JC iNNOPOWER
賽馬會教師社工創新力量

賽馬會教師創新力量：童心共創

學習成果冊

策劃及捐助：香港賽馬會慈善信託基金

夥伴學校：寶血小學

目錄

序言一：校監的話 p.1

序言二：校長的話 p.2

計劃源起 p.3

設計理念 p.4

實踐時序 p.5

教師團隊 p.6

專業培訓 p.7

實踐歷程：1. 設計思維初體驗 p.8-12

2. 視障／聽障者體驗 p.13-18

3. 你・想校園 p.19-24

4. 社區篇 p.25-29

學生心聲 p.30-31

老師回饋 p.32-33

結語一：副校長的話 p.34

結語二：統籌老師的話 p.35

有關寶血小學 p.36

序言一 校監的話

在今時今日的社會，知識創造未來，品德教育和信仰培育同樣重要，學生需要德智體群美靈的平衡發展。一百年來，辦學團體耶穌寶血女修會（下簡稱「本修會」）一直本着「犧牲修和」及「與弱小者同行」的精神，作育英才，向學生傳授知識，並提升他們的品德修養。

身處廿一世紀的今天，讓學生德智體群美靈得到平衡發展的方法愈來愈多，當中包括一些教育創新的方法。喜見本校老師充滿教學熱誠及與時並進的精神，設計及推動「童心共創」計劃，讓關顧社會有需要社群（視障、聽障人士）、校內不同持份者（工友、老師和家長）、社區人士（長者、小孩）的種子，及早撒在三年級同學的幼小心田上，並透過課程中各式的體驗活動讓小小的根苗得以茁壯成長。

從同學們的回饋，讓我們看到他們已初嘗服務他人、助人為快樂之本的甘甜。在「黑暗與寧靜」學習單元中，他們運用創意去幫助視障和聽障人士解決生活問題；在「你．想校園」學習單元中，有不只一組的同學會想到照顧初小學弟學妹的學習需要，為他們解決功課和溫習上的難題；在「社區篇」學習單元中，同學繼續運用創意體貼地照顧長者的不同需要，令人看後均報以會心微笑。

同學單純的助人熱誠令人感動。這些看似微小卻珍貴的學習片段，深信已深印在同學的腦海、心上，成為滋養他們生命的養份，支持他們步武基督的足跡，繼續在不同的生活和服務方式中，落實與弱小者同行的精神。

主佑喜樂平安

校監

劉燕棠修女

序言二 校長的話

教育需要與時並進，才能更適切地照顧學生當下的學習需要。目前，社會愈來愈重視同理心、創意力、溝通力、協作力、解難能力等共通能力，相關的課堂和活動在不少學校中應運而生。本校創設的「童心共創」計劃正回應了時代的需求，同時亦以創新的方式去實踐「以兒童為中心」。

「童心共創」計劃採用以人為本的設計思維思考模式作課程設計，讓我們也從這個課程的用家——三年級同學的角度去看看課程成效。小小年紀的他們，可能未必能像成年人般在言辭上對同理心定義，但從他們為不同服務對象所作的解難構思和實際關愛行動，及在團隊合作中復和的情形去看，我們知道他們其實已在實踐同理心、犧牲與修和的精神。

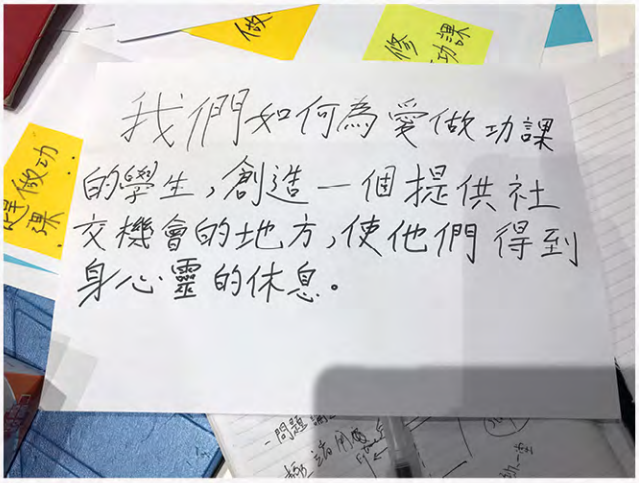
抽象的概念與思維模式不是容易讓小學生明白的課題，憑着老師團隊的教學熱誠、服務學生的決心，令他們樂意在課餘時間接受專業培訓，付出龐大的心力和時間去策劃和設計，同時保持彈性因應學生的學習進度／情況而去不斷修訂課程，並對同學的學習作出適時的引導。大家能如此同心協力，因為有一個共同目標：幫助學生學得更好，讓他們能在全人發展的環境下成長。

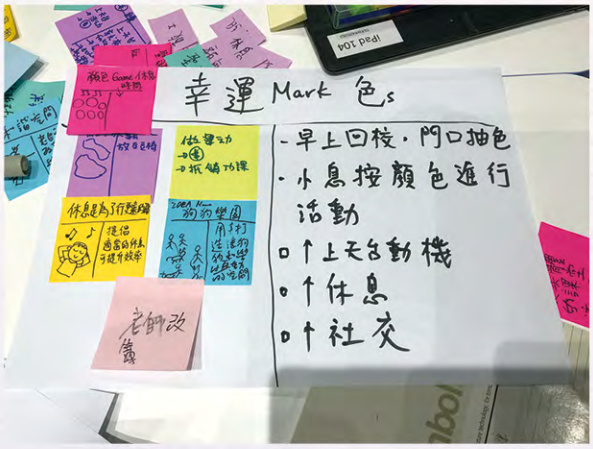
校長

鄭愛麗校長

學生需要：

- 計劃開展前，我們透過同理心地圖與多名小二及小四學生深入傾談，聽聽他們的心聲、了解他們的需要：部分學生比想像中更敢於接受挑戰，而所有受訪的學生都享受動手做等活動教學模式；他們還期望課堂活動能多動腦筋，讓他們有機會展現創意，學習更多元化，以緩減學業的壓力。





老師需要：

- 與此同時，我們也透過同理心地圖與部分老師深入傾談，他們都期待有空間、有機會交流和分享有趣又合適的教學方法，並樂於接受教師專業培訓，提升教學效能，使學生的學習更受益。

設定目標：

- 從教學現場的觀察及深入訪談中，我們發現學生在以下幾方面有待提升：
  (1) 關懷別人的良好態度（尤其同理心）
  (2) 廿一世紀共通能力（創意、協作、溝通、解難、抗逆能力）
  (3) 良好的學習態度（自主學習能力、自信心）

- 受惠於「賽馬會教師創新力量」，在 2021–2022 學年，我們在小三推行「賽馬會教師創新力量：童心共創」計劃，編訂一套有系統的校本課程，進行全年的超學科主題式學習，運用設計思維（Design Thinking）作為框架，讓學生的創意得以展現，並培養他們的廿一世紀共通能力，以期將辦學團體「與弱小者同行」的精神化作具體行動。

「童心共創」計劃是根據 **設計思維 (Design Thinking)** 的步驟作課程及活動設計：

同理心 (Empathize) ➡ 定義問題 (Define) ➡ 創意發想 (Ideate) ➡ 開發原型 (Prototype) ➡ 重覆測試 (Test)

這是一個 **以人為本** 的思考工具：透過 **發掘創新的想法** 去 **思考解決問題的方案** 及作 **實踐嘗試**，強調 **邊學邊做**、**同理心** 和 **共同創造**。

