

小學 ArTechs Lab

奇趣 IT 識多啲：遊戲體驗STEM+活動+LAB方案

網上索取「[申請方案藍本/報價](#)」> <https://tinyurl.com/fyx6bkj6>

遊戲體驗 STEM 課程 + 設備裝置 > DIY 製作校本活動 > 銜接外展活動, 包括: 光雕節、MoCap 動漫嘉年華、元宇宙 Meta Human 競技場、文創 NFT 大賞、專業電影虛擬製作室實習等

方案	課程 (1~2hr/節)	課程特性	校本活動	外展活動	裝置
方案 1: 光雕 表演藝術科技	36 節: 2~3 級 (8~9 班 x4 節)	2D 動畫入門、光雕 後期製作	- DIY 工作坊 - 光雕示範 - 光雕節目表演	- 長者社區服務 - 光雕節 - 選拔精英實習	光雕軟件 x 4 5K 投影機 x 2 i5 筆電 x 20
	12 節: 選拔 20 人	3D 動畫、團隊建設			
方案 2: MoCap 另一個我	36 節: 2~3 級 (8~9 班 x4 節)	MoCap 體驗、VR 另一個我動畫入門	- DIY 另一個我 工作坊 - MoCap 動畫演 員舞台劇	- 長者社區服務 - MoCap 動漫迷 你嘉年華 - 選拔精英實習	MoCap gear x 1 電競筆電 x 2 i7 筆電 x 5
	18 節: 選拔 20 人	MoCap 另一個我 3D/VR/AR 動畫			
方案 3: 元宇宙 Meta Human 另一個我	36 節: 2~3 級 (8~9 班 x4 節)	元宇宙體驗、3D 動畫入門	- DIY 元宇宙另 一個我工作坊 - 元宇宙另一個 我家校同樂日	- 長者社區服務 - 元宇宙 Meta Human 競技場 - 選拔精英實習	校本元宇宙 x 1 電競筆電 x 2 i7 筆電 x 5
	18 節: 選拔 20 人	元宇宙另一個我 Meta Human 動畫			
方案 4: 文創 NFT 專題研習活動	36 節: 2~3 級 (8~9 班 x4 節)	NFT 體驗、2D 電 繪入門	- DIY 2D 電繪藝 術品競技 - 文創街 NFT 藝墟	- NFT 專題社區 實踐活動 - 文創 NFT 大賞 - 選拔精英實習	元宇宙文創街 x 1 電競筆電 x 2 i7 筆電 x 5 代管 NFT 帳戶
	18 節: 選拔 20 人	NFT 社福專題研習 、3D 短片動畫			
方案 5: 微電影 虛擬製作 真人演員虛擬背景	36 節: 2~3 級 (8~9 班 x4 節)	電影虛擬製作概念 、3D 動畫入門	- DIY 3D 微電影 動畫工作坊 - 虛擬製作微電 影作品展	- 參觀影城 - 於專業電影虛 擬製作室實習 後期製作 - 參展及比賽	自備 LED 幕牆 追蹤攝影系統 DMX 燈光系統 電競筆電 x 1 i7 筆電 x 5
	18 節: 選拔 20 人	微電影專題製作、 3D 微電影動畫			

電郵 > enquiry@ictinpe.org

STEM 2014~21 成果回顧 > www.ictinpe.org/ms

ABOUT US

VISION

40%工種將會在十年內消失。。。

因為：AI 機械人、物聯網、無人XX、雲端XX。。。

學與教如何與時並進對應？○△□

MAP THE FUTURE



科技只是麵粉 ～ 綜合技能去創造一隻
有特色的**熱狗**才有價值

MISSION

STEM SEED 種子計劃

since 2016

社商校協作

促進STEM教育資源共享生態，協作提供STEM課程、實驗室方案、外展活動、U18先驅實習 > 銜接五類真實的產業：藝術科技、運動IoT、氣候環保、數碼轉型、IoT元宇宙

平等機會

不分宗教、種族、政治、貧富，促進學習者有平等的機會去涉獵適當的科技進行：學習、思考、想像、創造、創新、創業

有體溫的企業家本能

設計思維建構同理心，突破常規創造一個對社區真實有用的成果，團隊建設走出課室征服一項挑戰、擴闊視野，親身體驗肩負重任的使命感，透過遊戲體驗學習模式自薦角色各展所長，自定目標培養坐言起行的態度和企業家本能，與時並進自主發展 AI 機械人無法取代我們的人情味和創造力



