

龍年創意教學大匯串

主辦機構：創意教師協會主辦

協辦機構：大埔、屯門、元朗、沙田、黃大仙區校長會、官塘區學校聯會、
香港電腦教育學會、香港教育研究院、學友社

評分標準

評審要項	創意教學創意人特質
意念簡介 (25%)	1. 具原創性或創新性組合 2. 具完整及整體性 3. 突顯設計理念及概念 1. 突顯創意思維特質
構思過程 (25%)	1. 反映設計者對主題有深刻的認知與理解，能從學生興趣及所需角度做設計 2. 反映設計者的創造情意特質，如有好奇心、喜於想像、勇於冒險和敢於接受挑戰等 1. 反映設計者構思過程的變通性、創新性、獨特性與精確力
使用步驟 (25%)	1. 教件運用步驟描述周詳，清晰展示如何運用以進行學習 2. 教件意念設計及使用具有敏覺力、變通力、流暢力、獨特性與精緻性 3. 教件符合學生學習需求與學習目標 4. 能貼切運用設計教件，引發學生學習參與及興趣，展現效果和成效
運用成效 (25%)	1. 教件有學生使用實證與回饋，有效呈現學習目標與成果 2. 具備反思與評估教件實施成效 3. 成品展現教件設計與實踐的流暢、貼切、變通、獨特及精緻創新
評判：	☐ 優秀教件設計一等獎：(100~90 分) ☐ 出色教件設計獎：(69~50 分) ☐ 優秀教件設計二等獎：(89~80 分) ☐ 精神可嘉設計獎 ☐ 優秀教件設計三等獎：(79~70分) ☐ 學校團隊創新獎

評審要項	● 設計內容及教件富原創性、趣味性、主題性及可用性，突顯設計理念及策略、創意元素獨特、運用學習成效易見； ● 所有作品詳列參考資料出處，圖像不涉及任何私隱爭議、不違法及侵犯知識版權為原則； ● 大匯串安排詳見參加者指引； ● 評審專家顧問完成評分，請即日將表格 WhatsApp 給本會主席梁麗嬋。 ● 評審委員會委員將綜合即場表現評分、錄像及作者交來的作品檔案，6 月 20 日前給予每組參選者最終評分； ● 最終結果將於 6 月 29 日頒獎及分享會活動中公布。優等或突出表現者，將獲邀出席分享作品設計介紹或參與「跟創意教師對談」。
------	---

編號 負責	主題名稱	評語內容
A 01 張雅文	繪本教學： 發揮創作力	張同學勇於嘗試進行跨科教學設計，選取《藝術大搖滾》作教材見心思。能運用九宮格輔助思考，構思教學內容及步驟，希望鼓勵學生探索繪畫方法，不被框條限制，但教學步驟未能顯示如何傳達這信息給學生，為配合二年級學生程度及能力，建議聚焦在敏覺力和想像力培養，創作環節，可讓學生用繩子圍出達文蜥，並自選上色方法。
A 02 塗梓辰 黃雨晴	從補白到創作 —融入繪本及 童話故事的創 意教學	兩位同學運用繪本《畫家馬一邊》引入留白的概念，又發揮創意設計練習鞏固概念，讓學生進行創作。此外教授 SCAMPER 策略，選取「代」和「改」策略設計續寫或改寫故事，附上示例，發揮精進力設計學生評估表，供學生互相分享時使用，值得欣賞。建議簡化或減少練習，讓學生自由選取一至兩個策略進行改寫，騰出創作時間和空間。
A 03 林詠妍	比喻扭一扭	將扭蛋與比喻教學結合設計課堂教學是一個很好的點子，能引發學生的學習興趣，激發好奇心和想像力。設計未能展示比喻的學習重點及如何培養學生的想像力；此外學習過程應全體參與，不宜只讓五至十個學生入參與，建議抽出一位同學代表扭蛋，全班同學一同在工作紙上填寫答案，完成若干題後才對答案。設計不同程度問題，照顧學習差異。
A 04 劉鈺婷	能說會寫 — 議論文 創意寫作之 《論金錢》	劉老師有感小五學生學習寫作議論文要面對思維和架構的困難，設計了三段式框架寫作議論文，值得欣賞。在寫作課前教授六頂思考帽，節省寫作課教授時間。以拍賣遊戲引起學生學習學習興趣，進行說寫活動時指導學生戴上哪一種顏色帽子思考問題，輔以火箭圖，學生清楚知道議論文的寫作過程，從學生作品，可見教學成效良好。
A 05 卓煒嫻	《江南》情 《江南》意	《江南》情，《江南》意是一個以一年級為教學對象的古詩文教學設計，語文教學與德育並重的出色設計。《江南》語言精煉，所描繪的情境，對沒有見過蓮葉的小一學生來說實在難以想像。卓老師透過教學設計，培養學生中文學習的「創意五力四心」，自己發揮四心五力，設計多元化的體驗活動時加入戲劇教學元素，讓學生以讀者、作者、魚、採蓮人的角色，設身處地，體驗《江南》的情意。在邊誦讀詩歌和邊模擬魚兒在蓮塘中游來游去的活動中，學生感受詩中意境，老師能按情況適時提問，幫助學生想像和重新模擬魚兒活動，又調整荷葉數量，增加生生互動，讓能力稍遜的同學也能享受學習詩歌的樂趣。在施教時，卓老師為免學生因生活經驗不足，影響學習，發揮精進力，展示蓮葉、蓮花、蓮蓬的實物，還以蓮子作為活動獎品。「根據詩歌內容描繪情景」和「我們想對你說」等環節讓學生展現創意。教學成效顯著。

