講稿

早上好，各位評審老師大家好，我們是B場次第7組題析TC。今天由我為各位介紹，首先會以專案背景做開頭、緊接著平台規劃，最後是專案評估。

在人類發展上，教育一定是不可或缺的一環，即使今年受到疫情的影響，我們仍堅守這個原則，試圖用線上教學來突破距離上的限制，希望不影響各位受教育的權利。

但台灣教育城鄉差距卻影響著教育的不平均，例如課外讀物，各位可以回想過去三年，我們進去圖書館的次數是不是屈指可數呢?相反的在偏鄉，他們沒有像我們一樣大的圖書館，因為他們的教育經費上是不足的。

同時師資也相對不足，就像我們選大學時，離鄉距離與交通方便也會是選擇條件之一。所以實體環境上是明顯不平均的，那麼網路環境呢?

可能大家既定印象中，偏鄉的網路水平是不好的，但由政府公開資料顯示，偏鄉的網路使用率，是接近已開發國家的平均值，表現毫不遜色，在硬體設備上，更是有足夠的銀彈持續供應，因此偏鄉小學的電腦課，每個孩子都有一台電腦的。

當我們發現網路環境是可行的前提下，要了解新的課綱，這張圖是課綱新增的項目，由紅色圈圈可見，國小國中新增了電腦課，開始學習資訊素養，而國高中也開始培養程式邏輯，在師資不足的狀況下，勢必需要一套輔助系統，提供偏鄉老師，盡快適應新課綱。

那麼孩子又喜歡甚麼呢?由網路使用率可發現，觀看影片和玩線上遊戲遠大於線上學習，因此我們希望將這兩特點融入平台上，使孩子可以在遊樂中學習。

平台特色有以下四點，在學習方面，個人學習狀況，以及管理錯誤題目，而管理錯誤題目呢就好比市場上的考前衝刺班，為學生進行常錯題目的整理，再來是寵物系統考慮到家長可能忙於工作沒辦法與孩子共讀，因此提供陪讀功能，最後是對戰系統，在學校班級同學數量少的狀況下，對戰系統提供認識朋友的新管道，也可一同精進切磋。

在四大特色下，我們預期使用數位減少城鄉差距，幫助偏鄉孩童獲得應有的教育權，最後這句是我們的slogan，興趣學習、程式邏輯，讓孩子發自內心的主動喜歡學習，並且了解程式邏輯的概念。

第二部分平台規劃，首先使用技術，左半邊三個是前端技術，會選擇先開發網站而非手機，是因為學校每周必有電腦課，而每位孩子都會有一台電腦，倘若先開發手機，就無法確保學校有足夠設備供應，也會因為過早接觸銀幕小的手機，而造成近視，緊接著中間的圖是heroku用於架設對戰系統的伺服器，右邊兩者為儲存資料的mysql和爬蟲錯誤排行榜的python。

系統架構分為六個部分，下一頁開始會以介面圖為大家一一介紹。首先是首頁還沒登入的樣子，下方會有試聽影片，讓孩子快速知道平台會學到甚麼，而家長也可以放心網站內容。

登入後頁面會出現日學目標，讓孩童從小培養時間管理。

教學頁面以影片與ppt互相輔助，以達到孩子們喜歡的上課風格。

測驗頁面，於自我測驗後，可以在答題分析中，獲取自己視覺化的分析圖表。

對戰頁面，與傳統對戰模式不同於，我們會加入互相出題的新功能，添加趣味性。

商城頁面提供寵物食物與造型，輔佐寵物系統。

最後是個人頁面，個人欄位可點選進入個人答題分析，也可與其他社群連動，添加遊戲好友。

第三部分，專案評估

在SWOT分析中，優勢於視覺化的答題系統，並且將遊戲與學習結合，讓孩子可以興趣學習，劣勢在我們沒有正式的講師規劃課程，機會是搭配新課綱的潮流，提供程式相關課程輔佐老師與學生在資訊課上的學習，威脅是大眾對於遊戲與學習共存的新模式，需要一定時間的適應期。

未來展望，我們希望在專題一年內，完成平台時，前往桃園有資訊課程的小學進行實地教學，緊接著中期目標為教學合作，我們希望課程能與時俱進的，所以必須與專業講師進行課程開發，最後是全台推廣，我們希望平台不僅侷限於桃園或部分鄉鎮，應該與政府積極合作，使平台成為官方的學習平台，讓教育權完美落實於台灣。