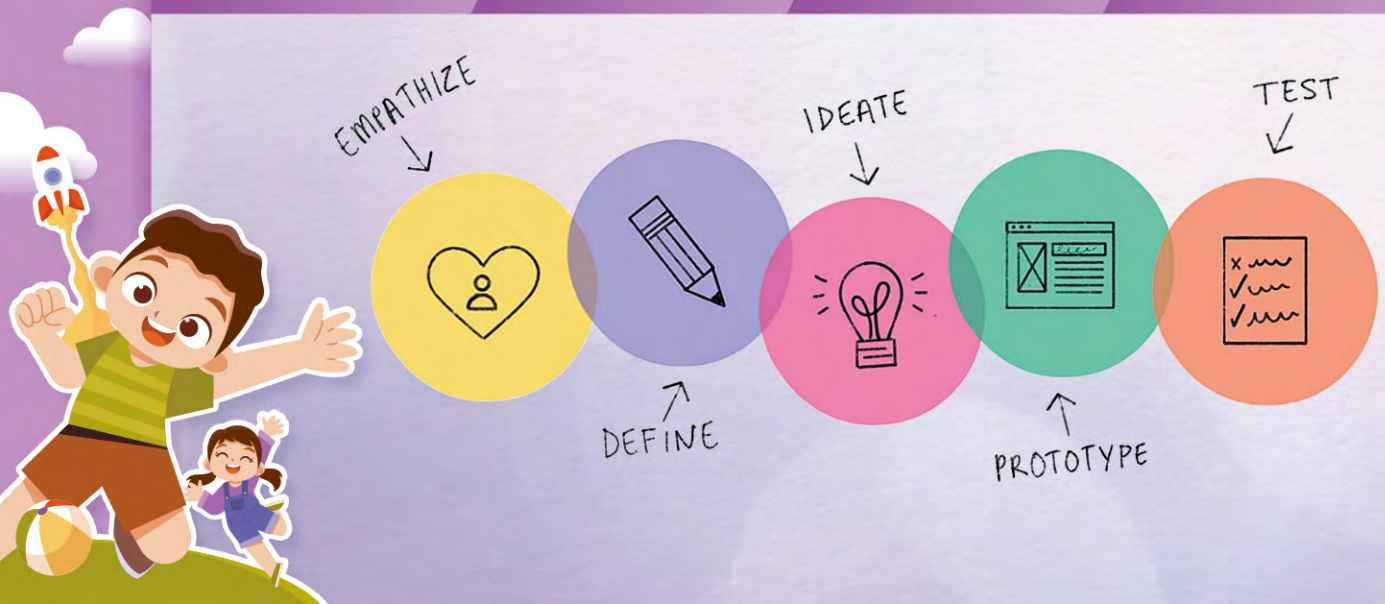
學生需要： 具挑戰性
多動手做
多動腦筋
展現創意
形式多元化

老師需要： 有交流空間
更多教學法
更多專業培訓
提升教學效能

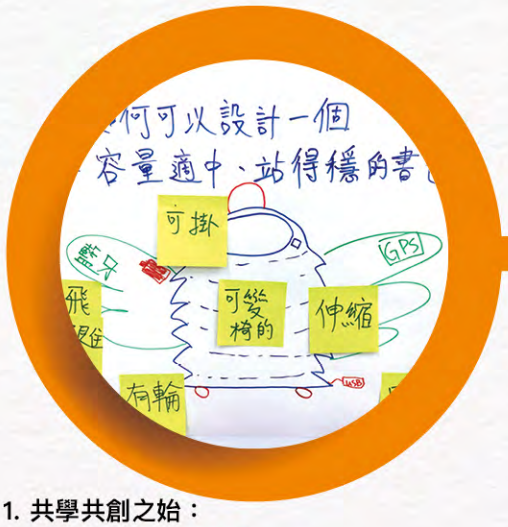
我們如何可以設計一個課程兼顧學生需要及老師需要？

1. 設計思維初體驗
2. 黑暗與寧靜
3. 你．想校園
4. 社區篇

了解需要 → **發掘問題** → **課程建構** → **課堂實踐與修訂**



實踐時序



2021 年
9–12 月

1. 共學共創之始：

設計思維初體驗

- 建立團隊
- 初步認識團隊協作的學習模式
- 學習關於設計思維的基礎知識
- 將設計思維的理論知識作進一步
- 將理論知識作初步的應用設計

2022 年
4–7 月

3. 回饋校園之樂：

你．想校園

- 將設計思維的理論知識作進一步的應用（校園範圍內）
- 透過觀察校園內不同持份者需要，加強關於同理心的學習，應用及提升團隊協作學習模式、個人以至團隊的溝通、解難能力等軟技能
- 提升對校園的歸屬感及對學習的擁有感

2022 年
1–3 月

2. 加強同理心訓練：

黑暗與寧靜

（視障／聽障者體驗）

- 深化關於同理心的學習與體驗（在設計思維中，同理心的概念很關鍵）
- 接觸不熟悉的視障／聽障社群成員（拓闊學生的視野，讓他們走出安舒區）
- 包括個人親身體驗及與相關社群人士互動

2022 年
8 月

4. 服務社區的初想：

社區篇

- 透過更進一步應用（擴展至校門外的社區）設計思維概念、各項軟技能等的學習更鞏固

教師團隊

吳嘉敏老師

葉凱慈老師

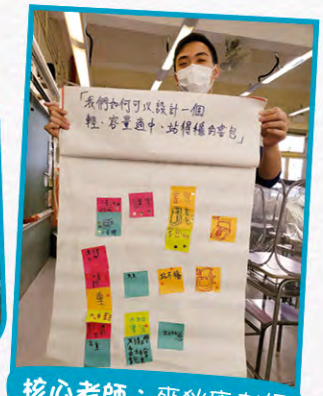
統籌：吳令欣老師

三信

三望

周銘佳老師

陳頌恩老師



核心老師：麥狄康老師

三愛

核心老師：鄭頌基主任

李安妮老師

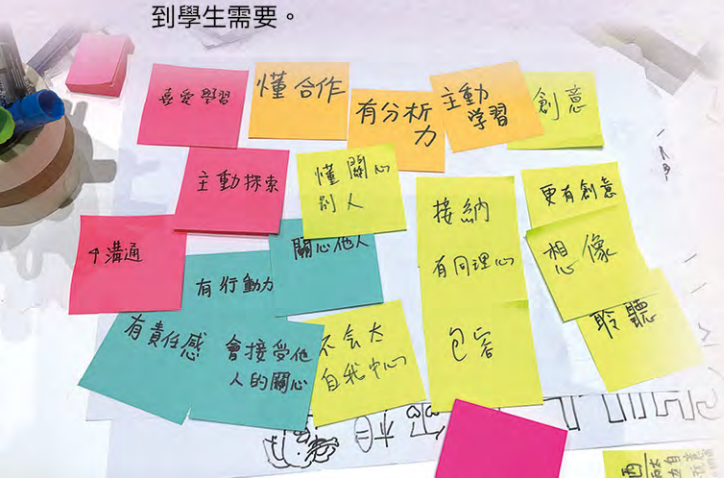
劉念老師

鄭愛麗校長與九位核心團隊的老師

為裝備學生迎向未來社會多變易變的挑戰，以及助他們提升廿一世紀共通能力等軟實力作全人發展，老師以身作則，持續進修，提升教學專業性，為教學注入創新思維和活力。

推動「童心共創」計劃前，部分老師接受了全面的創新思維培訓，並邀請了專業培訓機構為教學團隊在課餘時間舉行合共約 24 小時的相關培訓。

「童心共創」計劃強調為學生建立同理心及從真實的體驗活動中學習，培訓之始，老師先回歸學生的角度，由此出發去了解學生在校園各方面，包括學習等不同的發展需要，及感興趣的學習課題，以讓重新設計的課程能照顧到學生需要。



培訓形式多元化，包括遊戲體驗、觀看短片、小組討論等，這樣有助老師為學生重新設計課堂體驗之前，已累積了相關的經驗，並作出了充分的準備。每個學生都有不同的想法和創意，要怎樣將它們發掘出來及善用，需要透過不同的創意思維策略及工具協助。培訓中，老師學習了不同的創意思維策略及工具，包括以人為本的設計思維方式 (Design Thinking)，及其他思考方式，如擴散性思考方式 (Divergent Thinking) 及聚斂性思考方式 (Convergent Thinking) 等。老師也學習了怎樣透過碰撞不同的點子而激發出更大創意的方法，嘗試從商業、科技等不同專業的角度去思考、跳出固有思考框框去學習，為擁抱學生更大的創意做準備，以期最終能令學生受益、學得更好。

實踐期： 2021 年 9–12 月

目標： 建立團隊，學習設計思維 (Design thinking) 的思考方式，建立同理心及服務他人意識，提升創意、溝通、協作和解難能力等廿一世紀共通能力。

形式： 小組 + 遊戲 + 體驗活動 + 組／班內匯報

任務： 重新設計一件校用物品、運用創意想出善用環保紙的方法、改良投籃器。

團隊合作 (Team-building)

1+1>2 ➡「童心共創」計劃的特色是以小組形式去學習，從而提升學生的溝通、協作和解難能力，透過互動迸發出更多的創意，達至更佳的學習效能，因此建立團隊 (Team–building) 十分重要。透過遊戲，讓學生自訂規則，並明白在小組內守規則、互相合作的重要性，以幫助每個學生發揮及貢獻所長，達至彼此尊重；他們的每把聲音都被聽見和受到重視。事實上，「童心共創」計劃的名稱中，「共」就是團隊合作，「創」則是讓大家發揮創意，以幫助別人作為共同目標。

同理心 (Empathize)

我➡他人：近年，社會愈來愈重視建立同理心。同理心是指能設身處地、站在對方的角度去思考的能力。透過溝通，有助我們去明白自己和別人的感受、想法和立場，理解他人以至世界的需要。在同理他人 (Empathize) 的過程中，有助培養學生敏銳的觀察能力及積極主動的態度。不少人也指現代的孩子相對較為自我中心，若能為他們及早建立同理心，將有助促進他們的個人心理健康及全人發展、提升社交能力。課堂中，學生透過體驗活動，由受助者的角度去反思何謂適切的幫助。

重新設計校用物品 (Define)

作為校園的一份子，學生平時有什麼關注？有最想解決的問題嗎？之前的學習中，學生明白到同理心是站在別人的角度去思考，同時每個人都有不同的需要，因此在議決選取哪一項校用物品作重新設計、制定設計方針時，需透過溝通、聆聽了解組內其他同學的需要及選擇某項物品的原因，並嘗試以「我們如何可以……」(How might we...) 句式來定義 (Define) 出最想解決的核心問題。學生可善用便利貼記下自己的各種想法，盡情地去表達，並與他人分享。課堂中，學生發揮了他們的同理心和觀察能力，已找出了書包沉重、有同學看不清楚黑板等問題去作重新設計，助人自助。

100 個善用環保紙的方法 (Ideate)

定義問題後，可透過發揮創意去思考不同的方案，在團體中建立鼓勵創意的氛圍。創意是指可打破舊有的模式，跳出框框來思考問題。每個人的創意都應該被聆聽和受尊重。同時當學生化身成小小設計師去進行創意發想 (Ideate) 時，並不是憑空想像、胡亂設計，而是要針對問題而制定。課堂中鼓勵學生發揮創意去想一想 100 個善用環保紙的方法，有同學想到可以做紙球、地墊、燈罩，亦有同學想到可摺成帽子、口罩、廢紙箱、櫃子等，都是既富創意又可行的構思。

百發百中投籃器 (Prototype + Test)

