

WiFiBoy OK:ESP32 學習機

最有趣的運算思維與 AIoT 入門學習設計



玩學運算科技股份有限公司

WiFiBoy Computing Laboratory, Inc.

台灣設計製造的優質教學產品

讓老師好教

輕鬆學程式設計

讓學生愛學

輕鬆玩 AIoT

讓家長看得見成果

積木與Python

STEAM 創作專案



最有趣的 AIoT 玩學設計

MicroPython

Arduino IDE

Python3 標準

體感偵測

WiFiBoy Library

240Mhz

32Bit 雙核

4MB Flash

WiFi/BT/BL
E

彩色 TFT LCD

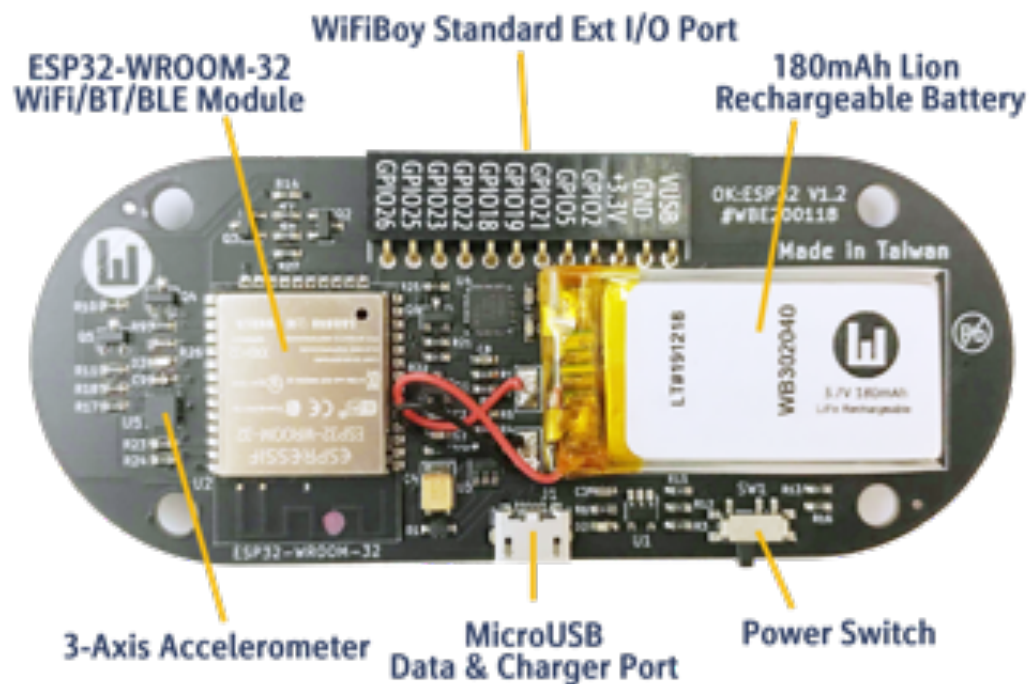
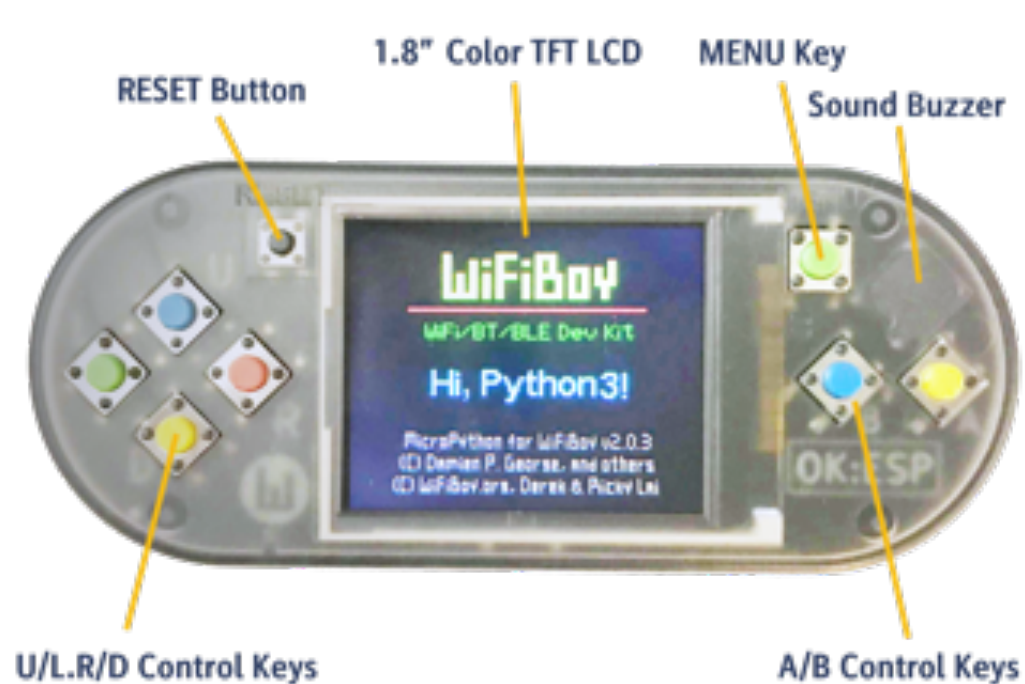


