

# 彰化縣110年度「AI小尖兵」暑期夏令營實施計畫

## 一、現況分析與需求評估

- (一)AIOT物聯網人工智能技能的落實，可以提升國民科技素養，也是培養未來科技人才的基礎。科技領域的學習應為國民教育必需的基本課程，優質的學習可以培養未來國民技術的精神及素養。
- (二)運算思維在科技教育領域下是不可缺少的能力，透過動手實作的教具讓學生可以從中得到樂趣，並且驗證自己的創意來建立自信。
- (三)本計畫藉由做中學、玩中學、以及「用、學、研、發」的教學原理來帶領學生們探究知識，進而提升學生學習程式興趣。

## 二、目的

- (一)強化本縣團隊與優質輔導員、教師群的課程規劃能力，透過實務分享、實作創造，讓本縣學童對運算思維產生樂趣與興趣，並經由本次營隊活動，評估未來在於運算課程等科技領域教學參考。
- (二)結合縣內五大科技中心及AIOT智慧聯網中心資訊科技能量，搭配夥伴學校師資，規劃及進行全縣學生夏令營課程，展現科技教育成果，同時具體提升各級學校校內資訊科技課程教學團隊可參考之課程規劃能力，並能增進學生對於運算思維的核心精神，開啟創新人才培育新思維。

## 三、辦理單位：

- (一)主辦單位：彰化縣政府。
- (二)承辦單位：平和國小、湖南國小、合興國小

## 四、參加對象與人數：

- (一)學生人數為每場次 15 人，共計 9 場次，135 人。
- (二)總共9場次，參加對象為彰化縣國小5-6年級學生。
- (三)報名流程:各場次採用google表單報名，依照報名先後順序為錄取依據，每場次以15人為限。
- (四)注意事項:家長請自行到上課學校接送學生，參加的學生請自備水壺。

五、辦理日期及課程主題：

| No | 日期及課程主題 |           | 時間          | 活動地點           | 報名表單                                                                                  |
|----|---------|-----------|-------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 11/17   | AI 機械手臂   | 13:30-16:30 | 平和國小<br>第二電腦教室 | <a href="https://forms.gle/tBRv46eEG8NaATvH7">https://forms.gle/tBRv46eEG8NaATvH7</a> |
| 2  | 11/24   | AI 變色龍    | 13:30-16:30 | 平和國小<br>第二電腦教室 |                                                                                       |
| 3  | 12/8    | AI 智能車    | 13:30-16:30 | 平和國小<br>第二電腦教室 |                                                                                       |
| 4  | 12/8    | AI 塔防遊戲設計 | 13:20-16:20 | 湖南國小電腦教室       | <a href="https://forms.gle/Y5swHRNAsvJhqht89">https://forms.gle/Y5swHRNAsvJhqht89</a> |
| 5  | 12/15   | AI 物體辨識   | 13:20-16:20 | 湖南國小電腦教室       |                                                                                       |
| 6  | 12/22   | AI 語音遊戲設計 | 13:20-16:20 | 湖南國小電腦教室       |                                                                                       |
| 7  | 12/1    | AI 智慧停車場  | 13:30-16:30 | 合興國小電腦教室       | <a href="https://forms.gle/btUUJsqsBWu25GU8">https://forms.gle/btUUJsqsBWu25GU8</a>   |
| 8  | 12/8    | AI 智慧商店   | 13:30-16:30 | 合興國小電腦教室       |                                                                                       |
| 9  | 12/15   | AI 機械手臂   | 13:30-16:30 | 合興國小電腦教室       |                                                                                       |

六、成效評估之實施：

利用回饋問卷，蒐集、分析學生參與夏令營活動滿意度及相關建議。

七、預期成效：

(一)經由本次營隊活動，培養本縣學童對運算思維的興趣與能力。

(二)提供教師AI資訊教育的教學經驗，培訓縣內講師團隊。

(二)透過本縣AIoT夥伴學校團隊的分區配對，提升各級學校資訊課程教學團隊之課程規劃能力，並能增進教師掌握資訊教育核心精神，開啟創新人才培育新思維。