STFA Seaward Woo College

S1 STEAM

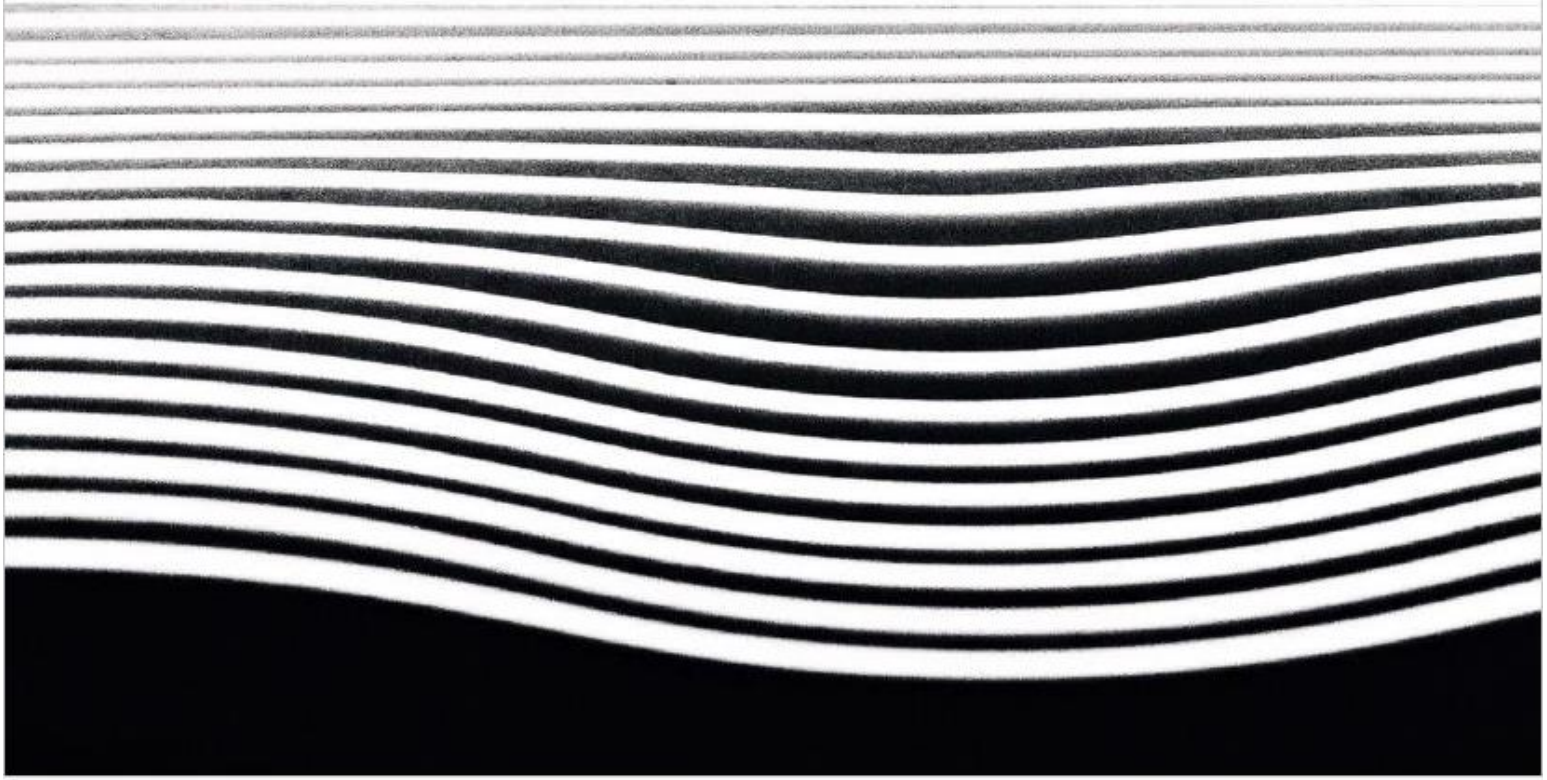
跨科學習評估 (上學期)