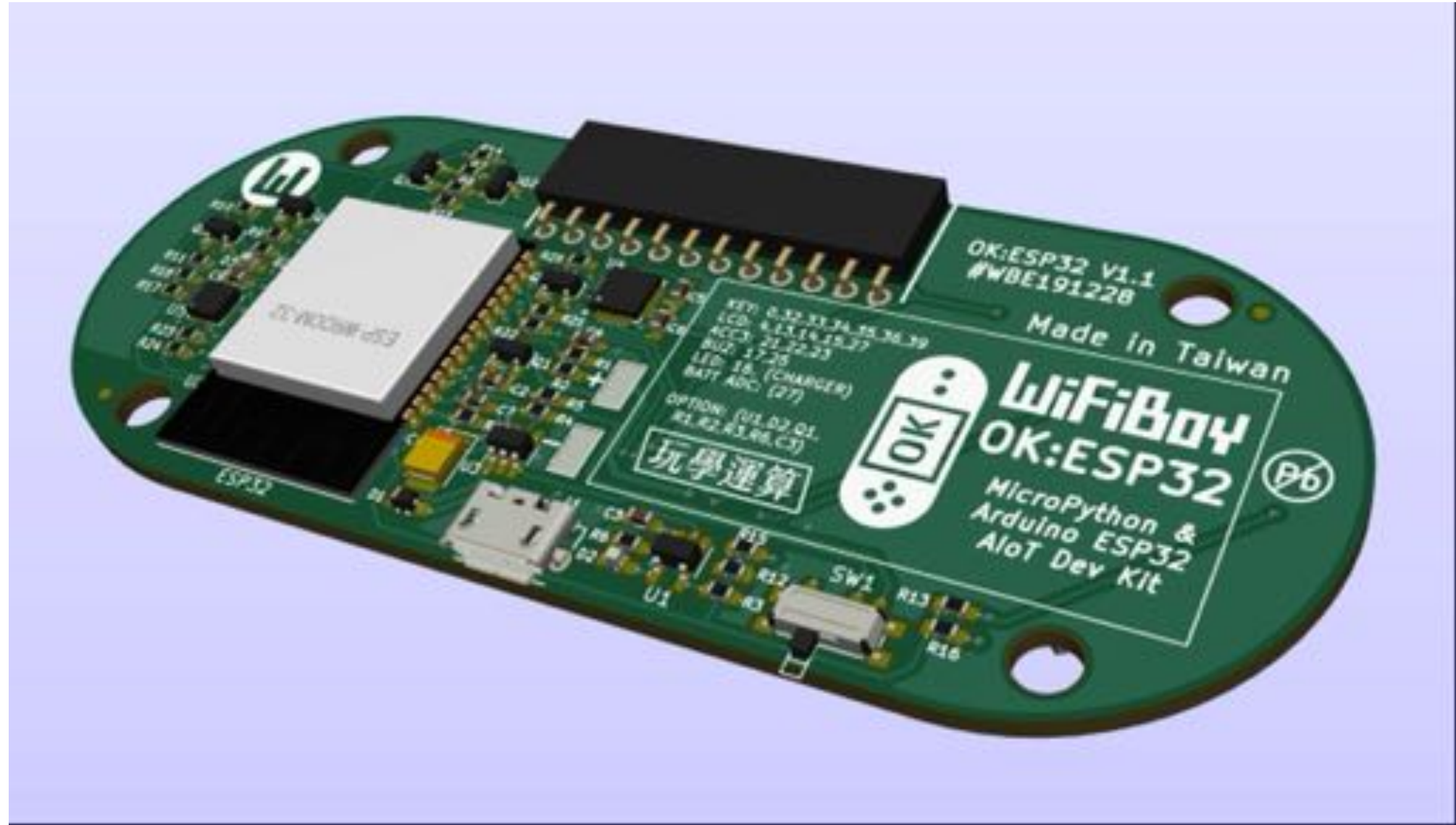
TCP/UDP/Mes
h

12孔直插擴充

頂級彩色按鍵

高品質設計原則





方便好用的 WiFiBoy Python Playground 學習環

培

積木程式

文字程式

自動轉換

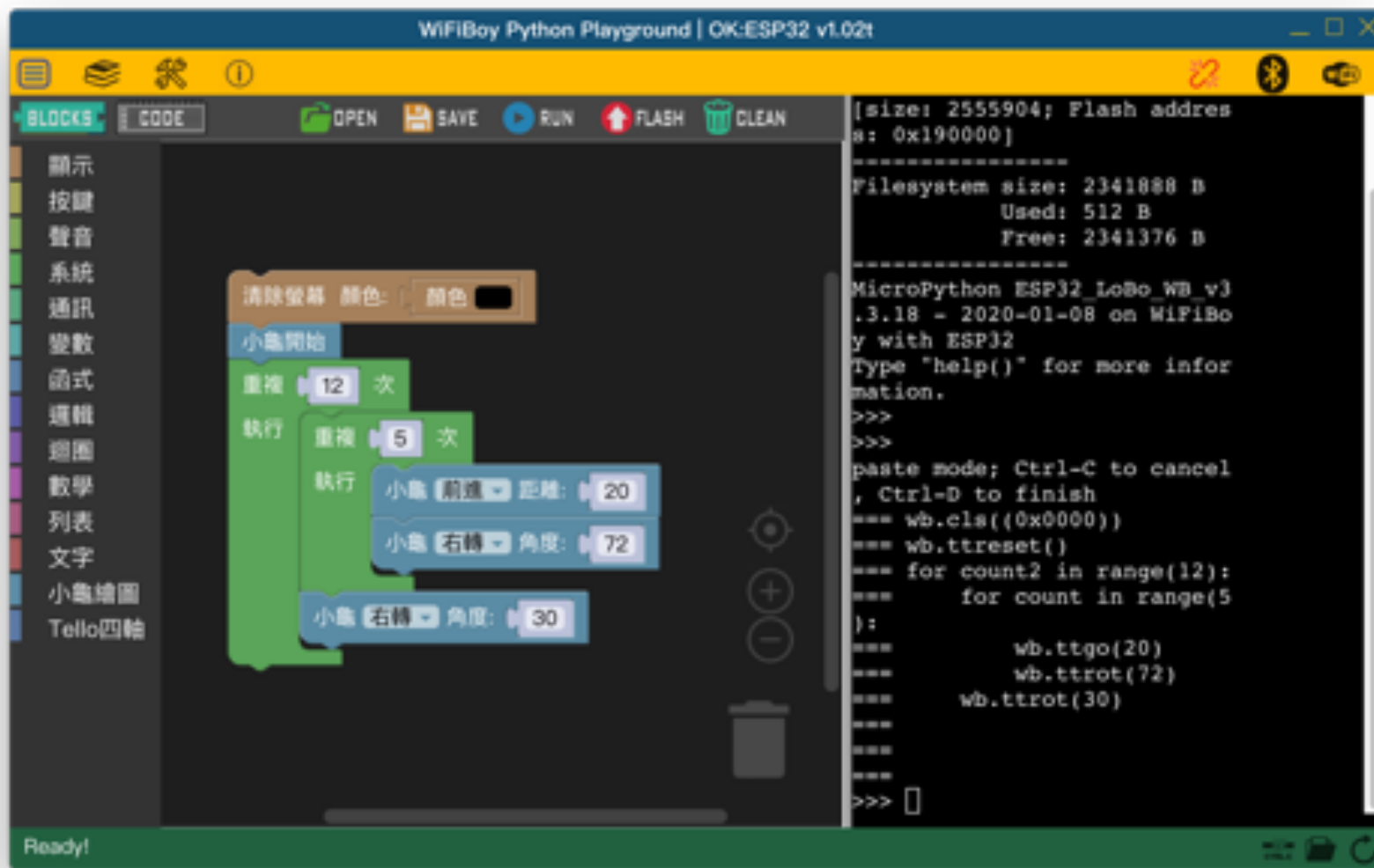
螢幕控制

