



# Fostering Cross-disciplinary Student Innovation and Community Engagement through Design Thinking

通過設計思維實現學生跨學科創新和社區參與



路德會協同中學



Start Now



**Mr. Iu Po Chi**  
**Concordia Lutheran School**  
**Panel head of Innovative Design and Development**  
**Head of STEAM Education**



**Mr. Poon Sing Yu**  
**Concordia Lutheran School**  
**Panel head of Citizenship and Social Development & History**  
**Head of Moral, Civic and National Education**

# 協同團隊分享

創新課程?  
心態改變?  
教學改變?  
共備準備?

Back



Next





開拓及創新設計科



**S.4級每6 Day  
Cycle 2節**

每班由**2**位老  
師負責



**4**班同時  
上課

安排在最後  
的兩節



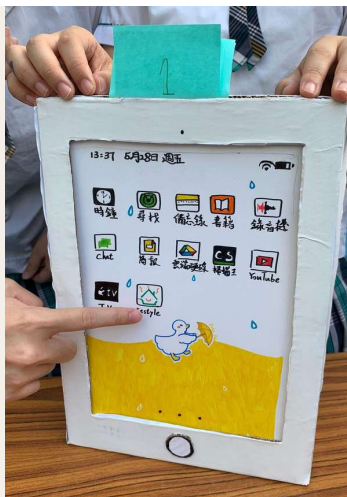
# 課程設計

1. 要盡量照顧不同興趣和能力的學生。



# 課程設計

2. 要滿足學生未來升學或將來社會的需要

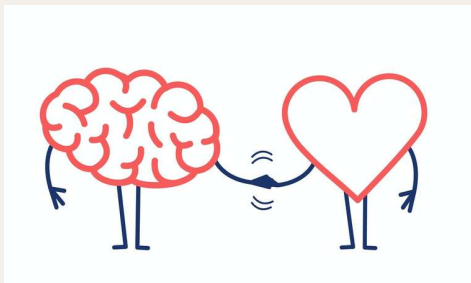


# 課程設計

## 3. 培養學生的創新及企業家精神



# 培養學生的



同理心



團體合作

創意



演說技巧





上學期:

- 認識設計思維
- ## Design Thinking
- 設計一個改善學校/  
學習的方案




下學期:

- 訪問不同的機構
- 找出他們的痛點/困難
- 為機構設計一個解決方案
- 想·創·日




## 什麼是「開拓與創新精神」？(EDB)

「開拓與創新精神」的特質包括具備創造力和創新的能力、積極主動和勇於承擔責任，能評估和承擔風險，在不確定的情況下，仍能保持堅毅，以及把握未來機遇。

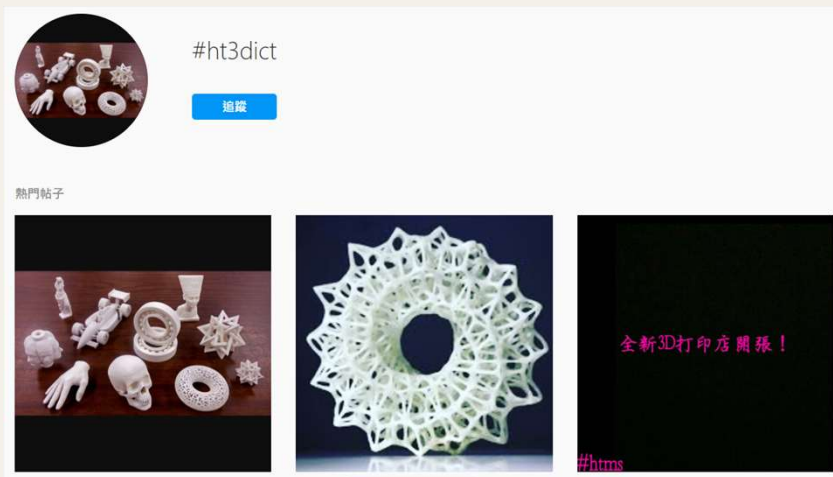


讓學生能夠運用明辨性思考能力和創造力，提出新穎的意念來解決問題，並於模擬情景及 / 或真實商業運作中實踐，為社會創造價值。

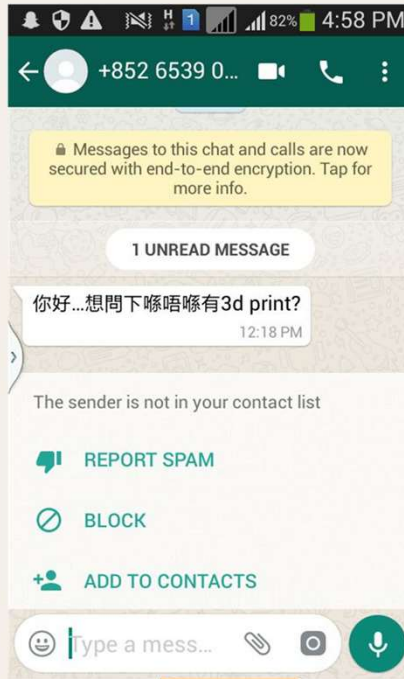
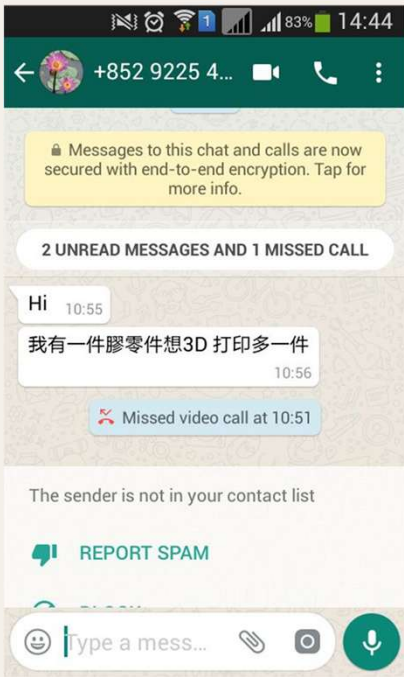


# 分享由SBA到中四學生面對習作的經驗

## 主題：使用網店宣傳服務產品 (3D名牌)



# 當學生第一次從網店吸引到顧客查詢時...



Beyond the 3Rs - the new skills the world is looking for.



Leadership



Digital literacy



Communication



Emotional intelligence



Entrepreneurship



Global citizenship



Problem solving



Team-working

**21<sup>st</sup> Century Skills for future  
Catering for Individual Differences**



# “Start Me Up” 初創企業家計劃

# Entrepreneur



## Definition of entrepreneurship

- “Entrepreneurship is when you act upon opportunities and ideas and transform them into value for others. The value that is created can be financial, cultural, or social.”
- (Moberg et al., 2012, p.14)



## 目標

- **提升學生自學自主能力**
  - 培養他們的成長思維 (Growth Mindset) 能力
- **推動跨科跨組協作文化**
  - 學生可以應用學科知識
- **建構學校與社區的關係**
  - 學生建立同理心及價值觀

"Failure is an opportunity to grow"

## GROWTH MINDSET

"I can learn to do anything I want"

"Challenges help me to grow"

"My effort and attitude determine my abilities"

"Feedback is constructive"

"I am inspired by the success of others"

"I like to try new things"

"Failure is the limit of my abilities"

## FIXED MINDSET

"I'm either good at it or I'm not"

"My abilities are unchanging"

"I don't like to be challenged"

"I can either do it, or I can't"

"My potential is predetermined"

"When I'm frustrated, I give up"

"Feedback and criticism are personal"

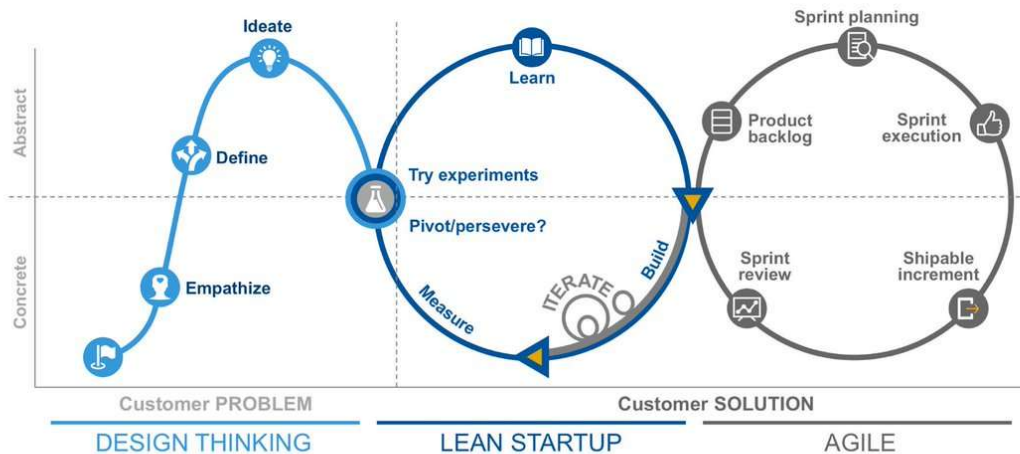
"I stick to what I know"

## 核心價值

- 讓學生**選擇**自己有興趣的、想學的，去學。
- 讓學生有**自主**空間去建構學習過程及學習目標。
- 讓學生發現自己更多的**興趣**與能力，以培養「企業家精神精神」。

# The Cycle of Entrepreneurship Education

## Combine Design Thinking, Lean Startup and Agile



#GartnerSYM

21 CONFIDENTIAL AND PROPRIETARY | © 2016 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved. Gartner and ITapo are registered trademarks of Gartner, Inc. or its affiliates.

**Gartner**

實踐中學習是……

**What is authentic learning...? (Lam, 2013)**



Relevancy  
與生活扣連



Working on  
real-world  
problems  
解決真實生活的  
問題



Meaningful to  
the Future  
對未來有意義



## Aspects of authentic learning...

**Learning as an Active Process**  
學習為主動的歷程

**puts students at  
the center of the stage**  
以學生為中心 *(Reeves et al., 2002)*



**Self-Directed Inquiry**  
自主探究

**Problem Solving 解難**

**Reflection in Real World Contexts**  
反映現實世界的處境



# 數碼公民 Digital Citizenship

## 「賽馬會運算思維教育」計劃-資源學校

CoolThink@JC - Resource School





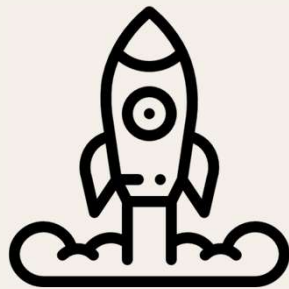
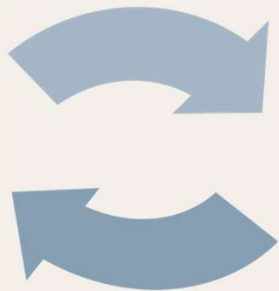
# Job Shadowing



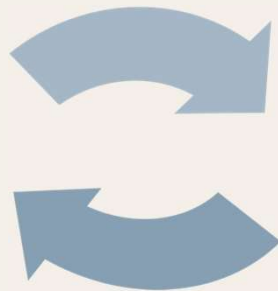
## 使用社會資本提升學生對社會的歸屬感



學校



社會企業/NGOs/  
初創企業/...



社區

街坊自製錫紙兜裝煙灰  
幫輕清潔工


政策難改變，  
不如自己改變！ Steven



什麼是設計思維(Design Thinking) ?

- 以用家為中心(User Centric)
- **以人為本**，創新方案
- 有系統地解決問題的思考方式





如何應用「設計思維」在教育上？

Design thinking in education



1.Design thinking as pedagogy.

*To develop learners into changemakers.*

2.Design thinking as process.

*To create new solutions for edu-problems.*

3.Design thinking as a way of working.