Cospaces 親子互動劇場

學習記錄冊

Class :_____ no:_____

Name :_____

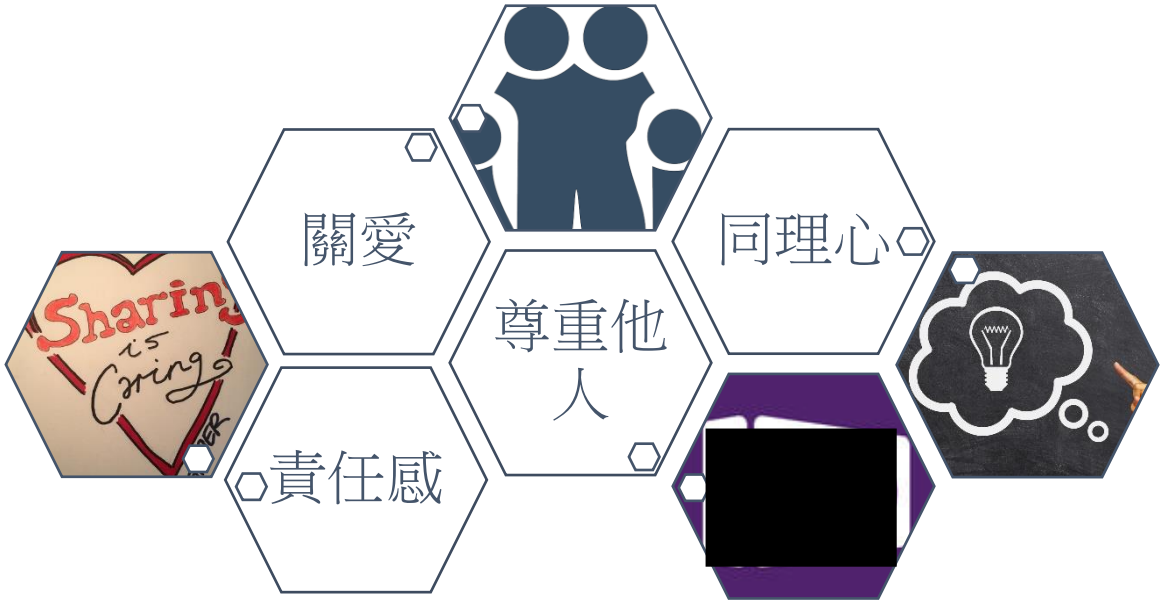


中一級 STEAM 跨科學習評估 (上學期)

Cospaces 親子互動劇場

引言

STEAM 學習不僅應該是有趣的，也應該是具有意義和啟發性的。透過製作 Cospaces 互動劇場體驗，學生能夠在活動中學習創造力、解決問題、學習目標設定、反思等重要技能。這個學習紀錄冊將記錄我們的成就、反思和發現。



學習重點

是次 STEAM 活動以強調學科探究和實驗實踐，同時鼓勵學生發揮主動學習。活動以日常生活問題為基礎，利用工程設計循環的概念去製作，Cospaces 親子互動劇場。

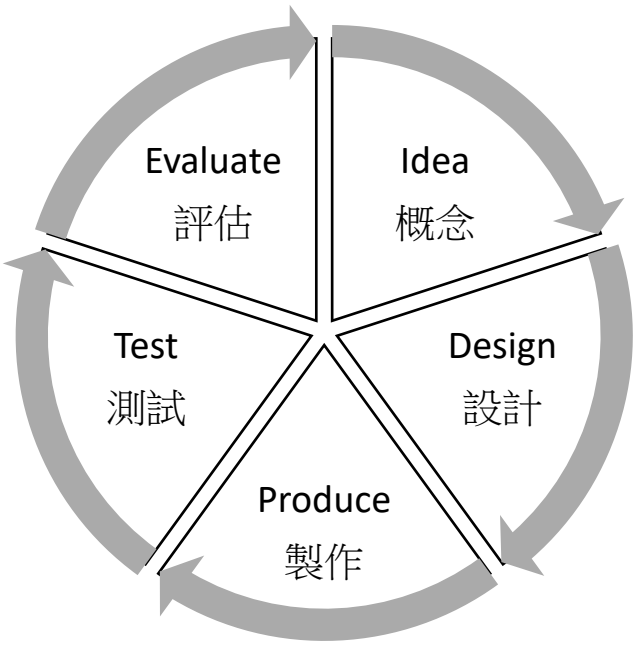
每一位同學負責最少一個劇場。製作的互動劇場目標是於二月的家長日向全校家長、老師及學生展示，以促進親子之間的交流。

期望的學習目標

價值觀和態度: ☑ 尊重他人 ☑ 責任感 ☑ 關愛 ☑ 同理心

相關範疇: ☑品德及倫理教育 ☑生命教育 ☑媒體及資訊素養教育 ☑誠信教育 ☑健康生活教育

工程設計循環



目標

1. 識別家庭成員的角色和責任
2. 了解維繫和諧家庭關係的方式
3. 調查以得知家長和子女的想法
4. 設計、製作及測試 Cospaces 親子互動劇場
5. 評估 Cospaces 親子互動劇場對提升父母及子女對了解親子關係的成效