音效控制

按鍵控制

小龜繪圖

WiFi 通訊



USB連線

即時互動

即時訊息

遠端控制

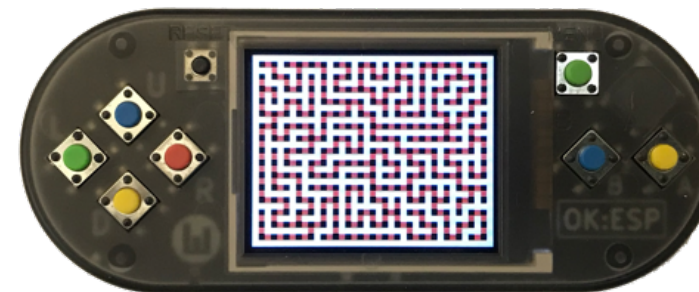
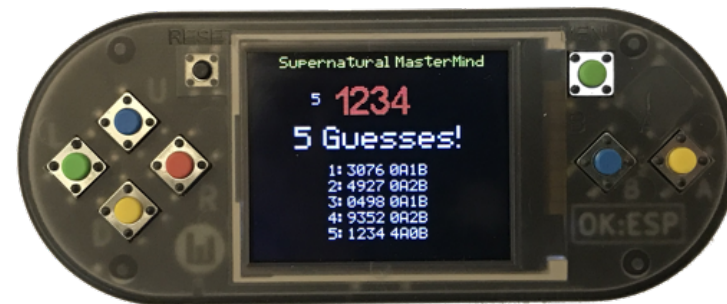
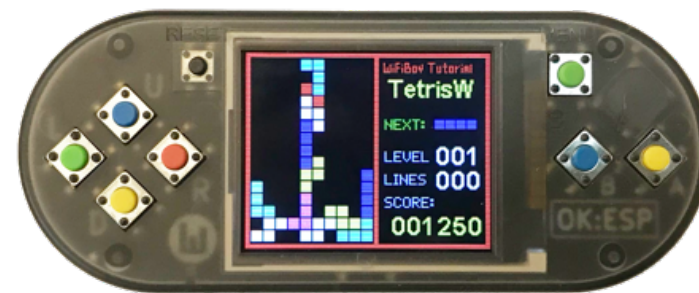
