

第五屆科技數位學習與藝術教育成果聯展實施計畫

『科技創意、e觸擊發』

壹、緣起：

花蓮縣擁有多樣性的族群和地形，這種多元性賦予了地方性的藝術活動獨特的特色。借助於豐富的天然資源和文化底蘊，花蓮縣政府積極推動各項政策，讓花蓮的孩子們能夠在學習中培養多元的興趣。除了科技輔助學科教學，還注重本土教育、閱讀和藝術環境之營造，以打開孩子們的視野並探索更多可能性。

近年來，各國紛紛重視數位學習、程式語言學習、創客教育，以提升國民的整體競爭力。本縣也積極順應這個趨勢，自 108 年新課綱實施以來，開始積極整合中小學的資訊基礎環境，提高校園內外的網路頻寬，以滿足數位學習和科技輔助自主學習…等需求。

數位轉型提供的機會幫助到所有需要受教權的學生群體，但前提是需要回歸到「科技以人為本」的教育內涵，以老師的教學、學生的學習角度出發，也因此智慧校園的數位轉型，強調「科技必須為教學所用，而不是教學為科技所用」。花蓮縣政府近年來積極培育學校師資及學童發展兒童程式語言、創客教育、科技教育及 AI 新興科技等，也注重學生培養藝術、閱讀及本土語文的能力，更鼓勵發展跨域應用；本縣學童對外之比賽成績亮眼成果豐碩，期藉由本專案實體之成果展示，讓本縣家長及觀光民眾能更進一步了解本縣科技、閱讀、藝術、本土教育、樂齡執行的現況，進而帶動本縣教育的永續發展。

除了觀賞展覽，我們還提供體驗工作坊，讓參觀者親自動手參與創意活動。這次展覽特別邀請了擁有豐富經驗的學校師資來示範教學，讓參與者在開心玩樂的過程中，也能夠獲得寶貴的學習經驗。這些活動將有助於促進花蓮縣教育的永續發展，讓家長和觀光民眾更深入地了解當地科技、閱讀、藝術、本土教育和樂齡執行的現況。

貳、實體策展規劃：

「第五屆科技數位學習與藝術教育成果聯展-科技創意、e觸擊發」，一共展出約 80 個攤位，每個攤位都有不同體驗，以動手實作帶入科技賦能，營造有溫度的展場體驗，歡迎大家一起來參觀。

參、活動時間：

一、本次成果聯展訂於 112 年 12 月 8 日(週五)及 9 日(週六)，共計 2 日，活動時間由上午 9 時起至下午 4 時 00 分。

二、摸彩活動時間：2023 年 12 月 9 日(15:30) 於活動場館內現場公開抽出。

肆、活動地點：花蓮縣立體育館-小巨蛋（花蓮縣花蓮市達固湖灣大路 23 號）

伍、參展單位：

一、指導單位：教育部、花蓮縣政府

二、主辦單位：花蓮縣政府教育處

三、承辦單位：課程教學科、教育網路中心、數位學習專案辦公室、終身教育科。

四、協辦單位：國立花蓮高級工業職業學校、花蓮縣立國民中小學、花蓮縣數位機會中心、花蓮縣樂齡學習中心。

五、贊助單位：各企業參展單位（詳展攤名單）。

六、體驗(闖關集章)專區 1：

(一) 專區一(科技教育)：

1. 本縣自造教育及科技中心：花崗國中、光復國中及玉里國中。
2. 學校單位(國中小)：光復國中、大進國小、長橋國小、西富國小、玉里國小、玉里國中、中城國小、復興國小、南平中學由本縣科技教育子三計畫 6 校設展。
3. 花蓮縣政府教育處：數位學習專案辦公室、花蓮智慧教育中心、花蓮縣原住民資原中心、戶外教育暨海洋教育、新社國小(能源教育)。
4. FabLab-NKNU 高師大數位跨域教育基地。

(二) 專區二(藝術深耕)/學校單位【國中小】：吉安國中、豐濱國中、太昌國小、北林國小、水璉國小、源城國小、景美國小、紅葉國小、稻香國小、信義國小、康樂國小、北昌國小、明廉國小、港口國小、靜浦國小、秀林國小、嘉里國小、豐裡國小、大興國小、水源國小。

(三) 專區三(高中職)：花蓮高工(東區技術教學中心、資訊科、電子科、電機科、建築科、製圖科、機械科、化工科、汽車科、機電科)。

- (四) **專區四(數位機會中心)**：光復 DOC、花蓮市 DOC、壽豐 DOC、瑞穗 DOC、新城 DOC、吉安 DOC、鳳林 DOC、豐濱 DOC、秀林 DOC、卓溪 DOC、玉里 DOC、萬榮 DOC。
- (五) **專區五(企業參展單位)**：中華紙漿股份有限公司、神通資訊科技股份有限公司、台灣愛普生科技股份有限公司、嘉穎科技股份有限公司、阿特發互動科技有限公司、微點文教資訊有限公司、LG 臺灣樂金股份有限公司、閱讀優有限公司、傑可達數位股份有限公司、學創教育科技股份有限公司、晶盛科技股份有限公司、數感教育有限公司、全誼資訊股份有限公司、國眾電腦股份有限公司、華碩電腦股份有限公司、臺灣微軟股份有限公司、盛源精密工業股份有限公司、力宇教育事業股份有限公司、玫蔓動文創工作室、台灣三星電子股份有限公司。
- (六) **專區六(花蓮縣樂齡學習中心)**：花蓮市、壽豐鄉、鳳林鎮、豐濱鄉、萬榮鄉、光復鄉、新城鄉、秀林鄉、富里鄉。