A 06 梁佩欣	龍行百變	梁老師精心挑選《神奇的中國龍》系列繪本和《東方有龍》科普圖書給學生閱讀，讓學生多角度認識「龍」，並引起學生自發尋找相關閱讀材料，為創作圖像詩做準備。學生進行尋「龍」活動後，用腦圖記錄所搜集得來資料，進一步感受「龍」的存在。憑過往教授寫藝術性及文學性兼備的圖像詩的經驗，她教授圖像詩後，建議學生以線型方式創作，先寫詩後排外型，為學生提供適切指導，過程中學生運用所學知識和技巧自由創作，作品展現創意，教學成效顯著。
A 07 羅意榕	從中華文化 故事培養學生 的品德情意與 想像力	這是一個以《十二生肖故事》繪本為教材的教學設計。設計意念和構思過程表達清晰。羅老師設計活動加入戲劇教學元素，展現教師設計活動的創意。在學習過程中，學生需想像自己是曾參加選拔賽的動物，發揮創意，想辦法安慰小貓，學生均十分投入學習，同理心增強，學會多關心身邊有需要幫助的人。為加強照顧學習差異，羅老師設計分層工作紙，利用時間線幫助學生想像比賽前，比賽時和比賽後的心情，除用文字外，學生可繪出動物的表情。教學成效顯著。
A 08 梁寶琦 黎嘉城 袁文峰	海中之龍 — 從小說啟發學生 創意	海中之龍 – 從小說啟發學生創意是一個獨立於教科書外的六年級文學單元。設計展現教師創意無限，為學生製造發揮創意的機會和分享的平台。教師選取《地圖女孩 鯨魚男孩》作閱讀材料顯心思，既照顧學生心智發展和成長需要，又可進行價值觀教育，此外學生還可閱讀選《地圖女孩 鯨魚男孩十年後》繼續閱讀。教師發揮創意，運用「教師入戲」戲劇習式，手寫一封情信放入學生抽屜，引發學生好奇心和學習動機，學生猜想小說內容，需發揮想像力和好奇心。此外教師精心設計開放性和啟發性的問題，引領學生進入文本，讓學生進一步思考，並在讀書會跟同學分享討論，得到反饋和啟發。此外，設計繪畫鯨魚地圖、創意寫作和故事延伸戲劇等學習活動，創設情境，提供機會讓學生運用四心五力完成任務，也將創意種子埋入同學心田。教學成效顯著。
A 09 韓梅	詩遊— 《七步詩》 創意教學	韓老師以《七步詩》為本，輔以資訊科技科學，結合五向度活動，以啟發性教學活動和學習材料，引發學生學習經典興趣，培養兄弟姊妹間相處融洽的價值觀，教學成效顯著。韓老師發揮精進力，以視覺圖像清晰展示在古詩文學習、語文美感的學習、品德情意教學和電子工具四大項目的學習重點和內容。學生參與多元化學習活動，如遊戲、誦讀和討論等，感悟兄弟姊妹恭的精神，學習關愛家人。韓老師勇於嘗試，安排學生在預習，學習過程中運用多個電子學習工具，提升學生自學能力，學習興趣，值得欣賞。其中特別選用 AR 投射立方，引發學生的挑戰心，更積極投入學習，完成課堂評估任務。