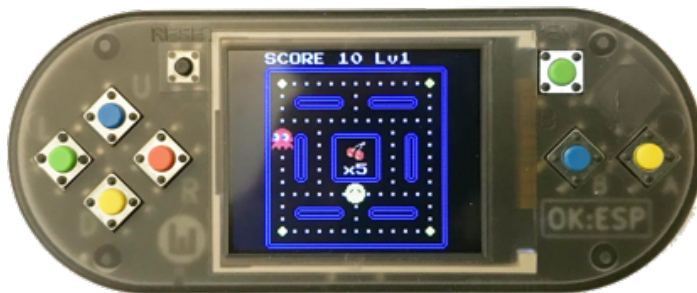
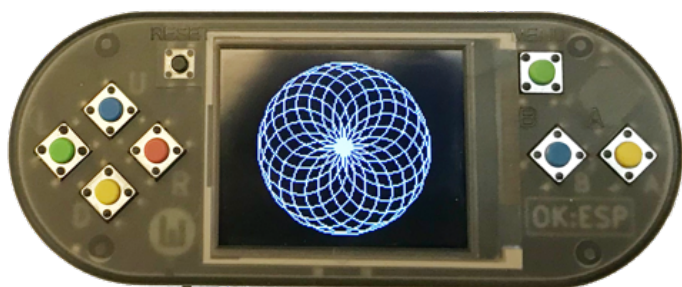
即時運行

燒錄運行

即時偵錯

存儲管理

WiFiBoy Coding Examples



輕鬆以積木程式控制 Tello 四軸空拍機



What's more fun than playing games? Creating them.



