

學界 IT RUNNING MAN

科普應用已跟我們生活息息相關，但傳統的常規課程未必能滿足學生的科普訓練需要。而隨著科技進步，學校可輕鬆地透過不同類型的電子設備為學生提供相關訓練課程及活動，讓學生從不同角度全天候式學習科技，迎接未來生活的挑戰。



成果導向創意整合學習

由未來學習聯盟舉辦的學界IT Running Man 2015活動，剛於五月中於將軍澳港澳信義會小學舉行，多位IT、D&T及業界專家齊集為到場的近二百位師生提供多元化的創意學習活動及講座，務求讓參與的師生體驗不同科技於教學上的應用。

ICT-in-English

當日活動相當豐富，其中在禮堂裡的吹氣迷宮，是最受到場學生歡迎的活動之一，每位學生需要穿上附有RFID的計時晶片進入迷宮，之後要盡快找到安設於不同位置的問題點，然後利用平板電腦掃描問題點上的QR Code，再利用Wifi網絡及Office 365平台回答問題，整個遊戲既刺激，又能有效使用科技來學習英文，大部份體驗過的學生都表示遊戲有助他們學習英語。



▲當學生跑到問題點時，便需要透過平板電腦掃描 QR Code 然後作答

四驅車的STEM解難

相信各位讀者對四驅車模型並不陌生，但若果將四驅車的學問套於在科普學習之上，或許會令人感到驚訝吧。其實四驅車的效能是講求速度的計算，轉彎的重心及力向，透過不同裝備、速度風阻的計算，可將四驅車的效能提升，這裡就是STEM(STEM代表科學Science，技術Technology，工程Engineering及數學Mathematics)學習的價值。活動當日，到場的學生透過老師的指導，學習利用STEM來調整四驅車的效能，讓學生輕鬆了解相關的知識。

體驗手勢控制遙控車

曾有教育專家表示：最佳的學習模式就是體驗，而現今的科技有助學生去親身感受教學。但對於普遍被認為是「慣性沉悶」的學科，如語文、會話等，在沒有科技的支持下，的確難於課堂上體驗。因此，活動當日亦安排了學生親身利用體感設備Kinect，配以獨家開發的教育軟體，實行以學習於遊戲。負責該活動的北斗星工作室的William表示，除了Kinect外，學校亦可選擇以Apps模式運作，提升同步執行的彈性。➤