*To redesign school culture.*

(Sandy Speicher, IDEOU)



# 大企業揀蟀有咩要求？



我哋希望同事有企業家精神  
善用創意、ROI 等技能  
帶動公司成長！

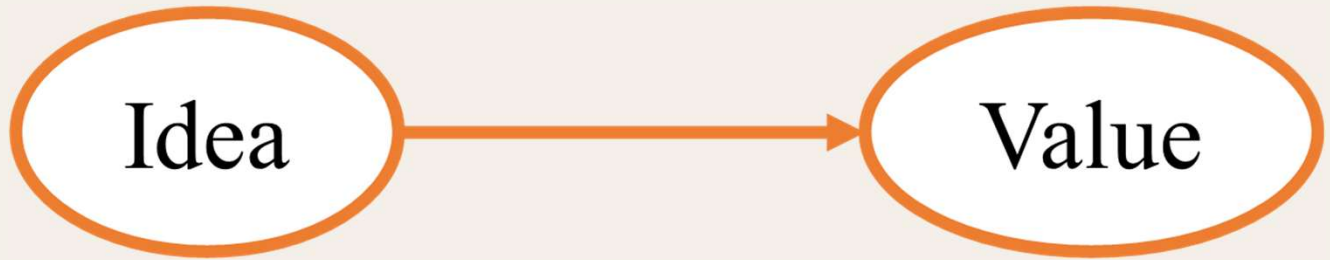
—— 趙慧嫻 新世界發展人力資源總監



## Definition of entrepreneurship 創業的定義

“Entrepreneurship is when you act upon opportunities and ideas and transform them into value for others. The value that is created can be financial, cultural, or social.”

(Moberg et al., 2012, p.14)







# 建立同理心

以用家為中心，透過訪談、觀察，甚至親歷其境，設身處地考慮用家面對的難題



Back



Next

# 邀請不同社企進行真人圖書館





# 透過 Customer Journey Map 找出用家痛點



類別: \_\_\_\_\_ 組員班號及姓名: \_\_\_\_\_

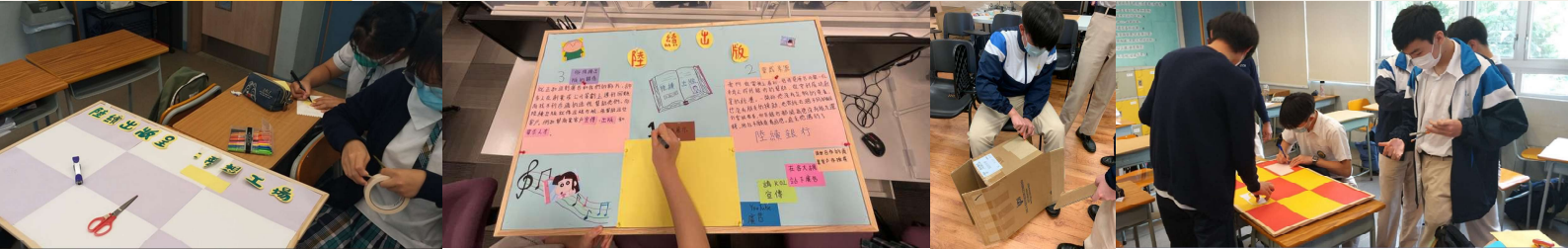
### 顧客旅程地圖 (Customer Journey Map)

題目:  1) 如何轉堂時確保上課帶齊書本/筆記/文具  2) 如何在放學後提升做功課效率  3) 如何在課堂上更專心上課 (請刪選你選擇的題目)

A) 階段 Stage (最多 10 個字)	階段一: <u>上課前</u>	階段二: <u>上課時</u>	階段三: <u>下課後</u>
B) 行動 Steps (以文字或圖畫的形式表達)			
C) 情緒 Emotions (正面情緒)			
時間軸 Timeline			
D) 感受/關鍵時刻			
Touchpoints/ Thoughts/ Insight			
(以文字或圖示的形式表達)			

# 原型製作

當學生經過足夠的討論後，便能進入原型 (Prototype) 製作的部分，將他們的意念轉化成初步但具體的成品。





用現實生活中的例子，讓學生明白什麼是原型





故事板/Storyboard



以故事板形式展示用戶遊戲體驗



實物模型



製作簡單影片

服務模型



# 在原型的製作過程中.....

老師



擔任引導/協助的角色

學生



擔任執行的角色



## 在原型的製作過程中.....

	組員A	組員B	組員C	組員D	組員E	組員F
故事板&分鏡圖	✓	✓				
模型製作			✓	✓		
物資表&使用流程					✓	
講稿 (創作歷程簡介)						✓



# 在原型的製作過程中.....

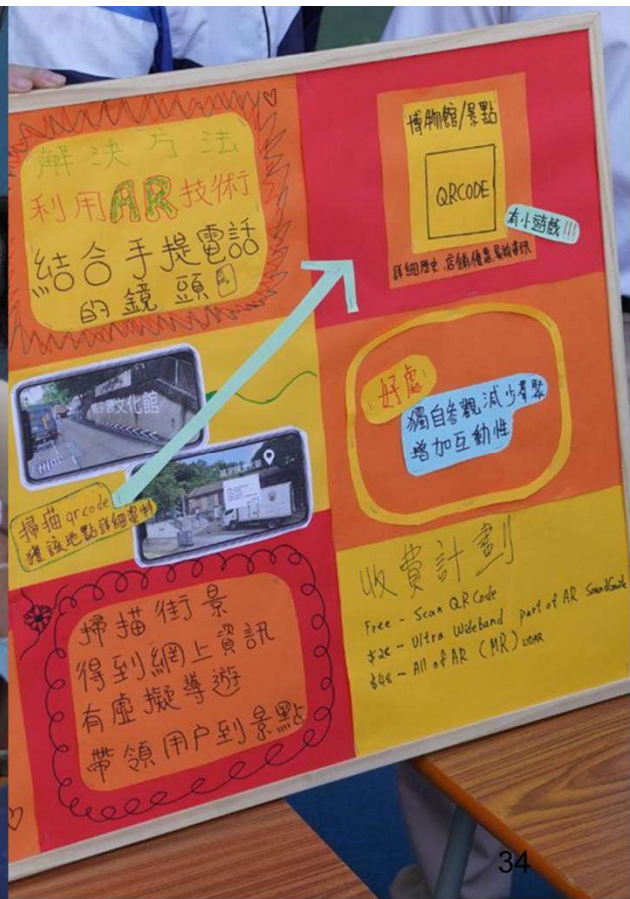
編景	畫 面	內容 / 對白	時 長
網絡上			
日常			
效果 (失敗)			
效果 (成功)			

編景	畫 面	時 長

開拓及創新設計科 - 講俗(原型展示)		
姓名: [REDACTED]	班別: [REDACTED]	組別: [REDACTED]
大家好!		
自我介紹及分工(15秒):		
<p>我地係的組第二組,我們想透過今次分享,讓大眾對D的認知更深,身別由我們的具體真,意義和株弱為大家介紹</p>		
組別定義的問題(10-15秒):		
<p>今幾有很多人對D的認知不深便拒絕它,受到家長和學校的不了解,認為現今學生最重要的單業業上的成績,對新形式的學習社會認為是浪費時間,還不如為子女報讀傳統的因課外活動或是不補習,今日我們為大家進入D的世界,解決對它的誤解</p>		
解決方案及原型展示(20-25秒):		
<p>為了讓大家可以更方便了解,我們製造了一個網址上面紀錄不同中,小學生的成功個案,還由其運作方式,我們還訪問了一些市民,現今將時間來給我們的株弱記者, (播放影片), (打開網址)</p>		

# 在原型的製作過程中.....







# 培養學生的創新及企業家精神



1. 熱誠



4. 自信



2. 冒險精神



3. 創意

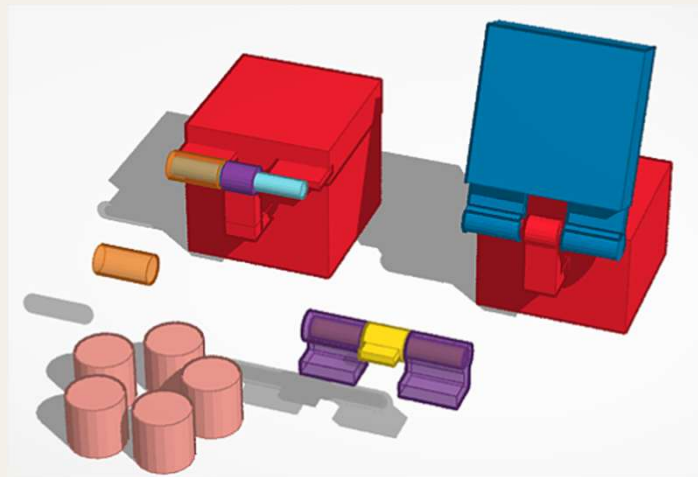


5. 人脈網絡

在初中課程中為跨學科作準備

# 電腦科

## 中二級-->Cospaces/Tinkercad



# 在初中課程中為跨學科作準備

## 電腦科

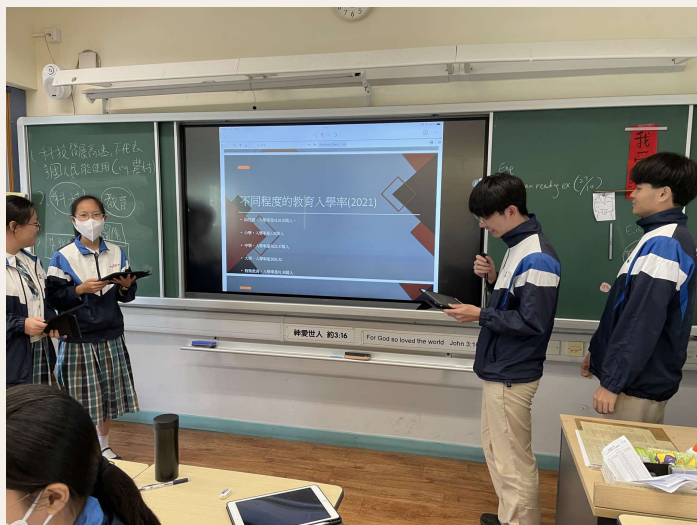
### 中三級-->AI 人工智能/剪片工具

04 人工智能(訓練模型)		
 資料4_10 - 初中人工智能課程單元書本 Boo...	張貼日期: 10月13日	
 活動4_9: 你將像機器人AI&Battle	截止日期: 9月24日	
 工作紙4_8: 香港編譯	上次編輯時間: 10月18日	
 資料4_8 - 初中人工智能課程單元書本 Book ...	張貼日期: 9月24日	
 工作紙4_7: 分析模型測試	截止日期: 9月24日	
 活動4_6: Teachable Machine - 訓練模型	張貼日期: 9月24日	
03 人工智能(視覺)		
 工作紙3_5: 分析QuickDraw原理	截止日期: 9月24日	
 活動3_4: AI App - Thinkable	截止日期: 9月24日	
 活動3_3: QuickDraw	截止日期: 9月4日	
02 人工智能(簡介)		
 練習A02: 分類AI技術的應用	截止日期: 9月4日	
 資料2_2 - 初中人工智能課程單元工作紙(學...	張貼日期: 9月4日	
 資料2_1 - 初中人工智能課程單元書本(學...	上次編輯時間: 9月4日	

07 影片製作及剪接(Adobe Premiere)		
 4. 影片檔案提交(第2份練習-Musical)		上次編輯時間: 6月23日
 3. Musical Files(第2份練習素材)		上次編輯時間: 5月17日
 2. 影片檔案提交(第1份練習)		上次編輯時間: 5月8日
 1. 筆記及素材		張貼日期: 4月16日

