

更多資訊

- LBD 網頁 : www.lbd.ediversity.org
LBD 面書 : www.facebook.com/LBD.Academy.HK/
LBD討論平台 : <http://lbdforum.ediversity.org/>
教育大同網頁 : www.ediversity.org
教育大同面書 : www.facebook.com/EDiversity/
學校網頁 : hg2ps.edu.hk

與我們聯絡

lbd.ops@ediversity.org

First print September 2018

主辦機構



捐助機構



香港賽馬會慈善信託基金
The Hong Kong Jockey Club Charities Trust
同心 同步 同進 RIDING HIGH TOGETHER



賽馬會「感·創·做」大本營
Jockey Club "LEARNING BY DOING" Academy

Teacher's Guide



我們的願景

● 培育孩子全人發展，
成為終生學習者，
使能發揮潛能、
照顧自己、貢獻社會。



Why?

今天的教育狀況

難以照顧學生不同的學習需要，學生缺乏學習動機和學術能力以外的發展。

可能原因 傳統的課堂和學習方式

- 單向式教學 | 學生只接收知識，被動學習，學習模式單一，易失興趣
- 分科學習 | 知識割裂，缺少應用機會以融匯貫通
- 以筆試為主的考核評估 | 傾斜於記憶及書寫能力，使不擅書寫的學生感到挫敗。評估以分數為主，缺乏對學生有意義的學習改善建議
- 課程緊迫 | 難有空間與學生處理書本以外的知識和能力，如品格和生活技能

學生需要怎樣的學習？

- 透過體驗及動手學，整合零碎的知識，讓知識生活化
- 讓學生建構知識，成為學習的主體
- 學術知識以外，發展高層次思維能力及正向價值觀

What?

「感·創·做」大本營想達到的目標

裝備老師透過體驗式自主學習課堂（LBD 課堂）照顧不同的學習需要，引導學生以尊重為本，培養共通能力運用知識，促進自主學習，達致全人發展。

正向價值觀

尊重 | 尊重自己、尊重他人及尊重環境，明白每個人與生俱來的價值，了解及接納彼此的差異，以平和及愛維繫團體。

正向價值觀 尊重

共通能力

- 沟通能力
- 協作能力
- 批判性思考力
- 創造力

自主學習

知識

- 融合科目知識
- 生活知識

共通能力

沟通能力 | 在人際間的交往時能表達自己和聆聽他人的能力

協作能力 | 需要耐心聆聽，欣賞他人，具備溝通、協商、領導、判斷、影響和激勵他人的能力

批判性思考力 | 檢出資料或主張中所包含的意義，對資料的準確性進行質疑和探究，判斷甚麼可信，甚麼不可信，從而建立自己的觀點或評論他人觀點的正誤

創造力 | 一種產生出原創、新穎、獨特意念或產品的能力，或是解決問題的能力

知識

融合科目知識 | 以主題串連不同學科，跨領域學習

生活知識 | 學術知識以外，日常生活的知識和技能

自主學習

學習態度 | 喜歡、積極和主動學習

學習能力 | 計劃學習目標、選擇學習方法、監控學習過程、評價學習結果

檢視及調整 | 反思及總結

How?

