



樂善堂
王仲銘中學
LOK SIN TONG WONG CHUNG MING
SECONDARY SCHOOL

糅合「設計思維」及「人文視野」的 STEAM教育

Integrating "Design Thinking" in STEAM Education
with "Humanistic Perspective"

@ Learning and Teaching Expo (LTE) 2025

朱永日 Wyatt WY CHU

樂善堂王仲銘中學

科技教育學習領域統籌 | 設計與應用科技科主任

Head of Techlogoy KLA | Panel of Design and Applied Technology

Lok Sin Tong Wong Chung Ming Secondary School

設計思維

人文視野

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

**AI is not the future of technology
it's the technology of today that's shaping our future.**

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

AI / TECHNOLOGY
is just an EMPOWERING TOOL
for our LIFE

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

解難能力
Problem
Solving

Creativity/
Curiosity
創意及好奇心

STEAM

Technology
Education
科技教育

Skillset
Training

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

STEAM



**Sense of
Life**

人文生活

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

STEAM



Vision

人文視野
社會關懷

Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

人文
科技

教學策略

設計思維

人文視野

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

Technology Education with Humanistic Perspective

人文
科技

教學策略

目標：

現今世界千變萬化、知識量以幾何級數地膨脹，全球化及人工智能相關科技影響着世界各地的發展。在這種新的氛圍下，傳統教育概念中知識、技能及態度有必要重新釐定，令學生有能力去應對變動的未來，一個可以永續的未來。媒體科技與我們的日常生活密不可分，智能裝置隨身，科技教育不應只停留在科技技術學習的層面，而是培養學生人文科技素養。