承接創意發想確立可行的方案，在之後緊接的課堂上，期望學生能從實作活動中經歷開發原型，並透過進行測試去改良原型。過程中，有助培養學生能按計劃實行➡檢討成效➡再按結果對原型作改良的開發原型 (Prototype) 及重覆測試 (Test) 的實驗精神。在實行階段，學生可能會遇上不同的困難。能夠勇敢面對、不怕失敗，並能從錯誤中反思、不斷改進，也是我們期望能為學生建立的抗逆能力。在「百發百中投籃器」的課節中，學生努力不懈地嘗試透過不同的方法去改良投籃器，以提升它的命中率，結果令人滿意。

學習情況 (一)

在「童心共創」的課堂中，學生分成小組學習，共同發揮團隊協作的精神，積極溝通和表達，了解各人的感受和想法，合力去找出需要重新設計的物品及其需要改良的原因，並在有需要時尋求老師的協助。

學習情況（二）

學習成果（一）

挑戰一：對小三的學生來說，進行「定義問題」等課節時動腦筋去思考，可說甚具挑戰性，同學們在課堂上的表現卻毫不遜色。他們集思廣益，積極討論從日常觀察所發現到需要重新設計的校內物品，並透過「我們如何可以……」句式，由此再進行具體的構想，並將小組的創意想法表達出來。

學習成果（二）

挑戰二：小三的學生充滿創意和想像力，「童心共創」計劃提供一個平台和機會，讓同學在老師的指導下，將創意和想像力發揮出來。課堂上，同學們跳出思考的框框，天馬行空地去構思「100 個善用環保紙的方法」，當中有他們日常慣用的方式，也有他們從未試過同時想挑戰自己去進行的方式。

挑戰三：學生在構思和製作百發百中投籃器原型的過程中，建立了在實踐和重覆測試階段中屢敗屢試的毅力和實驗精神。

實踐期： 2022 年 1–3 月

目標： 加強同理心及服務他人的意識，學習設計思維 (Design thinking) 的思考方式，提升創意、溝通、協作和解難能力等廿一世紀共通能力。

形式： 遊戲 + 體驗活動（個人／小組）

任務： 獲一間視障（🙈）／聽障（🙉）機構邀請同學發揮同理心及創意，為有需要人士設計能幫助他們解決有關「衣、食、住、行」問題的物品。

同理視障和聽障人士的生活 (Empathize)

在與人溝通的過程中，擁有同理心能有助適切回應個人、團隊以至社會的需要。不少外國的研究指出，更大的同理心將可引發更多的助人行為。

在設計「黑暗與寧靜」課堂單元時，目標是加強同理心訓練，並選擇以學生較陌生的有需要社群（視障和聽障人士）作為對象，以讓他們了解多些社會實況。課堂初期，老師先向同學講解一些視障和聽障人士的基本生活狀況和所面對的困難，以引發他們的學習好奇心。

學生的學習經歷包括：

初步了解

- ➡ 想像和感受對方困難
- ➡ 自行在家中作相關的體驗
- ➡ 與真正的視障和聽障者接觸，了解他們的真實狀況

在本頁下方，節錄了部分同學在家中作視障或聽障體驗的經歷：

馮奕嵐（三望）🙈 難度：★★★

任務： 閉起雙眼去刷牙、漱口
困難： 不確定擠出的牙膏份量是否足夠，結果因擠得太多，弄髒了衣服
解決： 先將牙膏擠在指頭，再轉而塗在牙刷上
感想： 他們是怎樣做到的呢？怎麼可以能在看不見的情況下刷牙，很困難

林思毅（三信）🙈 難度：★★★★

任務： 戴着眼罩起床、去刷牙
困難： 不確定自己牙刷的擺放位置、怎樣在眾多牙刷中找到自己的牙刷；若牙膏快用完了，怎麼辦
解決： 平時要多留意自己的牙刷與別不同之處；找家人幫忙擠出剩餘牙膏
感想： 記得要小心走路

陳霆洛（三望）🙈 難度：★★

任務： 以冷帽遮蓋着雙眼去收拾玩具
困難： 不確定放玩具的塑膠箱位置在哪裏
解決： 自行摸索塑膠箱的位置，需要其他人幫忙先將待收拾的玩具堆在身旁及將塑膠箱放在不遠處
感想： 有困難，但可做到

顏尚翹（三愛）🙈 難度：★★

任務： 戴着眼罩遮蓋雙眼在客廳行走及喝水
困難： 不確定要走到哪裏及前方可有障礙物
解決： 事前大概知道客廳的家具位置，並在家人的提示下，知道可在哪裏停下來及走到飯桌前拿起水瓶喝水
感想： 有困難，但可做到

馮歆淇（三望）🙈 難度：★★★

任務： 戴着眼罩遮蓋雙眼刷牙
困難： 不確定用作漱口的水的份量是否足夠或太少
解決： 先加一點點水進杯裏，然後把指頭探進漱口杯內去感覺水的份量有多少，如不足夠，再開水龍頭，再加進一點點水
感想： 有困難，但可做到

張微涵（三信）🙈 難度：★★★

任務： 將電視機音量調較至靜音的狀態，模擬聽障者在無聲的情形下看卡通片
困難： 僅憑電視畫面去猜想劇情情節，可能會不太明白
解決： 細心留意各卡通人物的表情和神態，及運用想像力，以理解劇情發展
感想： 有困難，但可完成

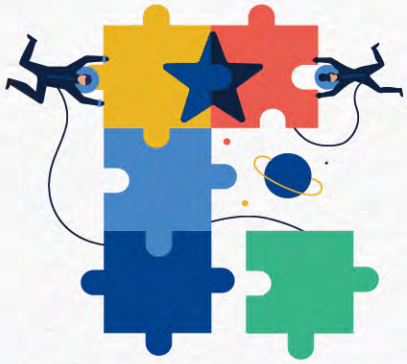
定義視障和聽障人士的生活問題 (Define)

根據「學習金字塔」，聽與看的學習效能有20%、實作演練有 75%。為了提升同學的學習效能，很多時是兼容並蓄。

在「黑暗與寧靜」這個課堂單元，同學是同時透過個人的深刻體驗、聽與看老師的講授及與視障和聽障人士在網上共融學堂作親身接觸，從而對他們的生活狀況有了初步理解。隨後整理了有需要社群在「衣、食、住、行」各方面的困難外，同學還學習建立「人物誌」，畫出服務對象的外形，並寫出想針對解決的問題（定義問題）。

有了上學期重新設計校用物品的經驗，同學亦已初步掌握「定義問題」階段的學習模式，訂下了有關句式：「我們如何設計一件產品，幫助有需要的人士解決生活上的問題？」有助邁進下一步的「創意發想」階段。

課堂舉行期間，適逢疫情，只能舉行網課，卻無損同學的學習熱情，他們仍投入地參與網上討論。



6 個創意點子 (Ideate)

自上個學習階段整理出視障和聽障人士的生活問題後，來到「創意發想」階段，邀請同學就所訂服務對象的問題，構思出 6 個創意點子，並設計一張海報畫，作為個人任務。畫完後，還要與小組內和同班的同學分享自己的意念。當同學分享自己構想的幫助有需要人士的海報時，是在啟發同學幫忙別人的心，藉此啟發同學思考如何推動共融社會。

老師及其他同學會就同學所表達的創意能否針對困難、實行時的條件和細節等，提出詢問並給予意見，同時亦讓同學藉此去學習欣賞同學為有需要人士想出方案所付出的努力。

在分享環節，老師還會帶出需要互相尊重和互相幫忙的訊息。每個人都是不一樣的，各有擅長與不擅長的事，如各人能發揮所長，才會有新的意念和火花。同學應要發揮與弱小者同行的修會精神，承擔起作為社會一分子的責任。

儘管因受網課所限，未有足夠時間在課堂上經歷設計思維中的「開發原型」及「重覆測試」階段，但亦鼓勵同學自行在網上多看資料、試行製作相關的產品原型並試用，然後想出改善的新方法。

學習情況（個人體驗篇）

停課不停學，即使在停止面授課堂期間，同學繼續努力學習，自行在家中進行相關的模擬視障或聽障體驗，並拍下短片、上載到學校平台分享。

同學發現，簡單如由房間走進洗手間、刷牙漱口，如果失去了慣性的視覺幫助，會遇到不少困難，這時正好讓同學發揮創意和解難能力，運用其他觸覺去完成任務。這樣的體驗還有助同學踏出安舒區去作新的嘗試和學習。