# 在初中課程中為跨學科作準備

## 專題研習科： 訓練小組合作 / 分析技巧



# 在初中課程中為跨學科作準備

## 中文科：



# 教導學生明白何謂以人為本的精神





# 想・創・日



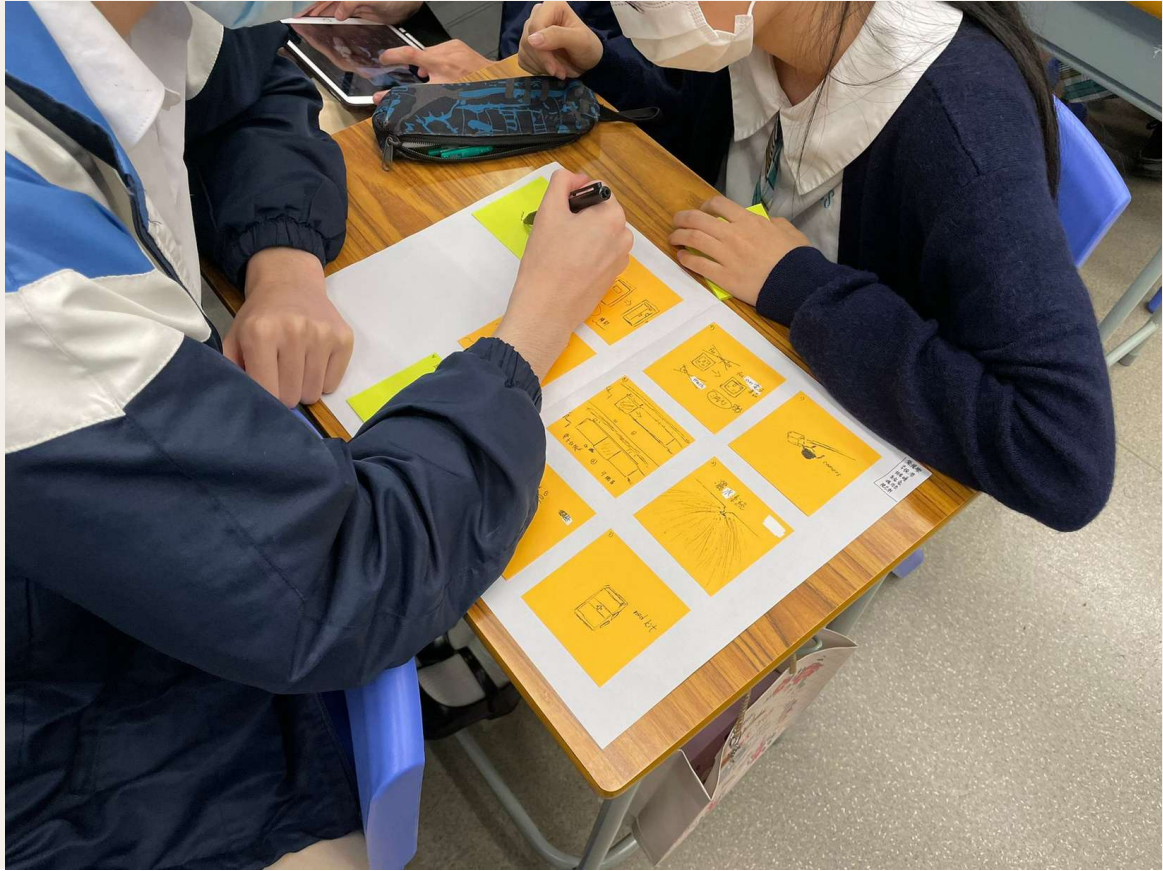
# 想 · 創 · 日



想 · 創 · 日





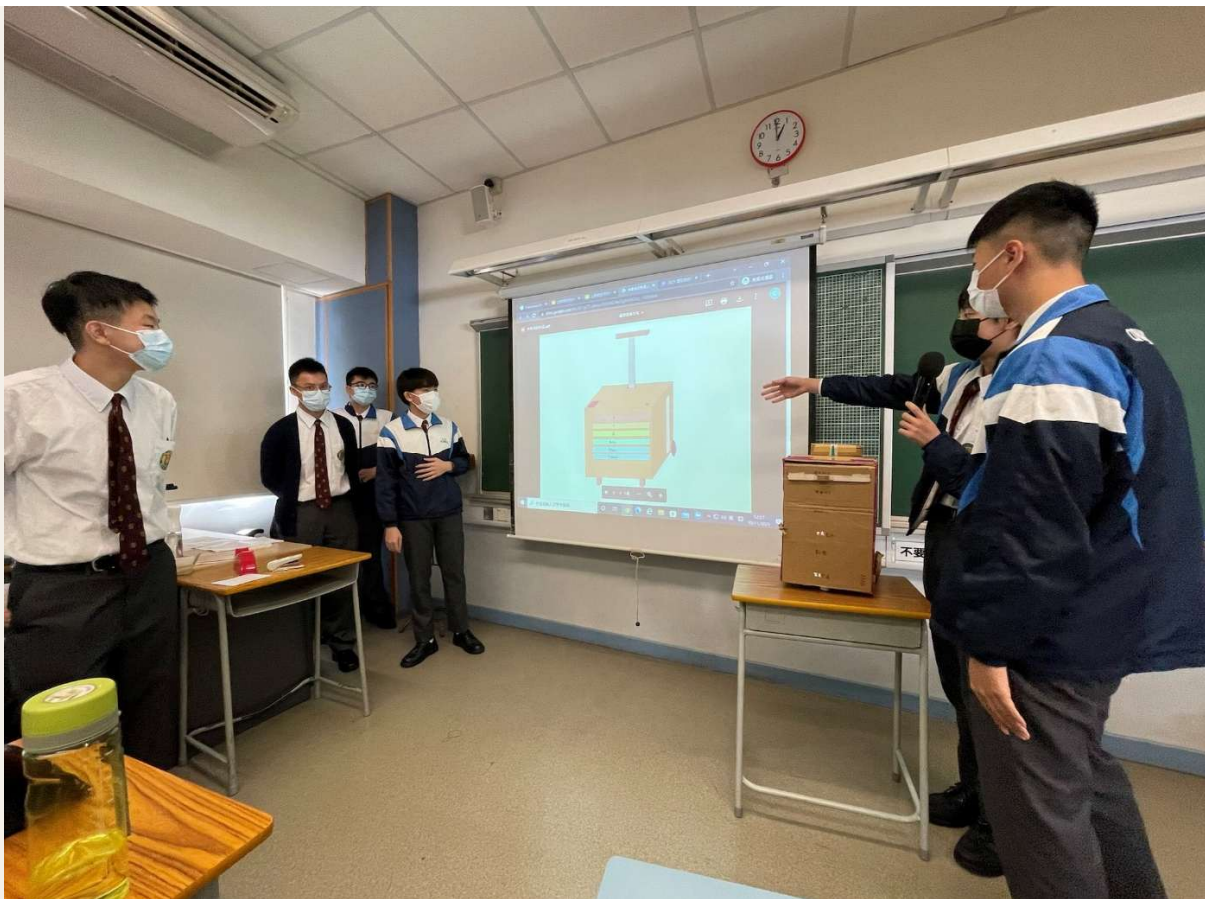




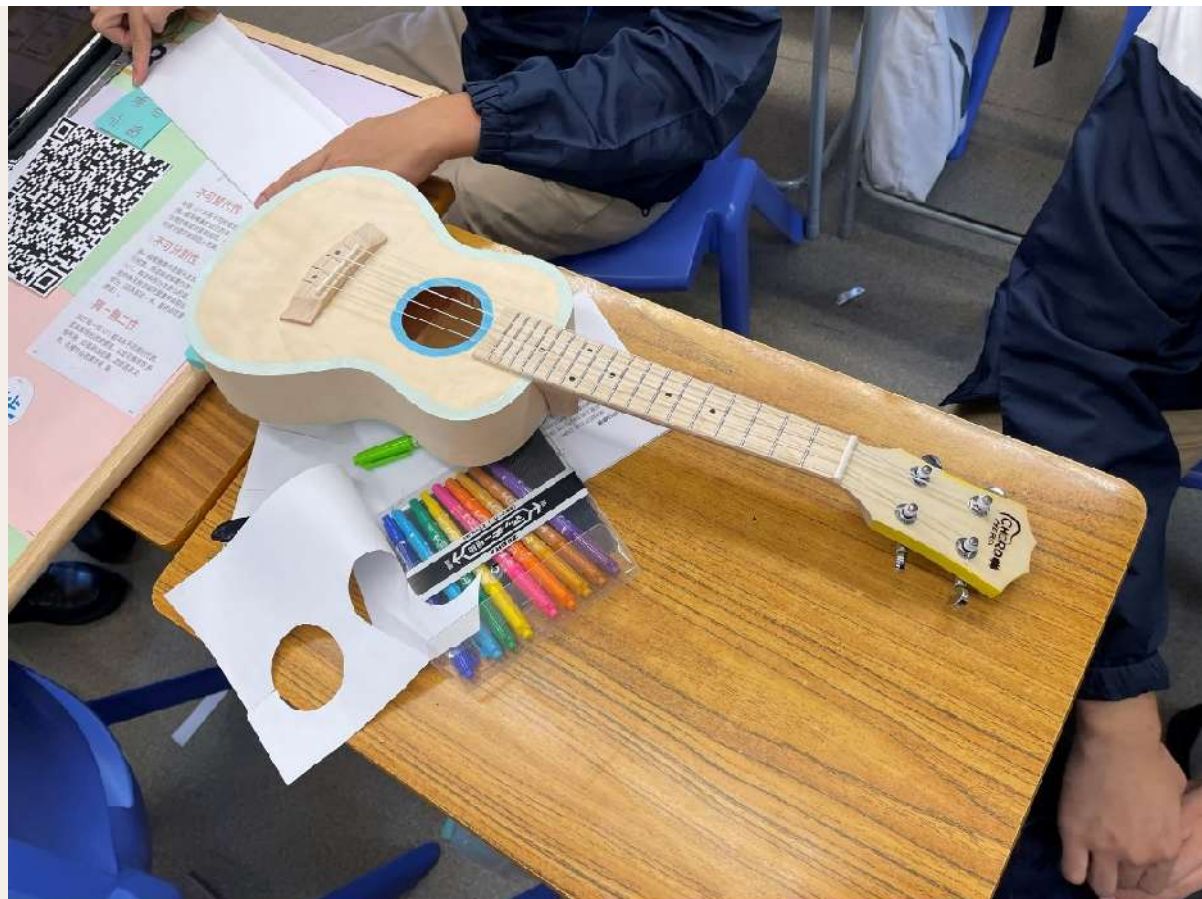












Instagram

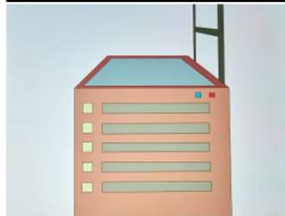


#innodesign2122

50 貼文

追蹤中

熱門貼文



















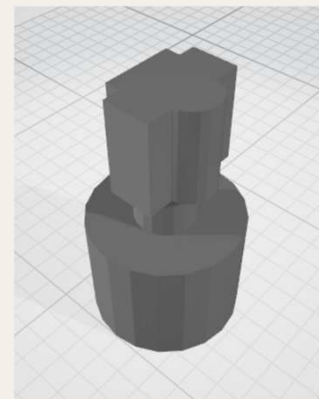
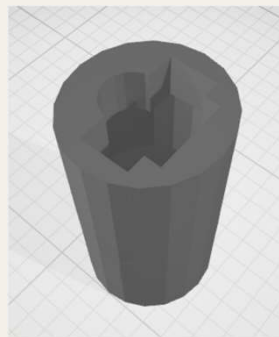
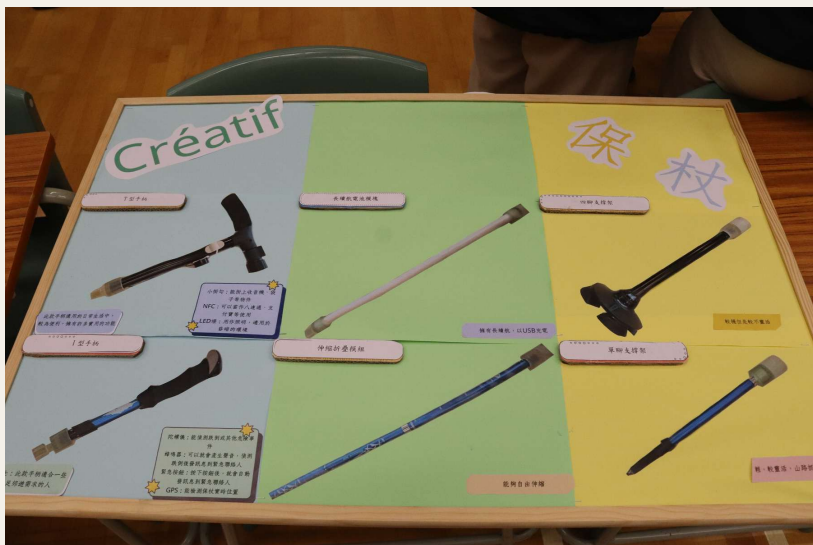




