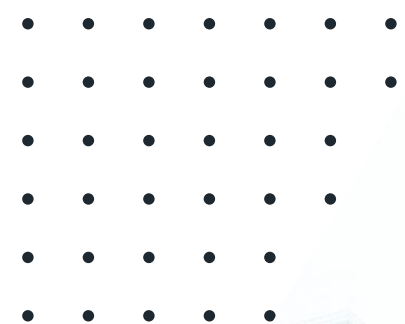
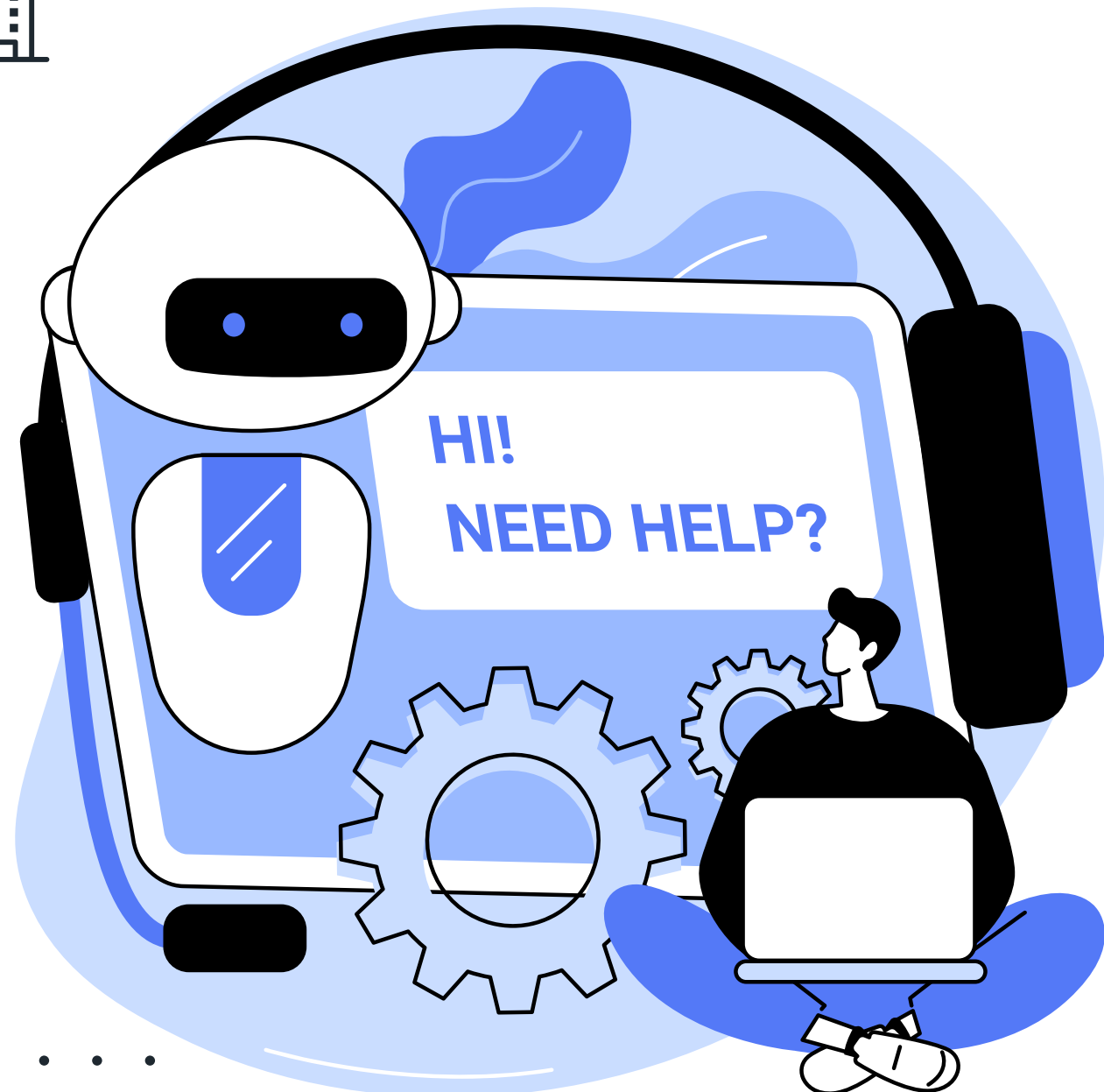




校本小學ICT課程



樂善堂梁鈺琚學校(分校)

科學科科主任及STEAM統籌 陳淑雪主任

小學 ICT科主任 – 梁浩榮老師



语文能力
Language Ability



未来技能
Future Skills



价值观教育
Values Education



健康人生
Healthy Life



善於溝通·連繫世界

語言與文字是人與人之間溝通的橋樑，無論是學習、生活、社交甚或與世界連繫，都離不開與各種各樣的人進行溝通。

本校透過多元的教學策略，在中文、英文及普通話科致力提

升同
養同
讓同
的能
Real
通協
Eye:

為讓
外考
覽，
如能
表達

語文能力
Language Ability

良好品格·正向人生

學校視價值觀教育及正向教育為全人教育的重要元素，我們透過不同學習領域、學科課程的學與教，以

未來先驅·科創興國

世界急速發展，在創新科技驅動下，我們積極推動Future Abilities Bridging Curriculum (FAB)，讓學生學習相關知識、培養各種技能與態度，發展出學生共通能力，使他們打穩厚實的基礎，為社會和國家作出貢獻。首先，透過常識科正規與非正規課程為學生注入各項技能訓練，當中包括：運用認知及思維工具、掌握科學探究過程、培養運算思維及提供STEAM教育、更以專題研習形式分享所學，旨在提升學生的二十一世紀技能(Future abilities - 未來需要的技能和態度)，讓學生更有自信地迎接未來的挑戰。此外，更透過ICT課程融入生成式人工智能、物聯網和元宇宙等未來數位化技術，以英文介面和編程方塊教授編程，這些嶄新科技產物將持續主導全球未來趨勢及發展。

