

# 113 年花蓮縣暑期師生共學營隊實施計畫

一、依據：第四期(113-116 年)綜合發展實施方案—花蓮縣智慧校園數位學習推動 3.0 計畫。

二、計畫目標：

- (一) 因應 108 新課綱的教育創新，推動中小學的活化與翻轉學習，提升學生的科技素養和實作能力。
- (二) 扎根本縣數位化教育，結合資訊與生活科技，促成科技整合，推展創客(自造)教育。
- (三) 發展本縣所需師資，培養教師的課程設計知能，並提升學習中心及學校教師的設備使用技能。
- (四) 幫助本縣高中、國中及小學的學生了解智慧教育和科技教育的重要性。
- (五) 擴充學校科技領域的教學資源，促進正常化教學品質。
- (六) 提供教師多元科技教學素材，激發創意，深入探究並活化運用於教學。
- (七) 增進民眾及學校師生對智慧學習和科技教育的了解與認識。

三、辦理單位：

- (一) 主辦單位：花蓮縣教育處
- (二) 承辦單位：花蓮縣教育網路中心、花蓮智慧教育中心

四、參加對象及人數：本縣國中小學生，每班招生 15 人(上限 20 人，未達 15 人不開課)。

五、活動資訊：

- (一) 辦理日期：113 年 7 月 22 日至 24 日，共開設三場次。
- (二) 辦理地點：教育處-花蓮縣智慧教育中心。
- (三) 參與人數：每場次 15 人次，視課程內容及相關經費支用狀況增減錄取。
- (四) 報名方式：智慧教育中心官方網站：<http://hlsec.hlc.edu.tw/>，填寫 google 表單。
- (五) 錄取名單依報名時間順序算起並排列。

六、師生共學營隊內容：

第一場	日期	113 年 7 月 22 日(一) 09:00-16:00		
	主題	1. Poly 樹脂氣氛燈 2. Minecraft 基礎	對象	國小 3-4 年級
	流程	08:50~09:00 報到 09:00~09:30 藻膠翻模 09:30~11:55 poly 樹脂灌模 12:00~13:00 午餐 13:05~14:35 上透明漆 14:45~15:55 打掃/工具歸位 15:55~16:05 Minecraft 入門 16:05~回家		
第二場	日期	113 年 7 月 23 日(二) 09:00-16:00		
	主題	1. Poly 樹脂氣氛燈 2. Minecraft 進階	對象	國小 5-6 年級

	流程	08：50~09：00 報到 09：00~09：30 藻膠翻模 09：30~11：55 poly 樹脂灌模 12：00~13：00 午餐 13：05~14：35 上透明漆 14：45~15：55 打掃/工具歸位 15：55~16：05 Minecraft 進階 16：05~回家		
第三場	日期	113年7月24日(三) 09:00-16:00		
	主題	1. 壓克力吊飾手作 2. 無人機	對象	國中 7-9 年級
	流程	08：50~09：00 報到 09：00~10：50 材料介紹/設備介紹、操作 10：50~11：55 動手焊接DIY 12：00~13：00 午餐 13：05~15：55 無人機組裝 15：55~16：05 打掃/工具歸位 16：05~回家		

七、經費概算表：附件一

八、預期效益：

- (一) 提升動手實作能力，並加強對科技應用的興趣和理解。
- (二) 在師生共學營隊活動中，學習智慧教育和科技教育的相關知識，了解這些領域的重要性，為未來的學習和生活奠定堅實基礎。
- (三) 在師生共學營隊活動中使用的新興科技硬體與軟體，將擴充學校在科技領域的教學資源，促進教學品質的提升，並為教師提供更多元的教學素材。
- (四) 透過創客（自造）教育，活動將激發學生的創造力和創新思維，使其能夠將科技知識應用於實際操作中，並在未來的學習和生活中持續探索與創新。

九、其他：

- (一) 本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。
- (二) 聯絡人員：花蓮縣政府教育處教育網路中心田益龍教師、吳瑞菱小姐，電話：03-8462860#501、502。
- (三) 活動進行本中心將同時進行拍攝/錄影紀錄，其影像為本教育推廣及成果紀錄使用，報名即同意授予肖像權。
- (四) 為響應環保，各場次研習學員請自行攜帶環保水杯或茶杯。

十、本計畫奉核後實施，修正時亦同。