成品製作及呈交

1. 學習記錄冊(佔總分 50%)
2. Cospaces 互動劇場成品(佔總分 50%)

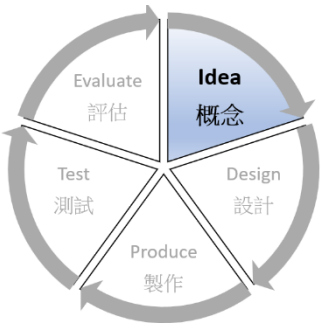
學習記錄冊的用處及評分準則

1. 記錄 Cospaces 互動劇場的設計流程，以作將來互動劇場成品的說明和優化。
2. 了解工程設計的重點，為日後其他創作成品提供經驗

互動劇場成品評分準則

項目	初級表現	一般表現	滿意表現
✧ 了解問題及切合主題 ✧ (40%) – 學科知識理解 – 整合學科概念和原理	對問題建立初步想法，能辨識問題部分特點 嘗試連繫相關學習領域知識與技能來解決問題	辨識問題，並描述其主要特點 藉著支援，連繫相關學習領域知識與技能來解決問題	探究問題，並辨識問題的焦點 有效應用相關學習領域知識與技能來解決問題
✧ 技術應用 ✧ (30%) – 工程設計和問題解決 – 學科應用和分析 – 系統思考和綜合能力	按引導找出一個或以上處理問題的方法 藉著支援和參照建議，選用一個解決方案	提出解決問題的不同方案 訂定計劃，試行選取的方案，因應需要尋求支援和作出調整	建議和比較不同方案可能達至的成果，並就選用的方案提出理據 執行擬定的策略，監控進度，並在需要時修訂有關方案
✧ 創意 ✧ (20%) – 訂定具創意的挑戰 – 結合想法（變通力）	建立初步想法，能大致辨識受眾的需要	訂定挑戰，能大致辨識受眾的需要	訂定具創意的挑戰，能充分辨識受眾的需要
✧ 引用資料及指明資料來源 ✧ (10%) – 資訊檢索和評估技巧	僅使用一個資料來源或不可靠或不合適的資料來源	使用有限的資料來源	使用廣泛的資料來源，包括不同的文本、媒體或個人經歷

A. 工程設計循環：概念



1. 識別明白家庭成員的角色和責任
2. 利用設計思維的方式，以得知學生/子女的想法

參考[S1 STEAM 筆記第 37-41 頁]，了解家庭關係、親子關係和不同階段家庭關係的轉變。

參考[S1 STEAM 筆記第 42-45 頁]，了解並討論親子之間發生衝突時所可考慮的方式。

利用設計思維的方式，了解子女作為家庭成員所關注的部分，獲取這重要資料，以幫助下一階段的設計。

訪問子女(中一學生)

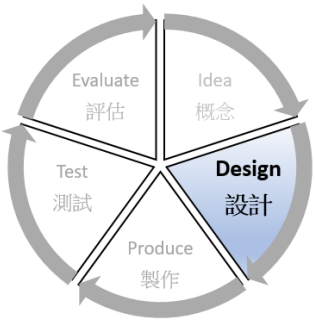
1. 在不討論的情況下，你認為在子女角度，良好的親子關係應該是什麼？請將初步的概念寫以下方格來。（相關概念：互相溝通、合適方法表達意見、尊重、給予空間、了解不同的角色及期望、開明、多樣化的教導方式）

我認為在子女角度，良好的親子關係應包括：(最少 20 字)

2. 討論內容及後感 - 請每位同學向組員表達你的看法，然後每組寫出一個在子女角度，良好的親子關係的概念。

作為子女，我們認為在親子關係中如果能夠做到_____ _____ ，可以解決_____ _____的問題。

B. 工程設計循環：設計



1. 搜集有關親子關係的資料，了解相處之道
2. 設計親子相處的劇本
3. 利用 Cospaces 製作互動體驗

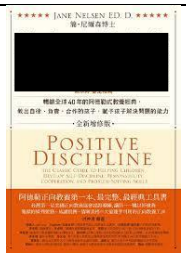
搜集有關親子關係的資料，了解相處之道

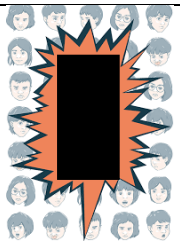
i. 親子關係網上資源

家長智 Net https://www.parent.edu.hk/	
中華人民共和國香港特別行政區政府 教育局 培養關愛、從家庭開始 https://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/4-key-tasks/moral-civic/Newwebsite/flash/family.html	