摸黑探路

視障體驗

刷牙體驗

矇眼收拾玩具

視障體驗

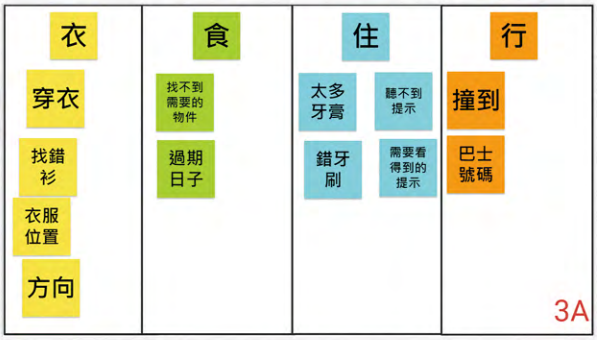
閉眼落床

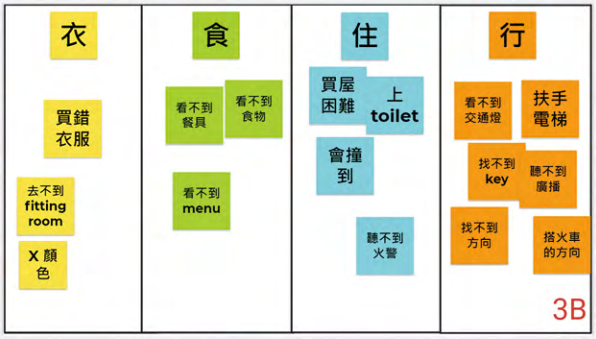
刷牙體驗

視障體驗

聽障體驗

靜音看電視



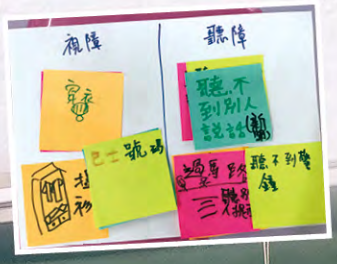


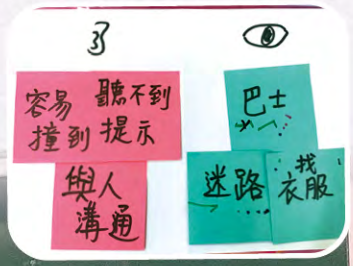
學習情況（網上共融學堂篇）

同學自行在家中進行了模擬的視障或聽障體驗，又參與了由視障和聽障人士現身說法的網上共融學堂後，他們對視障和聽障人士的生活實況和困難有了一定的理解。

在老師的協助下，同學嘗試從「衣、食、住、行」各方面去找出視障和聽障人士的困難，作為進一步整理的基礎。

受疫情影響，部分班別的這一部分課節是在網課中進行的。然而，不論是在面授還是網上課堂中，同學都踴躍表達他們的發現，並對有需要人士的困難身同感受。





學習成果（定義問題）

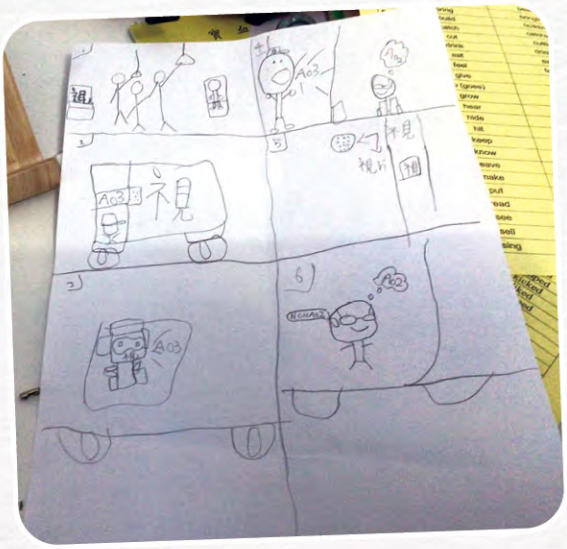
童心共創：三年級

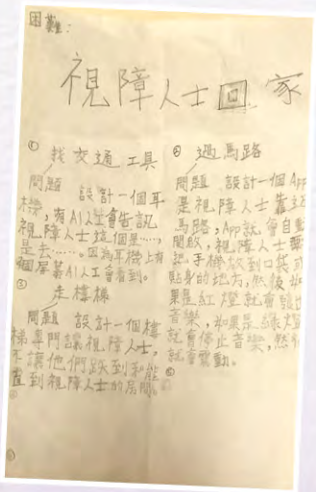
任務：
我們如何設計一件產品，幫助有需要的人士解決生活上的問題？

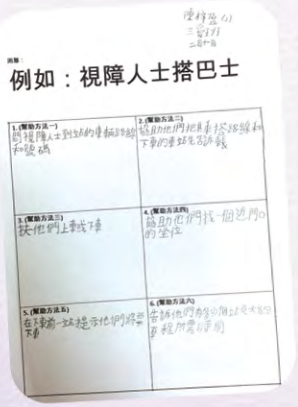
姓名：黃晙昇（三信） 3 件我的新發現 / 我想幫忙的事	發明刷牙神器，按一下會幫忙他們	在巴士站設有乘車號碼輸入牌，當巴士到達，便能通知失明人士	設有專為失聰人士而設的戲院
姓名：梅蕊（三信） 3 件我的新發現 / 我想幫忙的事	我想發明一套視障人士使用的導向系統，引導他們到達目的地	最好有一套「即時翻譯機」，方便聽障人士「看得見」別人說話的意思，方便溝通	我要用功讀書，增長知識，將來幫助有需要的人
姓名：黃星橋（三望） 3 件我的新發現 / 我想幫忙的事	視障人士刷牙有困難，可以設計感應器和發聲器協助	可以設多點指示牌協助聽障人士	為視障人士設計的助行棍有 GPS 功能，連接耳機可以告知巴士的號碼
姓名：劉卓霖（三愛） 3 件我的新發現 / 我想幫忙的事	我希望成為導盲犬寄居家庭，讓牠們能夠盡快長大去幫助失明人士	我發現聽障人士難以跟其他人溝通，所以我想給他們一個助聽器	我想幫助失明人士上落樓梯
姓名：陳梓盈（三愛） 3 件我的新發現 / 我想幫忙的事	我要做一個對話機器人，提示視障人士注意事項	我要設計一個視障人士觸覺手機，以凹陷鍵盤設計，通過大拇指滑動完成	觸覺導盲棍：此產品可幫助視障人士解決出行問題，以超聲波檢測前面障礙物，並以指尖觸感變化去獲取四周的訊息

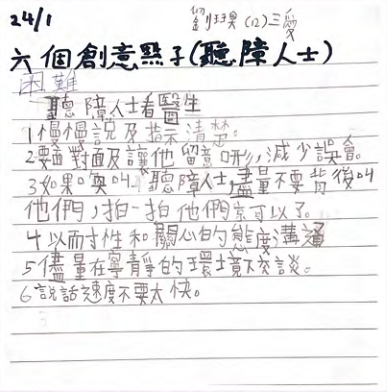
學習成果
（創意發想：6 個創意點子）

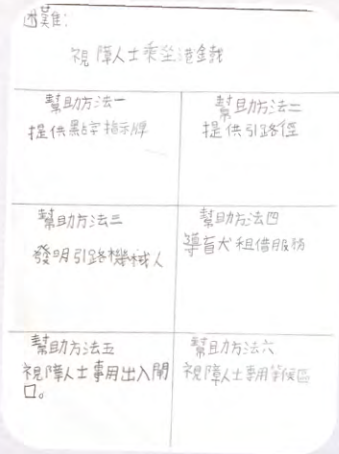
為鼓勵同學多發表他們的創意想法和感受，形式不拘一格，可以文字或圖畫去表達。同學亦踴躍回應，讓老師及其他同學看到同學更多面向，有助營造及帶動更佳的課堂互動氣氛。同學紛紛表示，他們都很喜歡這樣的學習形式。

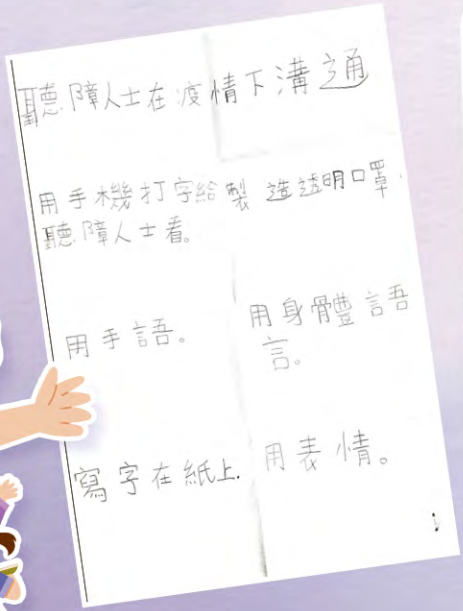


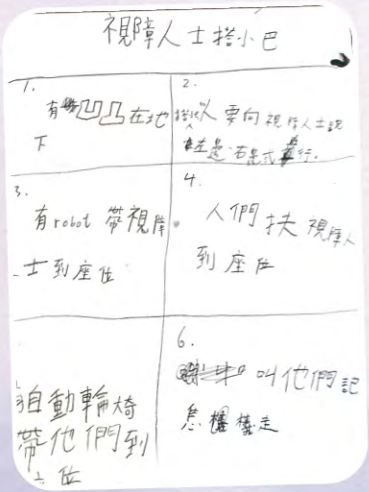


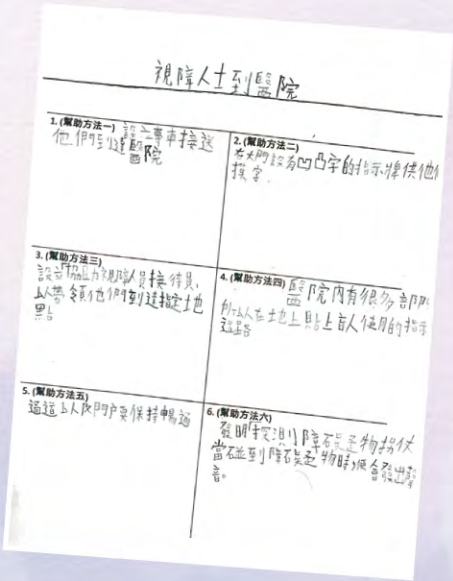












實踐期： 2022 年 4–7 月

目標： 加強同理心及服務他人（校內）的意識，學習設計思維（Design thinking）的思考方式，提升創意、溝通、協作和解難能力等廿一世紀共通能力。

形式： 遊戲 + 訪談 + 體驗活動

任務： 成為小工程師兼小偵探走訪校園，觀察和記錄想改善和可利用的地方，並找出在校內想幫助的對象，共創更美好的校園生活環境。

誘發同理心 (Empathize)

