

---

# 在輕度智障特殊學校推行STEM 經驗分享

— 匡智屯門晨崗學校 —  
原智聰老師、何峰老師

---

# 活動日目的

接觸和體驗與科技有關的新事物，從面對問題中學習科學化的解難程序和反覆驗證各種假設，以培養科學精神。

學習向度：小體驗 小思考 小成果

# 解難程序的應用

## 電腦科

- 1 認清問題
- 2 分析問題
- 3 設計算法
- 4 建立解決方法
- 5 除錯和測試
- 6 製作文件

## 生活事例

- 1 認清問題
- 2 分析問題
- 3 設計解決方案
- 4 執行方案
- 5 測試和調整方案
- 6 記錄及反思

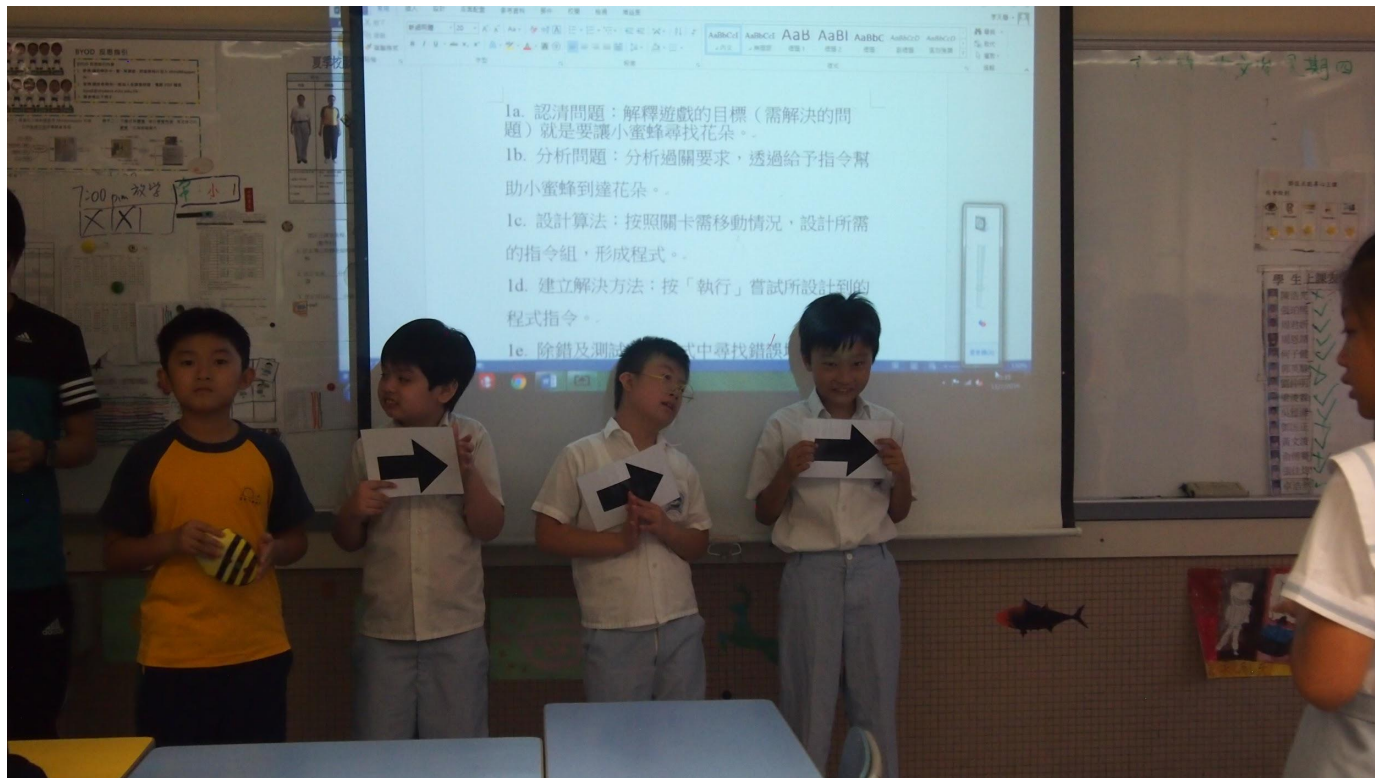
# 項目

	工作坊	科學	科技	數學
1.	蜜蜂車 初階： 學生以行動演示 和 Apps	預測與驗證 運用平板電腦	系統和控制	數數、估計、推理、量度距離
2.	蜜蜂車進階： Apps 和 蜜蜂車	運用平板電腦 預測與驗證	系統和控制	數數、估計、推理、量度距離
3.	360相機	運用攝影工具	資訊和通訊科技 虛擬現實	三維空間
4.	流程圖	預測與驗證	程序編寫概念	估計、推理

