

Nurturing Young Inventors

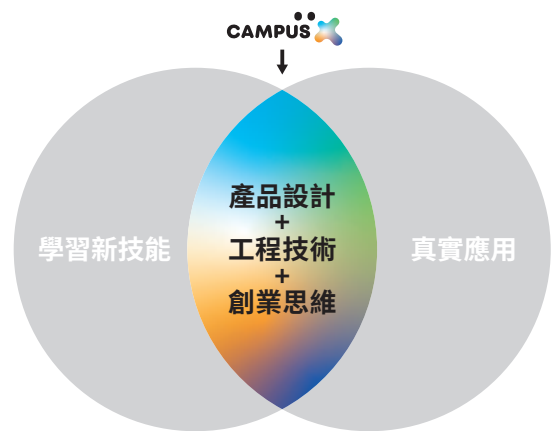


STEM 教育愈趨普及，但真正能為孩子帶來深度學習的項目並不多。大部分課程集中於編程練習——拖放式動畫、與日常生活毫無關連的電腦任務。家長普遍有同樣的反映：

“過去我讓孩子在外面上 STEM 課，每次問他學了甚麼，他都答不上來。”



Campus X 的課程以三大支柱為基礎，正正反映真實科技產品的誕生流程：**產品設計、工程技術、創業思維**。
學生不只在課堂學習，而是發掘真實問題、打造真實硬件、呈現真實產品。



PART 1 產品設計

每位學生由生活中的一個問題出發，利用 Mini 機械人平台設計解決方案。例子包括：



向陽植物機械人 —— Maya (小五)
她房間每天只有兩小時陽光，她設計了一個 Mini，把植物在一天中移動到最光的位置。



桌面吸塵機械人 —— Savio (小四)
他想保持書桌整潔，於是製作迷你吸塵模組，清理擦膠碎。



夜間引路機械人 —— Amber (5 歲)
她怕晚上行去洗手間，便設計一個帶電筒的 Mini，拍兩下手便會亮燈帶路。

這些作品讓孩子學會觀察、拆解、設計、迭代——就如真正工程師的過程。

PART 2 工程技術 (硬件 + 軟件 + AI)

孩子自行設計、組裝及編寫機械人程序，以動手方式理解工程。



硬件工程

- 組裝摩打、齒輪、感應器、輪子及結構件
- 透過真實零件理解物理及數學概念
- 使用 3D 建模及 3D 打印設計自訂零件



軟件工程

- 使用 Microbit 編寫機械人行為
- 進階邏輯由 Python 實踐
- 建立互動功能及自動化行為



AI 訓練

- 收集圖像數據集
- 數據標註
- 訓練 AI 模型並部署到 AI Mini 上

每位學生最後都能把 親手設計、親手組裝、親手編程的機械人 帶回家。

PART 3 創業思維

孩子親身走進創業世界：



GOGO X



SANDBOX VR



TINY



商汤
sense time



在 Demo Day 向真正的投資人展示作品，部分學生更獲得小額投資，讓作品進行小規模生產，首次體驗「把產品推向市場」。

香港頂尖學校採用



Singapore International School



Malvern College Hong Kong



Po Leung Kuk W.H. Cheung College

Campus X 目前服務超過 30 間學校，包括頂尖國際及本地學校：



全球拓展

Campus X 正加速向海外擴展：