「人文/科技」教學策略旨在培養學生不同的能力，包括**自主學習、運算思維、知識管理、創新設計思維、善於溝通、協作，運用媒體及數碼公民責任等共通能力**

自主學習

運算思維

知識管理

創新設計
思維

善於溝通

協作

運用媒體

數碼公民
責任

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

人文
科技

教學策略

具「人文視野」的
跨領域學習

Cross-
Learning
Area

人文視野

從日常生活、地理、歷史角度
理解世界

美學概念
藝術評賞
創作技巧
創造力
文化涵意

視覺
藝術

設計思維、
繪圖技巧、
工藝、
物料探索、
機械原理、
企業及營運*

設計
科技

系統運作、
多媒體應用、
編程
人工智能
Digital
Literacy/IT
AI

資訊
科技

科學

企業營運

AI

設計思維

/

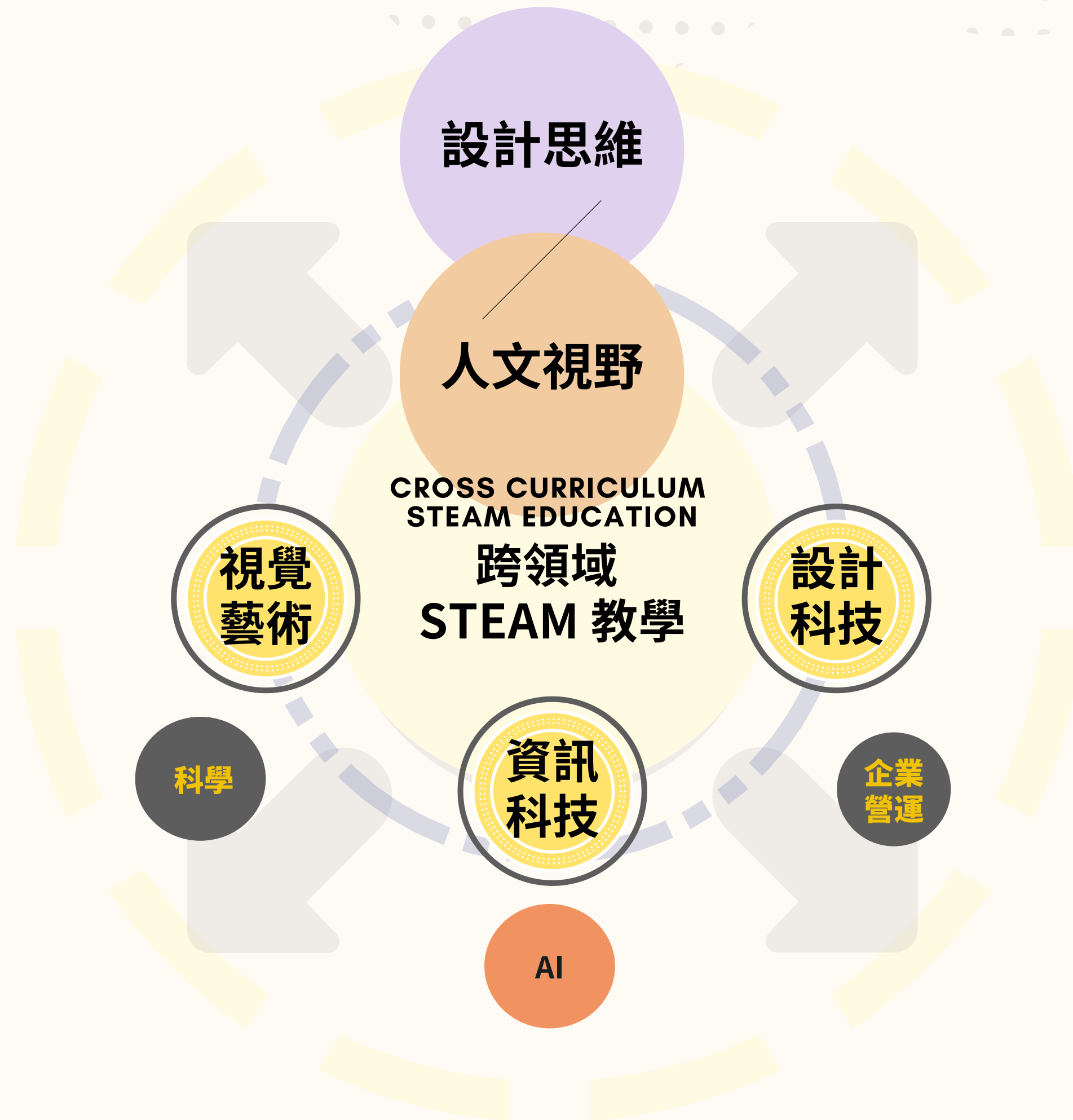
人文視野

|

STEAM

Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

人文
科技
教學策略

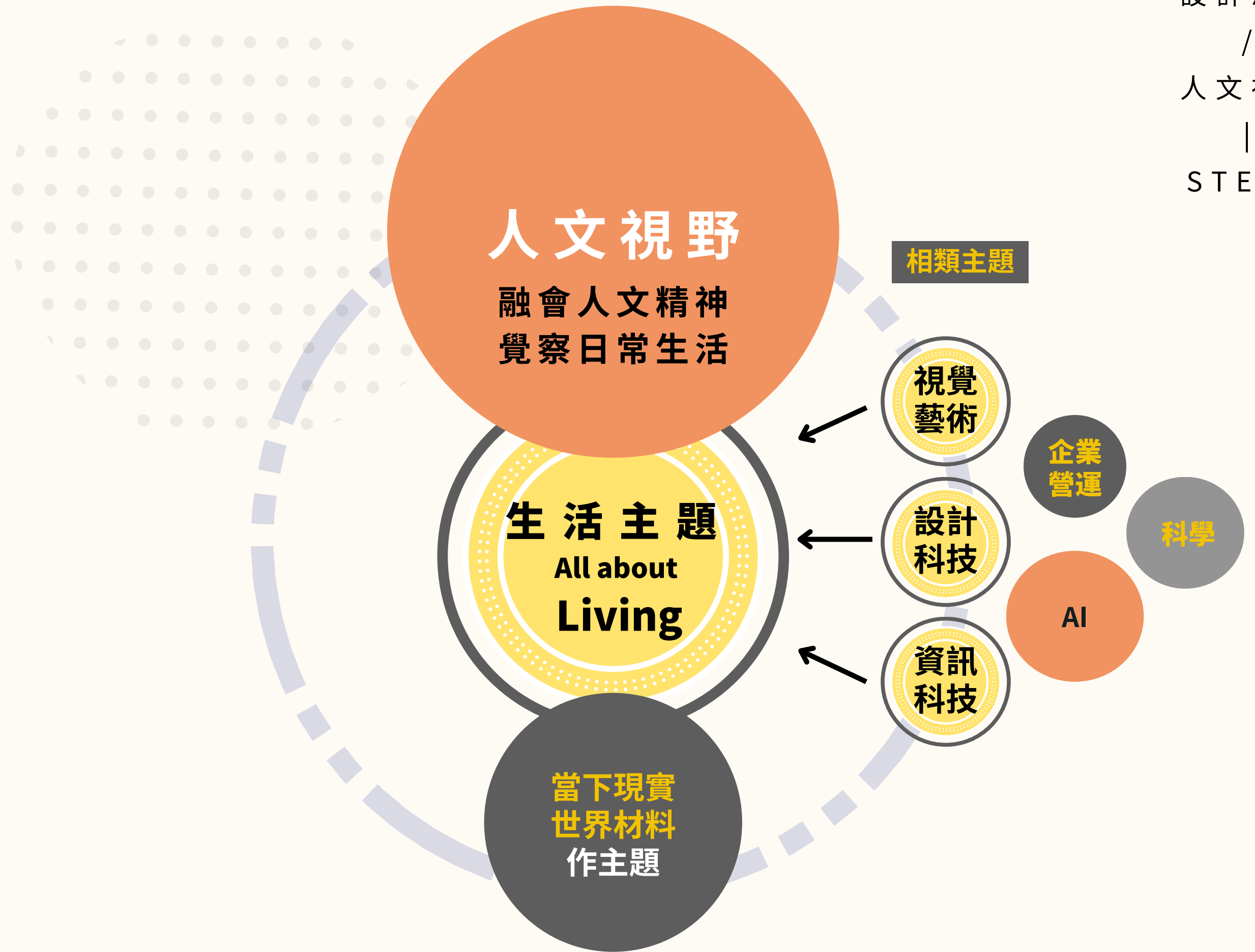


設計思維
/
人文視野
|
STEAM

Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

人文
科技
教學策略

設計思維
/
人文視野
|
STEAM

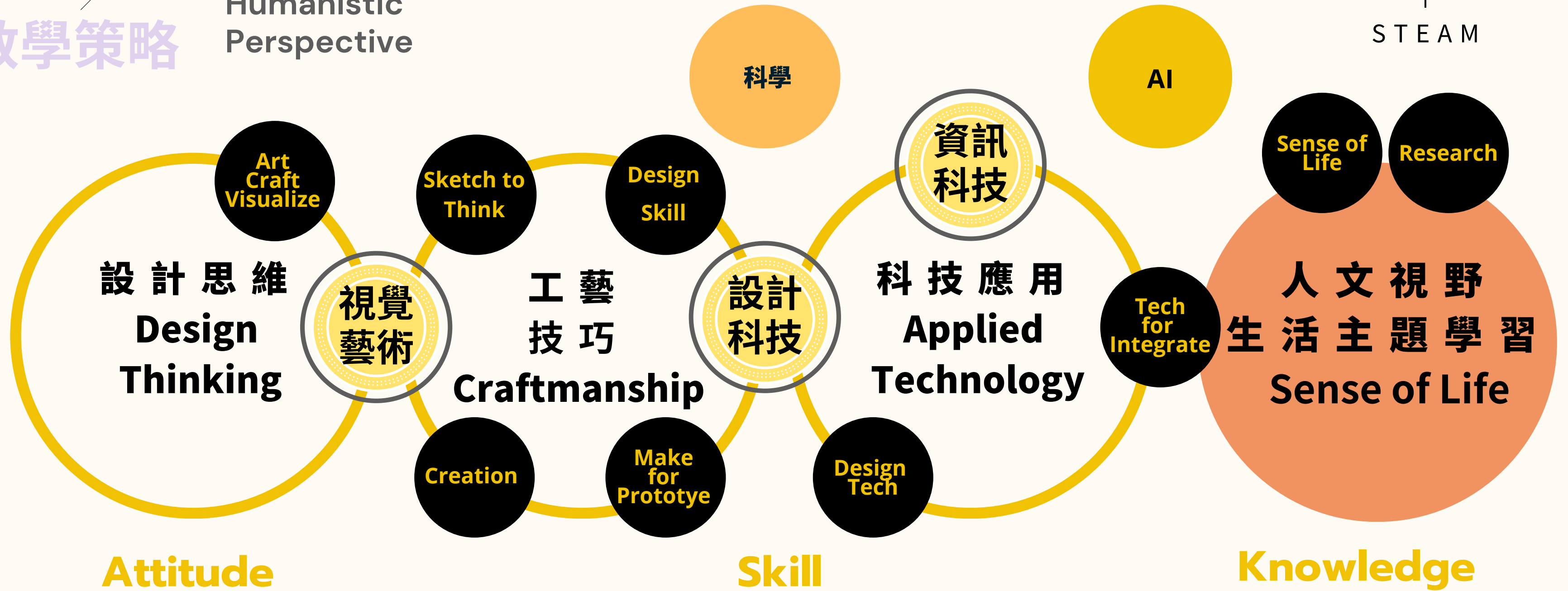


人文
科技