「感·創·做」大本營的工作

LBD 課堂是老師實踐把學習還給孩子的場地

體驗式學習 | 著重經驗中的反思及自我發現，主動建構知識

自主學習空間 | 自主選擇及探索，以多元化評估代替測考，讓學習回歸學生的需要及步伐。

「感·創·做」大本營最重要的工作是教師培訓與支援，讓老師學習帶領LBD課堂所需要的信念及策略。

LBD 團隊為老師提供
培訓和支援

老師帶領LBD 課堂

學生全人發展

老師角色舉足輕重！ 要學習從知識灌輸者蛻變成引導者！

老師怎樣才能成為引導者？

老師需要同時具備**信念及策略**帶領LBD 課堂

信念 | 尊重每個孩子的不同，致力建立一個讓孩子感到**被愛、受尊重、被了解、有安全感和有價值的**氛圍。

策略 | 設計及執行課堂時的知識和技巧 – **應用體驗學習法，創造自主學習空間，發展多元智能，促進學生自主學習。**

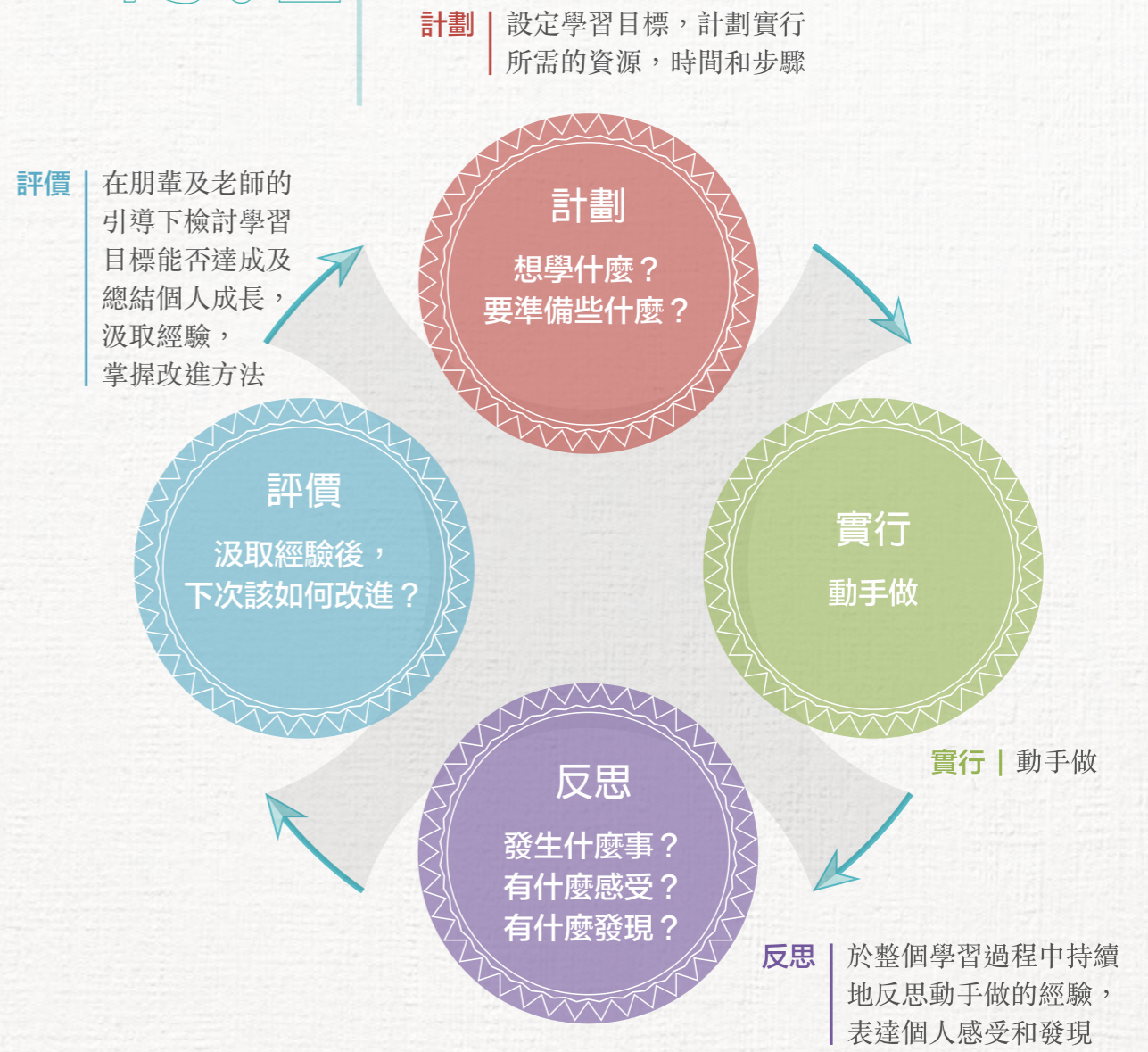


信念
以尊重為本的教育氛圍
課堂內外均讓學生和同事感到：



策略
體驗學習法 - 4個學習階段

2.1



要從經驗轉化為學習，最重要的元素是



2.2

策略

創造自主學習空間

老師根據學生的能力，給予不同程度的指引、選擇及決定權，讓學生經歷不同程度的體驗。

初階

計劃

- 老師根據學生的需要和興趣設定學習主題和活動內容
- 學生可選擇用不同的物料和形式呈現作品

實行

- 老師先示範製作過程，學生觀察然後動手做。在動手做的過程中，多以提問引導學生解決疑難

反思

- 讓學生分享想法，老師給予回應
 - 讓學生分享活動中的觀察和感受：[怎麼了？]（發生了什麼事？有什麼感覺？為什麼成功或失敗？）
- *多用開放式的問題，鼓勵同學發言，抱持開放的態度，不加批判