P.10

悅和滿足，擴闊新視野之餘，更能找到生活中的意義，以應對未來複雜多變的環境。

P.11

P.10

寶石理念

未來技能
Future Skills

未來技能
Future Skills

世界
Abil
識、
穩厚
正規
用認
供S
生的
態度
ICT
化技

物將持續主導全球未來趨勢及發展。

校本小學ICT 課程

2020年6月公布上述高小及初中創新科技教育課程單元

高小增潤編程教育課程單元

課程單元涵蓋計算思維的基本概念包括抽象化、算法和自動化，以及連接實物，以配合於2020年公布的修訂版《計算思維－編程教育：小學課程補充文件》(補充文件)；課時為每級每年約10至14小時。學校應根據補充文件規劃切合學生學習需要的高小課程，為所有高小學生提供編程教育

初中人工智能課程單元

課程單元涵蓋人工智能基礎、人工智能倫理、電腦視覺、電腦語音和語言、虛擬實境、機械人、社會影響和未來工作等課題。學校應安排於初中科技教育學習領域「資訊和通訊科技」知識範疇，安排約10至14小時教授上述人工智能課程單元內容。

Suno AI



生成式AI
POE
Canva

Cospaces
Fischertechnik



Robo Wunderkind
HuskyLens
Teachable Machine

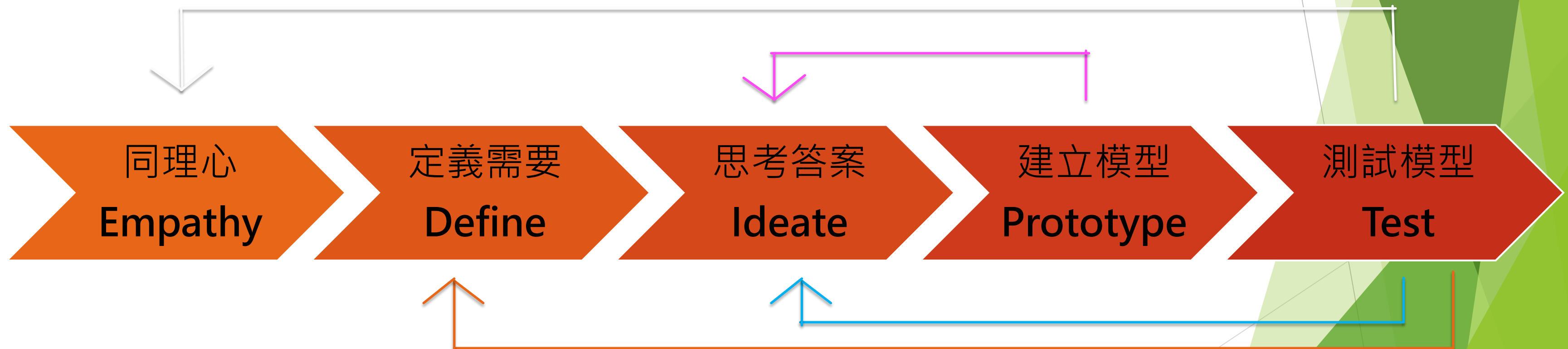
校本小學ICT課程工具



設計思維流程 Design Thinking process



以設計思維融入課程教學：
設計思維為一種強調以人為本的方法論，在解決問題時，著重以使用者需求出發，並結合人文環境進行創意的發想。



激發學生創意思維



「有機結合」(organic integration) 「自然連繫」(natural connection)

課程	跨學科	專題
一年級 - LMS Teams * ROBO校本課程+Story Telling • 校本課程+BeeBot • 資訊科技素養課程 機械人	英文科 <<RABBIT ON THE RUN>>	龜兔賽跑 編寫劇本，並編寫程式配合劇本利用 Robo 演繹龜兔賽跑的故事
二年級 * ROBO校本課程+Story Telling • 校本課程+LightBot • 資訊科技素養課程	英文科 <<Oxford Chicken Licken>>	Chicken Licken 編寫劇本，並編寫程式配合劇本利用Robo演繹Chicken Licken的故事
三年級 * Scratch Jr * Scratch 3.0 • 校本AI課程 • 資訊科技素養課程	常識科 <<香港樂悠遊>>	香港不同景點的特色 六年級學生為三年級學生設計一個介紹香港不同景點的App
四年級 * Scratch 3.0 * Scratch 3.0 x Micro:bit • 校本AI課程 • 資訊科技素養課程	常識科 <<漫遊香港>>	旅行社宣傳海報 運用POE及Canva設計宣傳海報介紹香港及行程特色
五年級 * CoSpaces * Micro:bit & sensor kit • 校本AI課程 • 資訊科技素養課程 虛擬實境	常識科 <<中國的地理>>	中國的不同地形 運用CoSpaces設計一個空間，介紹不同地形
六年級 * App Inventor * 校本Fischertechnik * Micro:bit x AI Lens (Huskylens) • 校本AI課程 • 資訊科技素養課程 機械人 電腦視覺	常識科 <<特區政府的組成與運作>>	區議會候選人宣傳海報 運用POE及Canva撰寫政綱，利用Canva設計宣傳單章

24/25 年度P4-P6加入加入 Suno AI,選擇合適詩歌創作為歌曲;引導學生通過資料搜集、討論、等活動，進行研習，連繫不同範疇的知識和技能，從而獲得新的知識和啟發，並作為專題研習

