



香港海洋公園教育課程



啟迪好奇 探索驚喜

目录



- ❖ 香港海洋公園學院
- ❖ 教育理念
- ❖ 教育團隊
- ❖ 園內設施
 - 室內教室
 - 戶外教室
 - 展館
- ❖ 教育課程
 - 課程系列介紹
 - 課程目標
 - 課程內容
 - 其他課程須知
- ❖ 建議行程



香港海洋公園學院



香港海洋公園學院肩負教育使命，提供超過各種不同課程予中學、小學、幼稚園學生參加，至今已為接近85萬名海內外學生提供有趣的學習體驗。我們透過園內豐富資源，教授有關動物、環境保育、通識教育以致物理的互動課程，讓學生能夠體驗在大自然中學習的無比樂趣。

香港海洋公園是通識教育、課外活動和全校旅行的理想之選，讓學生體驗一個教育與娛樂兼備的啟迪旅程！



我們的教育理念



體驗式教育 讓學生身處人文與大自然結合的學習基地

5大主要元素:

體驗式學習法. 探索. 反思. 應用. 啟發

香港海洋公園學院的課程利用多元化活動啟發及鼓勵學生欣賞大自然，並建立連系。

課程設計更逐漸加入**體驗式學習法**元素，鼓勵學生親身觀察園內各種動植物，從中發掘有趣資訊。

學習過程著重**探索**，跟以往由導師教授知識的模式不同。學生有更多親身參與的機會，有更多時間作**反思**及分享，把所體會到的**應用**於日常生活中。活動亦逐漸加入**STEAM**元素，以**啟發**學生獨立思考及探究精神，培育學生的自學能力。



我們的團隊



香港海洋公園學院的各項教學工作，依賴我們對環境教育充滿熱誠的教學團隊著手策劃及推展。除擁有多元的專業學術背景外，我們的教育大使更會到世界各地參加交流活動及接受各種專業訓練（例如活動設計及演說技巧等），**務求積極提升教學技巧，啟發參加者「熱愛學習，熱愛生命」，成為大自然的守護者。**學院從多方面入手，包括致力透過「教師諮詢小組」與全港多間中小學及幼稚園的校長和教師保持緊密接觸、經「海洋公園教育委員會」集合來自政府、社區、本地及海外環保及教育團體的專業意見，進一步推動香港的環境教育。

探索及教育團隊：60位全職員工，當中11位為學校團體活動之教育大使

教育程度：大學畢業生，主修生物、教育、環境科學等，並精通廣東話、普通話及英文

園內設施: 教室



室內教室



海岸課室



海洋劇場



山林課室

雨林課室



戶外教室



怡庭

Why Zone



北極之旅展館中層



園內設施: 展館



海洋劇場



亞洲動物天地



南極奇觀



尋鯊探秘



海洋奇觀



水母萬花筒



雀鳥劇場



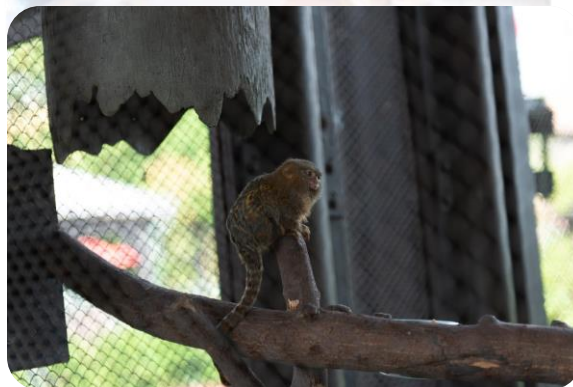


教育課程 - 大步走系列

海洋大步走

雨林極地大步走

機動大步走



香港海洋公園“大步走”，揭開大自然的奧秘



作為世界級的主題公園，海洋公園準備了一系列為中國內地及海外中、小學生課程而設的教育項目，讓參加者變身科學探索小隊員，通過參觀動物展館及設施，投入有趣的互動環節，在活動中盡情探索大自然，學習生物與物理知識，激發科學頭腦與潛能。

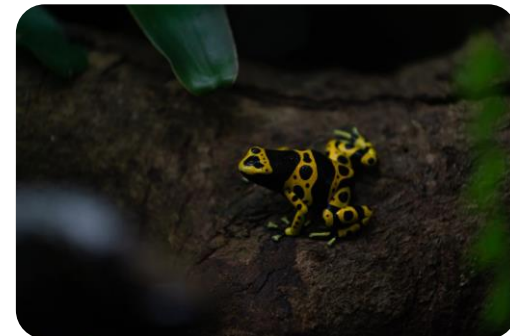
學習生物與物理知識



激發科學頭腦與潛能



探索大自然



海洋大步走



學生將:

遊覽「尋鯊探秘」及「海洋奇觀」，認識各種海洋生物的生理結構及求生技能

查探人類對鯊魚的普遍印象，並認識可持續發展漁業

瞭解如何善用資源及與大自然和諧共存，並製作宣傳短片推廣可持續發展的生活方式

課時	3小時
課程流程	展館介紹及遊覽-1.5小時 互動環節-1小時 課程總結及發表-30分鐘
名額	15-30 學生



海洋大步走



海洋大步走 – 初階 (6-11 歲)