評價

- 老師指出學生在學習過程中的個人成長和檢討學習目標能否達成
- 就著學生的正面行為給予具體的稱讚及鼓勵

中階

計劃

- 老師根據學生的需要和興趣設定學習主題，讓學生商討活動內容、分組方式和組內工作分配，並作出決定
- 學生可選擇用不同的物料和形式呈現作品

實行

- 老師提出方向，讓學生於小組內討論和嘗試，一步步地帶領學生按照計劃前進，並不時介入了解進度
- 提供圖片、實物或製作步驟供學生參考，啟發學生的想像，引導他們創作自己的作品

反思

- 讓學生於小組內分享想法並與組員交流
 - 讓學生分享活動中的觀察和感受：[怎麼了？]（發生了什麼事？有什麼感覺？為什麼成功或失敗？）
 - 讓學生把活動中的經驗連結到過往的生活經驗或學科知識：[為什麼？]（活動經歷令你聯想到甚麼？過去曾發生過類似的情形嗎？為什麼會發生？）
- *多用開放式的問題，鼓勵同學發言，抱持開放的態度，不加批判

評價

- 讓學生進行自我檢視和評估
- 老師指出學生在學習過程中的個人成長和檢討學習目標能否達成
- 就著學生的正面行為給予具體的稱讚及鼓勵

老師主導

高階



計劃

- 學生商討學習主題、學習目標、評價準則和計劃進度，並作出決定
- 學生商討活動內容，分組方式和組內工作分配，並作出決定
- 學生可選擇用不同的物料和形式呈現作品

實行

- 學生於小組內根據自訂的計劃執行進度，自行監察並匯報，老師不時介入了解進度
- 學生自行搜尋和聯絡活動所需要的支援，老師協助提供工具或建議
- 容讓學生失敗：在安全情況下，即使知道學生的方法行不通，亦不會立刻指出錯誤和建議解決方法。讓學生從錯誤中學習並修正，再作嘗試

反思

- 讓學生向全班分享想法並由同學給予建議
 - 讓學生分享活動中的觀察和感受：[怎麼了？]
(發生了什麼事？有什麼感覺？為什麼成功或失敗？)
 - 讓學生把活動中的經驗連結到過往的生活經驗或學科知識：[為什麼？]
(活動經歷令你聯想到甚麼？過去曾發生過類似的情形嗎？為什麼會發生？)
 - 讓學生分享自己與他人的互動
- *多用開放式的問題，鼓勵同學發言，抱持開放的態度，不加批判

評價

- 讓學生進行自我檢視和評估
- 老師指出學生在學習過程中的個人成長和檢討學習目標能否達成
- 就著學生的正面行為給予具體的稱讚及鼓勵
- 讓學生在課堂中互相分享學習成果並提供意見
- 讓學生建議如何改進活動

學生主導

策略

多元智能

2.3

每個孩子都是獨特的，各有不同的學習風格，因此在設計課堂時宜加入多元化的活動元素，以啟發學生的多元智能，發掘孩子不同的學習優勢。



老師自評表

請在適當的空格內加

項目	我會…… 策略	實踐的頻次				我認為自己做得……		
		經常 4	有時 3	很少 2	從未 1	好 3	還可 2	差 1
課堂 規 劃 及 實 施	1. 盡量多加不同智能元素，照顧不同學習需要	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2. 多提供協作機會	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3. 考慮不同學習進度及風格，增加學習選擇	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4. 盡量讓學生參與課堂設計	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5. 應用體驗式學習技巧發展共通能力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	6. 準備不同物料及活動，讓學生動手探索	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	7. 減少需要同學跟著做的步驟，多讓他們嘗試	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	8. 容讓學生失敗，給予機會從錯誤中學習，鼓勵他們作出修正，再作嘗試	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	9. 有足夠時間予學生討論	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	10. 讓學生根據自己的能力來調適學習進程及預期成果	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	11. 有足夠時間予學生反思自己的工作表現及個人成長	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	12. 讓學生互相分享學習過程和成果並提出意見	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
態 度 及 技 巧	13. 讓學生自己先動手試，避免先指示或示範	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	14. 刻意減少講學及說話時間	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	15. 以引導/提問代替直接指示，讓學生思考解決方法	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	16. 提供建議，但尊重學生的決定	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	17. 梳理複述，幫助學生清晰思維	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	18. 讓學生表達行動的原因/思考的過程	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	19. 就著學生的正面行為給予具體的稱讚及鼓勵	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	20. 讓學生感到被愛、受尊重、被了解、有安全感和有價值	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LBD課堂例子 I