校本小學ICT 課程特色

發展未來能力

Future Ability Bridging Curriculum (FAB)課程

- 著重在跨學科的知識和技能上應用
- 了解未來數位化世界的技術和概念
- 生成式人工智能、物聯網和元宇宙
- 以英文介面及編程方塊教授編程

學生可以及時瞭解並掌握這些未來挑戰所需的技能和知識。培養學生的創造力及同理心及運用科技解決問題的能力

使他們在未來的社會和工作中能夠有所貢獻。



目標

- 1. 讓學生對AI有基本的認識
- 2. 了解AI如何於日常生活中運用
- 3. 體驗AI帶來的樂趣及明白AI的基本運作原理



Our Teacher Team

敢嘗試、敢創新、教學熱誠、團結一致

推行方式

宣傳與分享

分享經驗及成果

校本課程

推行到各級

課外活動

進行不同AI或平台工具的試點

團隊

教師

教學資源

教師培訓

教師同備



AI課程的規劃



課程內

P6

24/25 年度P4-P6加入加入Suno AI,選擇合適詩歌創作為歌曲;引導學生通過資料搜集、討論、等活動，進行研習，連繫不同範疇的知識和技能，從而獲得新的知識和啟發，並作為專題研習

P3

體驗Quick Draw 及Auto Draw

7. 人工智能：機器學習	- 認識人工智能和模式識別 - 認識並體驗機器學習 - 了解監督式學習、非監督式學習和強化式學習的分別	- 討論日常生活中事物的相似點、關係、規律 - 觀察數張貓的圖片再分辨一張新圖片是否一隻貓 - 了解人工智能的不同學習模式
--------------	---	---

人工智能基礎,倫理

校本AI課程(POE+Canva)	- 教育POE及Canva軟件 - 配合常識<<漫遊香港>>課題，利用POE設計旅遊行程，以Canva設計旅遊行社宣傳海報介紹香港及行程特色。
-------------------	--

P4

課題	學習重點
校本 AI 課程	- 認識 AI 人工智能的發展 - 了解 AI 是怎樣學習的 - 懂得運用 Teachable Machine - 了解 Teachable Machine 背後的 AI 原理 - 運用 Teachable Machine 及 Scratch 製作 AI 智能口罩提示器

P5

電腦視覺

AI Vision 介紹及 Teachable Machine 運用	- 認識人工智能 - 認識人工智能在家居及日常生活的應用 - 利用網上系統了解人工智能系統 - 人工智能數據的運用及私隱 - 思考如何提升自己的能力來配合未來世界的發展 - 認識 AI Lens 使用流程 - 認識設置語言 - 認識 <u>makecode</u> 網頁 - 認識 Teachable Machine 動態分類原理 - 利用電腦上的攝影機與 teachable machine 網站實際訓練 AI 模型，讓 AI 能分辨出不同的動作
AI Vision 辨別顏色	- 識別指定的顏色並追蹤 - 利用 AI Lens 識別顏色 - 控制 LED <u>燈條</u>著相應顏色燈光
AI Vision 無人檢疫	- 人臉識別功能 識別有帶口罩及沒有帶口罩的面容 - 控制 LED <u>燈條</u>著相應顏色燈光

電腦動作

電腦視覺

電腦視覺

資訊素養

學生使用人工智能的Permission

POE年齡要求：

任何未滿 13 歲人士禁止使用 Poe。您聲明您已年滿所在司法管轄區的法定成年年齡。若您未達法定成年年齡，您的父母或法定監護人必須同意《Poe 服務條款》，並確認他們代表您接受這些條款並承擔供您使用 Poe 的責任。透過 Poe 使用的 Bot 可能會產生不適合未成年人的內容。您代表他人或實體接受《Poe 服務條款》，即代表您確認擁有使該人或實體受此條款約束的法定權力。

Leonardo AI:

1.2 If you are under the age of 18, you have obtained the consent of your parents or guardian or supervision of a responsible adult to use our Platform.

Parent/Guardian Consent Form



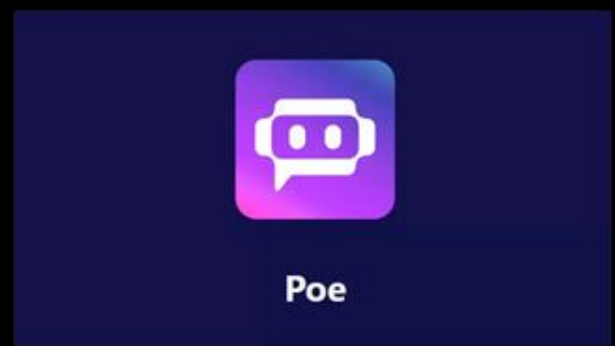
Dear Parent/Guardian

This year, students will get their own accounts on **Canva for Education**, an online design platform, to complete assignments from their teachers and work on their own creative projects. This work will only be seen by teachers, themselves, and other students.

Children under the age of 13 are protected by the **Children's Online Privacy Protection Act**, a federal law which ensures the privacy of their personal information online. As your child is under 13, we need your consent to create your child's Canva for Education account. Please sign where indicated below and return this form to the school as soon as possible.

課程外 / 跨學科

人文科：《漫遊香港》 及 ICT：人工智能POE + Canva



第6課

POE 有自動儲存功能，因此我們可以在下次使用時繼續之前的對話。

7 在同一個聊天機械人輸入延伸問題，例如「建議一個一天深度遊行程安排」。即使問題並未提及「香港」，POE 仍會知道我們的目的地是香港。

建議一個一天深度遊行程安排

當然！這是一個一天的深度遊行程安排，讓您可以更深入地體驗香港的文化和景點：

上午：前往香港歷史博物館，這是一個展示香港豐富歷史的博物館。您可以參觀各個展覽，了解香港的歷史、文化和傳統。

中午：品嚐香港特色美食，例如港式茶餐廳的早午餐，品嚐著經典的奶茶和華貴的點心。

下午：前往香港藝術館，這是一個展示現代和傳統藝術的博物館。您可以欣賞當代藝術品和傳統藝術作品，了解香港的藝術風景。

傍晚：前往香港夜景名勝地之一，如尖沙咀海濱或中環海濱，欣賞香港著名的夜景。您可以在海濱散步，欣賞維多利亞港的霓虹燈光和島嶼大廈。

晚上：品嚐香港的特色美食之一，例如火鍋、燒烤或點心。您可以選擇在當地的夜市或食街上尋找美食寶藏，體驗香港的夜間美食文化。

這個深度遊行程安排讓您可以在一天內參觀香港歷史博物館、香港藝術館，欣賞香港的夜景，並品嚐當地特色美食。請記得根據您的具體需求和時間進行調整，以確保您有一個豐富、愉快的深度遊體驗。