同學化身成為小工程師兼小偵探在校園不同角落遊走前，每人獲派一張便條紙，就以下四格內容進行觀察及記錄想改善和可利用的校園空間，於課堂中再作討論及找出新意念：

- Like（喜歡的地方）
- Dislike（不喜歡的地方）
- Improvement（可改善的地方）
- Innovative Idea（可利用的地方／創意的想法）

有了對校園現況的親身體會後，同學進而認識校園生活中還有不同的持份者。跟着他們觀看校工、圖書科主任、小息時當值的老師等不同校園持份者的人物訪問及工作錄影片段，了解他們的日常工作，及同理他們可能會在工作中遇到的問題；由此再思考各小組是否都有一個在校園內想幫助的對象，以提供服務。

在了解不同校園持份者日常工作的過程中，同學還學習了訪談的發問技巧：可以多從對方感受出發去發問，及多去理解感受背後的原因。

同學對於「你．想校園」的課堂十分投入，如在與校工進行訪談的整節課堂，全班同學紛紛舉手，踴躍發問；同學也對圖書科主任及小息時當值的老師所面對的工作難題感同身受，設法為他們想出解決方案等；從中亦大大提升了同學對校園的歸屬感。

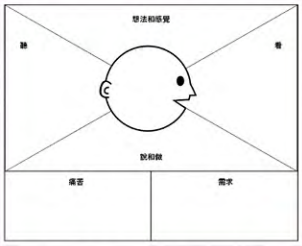
選定對象 (Define)

為了讓同學充分理解不同校園持份者的情況，在相關的課堂預留了充足的課時，讓每個班別的同學都能細看校工、圖書館老師和小息時當值的老師的錄影片段，並在隨後與當事人進行訪談。因為充分的理解有助同學更能找到及定義問題，為隨後的學習階段打穩基礎。

由「同理心」階段邁向「定義問題」階段的學習過程中，為同學引入了以六何法製作的思考工具：「同理心地圖」(Empathy Map)，使他們更容易定義想協助人物的需要在哪裏。

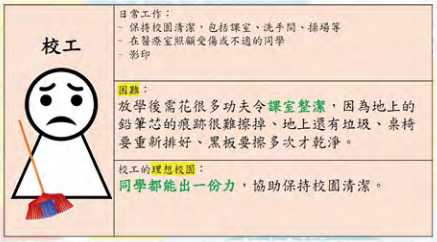
同理心地圖的六何法包括：

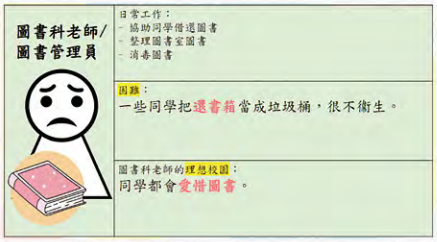
- 想法和感受 (Think & Feel)
- 聽 (Hear)
- 看 (See)
- 說和做 (Say & Do)
- 痛苦 (Pain)
- 需求 (Gain)



同學發現，校工面對的困難是與保持課室清潔有關，而圖書科主任的困難是還書箱有時會變成了垃圾筒，至於小息時當值的老師的困難則與同學守秩序有關。

在完成同理心地圖後，每組同學便從中選定了稍後在校內想幫助的對象，並就對象理想中的校園願景去定義問題：「我們如何改善學校，幫助有需要的校園使用者的校園生活變得更美好？」，進而思考幫助他們的解決方案。





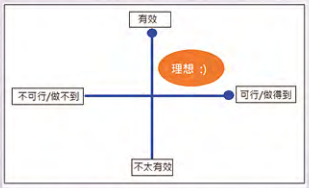
設定幫助的計劃 (Ideate)

進行思維訓練前，宜先將問題分拆，再按同學的能力和進度作引導性思考。小組在上一個學習階段選定了想服務的對象後，老師便逐步引導同學去思考：服務對象的理想校園是怎樣的？➡他／她現在面對甚麼困難？➡你最想幫忙解決哪個困難？

經過寫便利貼去表達和討論，同學定義到相關的問題，接着是發揮創意去想像解決問題的方法。老師以「五問法（5 whys)」（又稱「為甚麼？為甚麼？分析法），透過重重追問，釐清問題的真正原因，同時引起同學對學習的好奇心。例如：在分析圖書科主任的困難時，同學發現還書箱與垃圾箱放置的位置接近，且兩者外表相近，可能會讓部分同學誤以為還書箱是垃圾箱；在想像解決問題的方法時，可否從易於識別的外觀設計方面着手呢？

為協助提升同學從一些計劃方案中作挑選及決策的效率，同學學習運用以下有助排出優先次序的思考工具作整理：

- 有效
- 不太有效
  - 可行／做得到
  - 不可行／做不到



同學將已寫在便利紙上的各個提議方案，再按有效／不太有效排列高低、做得到／做不到的次序，而處於有效、做得到區內的方案便成為組內的首選計劃方案，進而便可邁進下一階段的「實行」。

實行 (Prototype)

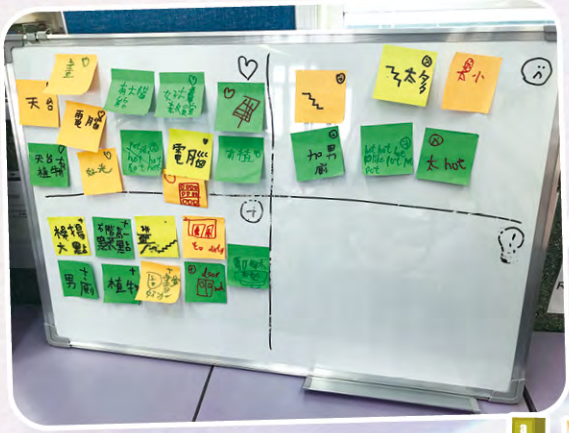
在之前兩個學習單元「設計思維初體驗」與「黑暗與寧靜」，同學已在認知層面上走過設計思維的步驟，為接下來將想法化成行動力打下了基礎，來到下學期的「你．想校園」單元，同學紛紛對落實服務校園使用者的初步計劃方案躍躍欲試，尤其那是涉及他們關心的校園生活。

有些同學選擇回應校工、圖書科主任和小息時當值的老師的問題，如有小組善用課餘時間協助校工打掃課室一星期；有小組為還書箱設計和繪畫了全新的告示牌；有小組為讓同學開心和安全地過小息，並協助老師處理不遵守紀律的同學而出謀獻策；另有小組的服務對象是同班、其他班別，甚至全校的同學，如想方法讓累了的同學休息一會後再學習；有小組為低年級同學服務，幫他們解決功課困難、執書包或背誦乘數表；有小組則關顧夏日炎炎下同學在露天操場小息時的情況，自行設計及做了紙扇送給師生，及將紙箱改造成座墊，以緩減坐在石階上的溫度，並在小息時讓同學試坐等。

同學認真、投入的參與令老師動容。作為受助對象的校工，感謝同學幫忙將課室打掃得乾乾淨淨；圖書科主任則十分讚賞同學的學習態度，常謙虛地問她這樣的改良可否幫到她；協助初小同學背誦乘數表的一組同學及向其他同學提供減熱坐墊的另一組同學，同樣亦得到服務對象的正面回饋。這些成功的學習經驗大大加強了同學的自信心。

學習情況

同學在遊走校園後，以便利紙方格記下喜歡 / 不喜歡、改善和可利用的地方，然後一起討論。他們還認識了校園的不同持份者，包括校工（下左一圖），觀看他們的工作錄影片段後，與他們進行訪談，了解和同理他們的工作問題。