年級 || P.1

題目 || 童話中秋 - 配合中文科

節數 || 2 節 x 45 分鐘

單元知識

1. 認識中秋節是中國傳統節日
2. 認識慶祝中秋節的活動
3. 學習風琴摺技巧或其他製作花燈的方法

課程撮要

節次	體驗式學習階段		課堂內容	學習成果
	計劃 Plan	實行 Act		
1. 唱歌及繪畫	計劃 Plan	實行 Act	<ol style="list-style-type: none"> 1. 唱十月份主題曲：亮晶晶 <ul style="list-style-type: none"> • 學生一面唱，一面創作動作，學生有創作動作的自由 • 讓學生說說自創動作的靈感來源，鼓勵分享 2. 畫圖畫：學生有創作圖畫的自由 <ul style="list-style-type: none"> • 每位學生派發一張A4紙，學生自由畫畫 • 組內分享所畫的題材 	<ul style="list-style-type: none"> • 展現尊重元素 • 共通能力：溝通、協作、批判性思考、創造力 <p>尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> • 認許不同學生的創作 • 容許學生選擇是否做動作 • 專心聆聽分享 • 對別人的創作表示欣賞 <p>創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> • 給予空間自由創作 <p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> • 用言語表達意念
2. 製作花燈	計劃 Plan	實行 Act	<ol style="list-style-type: none"> 1. 做花燈：學生有嘗試不同方法製作花燈的自由 <ul style="list-style-type: none"> • 提問：如何把已完成的圖畫變成花燈？ • 可先用環保紙給學生嘗試 • 可請同學在組內互相教導製作花燈的方法 2. 若沒有同學嘗試風琴摺的方法，老師可示範如何把圖畫折疊成花燈以供參考 3. 學生自選方法把圖畫製作成花燈 <ul style="list-style-type: none"> • 學生可選擇用甚麼方法製作花燈 4. 以提問刺激同學思考和發表意見：如何把花燈掛起來？ <ul style="list-style-type: none"> • 學生提出解決方法並嘗試製作 5. 把所有作品張貼掛起，互相欣賞 6. 學生反思製作過程的得著，如： <ul style="list-style-type: none"> • 嘗試不同的方法 • 和同學分享意念 • 協助或教導同學完成 • 欣賞別人的分享 7. 老師總結學生的表現，提出亮點，如： <ul style="list-style-type: none"> • 專心聆聽 • 樂於嘗試、分享 • 懂得欣賞 	<ul style="list-style-type: none"> • 尊重 • 對各種嘗試表示欣賞 • 願意與人分享自己製作花燈的方法 • 欣賞別人的創作 <p>創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> • 給予空間嘗試製作花燈 <p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> • 用言語表達意念 <p>協作</p> <ul style="list-style-type: none"> • 分享及引導同學完成作品
	反思 Reflect	評價 Evaluate		

LBD課堂例子II

年級 || P.2

題目 || 閱讀 - 《放屁，嘍嘶！》
(與 CreativeKids 聯合設計)