A 10 吳家豪	課室內的 龍舟競賽	這是一個跨科的教學設計。學生學習端午節的歷史和文化後，進而設計和製作龍舟機械人。設計龍舟機械人的過程中，學生需要運用他們在數學課上學到的比例和速率計算，以及在科技課上學到的機械原理和編程技能。過程中學生經常要運用四心五力，發揮創意解決困難，提升了技術操作能力。製作完成後，每組進行試航，並優化設計。在學習過程中，學生經常要運用四心五力，發揮創意解決困難，吳老師設計和指導學生時，亦需運用四心五力，發揮創意解決困難。學習成效顯著。
A 11 區永佳	中國的四大 發明	區老師以「認識中國四大發明」為題，發揮創意設計一個專題研習課程及研習冊子。課程內容豐富，學習活動多元化，包括閱讀繪本、網上短片、課堂實作等。創作發明品、為發明家設計名片等活動，均提供機會讓學生運用所學，發揮創意，創作品品，至於分享活動，讓學生互相觀摩，教學成效顯著。
A 12 林佩筠 戚穎堯	時間的輪迴	意念簡介指出會重溫「時間」的數學概念和常見的時間單位，讓學生自己製作以「12」等分的鐘和分享自己的創作概念，進而創作時鐘，提供學生運用想像力、獨創力及精密力製作時鐘的機會，透過創造和美化時鐘，訓練創新的力量，但教學步驟只簡單介紹時鐘製作。匯報時雖展示範製作鐘面，未交代如何重溫「時間」的數學概念和常見的時間單位，如何指導學生製作十二等份的圓形等，至於，應用數學基本數學概念，同時在時間中記錄專屬於自己的成長回憶，亦未有交代。
A 13 黃綺筠 黃俊蒿	子子不同 多元共融	教學設計結合中華文化、視藝、語文、德育及創意元素，在德育課推行。學生從多元化的學習活動中作出反思，合力設計視藝作品，並公開展示。教師運用曼陀羅思維策略跟學生分析龍的外形，引出龍的變通和包容的精神。接著就在工作上的感悟、明白甚麼道理和對將來有甚麼期望進行反思，為之後的創作活動做準備。教師選取受青少年歡迎顯現不同的情緒的動漫人物圖像，說明冷暖色和表達情緒的關係，學生利用曼陀羅思維策略構思共融社會百態圖，再以黏土製作半立體作品，並作匯報。教師觀察學生學習過程表現，由同學作品及其解說，發現學生已建立仁愛觀念及彼此尊重學習，創意提升。教學成效顯著。