POE 是不是厲害呢？

好厲害！我們組已經決定用 POE 設計的旅遊行程來匯報了，讓我們立刻開始製作簡報吧！

等等！試仔細分析 POE 提供的行程建議。你認為這個行程真的能吸引顧客報名嗎？

AI 神隊友 (一)

分析以下兩個行程，你認為哪一個是人類所編寫的？哪一個是聊天機械人所編寫的？

旅行團行程 A 是 聊天機械人 所編寫的。

上午
前往迪士尼樂園，與可愛的迪士尼角色互動，並體驗各種精彩的遊樂設施。

下午
到旺角地區，逛遍旺角街頭商店和市集，購買紀念品和當地特色商品。

晚上
在中環其中一間酒店享用晚餐。

旅行團行程 B 是 人類 所編寫的。

上午
前往黃大仙祠，探索這座古老的道教寺廟，感受宗教氛圍和文化。

下午
前往黃大仙中心，在一家酒樓品嚐正宗的港式點心。午飯後，到著名的旺角通菜街（俗稱女人街），購買紀念品和當地特色商品。

晚上
在富豪東方酒店享用高級自助晚餐。

你認為人類和機械人所編寫的內容有什麼主要的分別？

人類創作的內容更個人化、更獨特和有深度。
機械人偏向於羅列統計數據和陳述客觀事實。
舉例來說：人類設計的行程會考慮地理距離（全日行程都在九龍區），而機械人只會將各個景點串連起來。另外，人類編寫的行程比較仔細，例如能指明酒店的名稱，而非只使用籠統的例子。

你覺得自己擁有什麼 POE 沒有的長處呢？

創意、情感、解難能力、創造力等等

四年級學生運用POE AI平台，給予指令，
讓AI設計香港一天遊的行程，並利用Canva設計海報。

課堂學習

1 運用3D環境呈現中國地勢



我想運用3D環境將中國高低起伏的地勢呈現出來。

那你就要先了解中國最主要的五大地形了！



任務一：學習地形

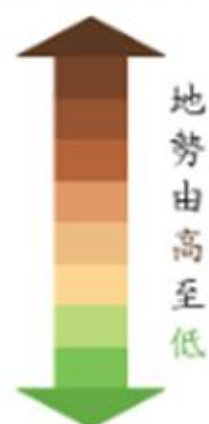
播放3D環境，然後點擊幾何圖形，以了解其對應的地形。

活動材料 含中國地圖的3D環境 <http://ct18.etextbook.hk/hb0855>



代表不同地形的幾何圖形

圖56 含中國地圖的3D環境



地勢由高至低

圖57 顏色對應的地勢高低

根據你在3D環境中所學到的知識，將地形連結至正確的特徵。

地形	特徵
山地	由多座小山構成
高原	低於200米而寬廣
盆地	地勢險峻
丘陵	呈碗狀
平原	高於1000米而平坦



根據地圖上的顏色分佈，中國 **東部 / 西部** 的地勢較高，而 **東部 / 西部** 的地勢較低。

任務二：設置地形

首先複製3D環境至自己的空間。

活動材料 含中國地圖的3D環境 <http://ct18.etextbook.hk/hb0855>



1 點擊Remix (重新組合) 圖示



圖58 3D環境分享頁

2 點擊Remix (重新組合)