節數 || 6 節 x 1.5 小時

單元知識

A. 畫公仔畫出腸
· 配合常識科範疇「健康與生活 - 健康飲食」

1. 認識人體主要的消化系統(食道、胃、大腸)
2. 培養健康及均衡的飲食習慣
3. 學習運用工具(廣告彩)
4. 認識三原色及二次色
5. 探索正負面空間物料

課程撮要

節次	體驗式學習階段 計劃 Plan 實行 Act 反思 Reflect 評價 Evaluate	課堂內容	學習成果
1. 繪本閱讀	計劃 Plan 實行 Act	<ol style="list-style-type: none"> 1. 講故事《放屁，嘍嘶！》 <ul style="list-style-type: none"> • 以提問刺激同學思考和發表意見，讓小朋友認識及了解身體消化系統及體內氣體“屁”的由來，並明白生活及飲食習慣對屁屁的影響，還有社交禮儀上的注意 2. 以提問刺激同學思考進行討論： <ul style="list-style-type: none"> • 為何會放屁？ • 食物/飲食習慣與身體/腸道的關係 • 放屁與社交禮儀的關係(例如不小心在公眾場合放了屁，又或在公眾場合知道其他人放了屁) 3. 請小朋友分享個人的經驗及感受 <ul style="list-style-type: none"> * 鼓勵學生表達，不加評斷 4. 評價：老師總結學生的表現，指出亮點及一項改進建議 	<p>展現尊重元素</p> <p>共通能力：溝通、協作、批判性思考、創造力</p> <p>尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> • 聆聽分享，不加評斷 • 展示同理心，體諒放屁者的尷尬感受 • 包容曾取笑別人的行為 <p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> • 運用合適的語言及聲線表達 <p>批判性思考</p> <ul style="list-style-type: none"> • 理解放屁與消化食物的因果關係
2. 認識消化系統集中： • 食道 • 胃 • 大腸	計劃 Plan 實行 Act	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過資料(消化系統圖、大便與健康)讓小朋友認識消化系統，及食物對身體腸道的影響 2. 透過分組消化系統實驗： <ul style="list-style-type: none"> • 膠杯模擬牙齒、膠盆模擬口腔、醋模擬消化液、用絲襪模擬腸道，讓小朋友體驗消化系統“實況” https://www.youtube.com/watch?v=Qsa2auNfc34 * 鼓勵學生勇敢嘗試，讓有信心的同學先參與，其他同學作觀察者。按學生的準備度給予選擇參與活動的程度 3. 反思：學生檢視自己進行活動時的感受、學習及行為上的亮點及可改進的地方 4. 評價：老師總結學生的表現，指出亮點及一項改進建議 	<p>尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> • 部份學生可能感覺嘔心，需認同他們的感受 • 進行活動時能控制聲量及肢體動作 <p>協作</p> <ul style="list-style-type: none"> • 小組完成模擬消化系統過程 <p>創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> • 接受新事物: 模擬消化過程

3. 認識人體消化系統

計劃 Plan

實行 Act

1. 透過小遊戲《小腸有幾長?》讓小朋友認識人體小腸的長度(約為身高的四至五倍)
 - 出示 5.5 米幼繩，著學生估計若拉直後可由黑板伸展至課室甚麼位置
 - 拉直幼繩觀察距離
 - 讓學生猜猜人體哪個器官是這樣的長度
2. 利用麻雀咭、綑紋膠紙及水彩盒，以正負空間的技術，描繪出身體及消化系統，並以綑紋膠紙留白。**描繪時學生自行決定背景元素**
3. 討論管理工具的技巧，按學生能力讓學生逐步掌握，欣賞學生不同的進展
4. 反思：學生檢視自己進行活動時的感受、學習及行為上的亮點及可改進的地方
5. 評價：老師總結學生的表現，指出亮點及一項改進建議

尊重

- 接受學生作品的不同表達方式
- 愛護環境，管理工具，保持課室整潔

協作

- 小組合作進行遊戲

創造力

- 運用正負空間技術進行創作

4 - 5. 食物及食物金字塔

計劃 Plan

實行 Act

1. 透過常識科的食物金字塔，認識食物和消化系統及屁屁的關係
2. 用咭紙及水筆，請小朋友把想食但不應食的食物畫出。**讓學生自由創作，不需執著像真度**
3. 小朋友把食物剪出，及用百寶貼貼上底板(人體消化系統作品)
4. 讓小朋友自我介紹作品，再請其他小朋友及老師一同分析其畫的“想吃”食物對消化系統有何影響
5. 鼓勵學生健康飲食，留意自己放屁的氣味及大便的形態
6. 反思：學生檢視自己學習及行為上的亮點及可改進的地方
7. 評價：老師總結學生的表現，指出亮點及一項改進建議

尊重

- 鼓勵學生作積極的聆聽者，尊重別人的分享
- 欣賞作分享的同學

溝通

- 運用合適的語言及聲線表達

創造力

- 自選圖形進行創作

批判性思考

- 理解飲食與健康的關係

6. 意見分享及總結反思

反思 Reflect

評價 Evaluate

1. 反思：單元最後一節，重溫學習目標，班內分享創作和學習過程的感受。
 - * 鼓勵學生說出自己的感受、反思自己及全班的表現、提出自己或同學的亮點。
2. 評價：老師表達感受，提出亮點，如：
 - 能互相合作
 - 能保持地方整潔
 - 勇於嘗試、分享
 - 對消化系統及健康飲食的認識
 - 掌握繪畫技巧
3. 三組舉行《轉轉睇展覽》，輪流到其他組別觀摩欣賞同學的作品
 - * 出發前先討論欣賞別人作品應採用的態度及語言

