

## STEAM 及數字教育周

(2026 年 5 月 5 至 8 日)

「STEAM 與數字教育周」已於 2026 年 5 月 5 日(星期二)至 5 月 8 日(星期五)成功舉辦。內容包括主題活動、專家講座、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、組別和學會精心設計及主持。科學科(包括科學、生物、化學及物理)、電腦、數學、生活科技科與天文學會及 STEAM 學會等籌辦具創新性和有趣的活動，包括無人機演示、飛行模擬器、機械手臂、雷射雕刻及 3D 列印等；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。

活動探討的主題廣泛，涵蓋環境教育、創新設計以至虛擬飛行模擬技術等。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。

數字教育是活動核心主題之一，將先進科技無縫融入日常學習環境中。同學透過親身操作 VEX IQ 機器人、足球機器人及 3D 建模，掌握核心工程原理。數字課程更緊貼人工智能的前沿發展，舉辦了生成式 AI 互動體驗，以及教授如何運用 AI 製作動態簡報的實用技巧工作坊。為提升學生不可或缺的數字素養與智慧生產力，學校更特別引入 Goodnotes 數字筆記工作坊，裝備學生在學術策略上掌握高效的數字筆記技巧。

本次活動亦透過具啟發性的學術洞察，成功拓寬學生的視野並增強他們與現實世界的連結。學校特別邀請了來自大學及政府部門的知名嘉賓蒞臨主講專題講座。香港科學院主持了一場引人入勝的生物醫學科學講座；香港中文大學則帶領同學探索化學在流行文化中的趣味交匯；而政府統計處帶來一場專業的統計學講座，精闢地向同學展示數據分析在現代社會中的強大力量與應用。

教育周的班際比賽與工作坊同樣精彩。同學在「滑翔機挑戰」、「班際無人機比賽」及「羅馬牌(Rummikub)」大賽中，完美結合邏輯、數學與工程原理。此外，豐富的工作坊則讓同學探索多個 STEAM 領域：包括法醫鑑定(DNA 指紋分析—利用凝膠電泳技術與傳統指紋鑑定工作坊)、草莓 DNA 提取等生命科學實驗；無人機訓練與 AI 電腦遊戲等科技應用；以及有機螺旋藻手工皂、藝術 LED 燈條和數學摺紙等美學與科學交織的創意手作。

同學積極參與各項攤位遊戲、講座、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，同學的明辨思維能力、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，加強了對 STEAM 在日常生活中的應用，以及數字工具如何優化學習的深刻理解。



袁校長(第二排左一)、郭穎文副校長(第三排左一)、關姬遜副校長(第二排右一)與師生一同慶祝 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「機械手臂」的技術實踐及向袁校長介紹創新的人工智慧技術



同學在「與科學家及工程領袖約會」講座期間向主講嘉賓譚廣亨教授提問



同學在「Goodnotes AI 寫作工作坊」中練習數字筆記及整理技巧



同學在班際無人機比賽中操控並觀察無人機的飛行軌跡



同學在「草莓 DNA 提取工作坊」中展示他們提取的樣本



同學積極參與「汽泡彈」攤位，體驗實驗帶來的樂趣



同學在「有機螺旋藻手工皂製作工作坊」中調配原材料



同學於「藝術 LED 燈條工作坊」中展示他們精心設計的彩色燈光作品