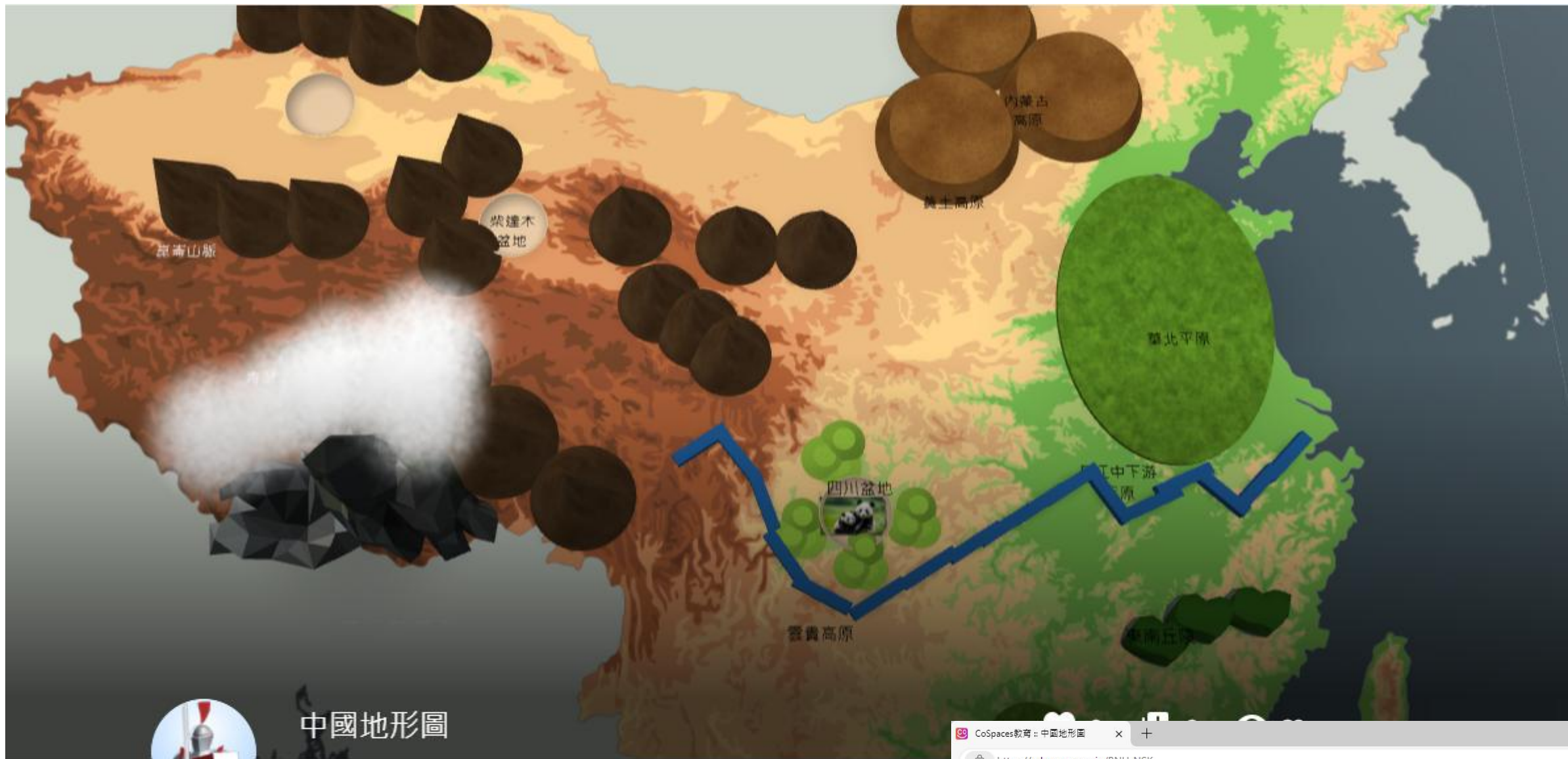
3 點擊To my CoSpaces (轉到我的空間)



圖59 重新組合3D環境



圖60 轉到我的空間



中國地形圖

播放



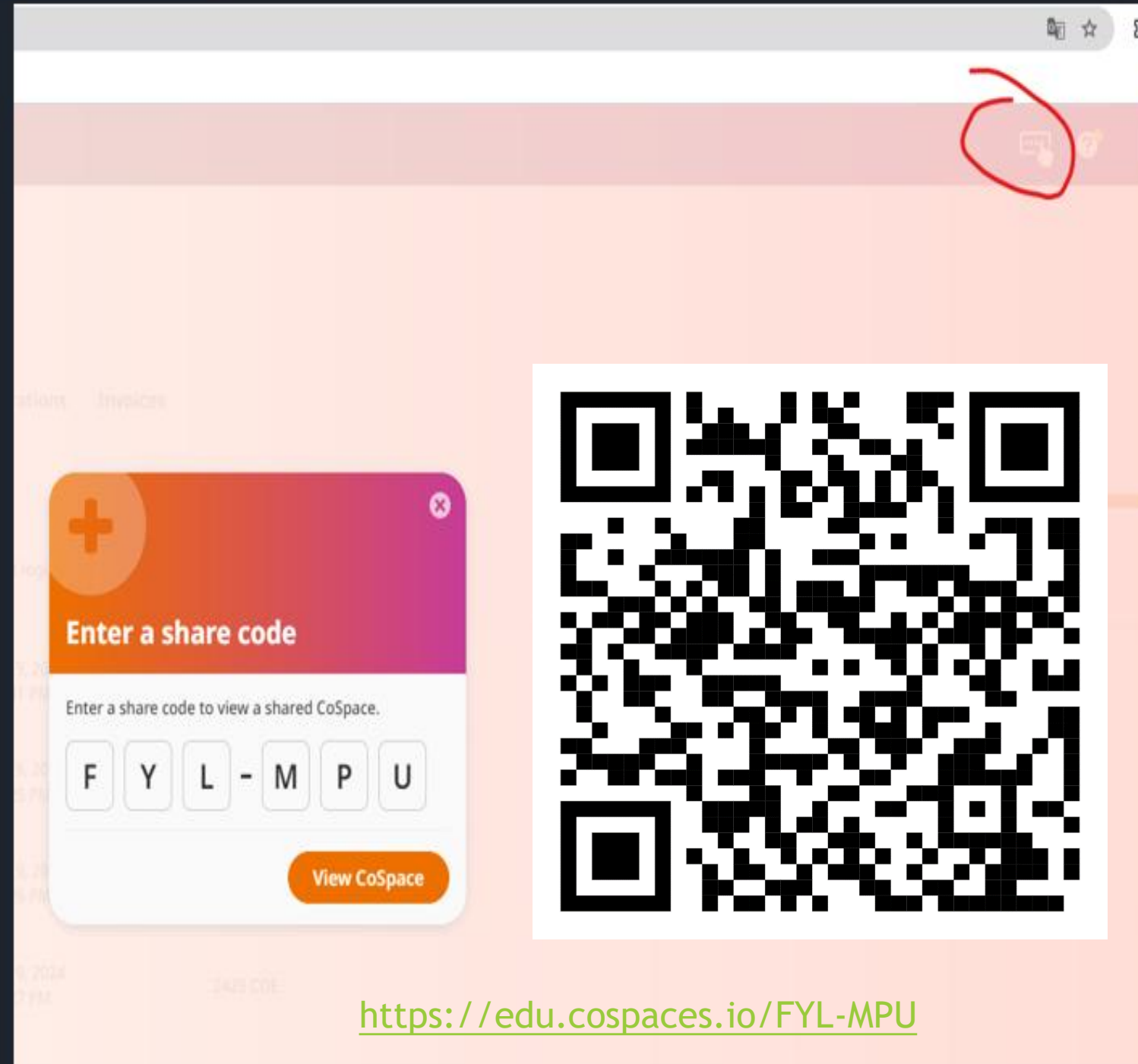
由 ain5A18

發表於 2024年11月7日 下午1:58

[CoSpaces教育 :: 中國地形圖](https://edu.cospaces.io/BNU-NSK)



