

大同市教育局文件

同教电〔2022〕2号

大同市教育局 关于开展人工智能编程入门公益培训活动的 通知

各县、区教育局，市直小学校（含民办）：

为深入贯彻落实习近平总书记关于科技创新、科学普及是实现创新发展的两翼，要把科学普及放在与科技创新同等重要位置的论述，按照国务院《全民科学素质行动规划纲要（2021—2035年）》有关部署和安排，打造多元、立体、可持续的人工智能科普服务体系，以及丰富多彩的人工智能科普教育活动，进一步提升广大青少年的科学素质和综合水平，决定在我市各小学开展人工智能编程入门公益培训活动，具体通知如下：

一、活动对象

全市所有小学信息技术教师，全市有兴趣且自愿参与的一至六年级学生。

二、活动时间

2022年7月至2022年8月

三、活动要求

本次公益活动以直播的方式进行线上培训，不向学校及学生收取任何费用，学生本着兴趣为先、自愿参与的原则参加学习。

四、活动流程

本次人工智能编程为图形化编程入门课程，教师共2个课时，培训时长90分钟；学生共10个课时，分两个阶段完成课程学习，第一阶段5个课时，学习结束后，学生根据学习情况，自主选择第二阶段5个课时的课程学习。师生培训课程内容详见附件2和附件3。

培训活动分批次进行，具体时间安排如下：

日程安排	参训县区	教师培训时间	学生学习时间
第一期	市直学校、新荣区、云冈区、 阳高县、天镇县、左云县	7月8日	7月14日-7月19日
第二期	平城区、云州区、灵丘县、 浑源县、广灵县	7月15日	7月21日-7月26日

五、其他事宜

1. 请各县区教育局和市直小学于7月1日前将《人工智能编程入门公益培训活动统计表》(附件1)上报至邮箱53700060@qq.com。

2. 为确保学生信息安全,本次活动开课给各参加培训的学校统一制作海报二维码,开课学生扫码进群领取上课账号,活动结束后,微信学习群解散。

3. 教师直播链接另行通知,参训教师自备电脑(win7以上系统),确保网络畅通;学生学习使用电脑(win7以上系统)或ipad在线学习。

4. 活动结束后,根据平台数据,形成大同市人工智能编程入门公益培训活动报告。

六、联系方式

联系人:胡金霞

联系电话:18635281919

- 附件: 1. 人工智能编程入门公益培训活动统计表
2. 小学图形化趣味编程课程普及活动课程大纲
3. 人工智能编程入门公益培训活动教师培训内容



(此件主动公开)

大同市教育局办公室

2022年6月29日印发

附件 1:

人工智能编程入门公益活动统计表

县(市、区)			
活动负责人		联系电话	
学校信息			
学校名称	学生人数	信息负责人	联系电话

附件 2:

小学图形化趣味编程课程普及活动课程大纲

【1-3 年级课表】: 第一阶段

时间和主题 (晚上 19:30)	课程内容
第一课: 花果山风波	认识图形化编程界面 理解编程中的顺序执行 实现角色切换造型、说话和瞬间移动
第二课: 大战鲤鱼精	实现角色跟随鼠标移动 初识条件判断 实现重复条件判断的效果
第三课: 智斗牛魔王	理解两个事件代码块的区别 实现按键控制角色上下左右移动 实现重复条件判断的效果
第四课: 抓捕黑熊精	学习切换角色编程 实现角色重复往返的效果 实现按键控制角色上下左右移动
第五课: 迷宫设计师	学习项目改编的思路 学习切换舞台背景 综合应用代码块, 实现丰富的效果

【1-3 年级课表】: 第二阶段

时间和主题	课程内容
第一课: 新朋友: 图形化编程	将一段话中的每句话单独拿出来, 打乱顺序, 让学生根据每句话的内容进行判断。按照空间、时间等各个维度进行重新排序。
第二课: 顺序执行	竖式计算: 在计算过程中列一道竖式计算, 使计算简便。加法计算时相同数位对齐, 若和超过 10, 则向前进 1。减法计算时相同数位对齐, 若不够减, 则向前一位借 1 当 10。
第三课: 有限循环基础	乘法分配律、交换律和结合律。 计算定律: 先算“乘除”, 后算“加减”。在计算一道有加减乘除的算式时, 一定要先算乘法, 再算除法, 最后算减法
第四课: 有限循环进阶	同级运算时, 从左到右依次计算。 两级运算时, 先算乘除, 后算加减
第五课: 毕业设计	利用所学知识, 设计毕业作品。

【4-6 年级课表】第一阶段:

时间和主题 (晚上 19:30)	课程内容
第一课: 天才蛋糕师	锻炼拆解问题、分析问题能力 分析编程作品、并依次用代码实现 掌握编写、删除、修改代码的操作
第二课: 探寻森林宝藏	理解程序顺序执行的运行规则 学习用循环结构解决重复问题 了解随机的概念、初识条件判断
第三课: 起飞吧! 滑翔翼	加深对循环结构的理解 强化角色移动逻辑的使用 学习在多个角色下编写代码, 制作多角色作品
第四课: 咔咔! 吃豆人	通过具体代码执行的效果, 理解抽象知识 掌握如何实现角色边缘反弹效果 学习对克隆体的制造与删除, 能够区分本体和克隆体
第五课: 望“果”止渴	能够运用所学知识, 完成多个角色上的代码编写, 调试与完善 综合应用循环、判断、播放音效、更换造型代码

【4-6 年级课表】第二阶段:

时间和主题	课程内容
第一课: 顺序与循环	乘法分配律、交换律和结合律。 计算定律: 先算“乘除”, 后算“加减”。在计算一道有加减乘除的算式时, 一定要先算乘法, 再算除法, 最后算减法
第二课: 坐标与事件	平面直角坐标系: 在同一个平面上互相垂直且有公共原点的两条数轴构成平面直角坐标系。
第三课: 条件判断	数学定理: 如果...那么... 数独: 数独盘面八十一格中给出一定的已知数字和解题条件, 利用逻辑和推理, 在其他空格上填入数字
第四课: 克隆	数学中的类比法: 利用经典行程问题, “鸡兔同笼”问题等变化题型了解克隆。
第五课: 毕业设计	能够运用所学知识, 完成毕业作品

附件 3:

人工智能编程入门公益培训活动教师培训内容

培训主题	课程内容
人工智能编程普及	<ol style="list-style-type: none">1. 人工智能发展趋势2. 编程语言的选择3. 编程平台的使用和教学4. 学生科普活动介绍