中四級 開拓及創新設計科  
「想·創·日」



# 活用3D print 製作原型







# 分組協作學習

學生可以在課堂上分組，共同協作，進行問題導向學習 (Problem-based learning)，了解社區的問題，提供創新的解決辦法。

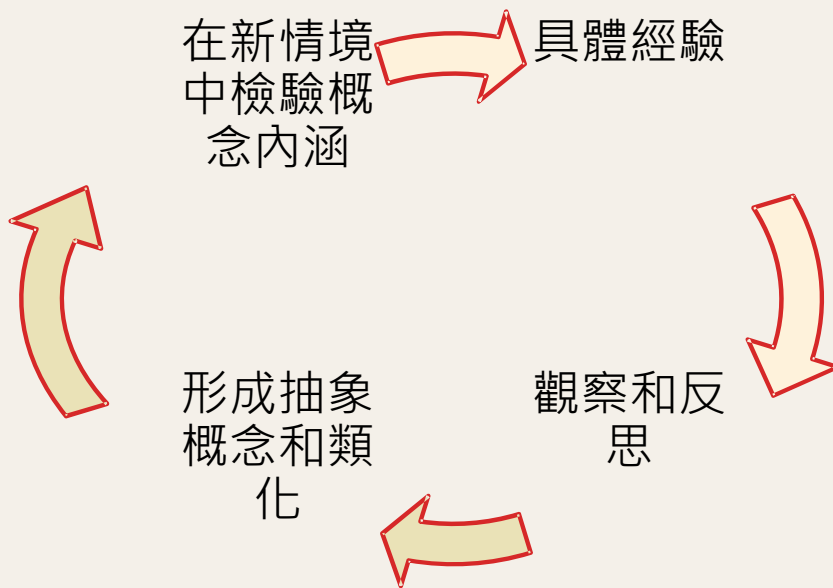


Back



Next

# 經驗學習模式圖





# 社會資本 **Social Capital**

指社會上人群間的互信、互相了解、共同價值 (命運共同體) 等讓人們可以共同生活的社會網絡與道德標準。



Back

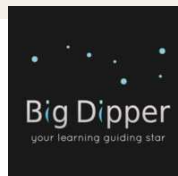


Next

# 社會資本



教育局  
Education Bureau



PRESS  
START  
HONG KONG



香港工業總會  
FHKI  
Federation of  
Hong Kong Industries

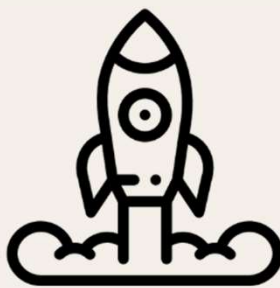
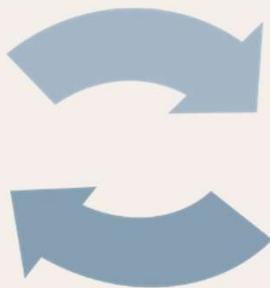


嶺南大學STEAM教育及研究中心  
STEAM Education and Research Centre, Lingnan University

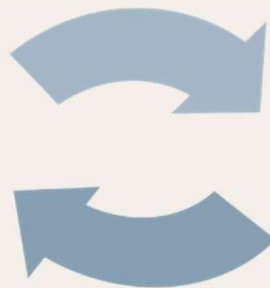
# 創新的商校合作模式



學校



社會企業/NGOs/  
初創企業/...



社區

## BNET (樂齡/智能裝置/STEM 相關)

BNET (樂齡/智能裝置/STEM 相關) <https://www.bnet-tech.com>

## Chung Fu Yuen 鍾富源 10小时

## 公司簡介

♡ 0

💬 3

- 匿名 9小时  
製造一支智能拐杖提高老年人的安全性和流動性。
  - 4A03-陳曉祺 Chen Xiao Qi 8小时  
尋找以創造性方式加入容易被忽視的產品
  - 4A23-岑卓聰 Sham Che... 8小时  
在6年前由兩個人在火炭開始創業
- 添加评论

## Chung Fu Yuen 鍾富源 10小时

## 創辦人的初心

♡ 0

💬 2

- 4A12-林家弘 Lam Ka Wang 9小时  
改善和提高老年人的安全性和流動性。
  - 4A23-岑卓聰 Sham Che... 9小时  
利用科技幫長者生活更方便,減少家人壓力
- 添加评论

## Chung Fu Yuen 鍾富源 10小时

## 學生可以為公司製作什麼的原型?

♡ 0

💬 2

- 4A12-林家弘 Lam Ka Wang 9小时  
可以增加探熱功能,長者自己發燒都不會知道,同埋而家疫情嚴重,可以探測長者的體溫,並如果體溫過高就會通知監護人,再讓長者自行隔離或休息。
  - 4A23-岑卓聰 Sham Che... 8小时  
助聽器
- 添加评论

## Chung Fu Yuen 鍾富源 10小时

## 顧客對象的痛點(同理心)

♡ 0

💬 5

- 匿名 10小时  
心理面上不想使用拐杖,自尊心。
  - 4D19-吳家豪 Ng Ka Ho 9小时  
長者收入不穩定
  - 匿名 9小时  
要從使用者的角度出發
  - 4A23-岑卓聰 Sham Che... 8小时  
少運動
  - 4A23-岑卓聰 Sham Che... 8小时  
不懂得使用太複雜的科技產品
- 添加评论

## Chung Fu Yuen 鍾富源 10小时

## 公司提供的產品及服務

♡ 0

💬 11

- 匿名 10小时  
令長者或有困難的人士願意使用拐杖,幫助改善生活。
  - 匿名 9小时  
自動開啟自動關閉
  - 匿名 9小时  
智能拐杖
  - 匿名 9小时  
有危險時會發通知給長者的家人
  - 匿名 9小时  
用充電,價格較便宜,比起換電池更加容易
  - 4A12-林家弘 Lam Ka Wang 9小时  
送門服務
  - 匿名 9小时  
會面對面跟長者解決軟件硬件的問題
  - 4A03-陳曉祺 Chen Xiao Qi 9小时  
智能拐杖有位置通報功能
  - 匿名 9小时  
可以一換一
  - 4A23-岑卓聰 Sham Che... 8小时  
Sticku智能拐杖
  - 4A23-岑卓聰 Sham Che... 8小时  
免費在社區中心舉辦拐杖使用教學
- 添加评论

# 過往學校與機構合作的學生意念

機構	學生發現機構及服務對象的痛點	原型製作
活現香港	遊客在Zoom認識香港時專注力較低，導致他們不再參與Zoom本地遊	製成一段影片為例子，內有原創吉祥物介紹香港
妳想煮意	客戶不清楚運輸食物的新鮮及安全	設計一個App介紹食品安全
陸續出版	公司知名度較低，缺乏商業客戶	舉辦一個商業化的活動，製作故事版
Possible	學生會容易遺失了自己的獎項或獎狀	建立一個NFT App 要讓任何人檢視及驗證這些獎項或獎狀
BNET	老人家記性不好，容易忘記食藥。	在智能拐杖的扶手部下方設立藥盒
Dreamstarter	小學生未能作書本上了解人體器官	製作人類器官模型教具，並加入二維碼和點讀筆
PressStart Academy	學生上堂不專心	製作卡牌 SEE card及相關的遊戲規則