A 14 李思琦 林澤慶 黃泳儀 文德榮	從茶糰到詩句——融入烹飪與新詩寫作的創意教學策略	四位老師發揮創意和團隊精神，以「問想做評」ADTE 創造思考模式設計「從茶糰到詩句——融入烹飪與新詩寫作的創意教學策略」。教學設計以《長安三萬里》電影共賞活動引起學生對唐代文化的興趣，老師帶領學生賞析以唐代飲食為題的詩歌。學生學習製作茶糰，試食後，學生需將傳統詩歌與現代元素有機結合，創作新詩。老師以問卷調查統計、分析學生作品和訪談檢視成效，並從四心五力去分析學生表現，喜見學生在四心五力都有顯著提升，寫作興趣和能力顯著提升，實在可喜可賀。教學成效顯著。詩作結集出版，讓更多人欣賞學習成果。
B 01 陳彥廷	粉彩之想像	陳同學欲透過導引學生創作乾粉彩畫，嘗試進行藝術治療，導引學生表達自己的所思所想及內心感受。然而教學步驟未能緊扣目標，無論如何，那是一次出色突破框框的初步嘗試。
B 02 陳莉婷	創意剪紙之窗花	陳老師設計了圖形聯想和模仿再造，讓學生學習窗花剪紙的過程。簡報展示教學步驟具體清晰，例如使用大+S 的組合作剪紙的構想，有特色新意。雖然採用 ATDE 教學設計模式，然而未能很好地緊扣教學設計過程。較未能焦點於導引學生發揮好奇心和想像力。或許過多的剪紙展示內容，再而是教師設計組合的圖像展現。如能聚焦中文字與英文字母的組合創作，又能更多展示學生的原圖設計及剪紙成果，將更能展示和啟導學生創造力。無論如何，主題和內容有新意，且能循序漸進導引教學步驟，是優秀的設計和嘗試。
B 03 梁逸濤	STEAM 龍	設計使用 STEAM 龍進行人工智能識別辨認火球的教學活動富有想像和創意。設計點子具體和清晰，也有詳細的解說如何先培養學生的編程技術和人工智能應用能力。構思嘗試結合 STEAM 教育和人工智能技術，為學生提供一個創新有趣的學習體驗非常好。較欠缺的是如何導引學生懂得運用編寫程式碼、訓練模型和控制火龍車。由於涉及較專業的電腦程式學習及理念創新，但如何導引學生學習的課程框架和步驟則仍處於構思階段。展述過程有具體內容，但屬個人創作展示，數碼電子掌控和設計成果展現具創力。由於學習內容如何落實應用於教學過程較欠缺實例顯證，因此，這是一項難得的詳細構思設計而實踐，期望日後看到教學推行的成果。
B 04 梁嘉穎	「龍」力對決	教學設計環繞如何導引學生認識摩擦力原理，提問及教學活動做到以學生為中心。教師自行設計的模擬實驗概念清晰，活動有趣可行，提供畫龍點睛、陸上龍舟、裝備我的龍小遊戲讓學生可以複習所學，練習使用摩擦力的知識，並設計屬於自己的龍舟。整體意念、構思過程和設計步驟優異富創造力，只欠實踐的成效顯證。如能讓小組學生試用，展示學習的成果，這將較能引證教學設計的效果。

B 05 陳伊婷 方健倫 譚詠珊	Be a Little Inventor	這是一個完整的創意教學設計，應用不少創意教學理念如四心五力和 SCAMPER 等策略進行英語和科學與科技科的合作，設計與施行引發學生不少創意，教師們有效展示學生的作品和成果。匯報過程教師團隊分工合作，散發熱情，啟發學生學習的興趣和創造力。英語科利用一個課題進行跨學科設計，敢於打破框框和冒險，更難得是教師們樂在其中！
B 06 陳浩進	飛躍龍騰 爬繩玩具	老師在常識科進行摩擦力科探活動學習，除了強調探究過程假設和公平測試原則外，於龍年結合設計和製作龍為主題的爬繩玩具非常有趣。老師表達理念和構思過程清晰，過程利用課堂學習圖像短片及學生作品展示，均能具體呈現學生學習的成果。爬繩玩具科探活動由教育局編製，有關遊戲活動已於學校多年施用，老師敏覺把爬繩的動物結合到龍年的設計，也試用不同繩子物料作測試，應用了變通力，是一次很好的教學嘗試。倘若老師教學時結合龍年，利用情境讓學生為龍的圖像作更多自由想像創作，又或提供學生設計情境想像變化，例如改變一些探究的變項，相信更能導引學生創造力。
B 07 黃煜麟 葉雪妍 侯盈盈	從廣告音樂中 探索古典音樂	這是一節頗具創新特色的冒險嘗試，從廣告音樂開始，打下音樂力度、速度、節奏和不同樂器表達的效果，之後獨具創新嘗試是引用 E-Orch 創作軟件，配合學生較容易掌握的工作紙工具，讓學生嘗試。老師設計圖表工作，導引學生懂得音樂設計的應用和表達符號，此外，教導學生如何創作和紀錄，進而分組創作和分享。由於主題內容較富音樂方面的專業，大匯串當天展述因缺乏學生成果展現，令聽眾難於理解接收。欣喜交來的簡報及文檔展示具體清晰，老師更主動邀請評委，把學生最終的教學成果展現，可見教師的挑戰心、冒險心及勇於創新嘗試。
B 08 翁德隆 方穎嵐 黃冠峰 盧子謙	Ask for the moon—異想天開—智能紮作感應燈	好一個STEAM跨學科課程計劃，具體多元圖像內容，加上學生的示例創作展述，讓聽眾享受其中！可見教師們身體力行，帶動學生一起敢創、敢想、敢做，七年後累積的成果展現聽眾面前。學校跨學科課程配合創意教學、Design thinking等設計理論，利用多元資訊科技工具策略融合到各科主題運用，過程邀請不同技藝師傅合作及交流，最終走向以創意激活傳統，例如：紮作技藝、傳統花牌、麵塑技藝、皮影戲、划龍舟文化等。花燈紮作加入電子元件示例，展示如何把中華文化結合科技創新元素，而能夠有機有趣地傳承下去！欣喜學校展示團隊將不斷合作，一至六年級都構思進行六項涉及中華文化及非遺項目的學習！
B 09 卓煒嫻 羅金源 鄧珮琦 陳康怡	Discover2se 可持續發展生態保育課程	Discover2se 課程是由學校發起，與 Microsoft、海洋公園、現代教育研究社、資訊科技教育領袖協會 (AiTLE) 及 Microsoft Global Training Partner 一起合作推行。教學設計與實踐內容多元和成熟，並於 2022 年已向公眾展示和發放，獲得廣泛報導和好評。計劃使用 Minecraft 為學生提供一個學習旅程，將不同課程結合到元宇宙未來教育先導計劃去。由於課程涉獵面