尊重

- 鼓勵學生作積極的聆聽者，尊重別人的分享
- 欣賞作分享的同學
- 尊重同學的作品，運用具同理心的語言

LBD課堂例子III

年級 || P.3

題目 || 小廚神 – 橙雪條

節數 || 8節x1.5小時

單元知識

1. 認識環保
2. 學習處理食物
3. 學習運用廚具和清潔

課程撮要

節次	體驗式學習階段 計劃 Plan 實行 Act 反思 Reflect 評價 Evaluate	課堂內容	學習成果
1. 透過遊戲觀察和認識學生	計劃 Plan	<p>1. 分組</p> <p>有條件下，讓學生選擇分組方式</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師要求將全班20人平均分成3小組，每位同學都需要入組。建議同學在分組時考慮男女比例，溝通方式和習慣是否配合等因素 同學在限時內完成分組，唯老師察覺到仍然有議論的聲音，於是多給同學一次機會重組並作最後決定 <p>老師提出意見讓學生考慮，但最後仍尊重學生的決定</p>	<p>· 展現尊重元素</p> <p>· 共通能力：溝通、協作、批判性思考、創造力</p> <p>尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> 尊重彼此的選擇 <p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> 與別人協作及討論完成分組任務 <p>創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> 根據老師提出的要求和建議分組
		<p>2. 桌上遊戲</p> <p>鼓勵同學商量並決定遊戲選擇</p> <ul style="list-style-type: none"> 同學可以選擇喜歡玩的遊戲，但需要全組同意 <p>讓同學自由玩，老師擔當觀察者的角色，不作干預</p> <ul style="list-style-type: none"> 在過程中觀察學生的行為，與他們一起玩和聊天，但沒有指示同學該如何玩。 	<p>尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> 尊重同學選擇的遊戲和遊戲規則 <p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> 與同學表達自己的意願並達成共識挑選遊戲 <p>協作</p> <ul style="list-style-type: none"> 一起遵守遊戲規則參與遊戲選遊戲
		<p>3. 回顧表現</p> <p>檢討活動表現</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師播放剛才拍的照片與同學檢討遊戲的表現 <p>就著學生的正面行為給予具體的稱讚及鼓勵</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師：「我觀察到有些同學表現得好好，想跟同學分享三個觀察」 老師具體地稱讚同學的正面行為「我很欣賞同學XXXX」 	<p>尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> 鼓勵同學作積極的聆聽者，尊重別人的分享 <p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> 以合適的聲線和語氣表達意見