P5 Cospaces LKKB School



<https://edu.cospaces.io/FYL-MPU>

<https://edu.cospaces.io/FYL-MPU>



校本課程(香港大學電子學習發展實驗室共同建立)



目錄

1 簡介 Robo Wunderkind	4
2 發聲吧, Robo!	16
3 亮燈吧, Robo!	28
4 組裝 Robo 小車!	43
5 龜兔賽跑	57



目錄

1 重溫 Robo Wunderkind	4
2 Robo 手電筒	13
3 與 Robo 互動	27
4 Robo 寵物	38
5 Chicken Licken	49



目錄

1 演算法、序列與除錯	4
2 編程與序列	14
3 循環 (一)	20
4 循環 (二)	26
5 事件與並行	31
6 廣播與接收	38
7 創意故事由你創	44
8 成為繪圖大師!	52



目錄

1 齊來認識VR	4
2 進入CoSpaces Edu 的世界	9
3 建立自己的空間	14
4 編程樂趣多	23
5 地勢齊拼砌	33
6 AI 神隊友 (一)	45
7 AI 神隊友 (二)	54
8 AI 神隊友 (三)	70



目錄

1 認識 Fischertechnik	4
2 為 Fischertechnik 提供能量	12
3 自動乾手機	21
4 紅綠燈, 要小心!	33
5 樓梯照明	42
6 認識 HuskyLens	54
7 好學的 HuskyLens	68



校本AI課程



小學AI堂 學生邊玩邊學

明報

短片：AI校園 小學生邊玩邊學 校長：學生將來毋須擔心被取代 (09:08)

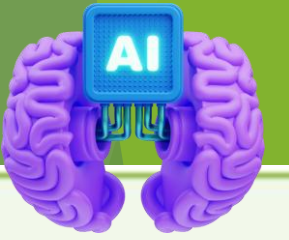


AI融入校園生活 小學設AI堂學生邊玩邊學 (採訪：張可兒 拍攝、剪接：林梓晴)



AI Lab Limited



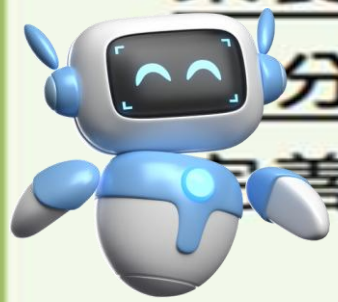


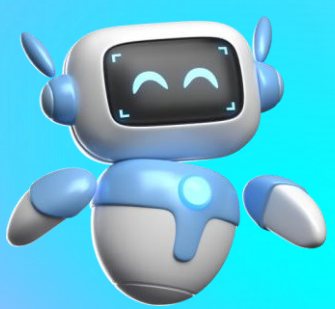
高風險評估與學生的幸福感

一般而言，學校進行的校內評估一般不屬於高風險評估（除中學學位分配辦法中的小五、小六的校內呈分試外）。要判斷評估是否屬於「高風險」，並不在於評估的模式（多項選擇題或文字題、紙筆評估或電子評估等），而是在於學校、教師和家長如何運用和演繹學生的評估數據及對學生的實際影響。

假設某家長要求孩子在默書中必須達到某個分數，並以此作為獎勵或懲罰孩子的唯一依據，即使學校已為學生移除風險，不把默書成績計算在學期成績表內，對該學生而言，默書仍是屬於高風險評估。

研究顯示，高風險評估對學生的幸福感有負面影響。因此，為學生在學校評估中移除不必要的風險是十分重要。學校可以多重進路的方式，提升各持份者的評估素養，讓他們更了解學校推行評估的目的和理念，引導他們多關注學生學習，減少分數的偏執，使學生能以更正面積極的態度參與評估及聚焦在學習過程中自我完善。





FAB評估表的目的



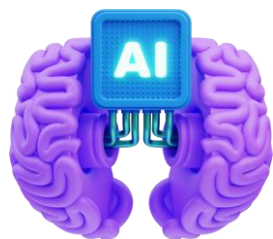
均衡發展

知識、技能、價值觀和態度：FAB評估表幫助教師評估學生在這四個方面的發展，促進學生全面成長，避免只關注學科知識的狹隘視角。



質性回饋

替代傳統分數：通過提供具體的質性回饋，FAB評估表強調學生的學習過程和努力，而不僅僅是最終結果，幫助學生理解自身的優勢與改進空間。



家長參與

了解學習情況：家長可以通過FAB評估表獲得有關子女學習進展和發展方向的。



減少高風險評估

降低壓力：FAB評估表的使用可以**減少對學生的壓力**，避免傳統考試中可能出現的高風險評估情況，促進更健康的學習環境。



提升學生幸福感

關注情感與社交發展：通過全面評估學生的多方面發展，FAB評估表有助於**提升學生的自信心和幸福感**，鼓勵他們在學習中尋找興趣和快樂。

STEAM 學生評測

進展性評估：
FAB評分表
教師評鑑學生的未
來技能

未來技能綜合評分表
Future abilities bridging (FAB)

班別：1A 班

班號：1

技能	程度
匯報能力	<u>完全掌握</u>
解難能力	<u>大致掌握</u>
創意思維及創造力	<u>初步掌握</u>
溝通協作能力	<u>未能掌握</u>
科學素養	<u>初步掌握</u>

FAB 評分準則(參考)

