

112 學年度 STEAM 課例論壇與會嘉賓



蔣偉民局長(暫定)
臺中市教育局局長

世界教育的趨勢已改變

看到世界教育的趨勢已經在改變,老師授課的角色轉化為更多是引導、陪伴與觀察學生的學習!



陳育霖教授
國立臺灣師範大學教授

宇宙奧秘的瘋狂追求者,希望找尋知識的盡頭,卻又擔心錯過探索過程的美好風景。

始於科技忠於人性的創新思維

STEAM 跨越領域的實境探究精神!
STEAM 設計,團隊聚焦、創意構思、動手實踐、問題解決,共同促成人類美好未來想像。



何慧瑩教授
國立臺北教育大學教授

我熱衷於課程革新,以「學會活用」為原則,融合設計思考和 STEAM 於師資培育課程中,追求創新且實用的教學設計。

設計思考引領：使用者中心的 STEAM 課程規劃

以同理心為基礎,考量國小的學校資源、教師的授課策略、既有課程架構,以及學生的認知與喜好,從而策劃以使用者為核心的 STEAM 課程。希望師資培育端發想的課程,能夠有實際的貢獻。

期盼在不久的將來,能有更多學校及教師加入,以設計思考歷程引領 STEAM 課程規劃!



黃炯彬老師
新北市國小自然領域輔導團
專任輔導員

我是一個喜歡嘗試新事物的人,在 STEAM 教育中,我會努力引導孩子發現心中的感受,並賦予 STEAM 全新的靈魂!

「跨」出迷人的 STEAM 魂!

STEAM 不僅是一個教育政策,更重要的是能夠透過 STEAM 的課程,讓不同學習樣態的孩子皆能發揮自己所長,彼此激發出最佳的一面。

在 STEAM 的跨域世界裡,「創意」是不受限的,能為作品注入心中的各式想法,讓作品充滿「靈魂」,這就是 STEAM 的迷人之處呀!



曹崇禮老師
新北市 STEAM 跨域輔導團團員

{完美裡找不到缺點_確有盲點：卓越裡遺漏了完美_卻展視野}培養學生自信、專業輔導與培訓技能_是我在 STEAM 理念中執著推動著，我就是科技教師曹崇禮服務於新北桃子腳國中小。

愛上 STEAM_愛上學習!

STEAM 教育核心概念主要是鼓勵學生去探索，啟發興趣領域所在，從學玩當中讓學生愛上學習樂趣與遊戲為學習的基礎「能力」打底。

透過 STEAM 可引導學生從遊戲與實作過程中結合科技，如程式設計，遊戲過程中學生會遇到困難時，教師引導學生養成主動探究、觀察及解決問題的能力。



劉一霖老師
新北市 STEAM 跨域輔導團團員

探索美是愉快而充滿驚奇的旅行，透過 STEAM 課程，帶著孩子們一起玩創意，常常會有令人驚豔的發現，在遊戲與實作的創作旅程中，帶著孩子們玩創意，探索更多的可能，我是自強國小的美術老師，也是一個愛玩的大孩子。

做中學，學中玩~一起玩 STEAM 吧!

"好玩"是有興趣的開始，有興趣是學習的開始，如果學習可以是新奇又好玩，那麼不用老師耳提面命，學生自然就會去探究與解決問題，自主探究與自主學習的過程中，自然會去接觸更多不同的知識。我喜歡和孩子一起玩，有目的的玩，玩出創意、玩出行動力，玩出跨域新知能。



許維容老師
新北市資優教育輔導團團員

遊走各領域之間，什麼都有興趣、什麼都會一點，想將觸動自己的分享給學生，跟他們一起驚奇、感動。是個才剛開始嘗試將 STEAM 概念帶入教學的新手。

換個角度，與世界相互連結

萬物間的秩序，有確實相互連結的支點——從這個連結點出發，重新認識看似已知的事物，伸出觸手，探究、發現將知未知的世界，生活處處是學問，賦予學習上、生活中的每一件事皆有所意義。