

軒尼詩道官立小學

優質教育基金主題教育網絡計劃_透過學科和全方位學習活動在小學推動國民教育~參與支援

計劃目標~

- 本校跨科主題學習背景與發展歷程:從「舌尖」到「傳承」
- 本校根據 2024-2027 年度三年學校發展計劃，把「透過多元學習經歷，建立學生終身學習能力」及「加強價值觀教育」列為核心發展方向。在此框架下，校本主題學習呈現層層遞進的發展模式：
 - (1) 2024-2025 年度：奠基期——「舌尖上的中國」
 - (2) 2025 年 5 月：構思進化期
 - (3) 2025 年 8 月：集思廣益期

希望參與主題網絡計劃，透過支援會議集思廣益優化本校跨學科課程。



優質教育基金
Quality Education Fund



愛國教育支援中心

PATRIOTIC EDUCATION CENTRE

HKFEW 教聯會 主辦

具體實施情況： 配合跨科主題 學習的時序。

中文(十一至十二月)

人文(十二至一月)

視藝、圖書(一至三月)

數英普電音體(三至四月)

開放日(4.30)
非遺作品展示

2025-2026 年度跨科主題學習 非物質文化遺產 四年級主題：麵粉公仔

中文

單元三：漫遊神話國

1. 結合《西遊記孫悟空三借芭蕉扇》的經典情節，辨識主要人物的性格特徵。
2. 根據故事情節發展改寫故事《孫悟空救百姓》，注意故事起因、經過和結果。

十一至十二月

English (英文)

1. Draw the procedures of crafting dough figures.
2. Create captions for the drawing.
3. Write sentences of imperatives and with adverbs of sequences as instructions.

三至四月

視藝

生動的小說人物

一至三月

1. 介紹麵塑技藝。
2. 學生運用麵塑材料，搓出不同的形狀。
3. 根據《西遊記》中的人物，利用3D筆及麵塑材料製作麵粉公仔。

數學

上單元六：圖形拼砌與分割

下單元二：周界

下單元四：面積

1. 計算麵粉公仔展示台周界。
2. 用拼砌方法設計圖案。
3. 認識面積的概念。

三至四月

人文

單元六：傳承中華文化認識中國傳統服飾的特點。

十二至一月

普通話

三至四月

1. 利用普通話的句式形容麵粉公仔的外形及特徵。

電腦

三至四月

1. Scratch 謎宮遊戲尋找麵粉公仔。

音樂

1. 齊唱《男兒當自強》，欣賞曲中人物的堅毅性格。
2. 分組運用中國敲擊樂創作節奏頻現句。

三至四月

體育

1. 配合《西遊記》主要角色人物特徵，創作形態相關動作。

三至四月

圖書

1. 延伸閱讀：麵塑技藝。

一至三月

透過定期會議商討，校本跨學科學習主題「非物質文化遺產」的推展進程，就各級的學習主題，建議配合各科課程的學習元素及教學時序。

具體實施情況

安排四年級參觀「**唐風萬里：多元交融開放的盛世**」展覽，透過參觀及導賞活動，加深對唐朝的認識，為學習跨學科主題「麵粉公仔」的文化背景作準備。



四年級人文科上學期：支援校本跨學科學習主題
四年級人文科專業支援進行兩次共同備課會議，以西遊記人物的唐朝服飾為切入點，透過學習中國古代服裝特色，為日後製作麵粉公仔作準備。

學習成效

透過學習中國古代服裝特色，為日後製作麵粉公仔作準備。課堂設計融進入多元化元素，從認識唐代服飾的特色，到服裝設計，結合人工智能技術，感受古代服飾的多彩飄逸培養學生欣賞中國古代服飾之美，推廣和傳承國家的優秀文化。



推行成效

**四年級人文科
專業支援--下學期**
就香港歷史的課題進行
觀課及指導，以認識
《香港基本法》為重心
，加強學生的價值觀教育，
支援團隊提供專業意見，
協助調整教學設計，把「**權利與義務**」
的知識點，拓展至「**情意及行動**」。

情景討論卡:訂立圖書館的規則

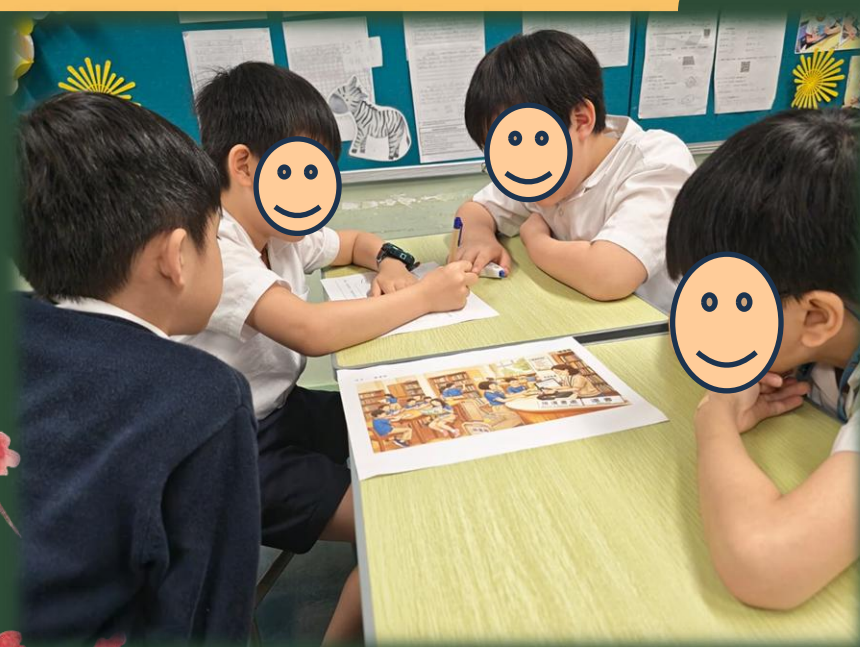


學生匯報訂立規則是：

「同學要準時還書」

訂立理由：

**「假如大家遲了還書，便會剝奪
其他同學借這本書的權利。」**



總結——教師的專業發展

(1) 到校支援團隊指導校本跨學科主題學習的設計，啟發老師製作校本的宣傳短片，把無形的「非物質文化遺產」化成影像，更具體呈體學生眼前，協助他們了解國家的「文化寶藏」，同時成為校本資料庫的重要教材。

我們的文化寶藏(校本短片連結)

(2) 啟發老師設計校本跨學科學習主題框架時，注意統整各科教學的時序，強調科目間的連繫，發揮鷹架作用，讓學習更有系統。

(3) 啟發老師在課堂設計時，脫離課本知識層面，推展至價值觀及國家安全層面《香港基本法》為重心，加強學生的價值觀教育，支援團隊提供專業意見，協助調整教學設計，把「權利與義務」的知識點，拓展至「情意及行動」。