# 導覽

1. 虛擬社區考察
2. 實地社區考察
3. 非遺 X 聯校出計劃  
「吾土吾情」書本
4. 成果展覽



## 深水埗石硤尾景點 你去過嗎？



新翠花園



深水埗警署



香港路德會教堂



寶馬會



寶馬會



寶馬會創意藝術中心



前北九龍裁判法院



寶馬會



寶馬會



深水埗嘉頓中心



前深水埗配水庫



深水埗



## 3D 社區考察遊戲



## Free D 社區散埗

Free walk in Sham Shui Po

路德會協同中學



# 虛擬社區考察



路德會協同中學  
公民及社會發展科

社區考察

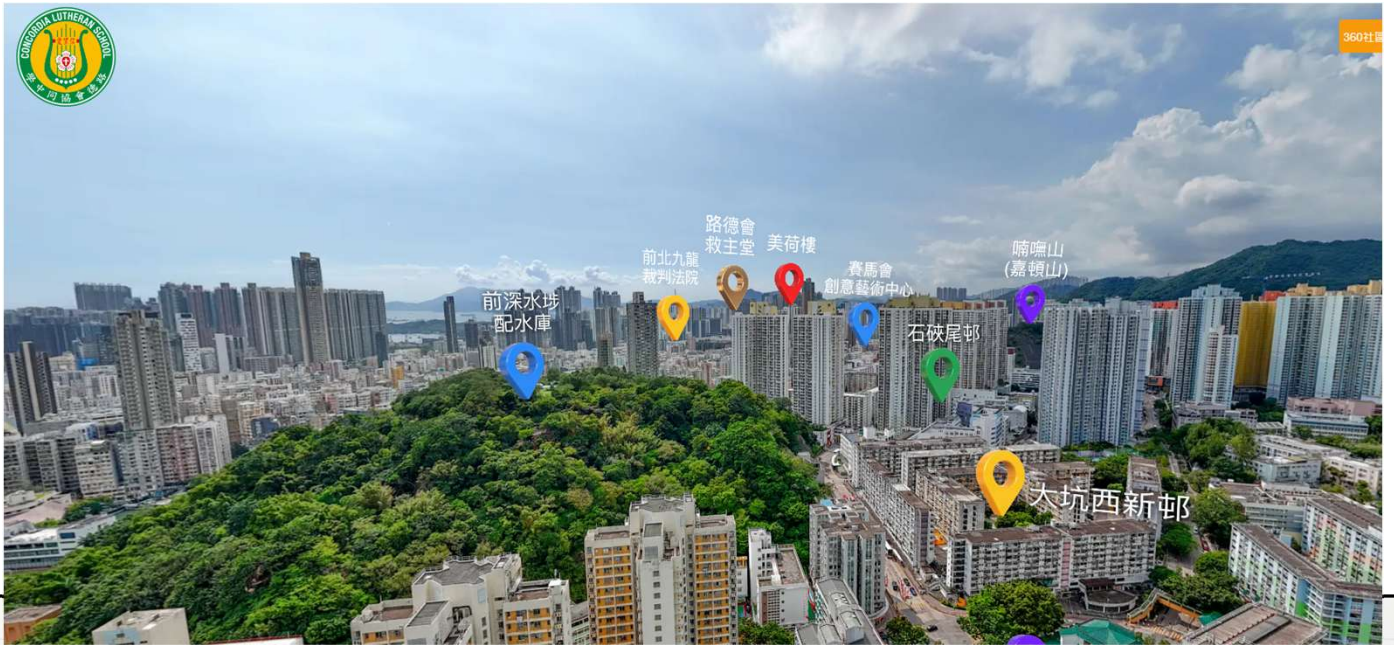


路德會協同中學  
Concordia Lutheran School

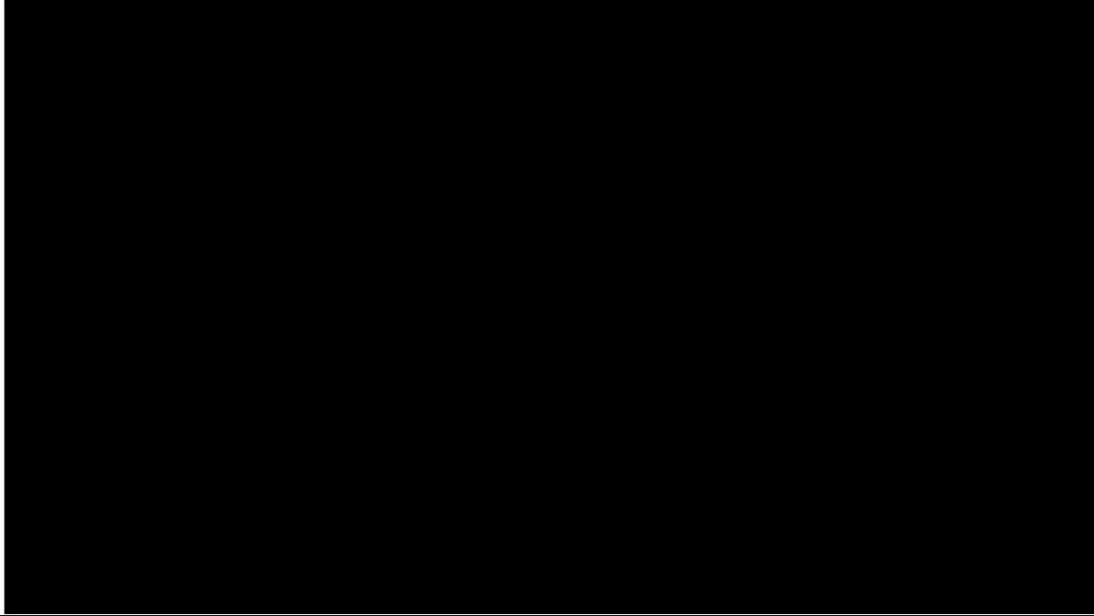
# 實地社區考察



360社區



# 實地社區考察



# VR360 拍攝技術



# VR360 拍攝技術



# 主要學習能力

## 技術應用技能

- VR360拍攝技術：學生在使用虛擬現實技術進行社區考察時，學會了如何操作VR設備，並能夠在虛擬環境中進行探索。
- 3D遊戲設計與開發：在開發文化保育3D元宇宙遊戲的過程中，學生學習了基本的3D建模、遊戲設計以及編程技能。



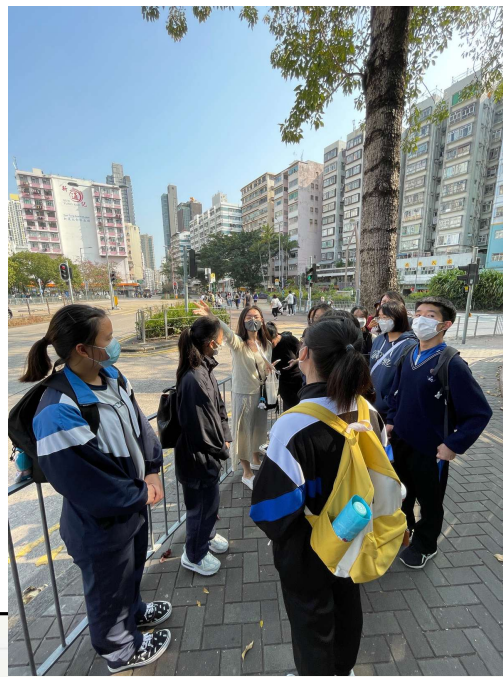
# 非遺體驗



# 歷史遺產體驗



# 學生導賞員訓練



# 主要學習能力

## 文化理解與保育技能

- 文化遺產保護：通過遊戲中的文化保育活動，學生理解了保護歷史建築和非物質文化遺產的重要性，並學會如何在虛擬世界中模擬這些保育行動。
- 歷史與社區研究：學生們深入研究了他們生活社區的歷史背景和文化遺產，增強了他們對本地文化的認識和歸屬感。



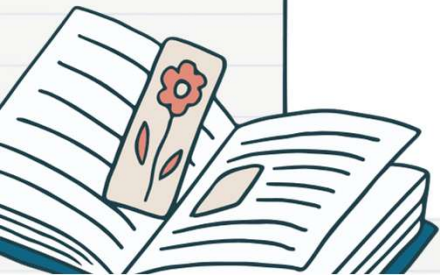
# 非遺 X 聯校出計劃「吾土吾情」書本



# 主要學習能力

## 溝通與表達能力

- 書籍編撰與紀錄：最後階段的書籍編撰過程中，學生學會了如何有效地組織和表達他們的研究成果，並將這些成果轉化為書面形式，與更廣泛的受眾分享。



# 社區考察大使

路德會協同中學組織了「社區考察大使」，研究路德會在九龍區的足跡，和學校附近的文化和歷史景點。過程中他們有甚麼得著呢？



## 鄭曉穎

社區考察活動讓我深入了解了深水埗及石硤尾區豐富的文化和歷史。這次的體驗讓我認識到，每一個社區都有其獨特的歷史和文化，這些都是我們寶貴的資產。我希望在未來，我們能夠更加珍惜和保護這些歷史文化，讓它們得以傳承下去。

## 戚栢清

參加深水埗及石硤尾區的活動，讓我深入了解了這兩個區域的歷史。我驚訝於石硤尾區有如此悠久的歷史，這次的體驗讓我更加珍惜我們的文化遺產。希望我們能夠繼續保護和傳承這些歷史文化。



## 鄭清澤

體驗深水埗和石硤尾的活動，讓我對這兩個地區的文化有了深入的了解。這次的活動讓我收穫豐富，我對我們的社區文化有了更深的認識。我希望在未來能有更多這樣的機會，讓我能夠更好地了解和欣賞我們的文化遺產。

## 黃浩霖

我認為比較可惜，因為今次考察地方大多數都有長久的歷史，它們代表著這個地方，承載著這段歷史，重建是為了更好的未來，但希望這段歷史也能銘記下去。



## 甄子龍

我在拍攝和設計問題的過程中，深深感受到區內居民的熱情好客。他們的友善和熱情讓我感到非常溫暖和受歡迎。這次的體驗讓我更加認識到我們社區的多元文化和人情味，這將是我寶貴的回憶。我期待未來能有更多這樣的機會，讓我能夠更深入地了解我們的社區文化。



## 潘星宇老師

學生們對這次深水埗及石硤尾區的社區考察反應熱烈，對於能夠親身體驗和了解社區的歷史和文化感到非常興奮。這次活動不僅增加學生們的知識及社區意識，更讓他們了解學校身處的社區，欣賞附近的歷史文化遺產。



路德會協同中學  
CONCORDIA LUTHERAN SCHOOL

# 社區探索



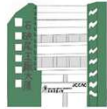
掃描二維碼  
觀看360VR虛擬導覽



# 參與深水埗社區節



# 學生手繪作品



家鄉的  
紅白藍

舞動  
藍

塵封的  
喜帖

留留社  
園情

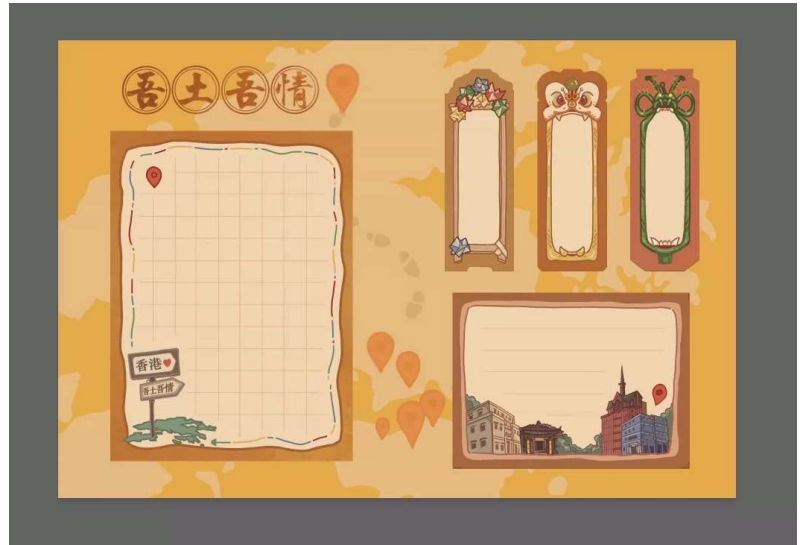
帆  
去  
橋  
來  
耕

歡  
迎

明  
不  
白  
海  
龍  
下



# 學生手繪作品





# 主要學習能力

## 跨學科知識與能力

- 創新與問題解決：在設計和開發遊戲的過程中，學生需要運用創新的思維來應對各種挑戰，從而提升他們的問題解決能力。
- 團隊合作與協作：開發3D元宇宙遊戲和編撰書籍都是團隊合作的成果，學生在這個過程中學會了如何與他人協作，共同完成複雜的任務。



# 參與國慶花墟非遺攤位



# RTHK 31 The Works

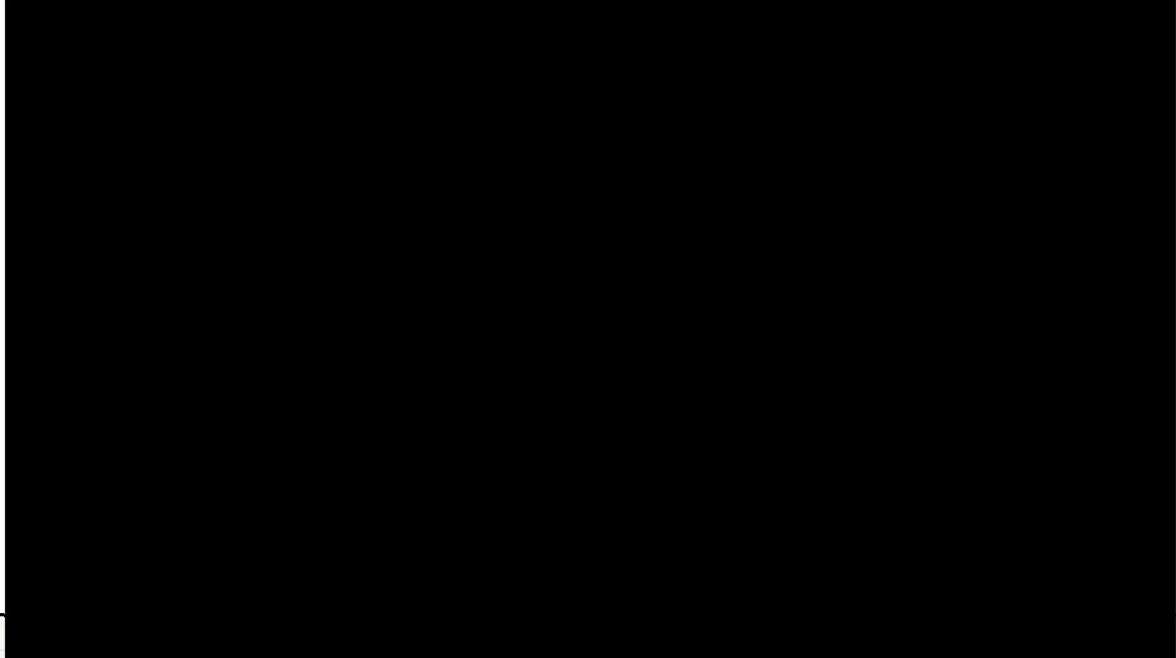


**Samuel Poon**

*Teacher, Concordia Lutheran School*

because even though most live nearby,

# **RTHK 31 The Works**



# HK01 報導

## ESG LAB | 兩中小學各自開發3D虛擬遊戲 協助學生實踐跨學科學習

撰文：葉曼靜

出版：2024-02-23 17:00 更新：2024-02-23 17:00



「STEAM+01 ESG Maker Lab」是為配合「中學IT創新實驗室」而設的先導合作計劃。《香港01》將統籌並聯同一眾「01教育伙伴」科技初創企業推出一系列STEAM課程，並結合「01社區伙伴」的一系列社區議題培訓，讓學生就多個環境、社會和企業管治（ESG）議題，以創新思維提出可持續發展倡議案。

### 熱門文章

[查看更多 >](#)



STEAM | 培聖學生發明香褲機連奪5獎 實用貼地致勝而非靠高深科技



校園天地 | 青松湖小鐵路STEAM活動 激發學生未來生涯規劃



內地生中四來港插班獲獎劇學英文 DSE奪33分入港大神科選拔學全



中一自行分配學位2025 | 申請表格教

# HK01 報導

## STEAM 跨學科應用 — 「公民及社會發展科」

路德會協同中學為「公民及社會發展科」的學生安排了不同的社區考察活動，再於事後將學習成果開發成一套3D虛擬校園及社區考察遊戲。這個遊戲挑選了與學校同樣位處於深水埗區內的7個地標，化為不同的數碼化歷險場景，當中包括了大坑西新邨、美荷樓、嘉頓中心等等，並讓學生操作遊戲內的角色進行文化探索。



小導賞

(◡‿◡) 哈哈，留意到上面還有一座鐘樓嗎？

來考你一絲問題吧！以下哪個有關其鐘樓的陳述是正確的？

# 成果

天地圖書門市地址：香港灣仔莊士敦道30號地庫

天地圖書  
Cosmos Books

全部分類 ▾ 搜尋...