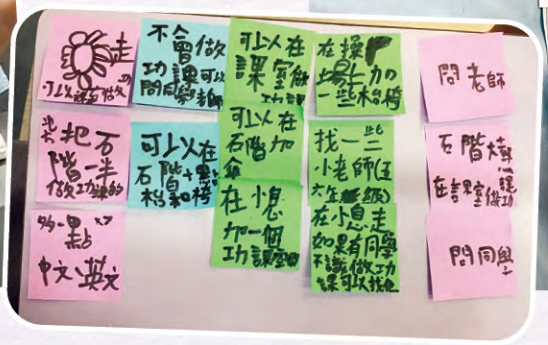


學習成果（一）

服務對象： 全校同學

關注問題： 夏天在露天操場小息的情況

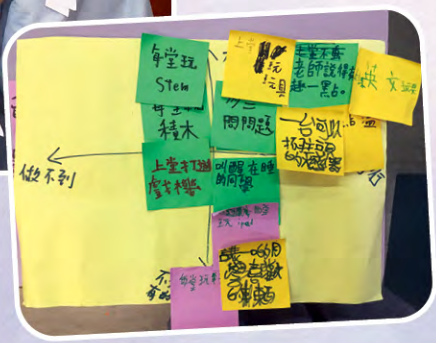
解決方案： 將紙盒改造成減熱座墊、自行設計及製作紙扇

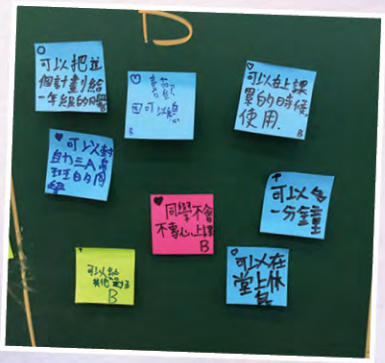


服務對象： 同班同學

關注問題： 有時上課會感到疲累

解決方案： 同學在有需要時可休息兩分鐘，每人每日最多可休息兩次。此組同學負責做紀錄



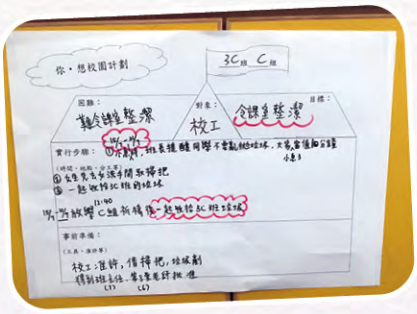


學習成果（二）

服務對象：校工

關注問題：放學後需花很多工夫令課室整潔

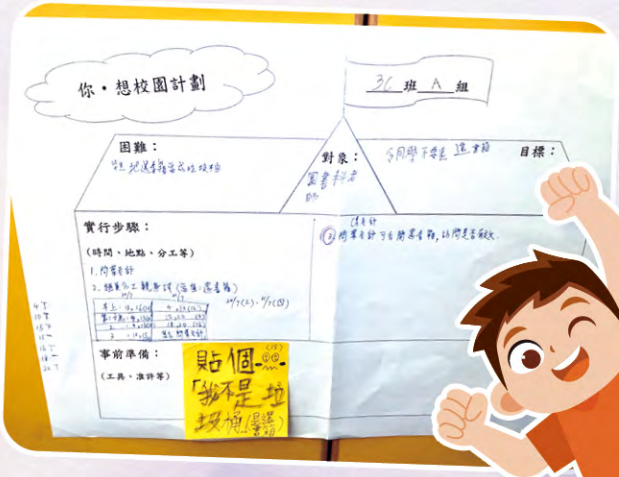
解決方案：善用課餘時間協助校工打掃課室一周



服務對象：圖書老師

關注問題：一些同學把還書箱當垃圾箱

解決方案：為還書箱設計及繪畫一個新的告示牌

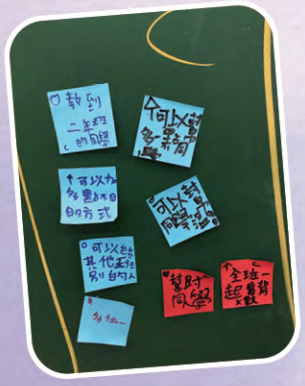


學習成果（三）

服務對象：當值老師
關注問題：小息時，部分同學不守紀律
解決方案：多個建議，包括安排多些風紀和老師等

服務對象：一年級同學
關注問題：做功課有困難、未懂得執書包
解決方案：教他們做功課及執拾書包

服務對象：二年級同學
關注問題：背誦乘數表有困難
解決方案：當小老師協助他們背誦乘數表



實踐期： 2022 年 8 月

目標： 加強同理心及服務他人（社區）的意識，學習設計思維（Design thinking）的思考方式，提升創意、溝通、協作和解難能力等廿一世紀共通能力。

形式： 遊戲 + 體驗活動 + 跨班匯報

任務： 獲學校所在的社區中心邀請，提出活化學校附近一片空地的構思，以改善當區居民的生活質素。

同理服務對象 (Empathize)

緊扣生活的學習內容，常會引起同學的興趣，有助提升他們的學習動機。在上一個學習單元「你．想校園」中，因為服務學習的對象是他們熟悉的校園持份者，令他們因踴躍投入的參與而更能享受到學習的樂趣。來到「社區篇」學習單元，同學更進一步跨出校門，所服務的對象由校內擴展至社區人士，同時同學仍繼續帶着一顆謙遜地服務他人的心去學習。

要了解、同理對方的需要，很多時我們會透過親身接觸去看去聽去留意，受疫情影響，在「社區篇」課堂舉行期間，同學雖未能前往學校附近的空地作實地考察，但透過從校內的外走廊眺望、觀察及統計鄰近有哪些居民（如長者、小孩、上班人士等）經過，已令同學對將為他們作設計的服務對象有初步認知。

比起之前的學習單元，「社區篇」更講求團隊合作的重要性。課堂上，同學經歷的各項體驗活動，包括體驗長者視力和體力欠佳狀況的自製紙老花鏡和背着沉重書包上下樓梯等，模擬侍應落單送餐、文員抄寫、劇院清潔工抹座椅等上班人士的工作體驗等，也很需要組內同學通力合作、互相幫忙，才能完成。

在事後分享的環節中，老師也講述了生活中的長者、小朋友及上班人士的狀況，讓同學對他們有更多的了解。課堂結束後，同學紛紛表示，如不是在課堂中有這些體驗，他們也難以想像原來長者和上班人士的生活狀況及所面對的問題會是這樣的。活動亦提醒他們要多關心身邊人，包括家中的長者等。

定義服務對象的問題 (Define)

從長者、小朋友和上班人士這三個組別中，同學需在組內討論及選出以哪個組別作為想幫助的服務對象，並列出三個選擇的理由。老師引導同學按步就班地作出思考：為何要幫助他們？➡他們面對的三大困難是甚麼？➡ 他們需要甚麼？

在討論和決策的過程中，難免會出現不同意見，這時正是同學學習及提升表達、協調（處理分歧及互相尊重）等不同軟實力的良機。早於前三個學習單元中，同學已學懂了可透過說出理由、投票（舉手或貼星星貼紙）等不同方式去化解分歧。而在「社區篇」這個學習單元中，由於更講求小組成員之間的緊密合作，這些技巧和態度正好大派用場，並能隨着實踐，使之在同學心內強化、植根。

經過商議和決策後，各個小組都重新定義了問題，並作出相關的行動描述，他們透過「我們如何利用這塊空地，改善／優化跑馬地（服務設計的對象）的（困難）？」的句式表達出來。大部分小組選擇了以長者作為服務設計的對象，部分則選擇了以小朋友作為對象。

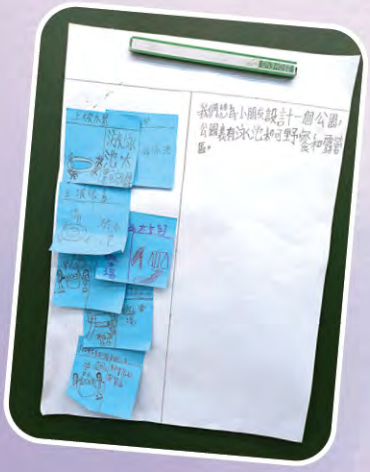
當中的定義問題句有：我們如何利用這塊空地改善／優化跑馬地長者的困難（聽力弱、不強壯、不健康、孤單）？我們如何利用這塊空地改善／優化跑馬地小朋友的困難（小朋友上學太辛苦或太悶、小朋友上坡太辛苦和熱、星期六、日不能常常見到同學）？

創意發想 改造空地 (Ideate)

進入「創意發想」階段前，老師向同學介紹了學校所在的跑馬地社區有哪些社區設施，以及精選了一些世界各地城市空間改造的例子給同學參考，及作為創作的基礎。

同時，老師也提醒同學進行設計／改造的原則是以人為本，鼓勵同學透過圖畫和文字，記下個人為已選定服務對象所設計的空地看法，然後再在小組內討論，綜合各人的意見後，成為小組的設計定案。

同學從早前學習階段的同理心體驗及日常觀察中留意到，不論長者或小朋友，都有休閒娛樂、社交、健康等不同的需要，同學便針對這些需要作出了相應的設計，如長者版的遊戲機、小朋友的「Smart 玩具銀行」、健身室、小食售賣機等。

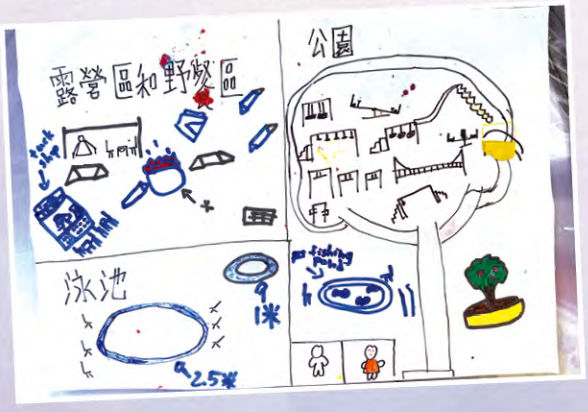


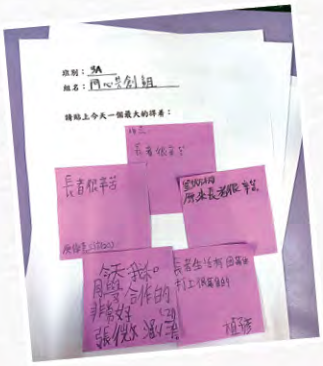
模型製作及測試 (Prototype & Test)

為了能具體地向邀請他們作改造設計的社區中心作介紹，以及讓學生的創意設計得到具像化的展現，老師邀請各小組先構思他們的設計：用家進入空地到離開會發生甚麼事情畫成六格故事板 (storyboard) 平面圖後，先在班內作出匯報，聽取過師生的回饋後再作優化，然後以泥膠製成立體模型，及在當中選取最主要的設施製成紙皮模型。

在不斷動手做的過程中，不僅促進了同學的投入參與度及讓他們的創意得以發揮，更能讓他們對小組的設計構思有更深入的思考，並提升他們對學習的擁有感 (sense of ownership)。

不少同學都對能與小組成員一起集體搓泥膠、砌紙皮模型感到興奮，他們不約而同地表示，過往在視藝科只是一個人在做，鮮有這樣集體創作的機會，並期望將來有更多這類的學習機會。





跨班匯報 改善精進 (World Cafe)

