎項：</b>	設冠、亞、季軍及優異獎。冠軍得書券港幣三百元、獎盃及獎狀，亞軍得書券港幣二百元及獎狀，季軍得書券港幣一百元及獎狀，優異獎得獎者各得獎狀以資鼓勵。另得獎作品將於本計劃專輯刊登，以示表揚。

# 專題報告比賽(公開組)

<b>比賽目的</b>	旨在鼓勵高小學生觀察和發掘身邊跟科普或人文有關的議題，進行研習探究，然後通過文字報告的形式與人分享成果，以提升中文寫作能力。
<b>比賽主題</b>	參加者自選科普或人文議題一項，進行研習，然後把研習題目、目的、方法、過程、發現和討論等項目擬寫成專題報告一篇。報告的格式和表達方式不限，參加者可參考本計劃網頁上提供的格式範本和示例，另報告內容須以文字為主。
<b>參賽資格</b>	比賽以個人形式參賽，凡就讀本港小學四年級至六年級的學生，均可參加。每位參賽者只可以提交一份報告。

# 專題報告比賽(公開組)

參加辦法：	請教師以學校為單位，蒐集學生的專題報告(每份報告上須清楚註明學生名字和班別)，並填妥「參加表格」，然後把專題報告連同參加表格的電子版本(如學生使用文書處理製作報告，請提交word檔案，以便整理)電郵至steam-chinese02@eduhk.hk。教師請自行保留學生專題報告的紙本實物。
截止日期：	2021年4月23日(星期五)
賽果公佈：	比賽結果將於暑假前公佈，大會將透過負責老師聯絡得獎者。
獎項：	設冠、亞、季軍及優異獎。冠軍得書券港幣三百元、獎盃及獎狀，亞軍得書券港幣二百元及獎狀，季軍得書券港幣一百元及獎狀，優異獎得獎者各得獎狀以資鼓勵。另得獎作品將於本計劃專輯刊登，以示表揚。

# 單元一：「有趣的科普」

## 教學設計及教材

主題	篇章	教學重點
生活中有趣的自然科學現象	《暖瓶》 / 《太陽能：人類的智慧》 / 《細菌和病毒》	<ul style="list-style-type: none"><li>學生能認識生活中有趣的自然科學現象</li></ul>
生活中有趣的人文現象	《香港的硬幣》 / 《涼茶不是茶》	<ul style="list-style-type: none"><li>學生能認識生活中有趣的人文現象</li></ul>
如何成為說明達人？	《心臟和血液》 / 《電影》 / 《太陽能：人類的智慧》 / 《細菌和病毒》 / 《涼茶不是茶》	<ul style="list-style-type: none"><li>學生能運用說明方法 (如舉例說明、描述說明、數字說明、比較說明、定義說明、比喻說明、引用說明、分類說明)</li><li>學生能運用說明文的基本結構 (如總分總，順序說明)</li></ul>
口頭報告和寫作	《太陽能：人類的智慧》 / 《細菌和病毒》 / 《涼茶不是茶》	<ul style="list-style-type: none"><li>學生能運用說明順序和說明方法組織內容，完成口頭報告</li><li>學生能運用合適的說明順序和方法，寫作說明文。</li></ul>
說明報告知多少？	生活中的科學——《十萬個為甚麼》 閱讀報告、《暖瓶》	<ul style="list-style-type: none"><li>學生能認識閱讀報告的結構及撰寫閱讀報告</li></ul>

# 單元二：「基本研究法」

## 教學設計及教材

主題	篇章	教學重點
愛迪生的發明	《愛迪生的發明》	<ul style="list-style-type: none"><li>● 學生能認識愛迪生的科學精神。</li><li>● 學生能掌握人物傳記的特色</li><li>● 學生能選取適當的材料寫作人物傳記。</li><li>● 培養學生閱讀科學家的故事或人物傳記的興趣及習慣。</li></ul>
科學的精神	《「光纖之父」高錕》	<ul style="list-style-type: none"><li>● 學生能認識高錕的科學精神。</li><li>● 學生能掌握人物傳記的特色</li><li>● 能選取適當的材料寫作人物傳記。</li><li>● 培養學生閱讀科學家的故事或人物傳記的興趣及習慣。</li></ul>
專題報告有妙法	專題報告示例(「1881」的活化成效及市民大眾對該項目的認識和意見、「探究陽光對幼苗生長的影響」、自製防疫口罩)	<ul style="list-style-type: none"><li>● 學生能利用腦圖有系統地把專題報告的意念聯繫。</li><li>● 學生能確立專題報告的主題。</li><li>● 培養學生觀察及探索周遭事物的好奇心及興趣。</li></ul>
研究方法知多少？	專題報告示例(「1881」的活化成效及市民大眾對該項目的認識和意見、「探究陽光對幼苗生長的影響」、自製防疫口罩)	<ul style="list-style-type: none"><li>● 學生能認識專題報告的基本格式。</li><li>● 學生能認識專題報告的研究方法，如實驗、問卷及訪問等。</li><li>● 學生能以個人或分組形式撰寫一份專題報告。</li><li>● 學生能以口頭方式匯報專題報告。</li><li>● 培養學生觀察及探索周遭事物的好奇心及興趣。</li></ul>