		廣，如能更多從學習者角度表達感受和所得，又或展示學生應用甚麼科技創意策略而能延伸應用，從而展現學生的創造力，相信效果更為理想。
B 10 孫嘉詠	龍之數學冒險：Micro: bit 和 App Inventor	設計理念可取，展示報告內容大體的框架也清晰，是一項值得贊賞的構思和設計。然而，何謂龍之數學冒險較缺學習情景建構。同學將要冒什麼險？如何才能化險為夷？需要掌握甚麼技能、態度和創意策略，從而能夠引發學生挑戰心、冒險心和設計的興趣和動力，運用電子工具進行龍的遊戲設計比試？設計運用軟件示例具體可行，反映孫同學個人創意，然而，如何導引學生進行學習，如何讓學生掌握，則宜更多具體課時和課節展示。設計反映孫同學自身的創造力，具備挑戰心和冒險心，值得嘉許。
B 11 溫捷 于洋洋	龍躍坐標系	活動設計簡單、清晰和有趣。以畫龍點睛和龍爭虎鬥互動遊戲作為將數學科坐標應用跟中華文化結合，有其新意。注意工作紙上欠橫直線標尺展示，教件設計仍欠具體教學詳情規劃，更未作實體教學試行。
B 12 周楚廷 杜詠恆 李嘉敏	英勇的飛龍拯救隊	設置飛龍拯救隊情景能引發學生角色的投入，為三個情境進行解難。老師的學習設計非常細緻並能引發學習的挑戰心、興趣和動機。技術測試類比為考取飛行執照，1:1 的場地搭建進行運用適切的情境讓無人機進行任務，引發學生學習如何操控無人機，為生活解難的鬥志和動機。問題導引進行實地編程圖形飛行的測試，加入黑夜拯救，挑戰難度。設計可見教師們多年的教學設計與經營，發揮教學設計的精進力、敏覺力和獨創力，層層推進，導引學生有效編程及操控無人機的創造力。
B 13 謝建邦	適異教學設計實踐以帶動學生投入龍年學習	謝老師運用 SCAMPER 策略作教學設計，運用大量生活圖像引發能力較弱的學生認知和掌握平衡四邊形，過程仔細的分層能力工作紙及加強自信的學習活動，引發不同能力的學生學習與思考值得欣賞。平衡四邊形屬小五數學課程，雖然用於中三適異教學的難點難於用常規教學思維理解，但老師多項有序的附件，反映教師敢於創新調整，最終能導引學生投入課堂學習，可見其效果合理呈現。教件及匯報反映老師從專業判斷，因材施教，清晰利用 SCAMPER 作為課堂設計策略，老師的自信和用心，值得嘉許。
B 14 吳善揮 陳玉群	摺出詩情畫意	老師以問想做評設計策略導引學生深化對送別詩文本的理解。老師勇於嘗試，引入摺紙活動在古詩文教學，學生在繪畫、製模型、寫作均可發揮創意。實踐的結果展現學生深入學習的成果。展示過程突顯流暢力，回答提問展現對學生遠近、大小概念的敏覺力。同時教師善用學生媒體自學，對學生有信心，展現創新教學具備的挑戰心和冒險心，從而啟導學生創造力。