5分鐘	活動簡介
30分鐘	遊覽「尋鯊探秘」，認識各種鯊魚的身體結構 (展館講解部分)
45分鐘	從集體遊戲瞭解鯊魚的過人感官，刺激學生的不同感官
30分鐘	前往「水母萬花筒」，觀察水母的獨特感官 (展館講解部分)
30分鐘	以遊戲模仿水母的進食習慣，感受水母不能自行選擇食物的習性
35分鐘	讓同學化身成不同動物，從活動中認識海洋食物鏈並展示動物之間的關係
5分鐘	總結

海洋大步走 – 進階 (12-17 歲)

5分鐘	活動簡介
25分鐘	遊覽「海洋奇觀」，認識各種海洋生物的身體結構及獨特技能 (展館講解部分)
40分鐘	從不同持份者的角度，探討魚類的習性及與漁業的關係，進一步認識環保海鮮
60分鐘	參觀「尋鯊探秘」，瞭解人類對鯊魚的誤解及鯊魚所面對的威脅 (展館講解部分)
45分鐘	帶引學生反思如何改變日常生活習慣，並制作短片以宣傳可持續發展的生活方式
5分鐘	總結

雨林極地大步走



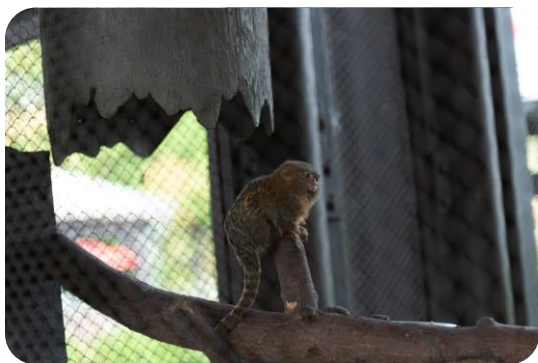
學生將:

遊歷「熱帶雨林天地」及「冰極天地」，探索環境與人類之間的關係

探究人類活動對熱帶雨林及極地造成的影響，並制定低碳生活計畫，以實際行動保護自然環境

透過有趣實驗及互動遊戲，發掘人類日常生活中的產品有那些是源自熱帶雨林

課時	3小時
課程流程	展館介紹及遊覽-1.5小時 互動環節-1小時 課程總結及發表-30分鐘
名額	15 – 30 學生



雨林極地大步走



雨林極地大步走 - 初階 (6-11 歲)

5分鐘	活動簡介
20分鐘	透過測試不同物料的小實驗，去認識極地動物的保暖方式
35分鐘	遊覽「冰極天地」，發掘動物如何適應極地的氣候（展館講解部分）
45分鐘	於「熱帶雨林天地」瞭解熱帶雨林的結構和動物的特殊技能（展館講解部分）
30分鐘	根據對動物及環境的認識，學生運用天然材料，為雨林動物設計舒適的家
20分鐘	選出自己最欣賞的動物，參加「動物之王」遊戲，分享不同動物的過人之處
20分鐘	從集體遊戲中體驗生物多樣性的重要性，瞭解動物與環境的關係，引證雨林為人類帶來的資源
5分鐘	總結

雨林極地大步走 - 進階 (12-17 歲)

5分鐘	活動簡介
35分鐘	遊覽「冰極天地」，發掘極地動物的特性及與人類的關係（展館講解部分）
25分鐘	以模擬極地冰塊減少的互動遊戲，去體驗氣候變化為極地動物帶來的影響
35分鐘	在「熱帶雨林天地」認識各類動物及牠們面臨的威脅（于展館內進行自行探索及講解部分）
20分鐘	從尋寶遊戲中認識雨林為人類帶來的資源，並思考資源配置的條件
25分鐘	以不同持份者角度制定雨林發展計畫及分享觀點
30分鐘	編寫低碳生活計畫，並與他人分享
5分鐘	總結

機動大步走



學生將:

探索園內機動遊戲設施背後的物理原理—簡單機械操作及液壓動力

親身試坐「蛙蛙跳」機動遊戲，並發掘其後的設計及原理

利用簡單機械操作的物理原理去設計獨一無二的攤位遊戲

課時	3小時
課程流程	設施介紹及遊覽-1.5小時 互動環節-1小時 課程總結及發表-30分鐘
名額	15 – 30 學生

S- Science (科學)
T- Technology (科技)
E- Engineering (工程)
A – Arts (藝術)
M – Mathematics (數學)

STEAM
教學
應用



機動大步走



機動大步走 - 初階 (6-11 歲)

5分鐘	活動簡介
50分鐘	透過熱身遊戲學習滑輪、杠杆、液壓動力等物理原理
30分鐘	親身體驗「蛙蛙跳」的機械力量
30分鐘	分享於機動遊戲上的感受，發掘其中所應用的原理
10分鐘	配合所認識的原理，瞭解遊戲設計兼備的安全考慮
50分鐘	應用所學習的知識，自行設計並分享有趣的遊戲概念
5分鐘	總結

機動大步走 - 進階 (12-17 歲)

5分鐘	活動簡介
50分鐘	透過熱身遊戲學習能量守恆定律，發掘過山車有趣好玩的秘訣
55分鐘	親身體驗「瘋狂過山車」，發掘其運作的原理及比較不同過山車的設計
10分鐘	配合所認識的原理，瞭解遊戲設計兼備的安全考慮
55分鐘	應用所學習的知識，設計出既安全又好玩的過山車
5分鐘	總結

其它課程須知



每位學生可在完成課程後獲得一張證書



免費和優惠教師票 (比例: 10 : 1)



園內優惠券