技能	未能掌握	初步掌握	大致掌握	完全掌握
匯報能力	學生表達可更有條理。	學生大致能表達所想。	學生大致能夠清晰和有條理表達。	學生能夠清晰和有條理表達。
	匯報時未有眼神接觸。	匯報時甚少有眼神接觸。	匯報時大部份時間有眼神接觸。	匯報時有良好的眼神接觸。
	匯報時未能聽到聲音。	匯報時節奏較快或較慢和音量小。	匯報時節奏較快或較慢和音量適中。	匯報時使用適當的節奏和音量。
	學生匯報的內容未與主題相關。	學生匯報的內容小部份與主題相關。	學生匯報的內容大致與主題相關。	學生匯報的內容與主題相關。
解難能力	學生未能理解問題。	學生能夠理解問題。	學生大致能夠分析和理解問題。	學生能夠分析和理解問題。
	學生未能提出任何解決方法。	學生提出了方法，但不太合適。	學生嘗試提出合適的方法解決問題。	學生能夠提出合適的方法解決問題。
	學生未能實施解決方案。	學生嘗試實施解決方案。	學生大致能夠實施解決方案。	學生能夠實施解決方案及測試其有效性。
創意思維及創造力	學生未能提出獨特而創新的想法。	學生嘗試提出獨特而創新的想法。	學生大致能夠提出獨特而創新的想法。	學生能夠提出獨特而創新的想法。
	學生未能從不同的角度思考問題。	學生嘗試從不同的角度思考問題。	學生大致能夠從不同的角度思考問題。	學生能夠從不同的角度思考問題。
	學生未能製作出成品。	學生嘗試製作出成品。	學生大致能夠製作出成品。	學生能夠製作出成品。
	學生未有改善設計。	學生嘗試改善設計。	學生嘗試改善設計。	學生懂得改善設計。
溝通協作能力	學生未能表達個人意見。	學生大致能表達個人意見。	學生大致能合適地表達個人意見。	學生能合適地表達個人意見。
	學生未能與團隊成員溝通和協作。	學生嘗試與團隊成員溝通和協作。	學生大致能夠有效地與團隊成員溝通和協作。	學生能夠有效地與團隊成員溝通和協作。
	學生未能夠尊重他人的觀點和意見。	學生嘗試尊重他人的觀點和意見。	學生大致能夠尊重他人的觀點和意見。	學生能夠尊重他人的觀點和意見。
科學素養	學生未能理解科學原理	學生嘗試理解科學原理	學生大致能夠理解科學原理	學生能夠理解科學原理
	學生未能進行測試及分析。	學生大致能夠進行測試但未能分析。	學生能夠進行測試但未能分析。	學生能夠進行測試及分析。
計算思維	學生未能將一個任務拆解。	學生嘗試將一個任務拆解成數個步驟或部分。	學生大致能將一個任務拆解成數個步驟或部分。	學生能夠將一個任務拆解成數個步驟或部分。
	學生未具備數據處理能力。	學生大致具備數據處理能力。	學生大致具備數據處理能力。	學生具備數據處理能力。
資訊素養	學生未能使用資訊科技工具搜集資料。	學生嘗試使用不同資訊科技工具搜集資料。	學生大致懂得使用不同資訊科技工具搜集資料。	學生懂得使用不同資訊科技工具搜集資料。
	學生未能有效地搜尋網絡所得的資訊。	學生未能有效地搜尋網絡所得的資訊。	學生大致能夠有效地搜尋網絡所得的資訊。	學生懂能夠謹慎和有效地搜尋網絡所得的資訊。
慎思明辨能力	學生未能分辨問題。	學生嘗試分辨問題。	學生大致懂得分辨問題。	學生懂得分辨問題。
	學生未能多角度思考。	學生能夠從一個角度思考。	學生大致能夠多角度思考。	學生能夠多角度思考。
	學生未能邏輯思考。	學生懂得邏輯思考。	學生大致能夠邏輯思考。	學生能夠邏輯思考。

未來技能

01

匯報能力

02

解難能力

03

創意思維及創造
能力

04

科學素養

05

溝通協作能力

06

慎思明辨能力

07

計算思維力

08

公民意識(資訊
素養)

跨學科

音樂科及 ICT : Suno AI



目標：

利用李白的《靜夜思》詞
創作音樂。

#中華文化 #音樂 #ICT



介紹 Suno AI

- Suno AI 是什麼？（簡介）

Suno AI 是一個創新的平台，將人工智慧技術與音樂創作相結合。透過簡單的文字提示，用戶可以輕鬆生成原創歌曲。Suno AI 的目標是使音樂創作變得更加簡便，並且讓更多人能夠接觸到這一過程，突破傳統音樂創作的限制。這個創新平台將為所有音樂愛好者提供前所未有的體驗，讓他們不再受限於音樂理論和演奏技能。

目標：

讓學生了解 Suno AI 的基本概念及其應用

Suno AI 的主要功能和特點

Suno AI 利用先進的 AI 技術，能夠將用戶輸入的文字轉化為感染力強大的音樂作品，讓沒有音樂背景的人也能創作出令人難忘的歌曲。這一過程比傳統方法更迅速高效，讓音樂愛好者專注於創作，而不必耗費大量時間在技術細節上。

Suno AI 支持多種音樂風格和樂器，包括流行、搖滾、爵士和古典音樂，為用戶提供廣泛的創作空間和靈活性。它能根據選擇的風格和樂器構建最適合的旋律和和弦結構。

此外，Suno AI 不僅能生成旋律和節奏，還能創作包含人聲的完整歌曲，並提供調音板、音效器和混音器等製作工具，幫助用戶微調作品。其智慧節奏功能利用機器學習優化音樂節奏，創造出自然悅耳的音樂作品，降低了音樂創作的門檻。

活動



目標：

利用李白的《靜夜思》詞作
來創作音樂。



簡單創作:
Non - Custom

Prompt: 靜夜思 李白

牀前明月光，疑是地上霜
舉頭望明月，低頭思故鄉



思故鄉

melodic emotional pop

[Verse]

牀前明月光 疑是地上霜

[Verse 2]

舉頭望明月 低頭思故鄉

[Chorus]

思故鄉 思故鄉

SUNO

☐ Custom ☒ Upload Audio v3...

