

## STEAM 教育周

(2025 年 5 月 13 至 16 日)

STEAM 教育周已於 2025 年 5 月 13(星期二)至 5 月 16 日(星期五)成功舉辦，內容包括主題活動、實作工作坊和班際比賽，讓老師和學生聚首一堂，享受一周充實和富樂趣的學習時光。為期四天的活動以各種創意攤位遊戲揭開序幕，由各個學科和學會設計及主持。生物、化學、電腦、數學、物理等科組與天文學會及 STEAM 學會等籌辦具創新性和有趣的活動，包括人工智慧寫作、無人機演示、機械手臂、足球機器人和潛艇挑戰等。視覺藝術學會也以藝術為題將創造力與科學探究融為一體。

同學可於午飯時間和課後參與遊戲攤位，活動探討的主題包括環境教育、創新設計和虛擬無人機技術等。攤位和展覽不僅展示豐富資訊，而且遊戲具互動性，旨在培養學生的解難能力和團隊合作精神。

STEAM 教育周還提供各種培養協作和共通能力的工作坊及比賽予同學參與，例如雞蛋運輸裝置和羅馬彈射器的班際設計比賽，這些比賽讓同學能在有趣且具競爭性的環境中結合邏輯、數學和工程原理以學習。

此外，實作工作坊為學生提供了深入研究 STEAM 相關主題的學習機會，例如分子料理、提取草莓 DNA、使用 Python 製作和讀取二維碼、數學摺紙、邏輯電路構建和可再生能源汽車設計等。這些活動不僅拓寬了學生於課堂以外的視野，也增強他們與現實世界的連結。

同學積極參與各項攤位遊戲、比賽和工作坊，氣氛熱鬧，展現了他們對 STEAM 活動的濃厚興趣。透過熱切地協助籌劃和組織活動，同學的批判性思考、創造力和協作能力等亦得以培養。他們將不同學科連結起來，既加強了 STEAM 在日常生活中的應用，也提高了他們對相關知識的理解。



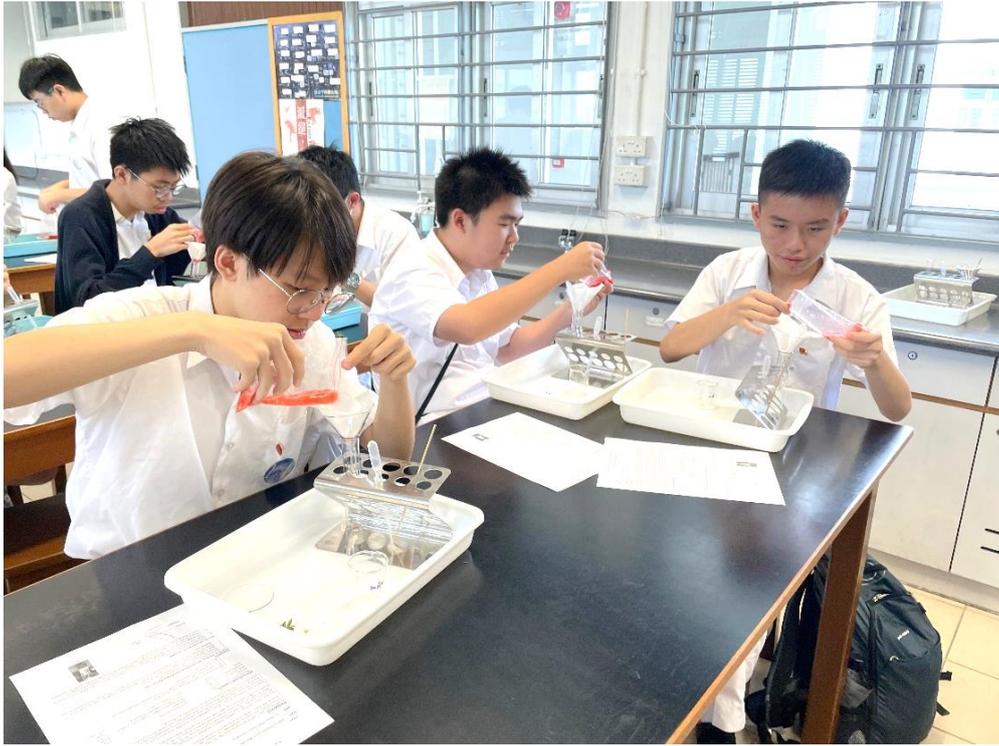
袁校長(前排左一)、郭穎文副校長(前排右二)、關姬遜副校長(第二排右八)與師生們一同慶祝 STEAM 教育周圓滿結束



同學展示機器人的設計並與袁校長分享研究成果



同學展示人工智慧寫作的創意作品及向袁校長介紹創新的人工智慧技術



同學參加從草莓中提取 DNA 的工作坊



科學科舉辦的羅馬彈弓製作班際比賽



同學運用工程原理設計再生能源汽車



同學在探討 DNA 指紋識別的技术