

路德會呂明才中學  
「數字教育」工作計劃

背景：

根據《中小學數字教育發展藍圖》：

願景與核心價值

願景：以學生為本推動教育創新，培育兼具數字素養與人文關懷精神的創新型終身學習者。

指導原則：育人為本、科技向善、公平普及、前瞻創新。

四大發展重點與總體目標

培育人才：提升學生數字素養，善用數字科技創意解難。

加強教師培訓：提升教師數字教學能力，促進個性化學習與教學模式轉移。

優化基建與資源配套：建立智慧校園，建設安全高效的數字教育環境。

推動跨界別協作：共建數字教育生態，聯動內地與國際交流合作。

具體指標與落實目標

**學生層面：**全面落實 AI 素養學習架構，涵蓋「運作原理」、「人機協作」及「應用反思」三大範疇。

**教師層面：**所有中小學教師須完成基礎「AI 素養」及「AI+科目」培訓；學校領導層須完成「AI 領導」培訓。

**學校層面：**所有中小學須將數字教育與 AI 發展策略納入「學校發展計劃」，訂定校本推行時間表。教育局制定了《香港學生資訊素養》學習架構，並已於 2018 年正式推出，旨在協助學校了解如何發展學生在不同學習階段的資訊素養。

本校亦已成功申請「『智』啟學教」撥款計劃，將於本學年成立數字教育發展小組，由校長帶領小組成員，訂定校本 AI 發展策略及推行時間表。推動數字教育於本校發展，善用資源與專業發展的協同推進，專款專用與培訓互補；撥款計劃聚焦於學生學習、校本教學創新及購置軟硬件資源；而教師培訓則為教師奠定專業知識基礎，兩者相互配合以達到全方位推動人工智能教育的效果。

資訊素養作為學習目標:

資訊素養是促進學生有效及符合道德地使用資訊的相關能力及態度，使他們成為負責任的公民及終身學習者。《香港學生資訊素養》學習架構涵蓋不同素養範疇，以便學校在不同學習階段將資訊素養融入課程中，以培養學生以下的能力：辨識對資訊的需要；尋找、評鑑、提取、整理、表達和分享資訊；創造新的意念；應對資訊世界的變化；拒絕不道德地使用資訊及資訊科技；及在數碼世界中保護自己。

本校「資訊素養」學習活動

本校以全校參與模式推廣資訊素養

課題、活動及校本教材

初中

- 中一級「和諧校園課」課: 通過個案討論讓學生了解網絡世界的禮儀，在網上世界有一套不成文的規定及禮儀，供互聯網使用者遵守。忽視網絡禮儀可能會對他人造成騷擾，甚或引發罵戰或欺凌等事件。  
心智教育健康上網工作坊:「網上安全交友及沉迷網上遊戲」的影響 (輔導組)
- 單元 1.1 自我理解與生活技能 媒體和資訊素養的內涵  
審慎及理性地檢視、分析和評估資訊內容  
選擇具公信力的媒體和客觀持平的資訊  
保持理性思考，不受情緒影響作出錯誤判斷或不當行為（例如輕易地相信和轉發一些未經核實的資訊）  
正確地、安全地、合乎道德地及合法地使用媒體（尤其是社交媒體）和資訊科技有助維持網絡有序運作、維護社會穩定，並提高對國家安全（網絡安全）和守法的意識  
(公民、經濟與社會)
- 歷史漫畫創作 中史科歷史漫畫創作  
(中史)
- 新興科技素養及價值教育計劃 - 人工智能(AI)、大數據(Big Data)  
Be NETwise 資源套 -網絡欺凌  
(電腦)

高中

- 資訊時代 (智識型社會的資訊素養) (資通)
- 網上威脅及保安 (資通)
- 公平存取資訊 (資通)
- 使用資訊及通訊科技的道德考慮 (資通)
- 知識產權及防止知識產權盜竊 (資通)
- 侵犯版權行為及其法律後果 (資通)
- 課題 2：科技發展與資訊素養 (公民)

路德會呂明才中學  
「STE(A)M 教育」工作計劃

目的

本校透過在各學習領域（包括 **STEAM**）創新教學法中應用科技，學生的資訊素養、自主學習和其他廿一世紀所需的能力如創造力、解難能力、協作能力和計算思維能力，都得以提升。

透過專題研習中的跨學科內容，讓學生能夠運用不同學科的知識，完成作品。

本年度 STE(A)M 活動項目推介

1. 中一跨學科 **STEAM** 校本課程 (再生能源)
2. 中二跨學科 **STEAM** 校本課程 (智能家居)
3. 中三跨學科 **STEAM** 校本課程 (運動科學編程探究活動及延伸課堂)
4. 初中氣墊船設計及比賽 （創意科技學會）

- 課程中引入 STE(A)M 元素。
- 中一跨學科 **STEAM** 校本課程(再生能源)
- 由地理科和科學科合作，從再生能源到產品設計，解決生活上的困難。
- 中二跨學科 **STEAM** 校本課程(智能家居)
- 透過專題研習中的跨學科內容，讓學生能夠運用不同學科的知識，完成作品。
- 透過在各學習領域（包括 **STEAM**）創新教學法中應用科技，學生的資訊素養、自主學習和其他廿一世紀所需的能力如創造力、解難能力、協作能力和計算思維能力，都得以提升。
- 中三跨學科 **STEAM** 校本課程(運動科學編程探究活動及延伸課堂)  
課程將帶領學生透過運動體適能方式有序地由淺入深地進行學習，親自感受運動科學在生活中的應用。
- 舉辦 micro:bit 模型氣墊船設計及比賽。
- 培養學生的編程和動手做等不同能力
- 透過比賽培養學生的創造力和自學能力。
- 加強培養學生學習資訊科技和創新科技的興趣和能力。