

國立鳳新高級中學 114學年度第二學期 高級中等學校適性學習社區教育資源均質化實施方案 114-5 創客課程分享活動 實施計劃書

一、依據：114 學年度高級中等學校適性學習社區教育資源均質化實施方案子計畫

二、目的

1. STEAM 教育包含科學，藝術與人文的全方位互動學習，除啟發物理數學的原始概念，也可透過機器人課程啟發原創思考力與專注力！透過教學活動的設計，讓同學在學習的過程中發現問題、思考解決辦法並培養實作解決問題的能力。
2. 本校於 107 學年度開始開設「機器人探索與實作」多元選修課程，以機器人為實例，從零件設計、製作、組裝到控制，讓學生完整的做出機器人，體會真正的創客。本學期導入虛擬實境的體驗與實作，將學習場域從實體延伸至數位維度，引導學生在虛擬世界中建構專屬空間，落實「數位創客」理念，開拓更具沉浸感與多元化的科技視野。

三、辦理單位

- (一) 主辦單位：鳳新高中教務處
- (二) 承辦單位：鳳新高中藝能科(生活科技教師)

四、辦理內容

- (一) 參加對象：社區各高中(職)學生、國中八九年級學生
- (二) 活動時間：115 年 4 月 18 日(星期六)，詳如下表
- (三) 活動內容：

時間	地點	課程內容	講師
08:30~10:00	松炎樓 F202 電腦 教室	光學、3D 影像原理介紹	外聘講師：謝昇憲 工作人員：吳宛臻
10:00~10:30		休息	
10:30~12:00		浮空投影的奧秘	外聘講師：謝昇憲 工作人員：吳宛臻
12:00~13:30		午餐	
13:30~15:00		裸眼 3D 實驗	外聘講師：謝昇憲 工作人員：吳宛臻
15:00~15:30		休息	
15:30~17:00		VR 虛擬實境裝置體驗	外聘講師：謝昇憲 工作人員：吳宛臻