**澎湖縣112年度國中AI探索營隊實施計畫**

**壹、依據：**

1. 本縣縣長政見列管案號112-政見-29 AI智慧科技課程推動。

**貳、目的：**

1. 透過「程式邏輯訓練」與「PBL專題式學習」，讓孩子認識AI，培養創新思維。
2. 結合STEAM強調「動手做」以及「解決問題」的能力，創造出能夠應用於真實生活的應用。
3. 透過營隊活動，結合科學教育，提升學生學習新科技的興趣。

**参、辦理期程：**中華民國112年7月17日~7月19日

**肆、教學原則：**

1. 教學內容生活化、實用化、趣味化、遊戲化，並與學生生活結合。
2. 教學方法以活潑化為原則，靈活運用各種教學法，並善用E化教學設備。

**伍、報名期限：**

1. 112年6月20日前採取線上報名https://docs.google.com/forms/d/1n62fw\_sVSoVI022Rss2jH0ESIDGam-jFhiDX44S-Fj8/edit
2. 聯絡電話：9272992轉20 聯絡人：陳政一主任
3. 若臨時無法參加，請於7/5前通知，以利候補同學。
4. 公告名單：112年6月29日公告於文光國中網站首頁

**陸、活動時間：**請於112年7月17日上午8：30至文光國中2樓電腦教室報到

**柒、參加對象：**國小六年級畢業生至國三畢業生。

**捌、活動課程：**如附件二。

**玖、預期效益：**

一、每位學生都有參與的機會，可以提升學習興趣與效能，探索新科技。

二、活化科技課程與教學，多元化的教學活動，使科技課啟發思考。

三、了解AI科技與STEAM的學習方式，培養會手作會思考的學生。

**拾、附則：**承辦學校工作人員表現優良者，依據「澎湖縣國民中小學教職員一般獎勵實施要點」規定辦理敘獎。

**拾壹、**本實施計畫陳澎湖縣政府核可後實施，修正時亦同。

**(附件一)營隊課程時間**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | DAY1 | DAY2 | DAY3 |
| 9:00-10:30 | 認識AI  生活中的AI | Disco Diffusion  AI繪圖 | Teachable Machine |
| 休息 | | | |
| 10:40-12:10 | 機器如何學習?  監督式與非監督式學習 | Disco Diffusion  AI繪圖 | Teachable Machine |
| 午休 | | | |
| 13:30-15:00 | Quickdraw | 用Scratch玩AI | Teachable Machine&Scratch |
| 休息 | | | |
| 15:10-16:40 | AI for Oceans | 用Scratch玩AI | Teachable Machine&Scratch |
|  | 賦歸 | 賦歸 | 賦歸 |

**本梯課程預計招收25位學員。**