# 項目

	工作坊	科學	科技	數學
5.	Minecraft	運用平板電腦	虛擬現實 系統和控制	虛擬三維空間
6.	設計電路	能量轉變 物料導電性	系統和控制	估計、推理
7.	編寫程式： Code.org	預測與驗證	系統和控制	數數、估計、推理、量度距離

# 1. 蜜蜂車 初階



# 1. 蜜蜂車 初階



# 1. 蜜蜂車 初階





# 1. 蜜蜂車 初階



## 2. 蜜蜂車 進階



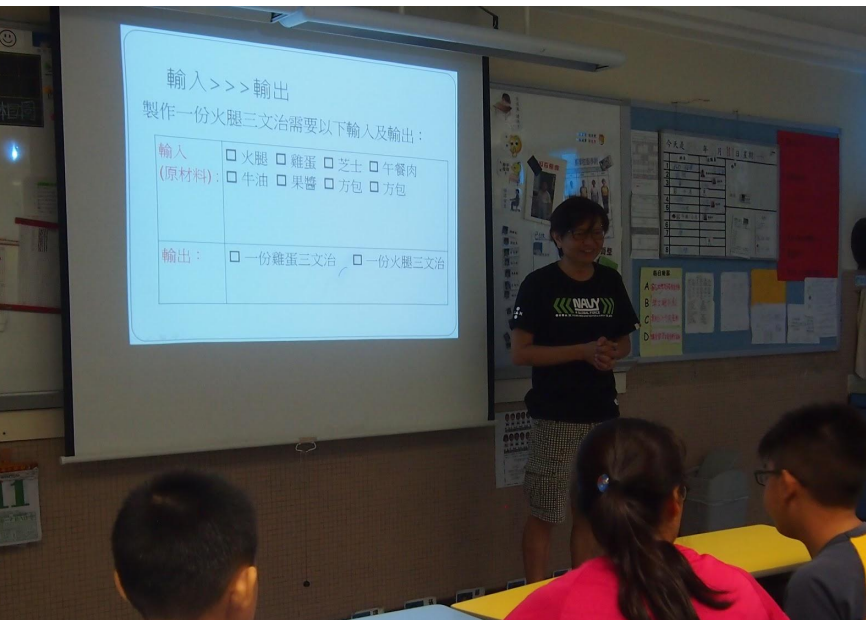
# 3. 360相機



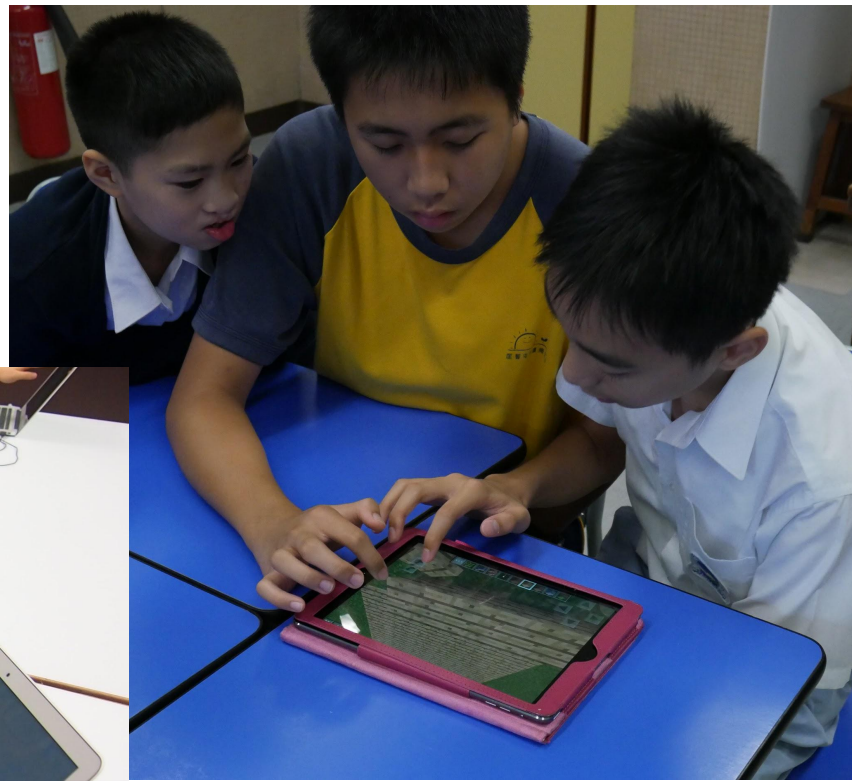
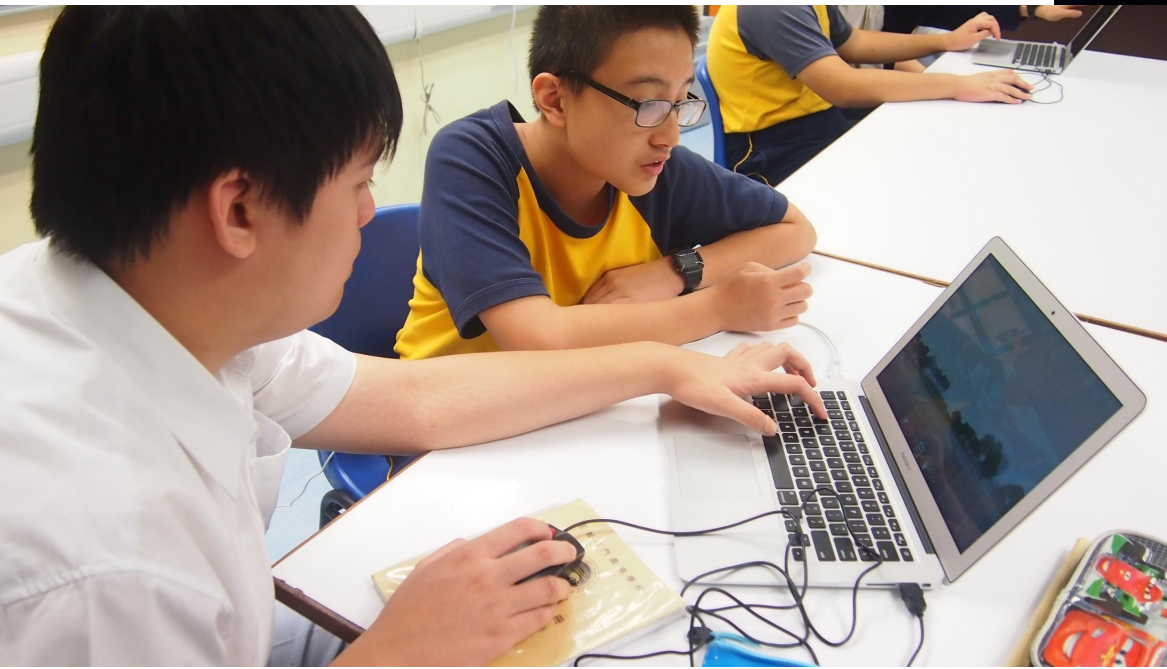
# 3. 360相機