Song description ⓘ

☐ Instrumental

牀前明月光，疑是地上霜
舉頭望明月，低頭思故鄉

26 / 200

 Create

進階創作: Custom

POE prompt

一首抒情開心的曲目,描述一個快樂的上學天,同學午息一起在操場一起探究中華文化靜夜思.

“這首詩描寫了詩人在客途中的思鄉之情。詩人在首句寫月色照前來，說明詩人夜深仍未入睡，已暗寓了思鄉之情。用「霜」來比喻月光，古已有之，第二句寫詩人「疑」月為「霜」，聯想西北故鄉的苦寒，意思更深一層，由此可見詩人推陳出新之妙。末兩句從「舉頭」到「低頭」，表現了詩人複雜的心理活動。抬頭望月，上句的懷疑消失，而下句的思鄉之情油然而生，轉折自然。全篇主題是「思鄉」，卻先以三句寫月，鄉情已蘊含其中；待到點明主題，詩便戛然而止，留給讀者想像的空間。這首短詩明白如話，不假雕飾，但意味深長，因此傳頌千古，婦孺皆知。”

<https://www.rthk.hk/chiculture/chipoem/poem18.htm>



抒情中文流行曲

書包背起，心中希望，
知識的海洋在等待，
快樂的心情翱翔。

Verse 1:

牀前明月光，疑是地上霜。
舉頭望明月，低頭思故鄉。

SUNO

Intro

清晨陽光灑滿操場，
書包背起，心中希望，
知識的海洋在等待，
快樂的心情翱翔。

Verse 1:

牀前明月光，疑是地上霜。
舉頭望明月，低頭思故鄉。

Chorus:

午休時光，圍坐一圈，
一起探究詩的意境，
靜夜思中，思鄉情懷，
月光下的情感流淌。

Verse 2:

抬頭望月，霜光皎潔，
詩人心中有牽掛，
「疑是霜」的思緒飄蕩，
故鄉的影子在心間。

Chorus:

午休時光，圍坐一圈，
一起探究詩的意境，
靜夜思中，思鄉情懷，
月光下的情感流淌。

Outro:

牀前明月光，疑是地上霜。
舉頭望明月，低頭思故鄉。

Suno AI



2324 年度



2425 年度



中文科、視藝科及ICT 合作

學生作品：《登幽洲台歌》



學生作品：《雪望》



六年級學生先選出喜愛的詩歌，然後要理解髮感受詩歌意境，再輸入指令，讓人工智慧生成能呈現詩歌的畫作。

STEAM堂

五年級: AI生成畫作



利用Leonardo ai平台，輸入指令，指示人工智慧生成畫作。



STEAM堂

六年級: AI農場



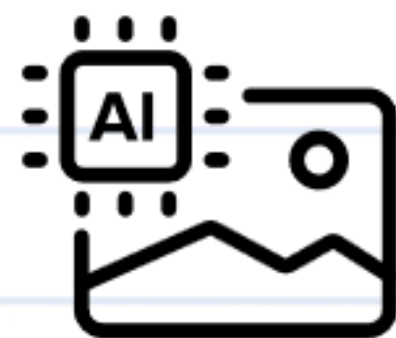
利用Huskey Lens辨識動物，當辨識到動物，稻草人(馬達)會動。





學生寫作的難點

- ✧ 1. 欠缺點子及題材
- ✧ 2. 細節表達不足
- ✧ 3. 觀察力和想像力不足



AI圖片生成
增加視覺提示



AI聊天機器人
檢視寫作內容



英文科 x ICT (Stable diffusion)

Student 6D13 LEE WING CHI VINCI 6天

6D13



I want to describe that I did before the exam. Please guess the prompt I used for Stable Diffusion XL.

♥ 2 💬 1

Livia 6天
I'm as busy as a bee when I do before the exam.

+ 新增評論

Livia 6天

By Livia .

I want to describe that miss Wong always Revise our homework Busily. Please guess the prompt similes and I used for stable diffusion. +>∞0+ .!'



♥ 2 💬 1

6D11 6天
as busy as a bee

+ 新增評論

Sam Yin Wong 6天

Ms Wong



I want to describe Livia. Please guess the simile and prompt I used for Stable Diffusion.

♥ 3 💬 3

s1904021_2 6天
Livia as brave as a lion.

Livia 6天
To Tse Tim Yiu: 謝謝! thank you you said I am brave.

s1904021_2 6天
To Livia: No, I am just answering Miss Wong's question:)

+ 新增評論

s1904021_2 6天

Edna 6D21



I want to describe our homework on Friday. Please guess the prompt similes and the I used for Stable Diffusion :)

♥ 2 💬 1

Livia 6天
My homework is as much as a mountain on Friday.

+ 新增評論

as ... as 句式



生活體驗

決戰元蘿蔔 (公開)

遊戲：對AI機械人對弈

日期：星期一至五

時間：小息及午息

地點：六樓升降機前空地

注意：切勿取走棋子



21世紀的教學：以「學生學習為中心」

教師角色 從「靈魂人物」變成「助學者」



誰會在風眼？學生 / 老師

與其強硬阻止學生使用某些工具或平台，
不如引導他們如何有素養地使用。



不要剝奪學生的好奇心和探索精神，學習書本以外的知識，增強自主學習能力

多問為何要使用(Why)? 而不是直接阻止

這亦是教育工作者應有的職責。





We Are Young Maker





Our School

地址：香港天水圍天恩村

Tel: +852 24456880

Email: info@lst-lkkb.edu.hk



Website