教學策略

Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

設計思維
/
人文視野
|
STEAM



Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

人文
科技

教學策略

The LEARNING HOUSE

「共學空間」

設計思維
/
人文視野
|
STEAM

Learning Phases 學習階段

Phase #01
第一階段

Skillset / Task-based Learning
Subject Learning - Practices - Experiments

Learning deTour 活動學習周

Phase#02
第二階段

議題探究 Social Issue Based
Research - Design - Prototyping

S1 Assessment 中一年終評估 / S2 - S3 Learning deTour 活動學習周

Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

人文
科技
教學策略

設計思維
/
人文視野
|
STEAM

The LEARNING HOUSE

「共學空間」



三連堂（第一節：共學課，第二、三節：科本學習、動手造、Studio/Workshop）
第一、二學段：知識、技巧提升
第三、四學段：透過專題研習綜合各能力及實踐
@2/F各課室：共學空間

Technology
Education
with
Humanistic
Perspective

人文
科技
教學策略

INTEGRATED LEARNING

「綜合學習」

設計思維

/

人文視野

|

STEAM

THE "INTEGRATED LEARNING" in LAT Programme Structure

Lesson #01

Lesson #02

Lesson #03

Community Projects / Project-based Learning

IoT物聯網

社區藝術

Wearable
Technology
穿戴式科技

Sustainable
Design
可持續發展
設計

Upcycling

智慧城市

生活為本 - 專題研習學習、動手造、Studio/Workshop、多元學習體驗

第一階段：知識、技巧深化

第二階段：透過專題研習綜合各能力及實踐（成果展示/展覽）



樂善堂
王仲銘中學
LOK SIN TONG WONG CHUNG MING
SECONDARY SCHOOL

糅合「設計思維」及「人文視野」的 STEAM教育

Integrating "Design Thinking" in STEAM Education
with "Humanistic Perspective"

@ Learning and Teaching Expo (LTE) 2025

朱永日 Wyatt WY CHU

樂善堂王仲銘中學

科技教育學習領域統籌 | 設計與應用科技科主任

Head of Techlogoy KLA | Panel of Design and Applied Technology

Lok Sin Tong Wong Chung Ming Secondary School

設計思維

人文視野