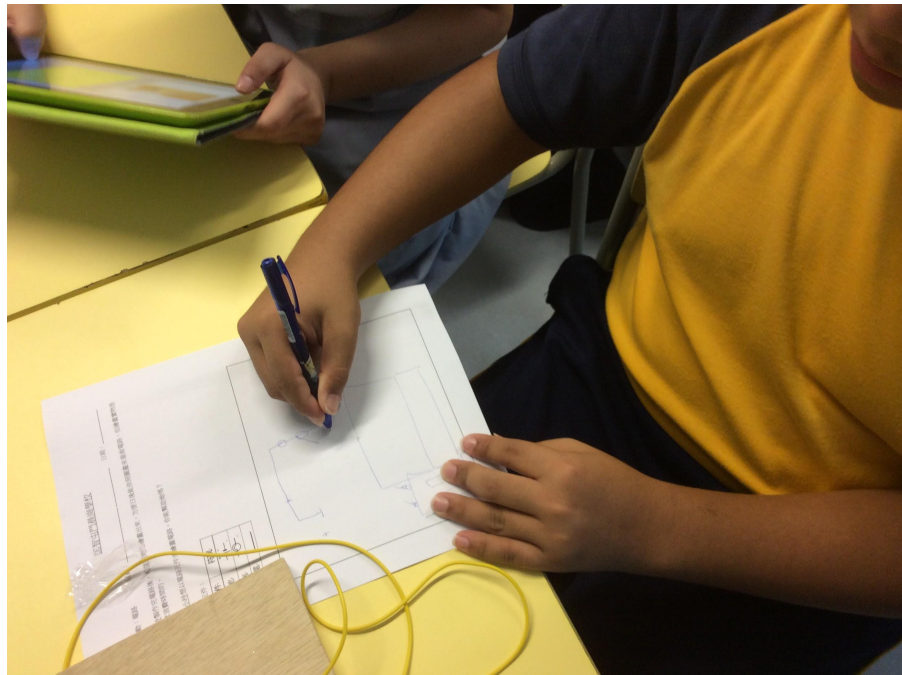
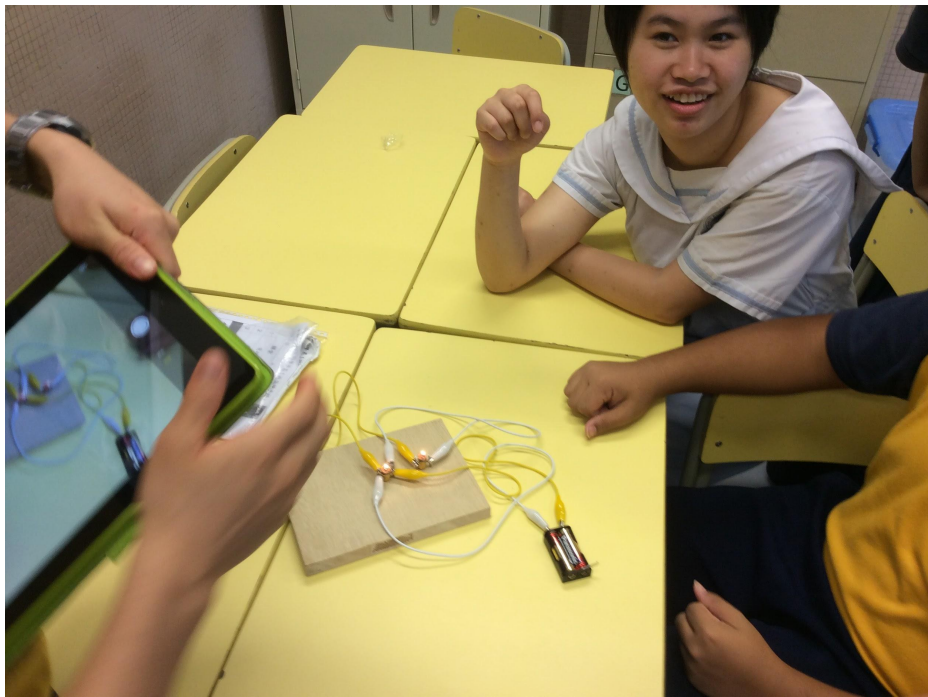
# 4. 流程圖