陸、活動資訊：

- 一、**體驗專區(攤位)**：連續兩日、館內超過 80 攤各類教育專區及互動內容供民眾闖關體驗。
- 二、**電競 PK 擂台賽**：活動期間，於固定時段(詳活動議程)安排主舞台區電競 PK 擂台賽，邀請縣內國中小學生一同組隊相互 PK(淘汰賽)，一路過關斬將贏得獨家好禮！
 - (一) 12 月 9 日(六)：PaGamO 素養品學堂擂台 PK 賽。
- 三、**數位學習應用課程**：活動期間，每日於固定時段(詳活動議程)安排主舞台區生生用平板教學應用課程，邀請縣內國中教師、家長一同參加。
- 四、**主舞台互動體驗區**：活動期間，每日於固定時段(詳活動議程)安排場館舞台特色互動體驗，內容包含短講介紹、互動體驗、數位學習軟體應用及有獎搶答…等，歡迎民眾現場報名體驗。
- 五、**摸彩活動**：活動期間，參展人員可於服務台區領取體驗(闖關)卡，並依卡片指示完成相應專區之攤位體驗集章活動；完成集章後並線上填答問卷(滿意度調查)即可投遞服務台抽獎箱，於 12 月 9 日(六)下午 15 時 30 分時段(詳活動議程)現場舉行摸彩活動，多樣大獎等你來試手氣：
 - (一) 體驗(闖關)卡本次共提供兩版本：
 1. 體驗(闖關)卡，適用範圍為活動攤位，對象為一般民眾、機關團體、學校單位(學校)；惟受邀學校於活動前一個月須向

北濱國小申請遊覽車接送(含參觀人數)登記,主辦單位將會依據調查人數,並於8日單日在服務台發放(受邀學校)體驗卡;一般民眾、機關團體12月8日及9日則可服務台領取一般民眾體驗卡。

2. 12月9日(六)當日全時段發放一般民眾、機關團體體驗卡,不再發放受邀學校體驗卡。
3. 體驗(闖關)卡集章時,需對應規定之體驗專區範圍進行闖關集章;各攤攤章均有獨立編號,如需參加摸彩活動則編號不得重複。

(二) 體驗(闖關)卡即為摸彩卷,參加者填具完成後即同意主辦單位留存相關資料、紀錄及內容(僅供本次活動摸彩環節使用,不外流);若參加者填具之資料有投遞時間延遲、物件遺失、填寫人資訊錯誤、圖面及字樣汙損無法辨識之情況,以致損害兌獎權益,主辦單位不負更換及保障權益之相關責任,填具人不得以此提出異議,並且主辦單位保留最終解釋權及更正權。

(三) 體驗(闖關)卡投遞時間:2023年12月8至9日(週五)(10:30至15:20)。

(四) 抽獎時間:2023年12月9日(週六)15:30於展場前方活動主舞台公開抽出。

(五) 摸彩獎品:iphone15...等多項大獎,現場更有多樣豐富好禮,海量獎項等你試手氣(活動各日獎品列表另行公告於本府教育處及花蓮智慧教育中心 Facebook 粉絲專頁)。

(六) 問卷採QR Code線上填答方式,請務必自行掃描後填答;投遞區亦備有公用載具(平板或筆電)供人員完成問卷填報,投遞摸彩卷前請出示填答完成之畫面供工作人員檢核。

六、抽獎注意事項:

(一) 兌獎憑證須經主辦單位認定及審核無誤後生效;若有任何影響工作人員判讀之情況如:闖關集章攤位之數字編號缺漏或重複、損毀、偽造、經改動的、複製...等,均視為無效,主辦單位保留最終解釋權,並有權取消不符兌獎資格及規定情況。

(二) 對象及領獎規定:

1. 對象-一般民眾、機關團體、學校單位(受邀學校):學校單位(學校)若於抽出後經現場確認獲獎人員未到,得由主辦單位

保留該獎項並於會後逕於指定地點領取(不論大小獎均保留)；

其餘對象則採**現場領取**(僅限大獎；若為小獎則保留、會後領取；大小獎定義詳獎品列表)。

2. 一般民眾、機關團體、學校單位(非受邀學校)：抽出之獎項一律採**現場領取**(僅限大獎；若為小獎則保留、會後領取；大小獎定義詳獎品列表)；大獎獲獎人員經現場主持人及工作人員唱名三次後未應答或現身領取，則視同放棄。

