

香港官立中學

學習圈: 人工智能教育

2022-2023 年度

青年人工智能教育大使獎勵計劃 2022/23

前言： 根據經濟合作與發展組織學習框架 (OECD Learning Compass) 指出 2030 年新一代的青年人不單止在知識、技能、態度與價值觀上都需要與時俱進，有所增益。同時，亦應為社會大眾謀取福祉，才能在未來茁壯成長。

計劃目的： 透過不同的學習活動及服務，提升學生對人工智能的知識 (Knowledge) 及共通能力 (Generic Skills)，以及培養他們的資訊素養和善用資訊科技的態度 (Information Literacy and Attitude)，成為 21 世紀既能學習創新科技又能關愛社群的新世代青年。

對象： 所有人工智能教育學習圈內之中一至中六學生

計算年期： 由 2002 年 5 月 1 日至 2023 年 4 月 30 日

獎勵制度： 為鼓勵同學不斷學習及均衡發展，學生必須在四大範疇，即人工智能智識、共通能力、資訊素養及學校或社區服務達致一定程度的參與，從而獲得獎章。獎章共分為銅章、銀章及金章三個級別，詳情如下：

ASKS 模式及獎勵	銅章	銀章	金章
人工智能的知識 (Knowledge)	於校內完成一個人工智能課題及提交相關課業並取得優良成績	於校內完成兩個人工智能課題及提交相關課業並取得優良成績	完成校外與人工智能相關之課程最少兩小時並獲頒發證書
共通能力 (Generic Skills)	參與一項學習活動時能夠展示最少涉及三項共通能力的學習成果	參與一項人工智能之學習活動時能夠展示最少涉及五項共通能力的學習成果	設計及執行一項以人工智能解決日常生活的習作或參與一項以人工智能為主題的公開比賽
資訊素養和善用資訊科技的態度 (Information Literacy and Attitude)	於校內完成一個資訊素養和善用資訊科技的課題及提交相關課業並取得優良成績	撰寫資訊素養和善用資訊科技反思一篇或完成一項與資訊素養相關之活動	撰寫有關人工智能為題的資訊素養和善用資訊科技反思一篇
學校或社區服務 (Service)	運用資訊科技及 STEM 知識和技能在校內或校外服務最少 5 小時	運用資訊科技及 STEM 知識和技能在校內或校外服務最少 10 小時	參與推廣人工智能教育的社區服務 10 小時或以小組形式設計一項校內或校外與人工智能教育相關的服務 10 小時

範例：

ASKS 模式及獎勵	銅章	銀章	金章
<p>人工智能的知識 (Knowledge)</p>	<p>學生完成以下一個人工智能課程： 中一： 第一章: 人工智能介紹 / 第二章: 人工智能基礎 / 第三章: 微軟智慧虛擬助理 中二： 第一章: HKCUICar / 第二章: 微軟電腦視覺 及 提交相關課業並取得優良成績</p>	<p>學生完成以下兩個人工智能課程： 中一： 第一章: 人工智能介紹 / 第二章: 人工智能基礎 / 第三章: 微軟智慧虛擬理 中二： 第一章: HKCUICar / 第二章: 微軟電腦視覺 及 提交相關課業並取得優良成績</p>	<p>下列為其中一些校外與人工智能相關 (包括人工智能平台及技術、大數據、機器學習和 Python 程式等) 並會頒發證書之免費課程：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="#">Microsoft Learn</a></li> <li>2. <a href="#">Kaggle</a></li> <li>3. <a href="#">e-STEAM@Home 獎勵計劃 2022</a></li> <li>4. <a href="#">&lt;人工智能簡介&gt;特別假期網上體驗課</a></li> </ol>
<p>共通能力 (Generic Skills)</p>	<p>根據教育局資料，以下為九種<u>共通能力</u>：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 溝通能力</li> <li>2. 運用資訊科技能力</li> <li>3. 數學能力</li> <li>4. 自我管理能力</li> <li>5. 自學能力</li> <li>6. 協作能力</li> <li>7. 明辨性思考能力</li> <li>8. 創造力</li> <li>9. 解決問題能力</li> </ol> <p>例如學生以小組形式完成製作介紹某一學會之影片，可涉及運用資訊科技能力、協作能力和創造力等三項共通能力</p>	<p>學生完成由校外機構舉辦與人工智能相關之課程或工作坊，可涉及運用資訊科技能力、自學能力、協作能力、創造力及解決問題能力等五項共通能力，例如 RoboMaster AI 機械人課程</p>	<p>以學校環境為題，設計及執行一項以人工智能解決的習作 或 下列為以人工智能為主題的公開比賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="#">RoboMaster 高校人工智能挑戰賽</a></li> <li>2. <a href="#">中學智能創意比賽 2021</a></li> </ol>
<p>資訊素養和善用資訊科技的態度 (Information Literacy and Attitude)</p>	<p>根據教育局資料，以下為九個<u>資訊素養</u>範疇：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 有效地、符合道德地及負責任地使用、提供和互通資訊</li> <li>2. 識別和定義對資訊的需求</li> <li>3. 找出和獲取相關資訊</li> <li>4. 評估資訊、媒體內容和資訊來源／提供者</li> <li>5. 提取和整理資訊、產生及表達新意念</li> <li>6. 運用資訊科技處理資訊、建立內容和於分享資訊時先作反思</li> </ol>	<p>學生完成一項與資訊素養<u>相關之活動</u>，如： <a href="#">「聰明 e 主人」電子學習資源套網上問答題</a></p>	<p>提交以下一篇有關人工智能為題的資訊素養和善用資訊科技反思文章，例如</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 招聘中的性別偏頗 (亞馬遜) – 高科技公司的工人數據集可能會偏向男性</li> <li>2. 圖像識別中的種族偏頗 (Google) – 數據集可能會偏向白人</li> </ol>

	<p>7. 認識社會上資訊提供者的角色和功能</p> <p>8. 認識能獲取可靠資訊的條件</p> <p>9. 認識應用新興和先進資訊科技時所衍生的道德問題</p> <p>例如學生完成以下課題及提交相關課業並取得優良成績</p> <p>中一: 第一章: 人工智能介紹 - 倫理</p> <p>中二: 第一章: HKCUICar 增潤課程</p>		
學校或社區服務 (Service)	擔任學校開放日、STEM 活動日/週之工作人員	協助老師製作教材	參與 <a href="#">AI 小車伴成長社區服務計劃 2022</a>

截止日期： 2023 年 4 月 30 日

審批程序: 1. 銅章及銀章:

由各校負責老師審批，然後為學生填寫確認表格，交回統籌學校，然後統籌學校列印獎狀，並發還給各校進行頒獎。

2. 金章:

各校申請之學生必須填寫[網上申請表](#)，連同獲頒之人工智能修讀證書、以人工智能為主題的公開比賽參賽證明、有關人工智能為題反思文章及社區服務證明一併交回統籌學校進行審批。而榮獲金章之同學將獲邀在年度頒獎典禮中給予授章。

參考網址: <https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/>

<https://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/renewal/framework.html>

<https://www.edb.gov.hk/tc/edu-system/primary-secondary/applicable-to-primary-secondary/it-in-edu/Information-Literacy/il-index.html>

<https://yitaa.hkace.org.hk/>