「童心共創」計劃的其中一項特色是多小組互動，由第一個學習單元「設計思維初體驗」開始，同學已不斷練習在自己小組內以至全班同學面前作公開匯報，當中為同學提供了很多提升個人以至團隊軟實力的學習機會：除裝備了同學的表達和演說技巧及增強膽量外，還讓他們學習到如何給予對方回饋(feedback)、如何讚賞他人等，為將來的高階學習打好基礎。來到「社區篇」這個學習單元，經過一整個學年的積累，同學匯報時表現順暢。

為讓同學進一步學習，老師安排三班同學以「世界咖啡館 (World Cafe)」（頻繁更換討論組別）的形式，輪流作跨班匯報。同學在仔細聆聽後，向匯報的小組作出回饋、派發列出了喜歡及可改善地方的便條紙。過程中，同學們都十分認真，如有同學在聽過「Smarty 組」介紹他們為小朋友設計的「Smart 玩具銀行」後，懂得肯定對方捐贈助人的意義，及能從設計構思以至製作（繪圖和模型製造）等不同層面作出讚賞；另有同學則讚賞匯報小組的表達十分搞笑有趣等。

除此之外，由第一個去到最後一個學習單元都貫徹了在每一節最後設有「反思」時間，讓同學思考及表達他們在當天最大的學習（得着），因為回饋和反思是讓同學持續進步及強化學習效能的有效方法。

學習情況

「社區篇」單元在學校每年連續三天的專題學習日期間舉行，由在校內的外走廊觀察和統計途人類別開始，到體驗長者和侍應工作等活動，以至討論、集體構思、梳理意念、模型製作，經過無數次的在組內、班內匯報，到最後的跨班匯報、給予對方回饋……每組同學都投入認真、全力以赴。

學習成果（一）

組別： 多啦 King 組
對象： 長者
構思： 「多啦 King 公園」內設有按摩區、運動區和記憶區，記憶區有機械人照顧長者健康方面的需要，例如教他們做運動和拉筋，背古詩來增強記憶力等。

組別： Super Mario 神奇小隊
對象： 長者
構思： 名為「幸福長者中心」，以樹型作設計，內有運動室、溫室、活動室（可看長者喜歡的電視節目）、遊戲室（包括有供長者玩的電子遊戲機）、食堂（提供廉宜健康食物）

組別： 同心共創組
對象： 長者
構思： 感悟到長者日常的辛勞，除了有色彩繽紛的園圃，還有一個十分富特色的圓尖頂大涼亭，內裏設有大電視、渡假沙灘上的長椅，可供長者娛樂、休閒

學習成果（二）

組別： 童心互助組
對象： 長者
構思： 樓高兩層，地下設有室內健身室，樓上有長者中心和診所，兩層均鋪設防滑地墊（見紙皮模型），照顧長者的身心健康

組別： 童見跑馬地，同心合作 +A 組
對象： 小朋友
構思： 有見於小朋友在周末見不到同學遊玩，除公園和泳池，這裏的遊樂設施還包括露營和野餐區，讓小朋友可常相聚同樂；另亦考慮到空地所在是一條斜路，在設計上有所兼顧

組別： 童心大 C 組
對象： 長者
構思： 在「童心老人院」，長者的生活多姿多采，除設有休息室，還有電子學習班等不同的興趣班，讓長者學習最新科技，餓了還可在自動售賣機購買所需，院內還設輪椅區，照顧不同身體狀況的長者需要

學習成果（三）

組別： Smart 組
對象： 小朋友
構思： 照顧小朋友的學習、健康、社交、娛樂等不同需要，設有「Smart 玩具銀行」，鼓勵大眾捐贈玩具給有需要的小朋友

組別： 瘋狂豬豬組
對象： 長者
構思： 樓高三層，地下層專為公公而設，一樓專為婆婆而設，三樓是動物室，設有升降機上落；這裏很關心長者的休閒需要，除有怡人的花草，還飼養不同動物陪伴長者，及設有長者專用遊戲機

組別： We Are Fast 組
對象： 長者
構思： 長者中心設在樓高數十層的住宅樓下的最低數層，樓宇發展所得是用作為長者中心提供低廉甚至免費的飲食、娛樂、醫療等不同服務

三信

YOU DID IT!

梁芃菲同學

（Like 喜歡的地方）

- 第一次接觸視障人士
- 喜歡聽他們分享，知道他們有什麼困難
- 在「你．想校園」與組員一起想方法去幫助其他同學，好開心

（Difficult 困難的地方）

- 要動腦筋去想方法

（Improvement 可改善的地方）

- 可以有更多動腦筋思考的活動 / 想挑戰自己

（Innovative Idea 可利用的地方／創意想法）

- 合作的模式讓我有機會嘗試不同人的方法

三信

GOOD JOB

吳佳晴同學

（Like 喜歡的地方）

- 最喜歡「社區篇」的空地設計，可以發揮創意
- 上學期，我們設計了會飛的書包，同學不用再背着沉重的書包上學
- 「你．想校園」中，其他同學試坐我們用紙皮盒改造的坐墊後，說可以幫助他們不用坐在熱石階上

（Difficult 困難的地方）

- 在網課中聽視障和聽障人士分享時，有時聽得不太明白

（Improvement 可改善的地方）

- 可以考慮到社區探訪長者了解他們的需要

三信

AWESOME

王真懿同學

（Like 喜歡的地方）

- 可以了解不同人的生活，包括視障人士、聽障人士
- 有不同意見，就一起去商量，互相分享，大家互相合作

（Difficult 困難的地方）

- 在網課中學習聽障人士使用的手語時，不太明白

（Innovative Idea 可利用的地方／創意想法）

- 明白到不是每一個長者都健康 / 學會體諒別人
- 在課堂中，我們戴了老花眼鏡、背着很重的書包，體會到原來有些長者可能會這樣

三望

SUPER

黃衍廷同學

（Like 喜歡的地方）

- 從中學到很多，例如怎樣站在別人的角度去想
- 喜歡在活動中有反思，媽媽和婆婆也常提醒我要多反思，如果做得不好，是否自己有不足，或想得太簡單？

（Difficult 困難的地方）

- 要動手做模型

（Innovative Idea 可利用的地方／創意想法）

- 要團隊合作、互相配合，取長補短
- 一個人再能幹，也不可能完成所有事，要全隊人合作，才可以發揮到最好

三愛

許嘉軒同學

(Like 喜歡的地方)

- 喜歡一隊人合力去做和善用空地的構思，我們選擇為長者的需要去做設計，因為跑馬地較多長者
- 喜歡「你．想校園」中，我們合力將課室清潔得很乾淨，希望大家都能愛惜課室

(Improvement 可改善的地方)

- 如果可以親身去長者家中看看，了解多些才去做設計會更好

(Innovative Idea 可利用的地方／創意想法)

- 「你．想校園」中訪問過校工後才知道他們是這麼辛勞，我們還向他們請教有甚麼秘訣可以將黑板抹得乾淨

三愛

劉卓霖同學

(Like 喜歡的地方)

- 喜歡「社區篇」玩泥膠和砌紙皮
- 喜歡和隊友分工合作，在「社區篇」為長者所做的設計模型是集合了各隊員的意見
- 喜歡互相匯報，透過別人的意見，讓我可以改善和進步

(Innovative Idea 可利用的地方／創意想法)

- 在與視障、聽障人士接觸中擴闊了眼界
- 學懂勇於嘗試就會成功
- 「你．想校園」中，我們構思了一套新校服，有保護網和一對翼，既可節省乘車回校的金錢又環保

三愛

李爾王同學

(Like 喜歡的地方)

- 喜歡團隊合作，我們全組人一起完成了為小朋友設計的「Smart 玩具銀行」模型
- 喜歡這種學習模式，令我體會到合作精神

(Improvement 可改善的地方)

- 如果可以有多一點玩樂的元素放進活動中會更刺激，例如分組對決

(Innovative Idea 可利用的地方／創意想法)

- 搓泥膠和砌模型可以發揮創意，有同學用紙皮砌了玩具熊，有同學造了玩具車

三望

黃星橋同學

(Like 喜歡的地方)

- 喜歡搓泥膠模型，大家分工合作，最終一齊將紙皮畫成地氈
- 喜歡聽別人的意見，我在匯報時學習到很多

(Improvement 可改善的地方)

- 可以去空地實地考察就好了

(Innovative Idea 可利用的地方／創意想法)

- 我學習到匯報時要注意說話的聲浪
- 如果滿分是 10 分，我給自己 7 分，餘下的 3 分是有時我會害羞、低着頭說話，別人聽不清楚

三望

曲曉童同學

(Like 喜歡的地方)

- 學習到不要只想着自己，還要顧及其他人
- 喜歡用合作的模式學習

(Difficult 困難的地方)

- 做手工模型

(Improvement 可改善的地方)

- 希望課堂時間有一小時

(Innovative Idea 可利用的地方／創意想法)

- 我們可以集合到很多有趣的點子，改善學校的設施，例如在洗手間放了香薰座令空氣清新一些；又繪畫了告示牌提醒大家不要亂拋垃圾

三信

在「童心共創」，師生一起經歷了很多轉變：同學由最初的陌生到後來的滿心期待；組員之間由最初沒有太多交流，到後來懂得分工合作、發揮創意、提升溝通、協作、解難能力等。

記得在「你．想校園」中，我所帶的那組學生做了一把紙扇，在小息時將扇送給了一位當值老師，可見同學的心田已播下同理心的種子。

設計思維的精神是人人都可以表達，拿張便條紙寫下來就是了；遇到有不同意見時，同學也學到了透過投票、貼星星貼紙，少數服從多數。

—— 吳令欣老師

三信

我負責帶領其中一組學生，同時亦是圖書科主任，在「你．想校園」中讓同學了解有什麼可以幫忙的校園持份者。令我感到意外的是，有同學選擇了要解決中央還書箱變成垃圾箱的問題時很投入與認真。他們知道，他們是有份參與、成為一起解決問題的工作人員，那是一份很強的歸屬感和學習擁有感 (ownership)。