天地圖書出版 中文精選圖書 英文精選圖書 門市優惠 文化·活動 學校服務 關於天地圖書

登入 0 件商品 - HK\$0.0

🏠 / 吾土吾情 | 潘星宇、曾子謙、葉寶玲

## 吾土吾情 | 潘星宇、曾子謙、葉寶玲

- > 天地圖書出版
- > 中文圖書 (精選)
- > 英文圖書 (精選)
- > 兒童圖書 (精選)
- > 小學補充練習
- > 輕小說
- > 漫畫
- > 文儀用品
- > 限時特價
- > 可供訂購

簡介 書籍詳情 評論

三間中學合作帶領學生走出學校深入各處社區，親身體驗香港傳統文化特色！  
本書由三間中學的師生共同創作，記錄了為期一年的香港漫式文化學習體驗的本土深度遊指南書。  
希望帶領讀者了解教育工作者和學生們對文化遺產的見解；借助本書見證香港這片土地文化之豐盛。

- 存貨：有存貨(天地網站折扣優惠門市並不適用)
- ISBN: 9789888839728

**HK\$79.2** ~~HK\$88.0~~

1 加入購物車 立即購買

限時特價

漫畫名人故事2  
從凱撒到成吉思汗(環球人物百科全書)| 紅馬童書、張文

HK\$66.3 ~~HK\$78.0~~

# 教學進度表v1

3 <sup>o</sup>	12/9 <sup>o</sup>	<p>認識初創企業計劃<sup>o</sup></p> <p>認識成長性思維<sup>o</sup></p> <p>認識品格教育<sup>o</sup></p> <p>介紹 Google Classroom<sup>o</sup></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 介紹計劃目標及內容<sup>o</sup></li> <li>● 解釋成長與定型化思維的差異<sup>o</sup></li> <li>● 辨識成長與定型化思維的例子<sup>o</sup></li> <li>● 了解人人皆是天生能夠學習，而每個人在學習過程中的狀況皆不同<sup>o</sup></li> <li>● 認識自己的品格<sup>o</sup></li> <li>● 使用 Google Classroom 遞交功課<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 全級在禮堂講解計劃目標<sup>o</sup></li> <li>● 觀賞影片<sup>o</sup></li> <li>● 學生反思<sup>o</sup></li> <li>● 分組分享<sup>o</sup></li> <li>● 自我評估<sup>o</sup></li> <li>● 網上 VIA 測試<sup>o</sup></li> <li>● 使用 Google Classroom 遞交功課<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 已完成計劃目標及內容簡介<sup>o</sup></li> <li>✓ 已完成成長性思維簡介<sup>o</sup></li> </ul>
4 <sup>o</sup>	19/9 <sup>o</sup>	<p>建立團隊精神<sup>o</sup></p> <p>認識同理心地圖<sup>o</sup></p> <p>(Empathy Map)<sup>o</sup></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 網上 VIA 測試<sup>o</sup></li> <li>● 使用 Google Classroom 遞交功課<sup>o</sup></li> <li>● 介紹團隊建立的重要性<sup>o</sup></li> <li>● 列出團隊要求的素質<sup>o</sup></li> <li>● 反思團隊活動的得與失<sup>o</sup></li> <li>● 認識團隊隊員<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 團隊你我他活動<sup>o</sup></li> <li>● 分組進行活動<sup>o</sup></li> <li>● 製作同理心地圖<sup>o</sup></li> <li>● 分組分享<sup>o</sup></li> <li>● 使用 Google Classroom 遞交功課<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 已完成網上 VIA 測試及教授 Google Classroom<sup>o</sup></li> <li>✓ 已完成團隊建立活動<sup>o</sup></li> </ul>
5 <sup>o</sup>	26/9 <sup>o</sup>	<p>2018/19 年度賽馬會浩觀青少年創業培訓計劃<sup>o</sup></p> <p>STEP One<sup>o</sup></p>	<p>創業@廿一世紀<sup>o</sup></p> <p>了解創業思維的重要性，並與創業家進行交流。<sup>o</sup></p>	<p>講座<sup>o</sup></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 已完成講座<sup>o</sup></li> <li>✓ 嘉賓：水中銀首席執行官杜偉樑<sup>o</sup></li> </ul>
6 <sup>o</sup>	3/10 <sup>o</sup>	<p>設計思維工作坊一<sup>o</sup></p> <p>(Empathy define)<sup>o</sup></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 介紹世界及香港的初創企業<sup>o</sup></li> <li>● 介紹設計思維的重要性<sup>o</sup></li> <li>● 介紹同理心<sup>o</sup></li> <li>● 介紹 POV 圖<sup>o</sup></li> <li>● 製作參觀天水圍的計劃<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 觀賞影片<sup>o</sup></li> <li>● 分析初創企業成功案例<sup>o</sup></li> <li>● 製作同理心地圖 2<sup>o</sup></li> <li>● 分組分享<sup>o</sup></li> <li>● 製作 POV 圖<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 已完成認識同理心內容<sup>o</sup></li> <li>✓ 已完成簡介設計思維<sup>o</sup></li> </ul>

7 <sup>o</sup>	10/10 <sup>o</sup>	設計思維工作坊二 (Empathy+define) <sup>o</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 出外參觀天水圍<sup>o</sup></li> <li>● 訪問區內商舖、街坊或組織<sup>o</sup></li> <li>● 重溫同理心<sup>o</sup></li> <li>● 製作 POV 圖<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 訪問區內商舖、街坊或組織<sup>o</sup></li> <li>● 製作同理心地圖 3<sup>o</sup></li> <li>● 製作 POV 圖<sup>o</sup></li> </ul>
8 <sup>o</sup>	17/10 <sup>o</sup>	重陽節 <sup>o</sup>	<sup>o</sup>	<sup>o</sup>
9 <sup>o</sup>	24/10 <sup>o</sup>	設計思維意念分享 Pitching <sup>o</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● IDEATE 發想<sup>o</sup></li> <li>● 意念腦力激盪<sup>o</sup></li> <li>● 分享意念<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分組進行意念腦力激盪<sup>o</sup></li> <li>● 製作意念決策成果<sup>o</sup></li> <li>● 分組分享<sup>o</sup></li> </ul>
10 <sup>o</sup>	31/10 <sup>o</sup>	統測 <sup>o</sup>	<sup>o</sup>	<sup>o</sup>
11 <sup>o</sup>	7/11 <sup>o</sup>	全方位學習日 <sup>o</sup>	● 留港中學生參觀香港的初創企業 <sup>o</sup>	參觀香港的初創企業 <sup>o</sup>
12 <sup>o</sup>	14/11 <sup>o</sup>	建立團隊 <sup>o</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 介紹自己的意念<sup>o</sup></li> <li>● 重新組合團隊<sup>o</sup></li> <li>● 分工<sup>o</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分組分享<sup>o</sup></li> <li>● 分組分工<sup>o</sup></li> </ul>
13 <sup>o</sup>	21/11 <sup>o</sup>	數位行銷工作坊一 <sup>o</sup>	● 將意念變成原型 <sup>o</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 使用電腦及不同工具意念原型<sup>o</sup></li> <li>● 學習專案管理<sup>o</sup></li> <li>● 學習數位行銷<sup>o</sup></li> <li>● 製作網店<sup>o</sup></li> <li>● 宣傳平台<sup>o</sup></li> </ul>
14 <sup>o</sup>	28/11 <sup>o</sup>	數位行銷工作坊二 <sup>o</sup>	● 設計網站及宣傳品 <sup>o</sup>	
15 <sup>o</sup>	5/12 <sup>o</sup>	數位行銷工作坊三 <sup>o</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 透過社交平台宣傳產品及服務<sup>o</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Facebook<sup>o</sup></li> <li>■ Instagrams<sup>o</sup></li> <li>■ Snapchat<sup>o</sup></li> </ul> </li> </ul>	
16 <sup>o</sup>	12/12 <sup>o</sup>	團隊總結 <sup>o</sup>	● 製作簡報及展示海報分享成果 <sup>o</sup>	製作簡報及展示海報分享成果 <sup>o</sup>
17 <sup>o</sup>	19/12 <sup>o</sup>	社交平台分享成果 <sup>o</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生互相反映意見<sup>o</sup></li> <li>● 老師、家長及嘉賓提供意見<sup>o</sup></li> <li>● 問卷調查<sup>o</sup></li> <li>● 製作個人學習檔案<sup>o</sup></li> </ul>	<sup>o</sup>
18 <sup>o</sup>	26/12 <sup>o</sup>	聖誕節 <sup>o</sup>	<sup>o</sup>	<sup>o</sup>
19 <sup>o</sup>	2/1 <sup>o</sup>	回顧性反饋 <sup>o</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生互相反映意見<sup>o</sup></li> <li>● 檢討上學期課程成效<sup>o</sup></li> </ul>	<sup>o</sup>

週次	日期	主題	教學內容 / 課題	課堂活動	備註
21	23/1	上學期反思及回饋	<ul style="list-style-type: none"> <li>列出上學期目標</li> <li>回顧及反思上學期學習過程</li> <li>以小組形式回顧團體合作及反思專題研習</li> <li>列出下學期對自己、小組、計劃的期望</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>重溫上學期課程重點</li> <li>重溫上學期相片</li> <li>個人反思</li> <li>小組反思</li> <li>討論對自己、小組及計劃的期望</li> <li>用 POST IT 貼出所有問題</li> </ul>	✓
22	30/1	建立團隊精神	<ul style="list-style-type: none"> <li>介紹下學期目標及內容</li> <li>透過進行團隊活動，反思團隊要求的素質</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全級在禮堂講解下學期目標</li> <li>跨班分組</li> <li>進行團隊活動(大海迷失團體求生遊戲)</li> <li>團隊反思</li> </ul>	✓
25	13/2	分組及腦震盪下學期主題	<ul style="list-style-type: none"> <li>小組組員職責(團隊架構)</li> <li>腦震盪-社區主題+主要對象/議題</li> <li>訪談用家/設計問卷(實踐)</li> <li>Action Plan! 分工 (Kanban 看板)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>小組分工</li> <li>進行腦震盪活動</li> <li>進行網上搜尋資料活動</li> </ul>	✓
26	20/2	社區及企業配對	<ul style="list-style-type: none"> <li>回應小組主題</li> <li>社區及企業簡介</li> <li>小組配對</li> <li>簡介精實畫布</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>小組討論社區及企業配對</li> <li>進行網上搜尋資料活動(與社區及企業相關)</li> <li>精實畫布</li> </ul>	✓
27	27/2	社區及企業參觀及交流(一)	<ul style="list-style-type: none"> <li>出外參觀社區及企業</li> <li>與社區及企業人士進行交流</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>進行訪談</li> <li>訪談紀錄</li> </ul>	✓
28	6/3	小組分享交流成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>重溫設計思維及同理心地圖</li> <li>為社區及企業人士製作同理心地圖</li> <li>為企業商業模式製作畫布</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>製作同理心地圖</li> <li>製作精實畫布(企業本身)</li> </ul>	✓
29	13/3	提出新意念及商業模式解決問題(一)	<ul style="list-style-type: none"> <li>腦震盪-新意念及商業模式</li> <li>精實畫布</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>進行腦震盪活動</li> <li>進行網上搜尋資料活動</li> <li>製作精實畫布(前半部份)</li> </ul>	✓

