

DSS Schools

QUALITY EDUCATION
FOR YOUR CHILD

DSS Schools 2023-24

WISE CHOICES

優質教育之選 | 直資中小學選校指南



激發學生企業家本能 為融入「元宇宙」 Web 3.0作準備

數碼時代一日千里，如果仍然將STEM理解為Science、Technology、Engineering及Mathematics的綜合體，已追不上新時代。有學者形容，經過多年來的實踐，STEM課程已發展成為激發學生「企業家本能」的教學工具，而課程的施教對象更可提早至小學二年級的學生。STEM的未來則會是利用物聯網科技，把現實與虛擬世界更好地連接起來，融合Web 3.0世界 — 「元宇宙」。

加強創造力 培育同理心

「STEM is all about People!」資訊科技體育基金有限公司創會主席陳岡毅用這句話來概括現時的STEM課程，同時作為未來發展方向的軸心。

身兼STEM課程的開發商及講師的陳岡毅，綜合多年來為本港中、小學設計及推行STEM課程的經驗有這樣的體會：「STEM教育可謂教育制度的增潤課程，儼如校園的後花園，它的本質早已超越一般人理解的科學、科技、工程及數學，而是進化為藉著課程的獨特設計，激發學生的企業家本能，培育他們自主學習的能力，從而激發創造力（Creativity）及培育同理心（Empathy）」。

陳岡毅進一步解釋：「STEM課程適合任何類型學生，而且無分男女。此外，藉著互聯網的幫助，現代學生早已熟悉上網搜尋資訊的技巧，因而獲得相當廣泛的資訊。因此，STEM課程可提早至以小二學生為施教目標，而小四學生已有能力接受包含生涯規劃元素的STEM課程，令他們對如何勾畫個人未來事業發展藍圖感興趣，並學習如何自我創造自己的未來。」

激發企業家本能

陳岡毅以得意門生馮旨璿（Jordan Fung）為例說：「在STEM課程的激勵下，Jordan小四時已找到事業目標，並開始作生涯規劃。他並非有驚人的智商，及後亦不是DSE狀元，但已是年輕企業家及NGO創辦人。」

馮旨璿於中二時成為歷史上最年輕的聯合國世界訊息峰會大獎得主，於中五時奪得由香港賽馬會與《南華早報》合辦的《Student of The Year 2019》總亞軍；在同一賽事中，陳岡毅獲頒「導師特別獎」。馮同學後來獲得一項獎學金，於中五跳級到以色列理工學院Technion讀書，現在已是大學三年級生。

陳岡毅重申，激發學生企業家本能，是STEM課程由始至終的目標。「唯有激發學生的潛能，他們才可成功培育坐言起行的態度、團隊互動的能力，以及具備扼要的表達能力。」

「社·商·校」攜手邁向Web 3.0

展望STEM未來發展，陳岡毅倡議要促進社商校協作，邁向Web 3.0 — 「元宇宙」。「即是社福界（或NGO）、商界（企業）及學校（STEM課程提供者）要攜手合作。「同時，要充分利用物聯網技術，進一步將現實與虛擬世界更有效地連結，從而制定創新及充滿人情味的改善人類生活的方案。」

總括而言，陳岡毅表示STEM課程的未來發展，將環繞以下五大方向：(1) Gamification：著重設計思維及團隊精神；(2) Visualization：透過專屬元宇宙場景，回饋過往難以表達的行為與數據；(3) Monetization：運用區塊鏈將努力累積的成果貨幣化；(4) Decentralization：去中心化的資源共享經濟轉型；及(5) Entrepreneurship：教育方案適當地銜接真實產業及社區服務。

陳岡毅認為，STEM課程可提早至以小二學生為施教目標，而小四學生已有能力接受包含生涯規劃元素的STEM課程。



青協：STEM助學生「未來技能今天學」

以青少年為服務對象的香港青年協會，STEM課程包羅萬有，激發學生無限創意以服務社區，在青協洪水橋青年空間內設置的AI無人店是很好的例子，透過一個只有微波爐般大小的「摩登士多」，幫助居民網購文具，解決學童文具產品供應商匱乏的問題。設計亦獲獎。

香港青年協會督導主任胡偉全表示，從「摩登士多」的經驗，引證社商校合作的重要性。他解釋：「知識可能明日便會過時，除專業知識及具有資源外，如何將青年學習『落地』，是現時教育的痛點。而青協作為紮根社區服務機構，如何在洪水橋這個偏遠又沒有文具店的社區，能便利居民日常需要，絕對是一個『知識』與『同理心』兼備的學習。」

迎接Web 3.0世界，胡偉全表示，青協的目標是普及地讓青年人能服務地區鄰舍。「青協倡議從六大未來技能，包括：『全健管理』、『數碼技能』、『人生規劃』、『創新解難』、『抗逆應變』及『溝通協作』，進行更多方面服務研發，並強調就業能力與生活技能並重，讓青年人能夠『未來技能今天學』。」



香港青年協會督導主任胡偉全



數碼港：「光雕節」— 比STEM更闊的STEAM教育與實踐方案

數碼港合辦的「光雕節」是社商校協作的成功例子。香港數碼港數碼娛樂組高級經理梁德明形容「光雕節」是比STEM更闊的STEAM教育與實踐方案，包含培養學生在藝術（Art）方面的才華。

他解釋：「光雕是糅合科技與藝術的展示方式，學生須掌握多種知識技能，包括光學、物理、動／靜態形象處理、拍攝與剪接、故事板及藝術感等，這一切正是現今數碼娛樂和藝術科技的重要元素。優秀的作品能提升人文質素與生活品味，業界渴求大量人才，所以從小培育學生對數碼娛樂及文創界別的發展有深遠意義。」

梁德明總結說，「光雕節」之成功代表創科教育是需要與時並進。「要比所教授的課題本身更創新、更具創意。『光雕節』已成為一個平台以匯聚各方，締結商校合作、引進資源、寓教於樂，成為一個可持續發展的生態模式。」



香港數碼港數碼娛樂組高級經理梁德明





香港直接資助學校議會



youngpost



HK\$98