- (三) 現場領獎地點：人員於獲獎及確認後，統一至活動主舞台右方領獎區領取；並請務必於領獎時準備有效證件(身分證或健保卡，擇一均可)交付場工作人員核對身分後領取；本次抽獎第一梯次-學校單位(受邀學校)若於抽出後經現場確認獲獎人員未到，得由主辦單位**保留該獎項**並於會後逕於指定地點領取：請逕至本府教育處-教育網路中心(花蓮縣花蓮市達固湖灣大路1號)領取(同現場領獎之規定，獲獎人員請務必攜帶有效證件以利身份核對)。
- (四) 獲獎人名單將於會後統一公佈於本府教育處及花蓮智慧教育中心 Facebook 粉絲專頁，領獎期限為 113 年 1 月 12 日(週五)下午 5 時前，逾期取消資格(不受理領取)。
- (五) 活動期間，本次抽獎每人員均只限獲得**首次摸出及資格生效**之獎項，即該獎項抽出並經唱名確認後，若下一獎項再度出現同一人員，則不予採計。
- (六) 摸彩活動如有未盡事實，主辦單位-花蓮縣政府教育處(課程教學科、教網中心及數位專辦遴派代表人員經討論後共識決議)保有最終解釋權及更正權。

柒、活動議程：

| 第五屆科技、數位學習與藝術教育成果聯展成果聯展 | | | | | |
|-------------------------|-----------------------------------|--|--------------------|--------------------------------|----|
| 112年12月8日(星期五) | | | | | |
| 時間 | 活動內容 | | | 主持人(團隊) | 備註 |
| | 攤位區 | 主舞台區 | | | |
| 08:00-08:30 | 參展人員入場 場佈 | 主(協)辦單位工作人員及表演團體入場 | | 主辦單位 | |
| 08:30-09:00 | | 與會貴賓及媒體報到 | | | |
| 09:00-09:10 | 開幕典禮活動引言暨與會貴賓介紹 | | | 活動特聘主持人 | |
| 09:10-09:30 | 開幕表演 暫訂 | | | | |
| 09:30-09:50 | 縣長致詞 與會貴賓致詞 | | | | |
| 09:50-10:20 | 企業捐贈及感謝狀頒發 (捐贈名單詳如附件說明) | | | | |
| 10:20-10:30 | 大合照 | | | | |
| 10:30-12:00 | 攤位體驗環節 | 10:30-11:30 數位學習平板教學應用 | | 主辦單位/晶盛 科技股份有限公司/教育網路 中心 | |
| | | 11:40-12:20 傑可達玩轉教育講堂 利用簡易 VR 創作培養學生數位敘述力 | | 主辦單位/傑可 達股份有限公司/教育網路中 心 | |
| 12:00-13:00 | 人員用餐 (膳食送至原攤 位，攤位體驗 不中斷) | 中場休息 (PK 賽事行前確認 & 參賽隊伍檢錄) | 中場休息 (互動體驗活動暫停) | - | |
| 13:00-16:30 | 攤位體驗環節 | 13:10-14:00 阿特發互動玩轉教育講堂 智慧電子白板觸控+平板 VR 融入班級教學車 EASY | | 主辦單位/ 阿特發團隊/教 育網路中心 | |
| | | 14:30-15:30 Lumio 互動教學，玩出學習力 朱偉鈞先生 | | 主辦單位嘉穎 科技股份有限公司/教育網路 中心 | |
| 16:30- | 第一日結束&賦歸 | | | - | |

第五屆科技、數位學習與藝術教育成果聯展成果聯展

112年12月9日(星期六)

| 時間 | 活動內容 | | 主持人(團隊) | 備註 |
|-------------|-----------------------|---|---------------------------------------|--------------------------------|
| | 攤位區 | 主舞台區 | | |
| 08:00-09:00 | 參展人員入場 場佈 | 主(協)辦單位工作人員入場 | | 主辦單位 |
| 09:00-12:00 | 攤位體驗環節 | 09:00-10:30 PaGamO 素養品學堂 擂台賽賽前場佈 | 09:00-09:30 現場宣傳及體驗人員募集 | |
| | | 10:30-11:00 PaGamO 素養品學堂 擂台 PK 賽 (行前確認&參賽隊伍檢錄) | | 主辦單位及 閱讀優團隊 |
| | | 11:00-12:00 PaGamO 素養品學堂 擂台 PK 賽 (閱讀優團隊) | | |
| 12:00-13:00 | 人員用餐(膳食送至原攤位,攤位體驗不中斷) | 中場休息 (PK 賽賽後撤場) | 中場休息 (互動區場佈及現場宣傳及體驗人員募集) | - |
| 13:00-16:30 | 攤位體驗環節 | 15:00-15:30 現場摸彩場地布置 | 13:30-14:30 如何使用 ipad 教學課程 實務分享 | 主辦單位/晶盛 科技股份有限公司/ 教育網路中心 |
| | | | 14:30-15:30 互動區撤場、現場摸彩 場地布置 | |
| | | 15:30-16:30 第二日現場摸彩 | | |
| 16:30- | 第二日結束&賦歸 | | - | |

捌、本計畫經鈞長奉核後實施，修正時亦同。

附件一：第五屆科技、數位學習與藝術教育成果聯展場地示意圖