2-3.
活動構思及計劃

計劃 Plan

借繪本引入活動主題

閱讀繪本《怕浪費的奶奶》

- 透過閱讀繪本，引起同學對環保的關注和感受，培養同理心

在設定的主題下，同學自由構思做什麼

- 老師指定以環保為題，同學可自由構思利用橙製作什麼食物，玩具或用品
- 同學需要自行搜尋資料（製作方法和所需物料），下堂跟全班分享

把「做什麼」的決定權交給學生

- 同學匯報找到的資料
- 歸納出十多個與橙有關的食物和用品製作
- 投票決定方案，橙汁雪條的票數最高，因此決定做橙汁雪條

尊重

- 聆聽分享及展示同理心

批判性思考

- 理解環保議題跟自己的關係

創造力

- 構思創作新事物

尊重

- 尊重別人的意願和經商討後的共識

溝通

- 自信地匯報和表達意願

4-7.
雪條製作
Trial and Error

實行 Act

先示範製作過程，學生觀察然後動手做

- 老師示範如何處理橙和正確使用工具
- 把整個製作過程告知學生「橙先去皮，切一粒粒，放冰格，再入雪櫃。」

多以提問讓學生思考，不直接告訴學生如何做或出手糾正（涉及危險情況除外）

- 製作時，老師的角色是觀察，口頭提點及以提問引導同學解決問題

鼓勵小組內的溝通

- 提醒同學在小組內自行分配工作：清洗材料，清潔及準備枱面。同學多以投票方式決定工作分配

反思製作過程的發現

- 讓學生思考事情「為甚麼」會發生，例如組員之間合作的不快經歷

反思 Reflect

評價 Evaluate

檢討如何改良成品

- 就著上堂製作的雪條，老師希望同學思考如何繼續改良，跟同學討論：「想改善1.0的那方面？」

鼓勵同學在組內分享看法，再與全班交流

- 先請同學在組內分享可以改善的地方，然後每組跟全班分享

引導學生思考並得出改良方案，不直接提供解決方法

- 以提問了解同學的「感受」，繼而引領他們思考「解決方法」和實行的「具體步驟」。帶動學生思考和討論下一步的行動

讓同學從試驗中尋找答案，不直接否定學生的提議

- 有同學提議加糖到橙汁，老師提出糖無法溶解的質疑，並立刻跟同學試驗。在試驗的過程中，同學想到了解決的方法

尊重

- 清潔工具，保持場地整潔

溝通

- 與別人商討工作分配

協作

- 小組合作地完成作品

創造力

- 理解每個製作步驟並選擇適當的工具和方法製作

尊重

- 聆聽和理解不同的意見

溝通

- 以合適的語氣表達自己的意見

創造力

- 思考如何改良
- 存有好奇心及冒險精神

課堂紀錄 Class Log

年級 || 題目 || 節數 || 節 x 小時 分鐘

單元知識

課程撮要

日期	體驗式學習階段		課堂內容	學習成果		
	計劃 Plan	實行 Act		反思 Reflect	評價 Evaluate	展現尊重元素
					· 展現尊重元素	
					· 共通能力：溝通、協作、批判性思考、創造力	

參考資料

	實行 Act	根據上堂的反思和檢討，同學試用新的材料比例和工具製作雪條，希望令雪條的味道更好	<p>協作</p> <ul style="list-style-type: none"> 小組合作地完成作品 <p>創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> 選取合適的模式及物料進行創作
	反思 Reflect	<p>讓學生自行解決問題，製造機會讓同學溝通及合作</p> <ol style="list-style-type: none"> 試食經改良的雪條 <ul style="list-style-type: none"> 在試食前，老師提出問題：「有什麼方法可以拔出雪條？」 給1分鐘的時間讓組員商量和嘗試，他們用各自的方法成功取出雪條試食 一邊試食，一邊鼓勵同學分享感受：「為何可以製作出雪條？成功的地方是什麼？為什麼會成功？」 	<p>協作</p> <ul style="list-style-type: none"> 齊心合力想辦法把雪條拔出 <p>創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> 運用策略解決問題
	評價 Evaluate	<p>提供清晰的框架讓學生學習如何改良作品</p> <ol style="list-style-type: none"> 討論如何改良雪條 <ul style="list-style-type: none"> 建議同學從甜度和口感兩方面評估自己的成品 以問題引導同學思考得更深入，就著同學「好好味」的形容，追問「如何好味？」 <p>以更精準和豐富的詞彙複述同學的意思</p>	<p>尊重</p> <ul style="list-style-type: none"> 聆聽和理解不同的意見 <p>協作</p> <ul style="list-style-type: none"> 積極參與討論和解決問題 <p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> 運用詞彙解釋意念 <p>創造力</p> <ul style="list-style-type: none"> 思考如何改良
8. 檢討	評價 Evaluate	<p>自我檢視和評估</p> <ul style="list-style-type: none"> 同學填寫自評表，包括課堂經歷，欣賞自己和他人，及有待進步的地方 	<p>溝通</p> <ul style="list-style-type: none"> 透過文字表達自己的成長

課堂紀錄 Class Log

年級 || 題目 || 節數 || 節 x 小時 分鐘

單元知識

課程撮要

日期	體驗式學習階段		學習成果	所需物資
	計劃 Plan 實行 Act 反思 Reflect 評價 Evaluate	課堂內容		
			· 展現尊重元素 · 共通能力：溝通、協作、 批判性思考、創造力	

參考資料

課堂紀錄 Class Log

年級 || 題目 || 節數 || 節 x 小時 分鐘

單元知識

課程撮要

日期	體驗式學習階段		學習成果	所需物資
	計劃 Plan 實行 Act 反思 Reflect 評價 Evaluate	課堂內容		
			· 展現尊重元素 · 共通能力：溝通、協作、 批判性思考、創造力	

參考資料