動筆繪畫還書箱告示牌的只有一個同學，但全組同學都很雀躍，彷彿他們也一起畫。教學就是讓學生感滿足。

—— 葉凱慈老師

三信

「童心共創」是一個很完整的學習歷程，當中包括：構想、了解、針對需要去思考目前或再改良的版本、整理構思、計劃、向他人表達、聆聽別人的回饋 (feedback) 作出改善。

我所帶的那組同學，有些同學最初是比較靜的，後來在「你．想校園」中，他們想到可以幫助低年級的同學背誦乘數表，同學由最初不知道要有開場白，到後來向老師請教箇中的技巧，並跟着做，且愈做愈有信心，同學都在不同的體驗活動中獲益良多。

—— 吳嘉敏老師

三望

同學學懂從別人的角度去看，例如「你．想校園」中，在了解校工日常工作困難時，不但整節課爭相發問，還感謝校工的辛勞。「社區篇」中，同學能從長者的角度出發思考他們的娛樂需要；有次在禮堂聽講座，同學主動上前關心我站得久會否太累。凡此種種，我視為我們一直在教學上播種的成效。

上學期同學隨「設計思維」的步驟去學習，打下了簡單的理論基礎，使隨後做設計時能有所依據，以低年級來說，他們的學習成效不錯，值得繼續做。

—— 麥狄康老師

三望

我見到同學有很多進步，包括：建立了同理心及不再自我中心。自從在「你．想校園」的學習中明白到校工清潔課室的辛勞，同學在小息時都會主動執拾垃圾。

計劃讓我看到同學的另一面，甚至他們的整全狀況：有些同學平日比較文靜，但原來很樂於助人；有些同學平時看似不太投入課堂，但原來他們有不少創意點子。

計劃以小組形式學習，又設有跨班匯報，讓同學可向其他班別學習，這種學習模式對學生的全人發展十分重要。

—— 陳頌恩老師

三望

經歷過一整年的課堂活動鋪排，我發現同學更願意動腦筋去思考。計劃讓同學分組進行活動，溝通和協作能力隨之提升，他們更團結、更明白其他人的難處。

同學的構思最初比較簡單，如在為視障者困難作設計時，只有基本概念設計一個機械人照顧他們的生活；到「社區篇」時，同學能想到更多細節，如為長者所造的社區設施模型就有更多設施，又合力以紙皮造了一張防滑地毯鋪在地面，以防長者滑倒；這些豐富的細節令同學的心思更慎密。

—— 周銘佳老師

三愛

計劃是藉有系統的課程讓學生多留意身邊的人和事。我見到同學由最初少去關心，到後來看到有需要就盡力去幫助，藉此表達對他人的關心。

課程的學習內容與生活扣連，如重新設計書包、為同學、老師、視障人士和長者構思（或實踐）助人方案，學習由以人為本的角度出發，同學學習了很多思維策略，表現超出預期。

老師們都很願意為同學的學習付出，師生共學新課題，如視障者的需要等，因而令師生關係更密切，學生更願意與老師分享感受。

—— 鄒頌基主任

三愛

課堂的主題是建立同理心，我感受到學生在這方面有進步。最初同學透過代入視障者的生活去感受，已對同理心有初步體會；及後他們選了幫校工清潔課室，有同學更將家中膠手套帶回校，兩個小息都在清潔；「社區篇」構思模型設計時，同學懂得為經過成和道斜路的長者設想。

同學很有團隊精神，清潔課室前會先喊隊名、很有氣氛。同學最初可能對給予回饋較陌生，但現在學會了，且使用便條紙去表達，有助同學多思考、表達、反思，擴散思維。

—— 劉念老師

三愛

我見到學生學到為他人設想，如在「社區篇」中合作搓泥膠模型，同學之間就不同意見去溝通時，有做到為他人設想。

過往在課堂舉手答問時，因時間所限，只得幾個同學可被選中回答，但用便條紙，就可達到百分百的參與率，人人都有份寫和表達，令課堂有更佳的互動氣氛。跨班匯報時，同學接收到其他同學的便條紙，知道自己做得好及可改善的地方後馬上改正，過程中個別學生的反應還帶出了不少有助教育學生成長的機會，如可怎樣欣賞別人等。

—— 李安妮老師

不論在學校、教師團隊，以至學生層面來說，「童心共創」計劃在本校都是一個創新嘗試。學校歷史悠久，同時面對着時代的轉變，我們需要藉着教學上新的學習去衝擊思維，以更能照顧不同學生的學習需要、促進他們的全人發展。

計劃之初，是由幾位有心的老師開始，他們接受了創新思維培訓後，作出相關的課程設計與課堂實踐。這幾位老師受訓完畢回校的雀躍與活力，令人十分期待在一年的實踐歷程中將會發生的種種。

「童心共創」計劃在三年級整級推行，由四個學習單元組成，互為緊扣，讓老師逐步引導同學去學習。一年下來，同學學習了設計思維的思考模式，學懂在團隊中互相合作所需要的溝通、協作、解難能力；更重要的是，我見到同學的同理心與日俱增，從前有些同學可能會在視藝課後滿地紙碎都不加理會，但現在則會在放學後主動替校工抹黑板、整理桌椅，且看見校工進課室會拍手以示欣賞，因為他們都曾經在課堂的體驗活動中感受過校工清潔課室的困難，使他們學會了設身處地去明白對方及懂得感恩。雖然他們只是三年級的同學，但已可發揮巨大的力量去服務他人；這正是計劃的可貴之處：培養同學由觀察身邊的事物開始，然後作出關懷行動，為他們日後踏出社會去貢獻作準備。

不僅是同學，一年後的今天，由九位老師組成的創新教學團隊，不論在創新思維教學法的掌握以至師生關係方面，都有成長。他們愈來愈有默契與團隊精神，有助造福學生、學校及社區福祉。

副校長
梁小菁副校長

「如果我是一個學生，我想這堂課怎樣過？課堂可兼顧學習與好玩的元素嗎？」

當初，同事和我便帶着以上的疑問去為「童心共創」計劃作課程設計。我們知道，要三年級的同學去明白設計思維這些創新思維策略，在課程設計方面，要多加入「動手做」元素，並給予他們多些時間去消化，以讓他們享受到學習的樂趣。例如關於同理心這些較抽象的概念，在「黑暗與寧靜」學習單元中，同學可透過在家模擬視障、聽障人士的體驗去感受他們的生活問題；另在「社區篇」學習單元中，同學則透過背負沉重的書包上下樓梯去體驗長者因年紀大身體機能退化的狀況等。

我們見證着同學的不斷進步，他們由最初不大懂得提出問題，逐漸地，在提出問題的同時，亦想到相關的解決方案，由此解難能力提升了。計劃的目標之一是增強同學的廿一世紀共通能力，以人為本的設計思維思考方式正是十分重視同儕學習。同學在學習的過程中，除加強了同理心外，還學懂怎樣透過便條紙去表達自己的想法和感受、給予他人回饋與吸取他人意見、尊重與別人的差異，並從學習過程中不斷作出決策 (decision-making) 去學習為自己的選擇負責，由此協作、溝通、決策能力提升了。

為了達成上述的學習目標，「童心共創」計劃以超學科的形式作課程設計，即由一個主題／學科出發，再在過程中於有需要時加進相關的學科知識以促進學習，例如在「社區篇」要統計經過成和道斜路的途人種類，同學便需以數學科的棒型圖去呈現；又例如為了向社區中心展示活化空地的構思，同學則需以視藝科的模型去表達等。主題式或綜合的學習方式在外國早已流行，在香港較少，感謝校方和教學團隊一直以來的強大支持與協助，一起同心共創，為學生帶來更佳的學習效能。

統籌老師
吳令欣老師

寶血小學在1945年成立，為灣仔區內一所津貼小學。本校秉承寶血女修會的辦學精神，藉着教育傳播福音，以兒童為中心，致力提供全人發展的優質教育，並以專業的團隊精神，創設愉快的學習環境，培養學生建立自信、積極學習的態度，務求令學生掌握解決困難的智慧及技巧，發揮堅毅不屈的精神。本着「智、義、勇、節」的校訓，締造校園內融和、友愛的氣氛，致力邁向教育多元化的新領域。

智：指我們具備分析力、判斷力，用以明辨是非。智育是人類文化進步的基本因素之一。智力的成長，要由力學中獲得。

義：就是正義，做事要合乎天理良心。我們根據正義，作為一切行為規模的標準。

勇：是往直前。以努力不懈的精神，奮鬥到底。無所恐懼，一切成敗利鈍，置之度外。

節：是指操守。忠於自己的良心，忠於社會的責任。

賽馬會教師社工創新力量
由香港賽馬會慈善信託基金策劃及捐助的「賽馬會教師社工創新力量」計劃，旨在為鼓勵教師及社工以創新意念及具體行動，回應教育及社福界的需要與挑戰，為兩個界別的長遠發展做出貢獻。

鳴謝：Design for HK

註：全書相片由受訪者提供，部分相片於非疫情期間拍攝。而當中於新冠肺炎疫情期間拍攝之相片，在場人士均有嚴格遵從當時實行之防疫措施。

寶血小學
香港跑馬地成和道 72 號
2572 3851
2572 4421
info@preciousbloodhv.edu.hk
www.preciousbloodhv.edu.hk

學校網址

GoodSchool

教育傳媒
EDUCATION MEDIA