30	20/3	提出新意念及商業模式	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 精實畫布</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作精實畫布 (後半部份)</li> </ul>	✓
		解決問題 (二)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 商業計劃書</li> <li>● 進行意念測試</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作商業計劃書</li> <li>● 進行新意念測試</li> </ul>	
31	27/3	下學期統測	社區及企業參觀及交流 (設計思維)	●	✓
32	3/4	校慶慶祝會		●	✓
33	10/4	社區及企業 參觀及交流 (二)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 出外參觀社區及企業</li> <li>● 與社區及企業人士進行交流</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 講解小組意念及交流</li> </ul>	✓
34	17/4	復活節假期	社區及企業參觀及交流 (設計思維)	●	✓
35	24/4	計劃書及簡報製作 工作坊一	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 將意念變化成計劃書及簡報</li> <li>● 製作精實畫布</li> <li>● 分組定義問題、構思解決方法及製作簡報並於 Pitching Day 展出</li> <li>● 海報製作</li> <li>● 網站製作</li> <li>● FB/IG 專頁製作</li> <li>● 問卷製作</li> <li>● 演講訓練</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 完成計劃工作紙</li> <li>● 完成進度工作紙</li> <li>● 製作簡報</li> <li>● 起草演講辭</li> <li>● 展示練習</li> </ul>	✓
36	1/5	計劃書及簡報製作 工作坊二			✓
37	8/5	計劃書及簡報製作 工作坊三			✓
38	15/5	計劃書及簡報製作 工作坊四			✓
39	22/5	全年總結及反思 中二/中三 分享會	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 老師及學生介紹計劃目標及內容</li> <li>● 不同小組分享上學期設計思維、上學期招商日成果</li> <li>● 不同小組分享下學期與企業合作交流的學習成果</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作簡報及匯報全年個人及小組成果</li> <li>● 互動環節：回應學生問題</li> </ul>	✓
40	29/5	Pitching Day	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 各組匯報下學期與企業合作交流的學習成果</li> <li>● 小組向老師、學生及嘉賓進行演講</li> <li>● 學生、老師及嘉賓進行問卷環節</li> <li>● 評分學生作品</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 展出下學期成品</li> <li>● 簡報展示及演講</li> <li>● 師生及嘉賓就學生成品、構思及表達技巧評分</li> </ul>	✓

# 教學進度表 v2

上學期				
Cycle	主題	教學內容 / 課題	課堂活動	備註
1 3/9	認識開拓及創新設計科 認識開拓及創新精神 認識成長性思維	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 介紹課程目標及內容</li> <li>● 解釋成長與定型化思維的差異</li> <li>● 辨識成長與定型化思維的例子</li> <li>● 了解人人皆是天生能夠學習，而每個人在學習過程中的狀況皆不同</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 觀賞影片</li> <li>● 學生反思</li> <li>● 自我評估</li> </ul>	Peter +Everyone
2 13/9	認識品格教育 建立團隊精神 認識同理心	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 網上 VIA 測試</li> <li>● 認識自己的品格</li> <li>● 介紹團隊建立的重要性</li> <li>● 列出團隊要求的素質</li> <li>● 介紹同理心</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 網上 VIA 測試</li> <li>● 團隊你我他活動</li> <li>● 分組進行活動</li> </ul>	Andy, Winky
3 21/9	訪談及同理心人物誌 Persona	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 解釋為何需要使用設計思維</li> <li>● 透過訪談(interview)、觀察及親身體驗，發現受訪者的問題 / 痛點</li> </ul> 使用同理心地圖及 Persona，紀錄受訪者的同理的思考與分析	完成 Persona 工作紙	班房  Andy, Winky
4 30/9	顧客旅程地圖 Customer Journey Mapping	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 透過訪談(interview)、觀察及親身體驗，發現受訪者的問題 / 痛點</li> <li>● 認識什麼是顧客旅程地圖(Customer Journey Map)</li> <li>● 能透過顧客旅程地圖了解顧客的需要及感受</li> </ul>	主題： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 分班完成壁佈板</li> </ul>	班房 壁佈板 Ho sir, Wing
5 11/10	定義(Define)及腦震盪 (Brainstorming)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分組</li> <li>● 定義問題</li> </ul> 腦震盪	完成兩張工作紙	4A, 4D - 小禮堂 4B, 4C - 班房 Peter, Wing

6 21/10	製作原型(Prototype)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 每一組需要確立解決的問題及創新方案</li> <li>● 將你的方案變成原型(Prototype)，並完成 1.故事板、2.模型、3.影片劇本、4.簡介講稿</li> </ul> 預備如何匯報你們組別的解決方案	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分工表 Google Form</li> <li>● 物資表</li> <li>● 影片分鏡圖</li> </ul> 個人講稿	4A, 4D - 小禮堂 4B, 4C - 班房
7 2/11	重溫設計思維及製作簡報 原型製作一	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 重溫設計思維</li> <li>● 製作簡報、練習演講</li> <li>● 原型製作一</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作簡報</li> <li>● 練習演講</li> </ul>	Cen sir, CKS
8 12/11	原型製作二	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 原型製作二</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> </ul>	
9 22/11	原型製作三	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 原型製作三</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> </ul>	
10 30/11	上學期成果展示日 Pitching	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 展示及演講，分享作品意念</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 老師評分</li> </ul>	Peter, Kin

下學期

Cycle	主題	教學內容 / 課題	課堂活動	備註
11 5/1	賽馬會浩觀青少年創業培訓計劃 CoCoon Foundation JCSTEP STEP One	創業@廿一世紀 ● 了解創業思維的重要性, 並與創業家進行交流。	講座	CKS, Peter
12 13/1	賽馬會浩觀青少年創業培訓計劃 STEP Two	設計思維工作坊 了解設計思維及精實創業的重要性	講座	禮堂 Kin, Peter
13 21/1	同理心地圖 SCAMPER 奔馳法 腦震盪	● 介紹下學期目標及內容 ● 解釋如何使用設計思維 ● 使用同理心地圖, 紀錄受訪者的同理的思考與分析 ● 發現受訪者的問題 / 痛點 ● 介紹 SCAMPER 奔馳法 ● 應用 SCAMPER 至日常生活	● 進行網上搜尋資料活動 完成網上 Padlet 同理心地圖 ● 完成兩份 Google Form 進行腦震盪活動	Peter, Kin
14 10/2	LEAN STARTUP 精實創業	● 列出下學期的目標及要求 ● 小組組員職責(團隊架構) ● 培養學生關心社區, 建立同理心, 積極回饋社會。	● 進行網上搜尋資料活動 (與社區及企業相關) ● 精實畫布	Peter, CKS
15 17/2	訪談的準備 PREPARATION OF INTERVIEW	● 解釋為何設計思維需要使用訪談 ● 掌握同理心及訪談的技巧 ● 能透過訪談了解受訪者的觀點及處理方式	● 進行訪談 ● 訪談紀錄	Andy, Winky
16 1/3	社區及企業參觀及交流 (一)	● 認識不同機構的工作 ● 找出機構的痛點 ● 為機構提出解決問題的方法	● 訪談 ● 製作同理心地圖 ● 發現公司痛點 ● 進行腦震盪活動	中四班房、音樂室、 小禮堂 Wing, Peter, everyone

17 10/3	提出新意念、製作原型及商業模式 解決問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 重溫定義(Define) 及腦震盪 (Brainstorming)</li> <li>● 認識精實畫布</li> <li>● 分組定義問題、構思解決方法及製作簡報並於 Pitching Day 展出</li> <li>● 問卷製作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作精實畫布 (後半部份)</li> <li>● 製作商業計劃書 進行新意念測試</li> <li>● 講解小組意念及交流 成品展示日準備及安排</li> </ul>	中四班房、音樂室、 小禮堂 Cen sir, CKS, Peter
18 18/3	工作坊及原型製作 計劃書及簡報製作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 將意念變化成計劃書及簡報</li> <li>● 製作精實畫布</li> <li>● 影片拍攝及 VR 工作坊</li> <li>● FB/IG 專頁、海報製作</li> <li>● 演講訓練</li> <li>● 原型製作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 完成計劃工作紙</li> <li>● 完成進度工作紙</li> <li>● 製作簡報</li> <li>● 撰寫演講辭</li> <li>● 原型製作</li> <li>● 演講訓練</li> </ul>	中四班房、音樂室、 小禮堂、電腦室 所有老師
19 6/4	演講及路演工作坊 成果展示日預備及預演			
20 28/4	原型製作 (5 個 cycle)			
21 10/5				
22 18/5				
23 26/5	想·創·日	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 各組匯報下學期與與企業合作交流的學習成果</li> <li>● 小組向老師、學生及嘉賓進行演講</li> <li>● 學生、老師及嘉賓進行問卷環節</li> <li>● 評分學生作品</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作簡報及匯報全年個人及小組 成果</li> <li>● 展出下學期成品</li> <li>● 簡報展示及演講</li> <li>● 師生及嘉賓就學生成品、構思及 表達技巧評分</li> </ul>	操場  所有老師

# 教學進度表 v3

- 20210903-Lesson 1-Introduction
- 20210913 Lesson 2 認識自我、團隊合作
- 20210921-Lesson 3-Redesign the classroom
- 20210930-Lesson 4-Presentation
- 20211011-Lesson 5-Empathy (Persona)
- 20211021-Lesson 6-Empathy Map-Customer Journey Mapping
- 20211102-Lesson 7 Define Problem and Brainstorming
- 20211112-Lesson 8 Prototyping&Storyboard
- 20211130-Lesson 10-Presentation
- 20220105-Lesson 11-CoCoon Founcation
- 20220112-Lesson 12-Prototype 2.0-SCAMPER
- 20220121-Lesson 13-VideoShooting-OnlineCampaign
- 20220210-Lesson 14-CoCoon Foundation STEP TWO
- 20220218-Lesson 15-Lean Startup
- 20220429-Lesson 18-BrainstormingTheIdea
- 20220511-0527-0607-0615-Lesson 19-22-Preparation of the Project
- 20220623-Lesson 23-想創日

# 教學進度表 v4

- 20220905-Lesson 1-Introduction
- 20220914-Lesson 2-8 - Skills Workshop
- 20221121-Lesson 9-IntroToDesignThinking(Empathy)
- 20221129-Lesson 10-CustomerJourneyMapping

## AI+video 人工智能 Video Production

- Micro:bit + App / AI2
- Micro:bit (Servo)
- AI+Video: 短片示範
- 活動3: Storyboard 故事板
- 活動1: micro:bit HuskyLens
- HuskyLens + micro:bit 編程
- 完成影片：最終成品
- 分鏡圖：上學期主題(四選一)
- 完成影片：自選1個本地品牌構思新廣告片
- 特效影片合成：虛擬背景
- 分鏡圖：自選1個本地品牌構思新廣告短片
- 理論：基本影片原理 & 廣告影片製作流程

## Marketing / VR

- 校慶70週年/路德會協同中學紀念品
- 校慶70週年logo
- 全方位學習獎勵計劃咭
- CLS background
- 設計特色餐牌

## 2D/3D Design

- 2D/3D Design 功課指引
- A07: 小組匯報短片
- A06: 3D/2D model
- A05: Present Slide
- A04：開拓及創新設計 小組工作紙01
- 活動 03: 2D/3D 拼圖
- 活動 02: "Starters" Lesson
- 活動 01: 3D 打印研究
- 筆記01：Blender 筆記 (22-23)
- Lesson 03 Blender 介紹 + Project實作