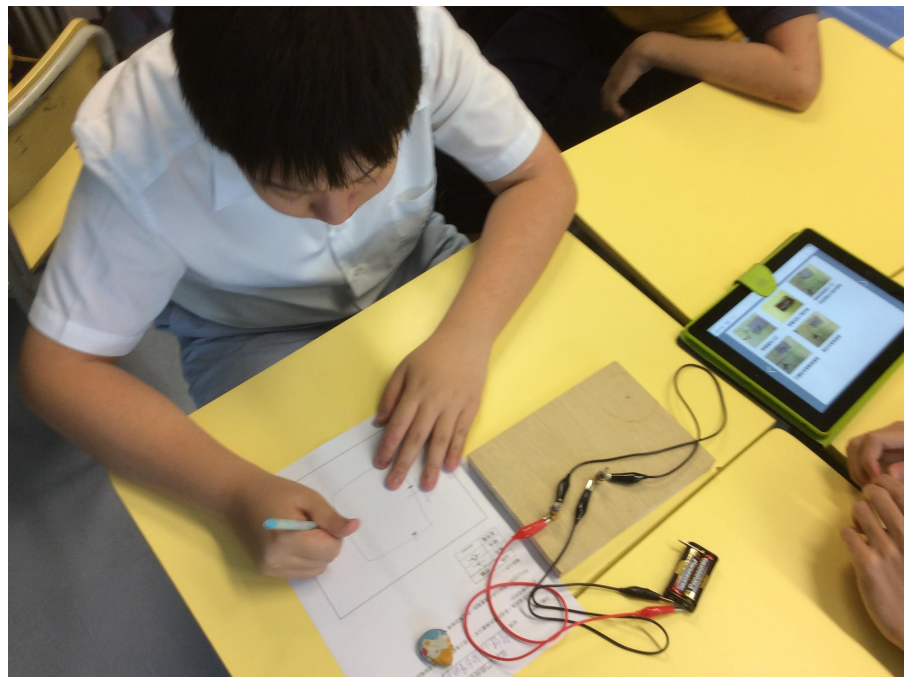
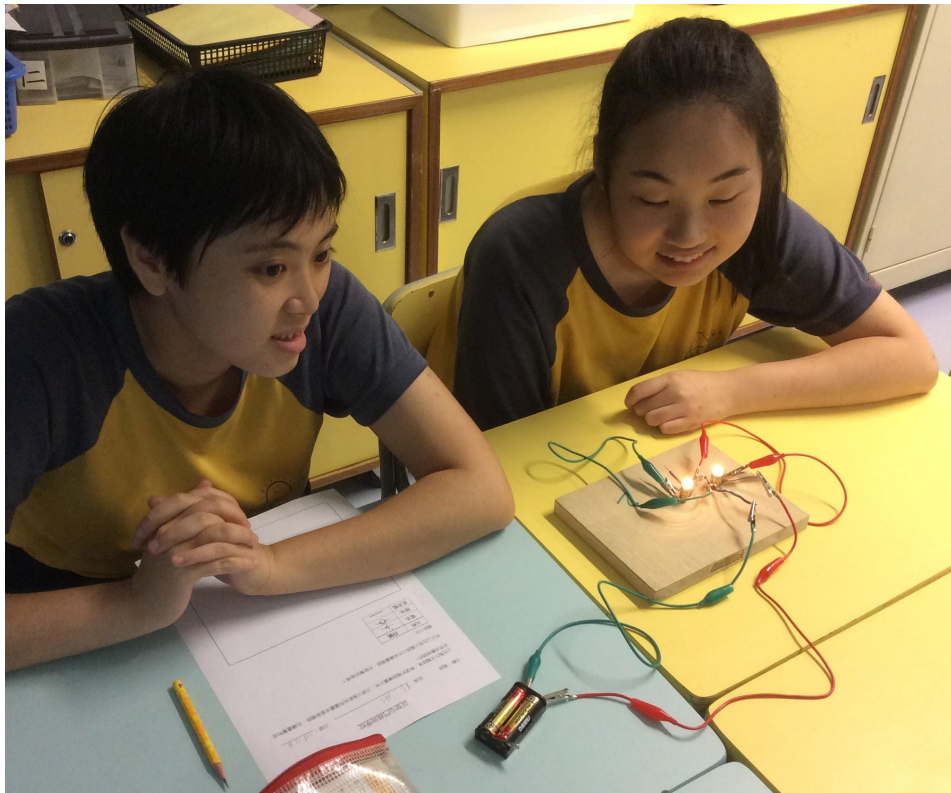
# 5. Minecraft



## 6. 設計電路



## 6. 設計電路





# 7. 編寫程式