MAKE FUTURE A DIFFERENCE

GOAL



完整的課程應銜接一項實踐活動

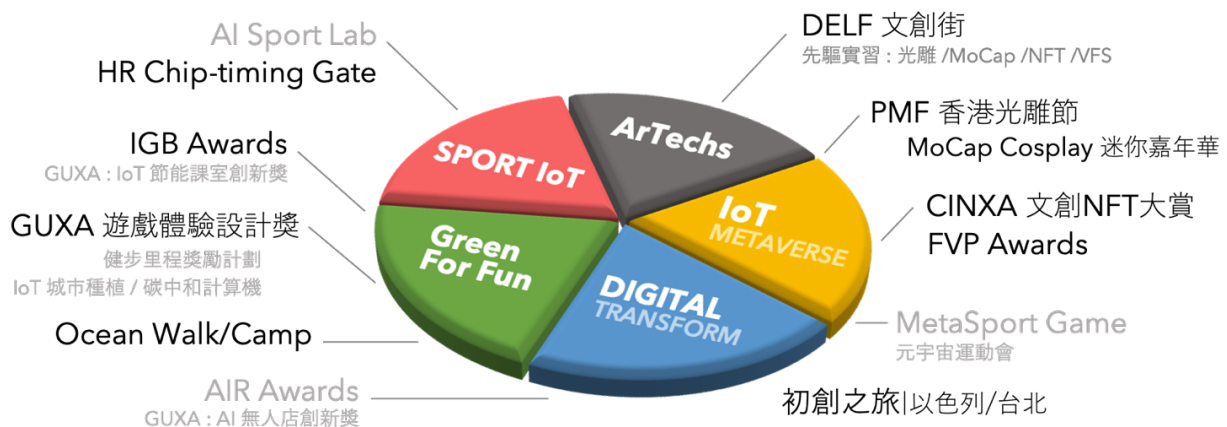
學以致用綜合不同的技能，坐言起行走
出校園征服一項真實的挑戰：創造一個
產品、解決一個問題、演出一個作品、
舉辦一個活動、提供一項服務、競逐一
項比賽、製作校慶典禮。。。

成果2014~21 > www.ictinpe.org/ms

ACTION 2022/23

挑戰性的活動目標 > 帶動自主學習：

STEM 課程 > 實驗室方案 > 外展活動 > U18 先驅實習



TOP-UP 2022~25

遊戲體驗 **GX STEM** | Gamify Experiences STEM

Getting ready to Web 3.0 • Meta ArTechs • Gamify UX • NFT • Metaverse • Blockchain

Gamification / Visualization / Monetization | **Decentralization** / Entrepreneurship

Metaverse career : Blockchain, NFT, Event, Game

IoT Data-mapping : individual assessments & bigdata analytics
vs one same exam paper for all kinds of different kids

「社商校協作」不一樣的多元學習

南華早報 Youngpost 「直資學校特刊 2023-24」

專訪 IPF 創辦主席 Joe、青協督導主任胡偉全、數碼港高級經理 Terence



閱讀全文 > <https://tinyurl.com/4k8up7ds>

True Value of STEM

Pearl Original

Dolce Vita 港生活 港享受

跟拍 STEM 課室實況 (英語版)

主持邵珮詩專訪：

- 聖傑靈女子中學 光雕團隊
- 長沙灣天主教英文中學 發明家 OGIO 中學資訊科技增潤計劃
- Cynthia EE, Joe Chen



重播節目 > https://youtu.be/0_Y9CunmbDo

STEM SEED 種子計劃

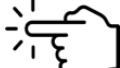
MAKE FUTURE
A DIFFERENCE

推薦服務營運商

Panasonic



信興科技有限公司
SHUN HING TECHNOLOGY CO., LTD.

聯絡方法 > www.ictinpe.org/sh 

信興科技有限公司

信興為 Panasonic 香港及澳門獨家代理，以及認可的 **STEM SEED 課程及軟硬件營運商**，其專業的科技工程能力、售後服務、格價以及一貫對學界的支持，保障軟硬件供應能無縫銜接 STEM SEED 課程需要

信興教育科技裝置包括專業光雕投影系統、室內外 LED 幕牆、舞台系統、校園電視台、BMS 智能控制系統、IoT 裝置、零售裝置（冰箱、汽水櫃、凍肉櫃、壽司櫃 etc）、智能網店電商平台、商業廚房裝置、電能車充電系統、防疫及空氣淨化系統、微霧冷卻系統、訂製軟硬件方案、雲端文件管理系統、一般 IT 裝置、佈線及商業裝修工程…

Panasonic 歷史超過 100 年，總部設於日本大阪，發明包括電飯煲 ☺；相信是世上出產最齊全電器種類的公司，預計是未來 IoT 物聯網應用最具影響力的公司之一；創辦人 松下幸之助先生 有 <管理之神> 的美譽，並有多本著作

IPF 資訊科技體育基金

ICT-In-Physical Education Foundation
STEM SEED 種子計劃
(HK section 88 NGO #91/15045)



電郵 > enquiry@ictinpe.org
網站 > <https://www.ictinpe.org>
成果回顧 > www.ictinpe.org/ms



網上報價

> <https://tinyurl.com/fyx6bkj6> 