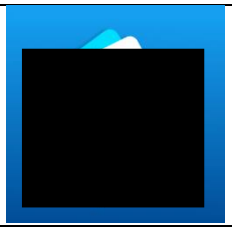
ii. 書本、雜誌

A 學校資源





B 公共圖書館資源



於電子裝置下載 Hyread 程式

在程式內登記

利用公共圖書館圖書證號碼及密碼登記

可在 Hyread 閱讀不同雜誌及書籍

設計親子相處的劇本

作業要求:

1. 學生撰寫一個關於三代相處的劇本，角色例子可以如下(其他角色亦可)：
   一個愛美節食減肥 / 愛打機上網 / 勤奮上進 / 愛發白日夢的 男孩 / 女孩
   一個不修邊幅 / 愛跳舞 / 關愛的 父親 / 母親
   一個頑固守舊 / 開放前衛的 祖父 / 祖母
2. 最少包含兩個互動情節
3. 必須引用所提供的親子資料及指明資料來源

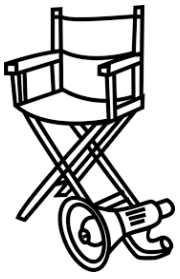
角色

主題(應參考 p. 5 -良好的親子關係的概念)

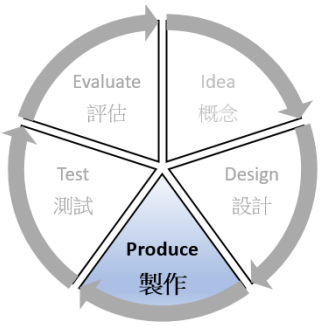
情節(最少 50 字)

互動情節(最少 2 個)

資料來源



C. 工程設計循環：製作

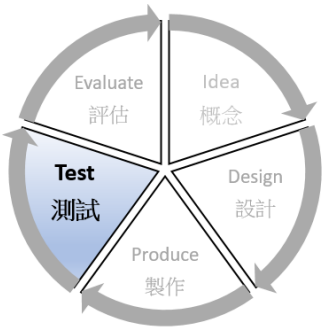


利用 Cospaces 製作互動體驗

在資料夾下載相關 CoSpaces 的使用資料，利用該資料創作一個互動劇場。

互動劇場名稱: _____

D. 工程設計循環：測試



1. 向同學展示你的互動情節
2. 記錄他們的意見
3. 綜合意見

向最少三位同學展示你的互動情節，然後請他們說出看法，並在下方空格來記錄他們的意見。

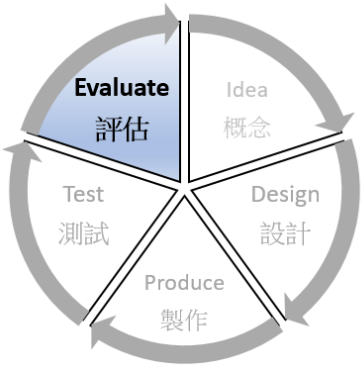
同學 A 班別(學號) _____(　　)	切合主題 技術應用 創意 引用資料

同學 B	切合主題 技術應用 創意 引用資料
同學 C	切合主題 技術應用 創意 引用資料

綜合三位不同同學的意見，我認為我的互動情節可以有以下改善空間。

切合主題 技術應用 創意 引用資料

E. 工程設計循環：評估



1. 向家長展示你的作品
2. 請家長表達意見
3. 總結意見，修改作品

嘗試最少找兩位家長，然後請他們去看你的互動情景，並請他們表達意見。

你好，我是(胡兆熾中學的)中一學生，_____班別_____同學，請問能否花你大約 5 分鐘時間，嘗試玩我所設計的 Cospaces 親子互動劇場，並給予你寶貴的意見？謝謝。

將他們的意見記錄在以下放空間內。

家長 A	資料是否有用? 對了解親子關係有沒有幫助? 創意/趣味性? 期望了解什麼其他的親子關係資料?

家長 B	資料是否有用? 對了解親子關係有沒有幫助? 創意/趣味性? 期望了解什麼其他的親子關係資料?

根據他們的意見，我作出了以下的修改。

互動劇場名稱及提交日期:

_____ (____ / ____ / ____)