# 計劃專輯暨學生優秀作品集

- 專輯主要輯錄「數理人文閱讀報告」和「數理人文專題報告」兩項公開組比賽的冠、亞、季軍獲獎作品，以及學校組比賽冠軍學生作品，分享獲獎學生的寫作及探究成果。
- 詳情及電子版本，請留意本計劃網頁的公布。



# 計劃通訊及網頁



## • 計劃通訊《愛STEAM速遞》

香港教育大學 The Education University of Hong Kong  
中國教育學會 Chinese Education Society  
2019年12月號 第一期

### 愛STEAM速遞

#### 計劃介紹

由香港教育大學中國語文學院主辦、英文學院及研究家協會合辦的「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃自2019年9月正式展開，計劃旨在為小學老師提供「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃的培訓及支援，幫助老師提高STEAM教育的質素，並提升學生的STEAM素養。

#### 計劃目標

1. 促進教師專業發展及提高教師對STEAM教育的興趣，提升STEAM教育能力；
2. 提高學生STEAM素養，提高學生對STEAM的興趣，並提升STEAM教育能力；
3. 促進教師、家長、學生之間的溝通，並形成「生活化的STEAM教育」為主的STEAM教育共同體。

計劃名稱中的「STEAM」除了是Science、Technology、Engineering、Arts、Mathematics、Project-based Learning、Design、Engineering、Assessing、Maintaining五個英文單字。

<b>S</b> Searching 「尋找」	學生在學習過程中，應具備尋找資料的能力，並能從資料中篩選出與學習主題相關的資料，以作進一步的學習。	老師應提供學生尋找資料的途徑，並提供相關的學習資源，以支持學生的學習。
<b>T</b> Testing 「驗證」	學生應能根據自己的理解，設計實驗或進行測試，以驗證自己的理解。	老師應提供學生進行實驗或測試的資源，並提供相關的學習資源，以支持學生的學習。
<b>E</b> Exploring 「探索」	學生應能根據自己的理解，設計實驗或進行測試，以驗證自己的理解。	老師應提供學生進行實驗或測試的資源，並提供相關的學習資源，以支持學生的學習。
<b>A</b> Assessing 「評核」	學生應能根據自己的理解，設計實驗或進行測試，以驗證自己的理解。	老師應提供學生進行實驗或測試的資源，並提供相關的學習資源，以支持學生的學習。
<b>M</b> Maintaining 「持續」	學生應能根據自己的理解，設計實驗或進行測試，以驗證自己的理解。	老師應提供學生進行實驗或測試的資源，並提供相關的學習資源，以支持學生的學習。

香港教育大學 The Education University of Hong Kong  
中國教育學會 Chinese Education Society  
2020年2月號 第二期

### 愛STEAM速遞

#### 計劃進展與活動精華

##### 單元教學設計與校本實踐

「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃自開展以來，一直受到老師及學生的熱烈支持。在過去兩個月中，我們舉辦了多場培訓活動，並提供了一系列的支援服務，以幫助老師提高STEAM教育的質素。

##### 專題研討《小專題》

在過去兩個月中，我們舉辦了多場專題研討，探討STEAM教育的不同面向。這些研討活動，為老師提供了一個交流心得、分享經驗的平台。

##### 專題研討《STEAM推廣到上、生活中推動個人》

在過去兩個月中，我們舉辦了多場專題研討，探討STEAM教育的不同面向。這些研討活動，為老師提供了一個交流心得、分享經驗的平台。



圖為老師在「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃中，與學生進行專題研討。

香港教育大學 The Education University of Hong Kong  
中國教育學會 Chinese Education Society  
2020年5月號 第三期

### 愛STEAM速遞

#### 計劃進展與活動精華

##### 單元教學設計

「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃自開展以來，一直受到老師及學生的熱烈支持。在過去兩個月中，我們舉辦了多場培訓活動，並提供了一系列的支援服務，以幫助老師提高STEAM教育的質素。

##### 專題研討《STEAM推廣到上、生活中推動個人》

在過去兩個月中，我們舉辦了多場專題研討，探討STEAM教育的不同面向。這些研討活動，為老師提供了一個交流心得、分享經驗的平台。

##### 專題研討《STEAM推廣到上、生活中推動個人》

在過去兩個月中，我們舉辦了多場專題研討，探討STEAM教育的不同面向。這些研討活動，為老師提供了一個交流心得、分享經驗的平台。



圖為老師在「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃中，與學生進行專題研討。

香港教育大學 The Education University of Hong Kong  
中國教育學會 Chinese Education Society  
2020年8月號 第四期

### 愛STEAM速遞

#### 計劃進展與活動精華

##### 校本嘉年華


「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃自開展以來，一直受到老師及學生的熱烈支持。在過去兩個月中，我們舉辦了多場培訓活動，並提供了一系列的支援服務，以幫助老師提高STEAM教育的質素。

##### 專題研討《STEAM推廣到上、生活中推動個人》

在過去兩個月中，我們舉辦了多場專題研討，探討STEAM教育的不同面向。這些研討活動，為老師提供了一個交流心得、分享經驗的平台。

##### 專題研討《STEAM推廣到上、生活中推動個人》

在過去兩個月中，我們舉辦了多場專題研討，探討STEAM教育的不同面向。這些研討活動，為老師提供了一個交流心得、分享經驗的平台。



圖為老師在「STEAM推廣到上、生活中推動個人」計劃中，與學生進行專題研討。

## • 計劃活動及各項比賽最新消息，可瀏覽計劃網頁

<https://www.eduhk.hk/steam/>