# 評估 **Assessment**

如何評估學生的學習知識、  
技巧及態度？



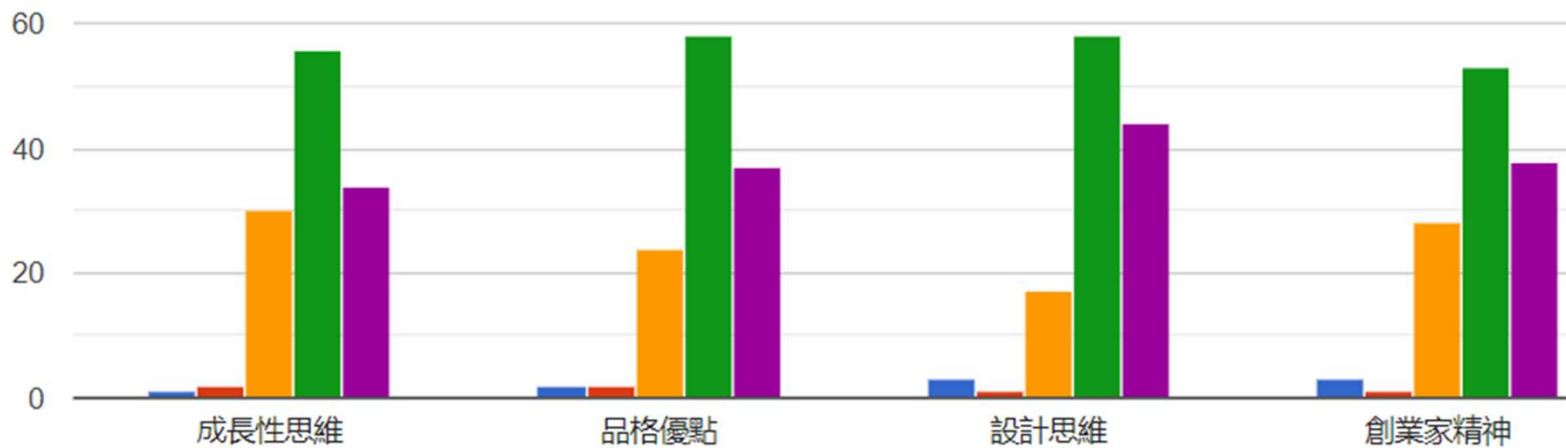
Back



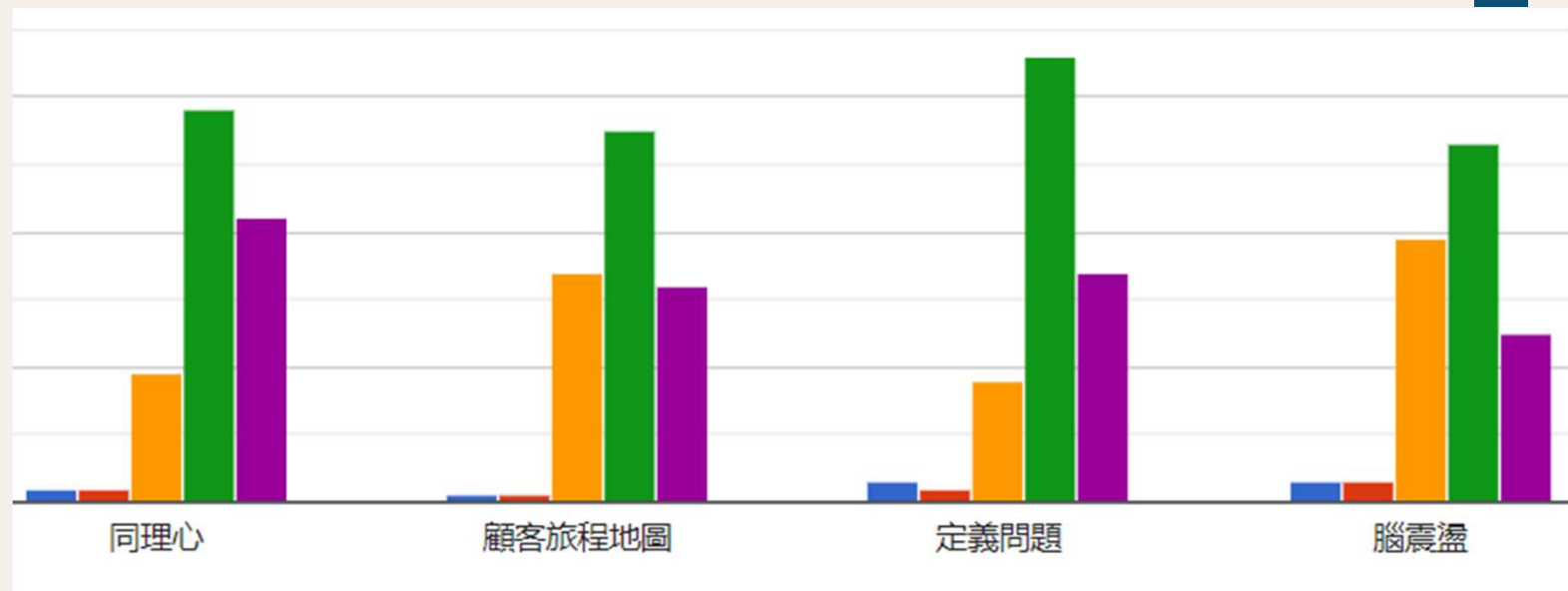
Next

# 學生反思

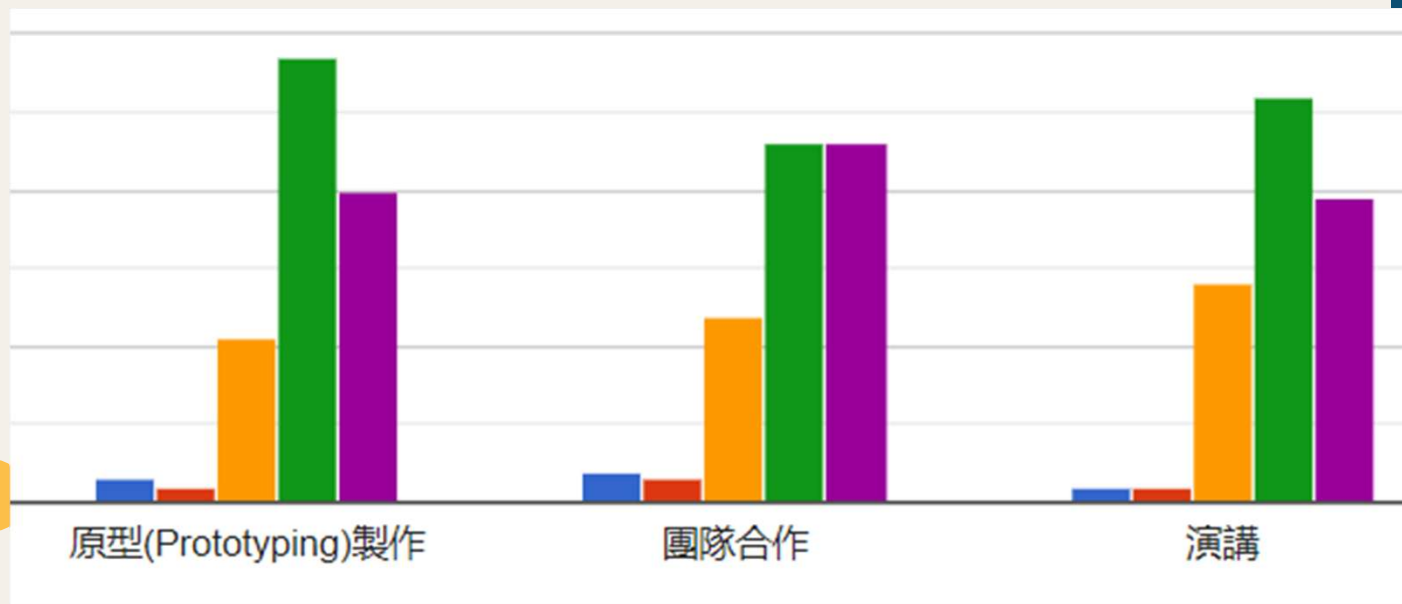
1 非常不明白    2 不明白    3 一般    4 明白    5 非常明白



# 學生反思




# 學生反思






## 學生反思1

原本以為設計思維只係諗幾條**idea**大家過到就ok，上完堂先發現設計思維仲要諗個問題嘅痛點，唔係咁簡單





設計思維由自己去創造去想像，想像力是無限的，只在於你用怎樣的方式去想






## 學生反思2

一開始並沒有明確對象，所以對於設計沒有頭緒。但自從老師教我們尋找目標，甚至找目標對象痛點，老師一步步地引導我們怎樣設計的過程，甚至在過程中不斷提供幫助，所以我們最終都設計了一件產品。在過程中我們不斷地尋找一個合適的方案，分工合作，有商有量，在過程中十分順利。雖然一開始沒有明確的方案，但我們也沒有放棄，一起完成產品。






## 學生反思3



我認為學習設計思維另外看到更多東西，了解到更多和我不同的人的需求，明白設計要以人為先，而不是只按自己的想法和喜好作設計，應從多方面解決服務對象的痛點



# 想 · 創 · 日



# 想·創·日 嘉賓反思

勇於嘗試  
敢於創新  
努力加油

擁抱創意!  
了解市場需要!  
有活力!!  
加油! Celia

同學們，  
欣賞你們的努力  
嘗試嘗試，  
見到積極尋找  
嘉賓介紹 well!

Keep Keep  
Innovative  
Mind  
努力!

恭喜你們，  
已成功踏出  
第一步  
繼續努力!

創新活動  
與時並進



同學創意  
十足·加油!  
♥ Rachel

感恩見到  
多位充滿熱誠  
及向夢想進發  
的年輕人! Ann

欣賞比心橋談  
Idoa 跟元同學，識  
得參考其他國家  
跟做法好叻! 可  
以再大膽D多D創  
意添心加油!

好高興睇到  
同學們為社會  
問題建立不同  
創意解決方法，  
希望有日將本會  
見到你叱咤的階梯

Think how  
techno help  
could help

十分支持今次活動，  
希望學生有機會  
了解及建造一些  
不同層次構構面對的問  
題，發揮他們的創意，  
解決困難。

今日是一個很好  
的嘗試  
可再踏出多一步，  
跳出框框，突破局限

Presentation 用心，  
表達清晰，  
繼續努力!

21世紀  
創新就  
是一切!

雖然將來取  
求需創業，希望  
保則擁抱

敢想  
敢創  
加油!!

學生投入、  
認真，讚!!  
看到老師的

# 下學期 想·創·日 學生反思

與嘉賓  
缺少互動

要去了解對  
像

設計不  
夠貼題

明白溝通  
的重要性

我認為最困難  
的是實現方面

無考慮到  
推銷手法

我的創意增加, 但  
團隊合作,

太緊張

缺乏經驗 →

受到廣播影響

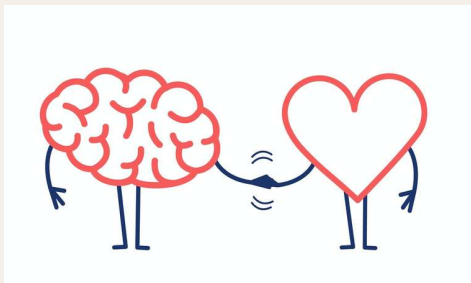
在這次的能力, 是  
我第一次做的事, 如  
到不同地方拍攝, 還  
做影片, 對大眾人  
試吃等。在這次活動,

嘉賓很友好  
提供很多  
建議

我想再知  
可以推廣菜式的時候  
更詳細的介紹

網站不  
夠完善

# 總結



同理心

創意




團體合作

演說技巧





通過設計思維實現學生跨學科  
創新和社區參與



## 問答環節

- **Iu Po Chi**  
9013 7973 (whatsapp)  
pciu@cls.edu.hk

- 
- **Poon Sing Yu**  
96679028(whatsapp)  
sypoon@cls.edu.hk

路德會協同中學  
開拓及創新設計科  
德育公民與國民教育組