TEDx Taipei 2018 年會 WiFiBoy 創辦人編程學習演講

趣味務實

- 全學程皆以「遊戲範例」為編程教材，配備專屬實體遊戲機，極大化學習樂趣。

遊戲化課堂設計

- 上課是累積點數、打怪、升級、通關的歷程。學生對學習難點有通關挑戰的樂趣。

特色

遊戲式內容設計

- 以遊戲情境整合關卡設計各級教學點內容。

真編程能力取得

- 從積木到文字編程，逐級習得真實編程能力。

STEAM 與 CODING 教學理念



利用迷你遊戲機分享自己專屬的學習成就，建立自主學習的實力！

讓孩子因為還想再玩更多，而自主投入進階的學習循環！



24 級學程 (學習點 x 96)

學程	Level	Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 4
啟蒙	Level A	認識小海龜	小海龜塗鴉	小海龜闖關	小海龜運動會
入門	Level B	認識互動編程	聲、光、動	積木編程(1)	積木遊戲任務
中階	Level C	AI 積木編程	運算思維初探	積木編程(2)	Python遊戲改造
進階	Level D	演算法遊戲	AI 互動編程	Python 文字編程(1)	Python遊戲編程(1)
高階	Level E	AI 互動遊戲	AI 遊戲創作	Python 文字編程(2)	Python遊戲編程(2)
頂階	Level F	Python遊戲編程(3)	Javascript 遊戲編程	Lua 與遊戲編程	C/C++ 遊戲編程

專屬學習型遊戲機 (1)

適合 6~18 歲的 K12 編程、創作、STEAM 學習機

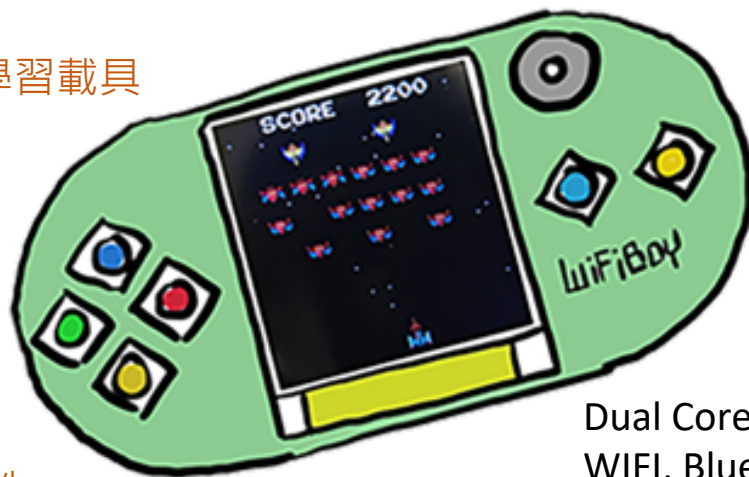


最佳 Python 學習載具



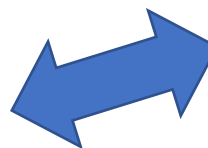
最佳 IoT 學習載具

最佳 Maker 學習套件

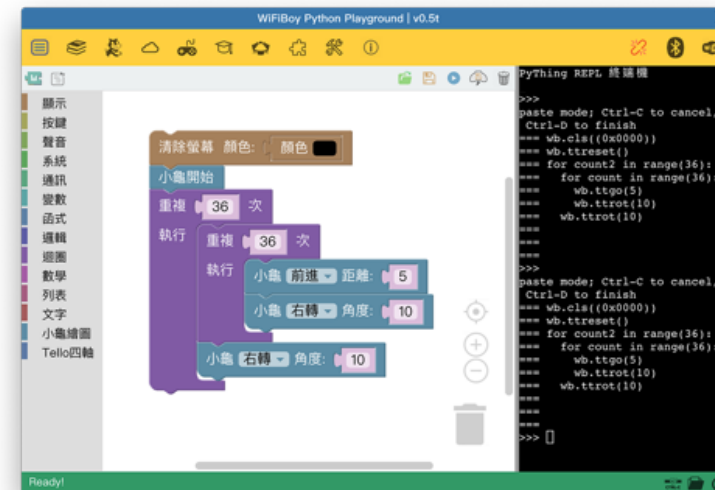


Dual Core 32bit IoT,
WIFI, Bluetooth, Gyro,
MicroSD, TFT LCD

精巧可愛的隨身遊戲機設計
強大的運算、通訊、I/O 擴充學習設計



WiFiBoy Python Playground



雲端教學管理系統

積木式、文字式

入門到進階全年齡適用

Python 編程學習環境

團隊的編程教學論述

- 「學習程式語言」與「使用程式語言」之差異
- 遊戲化編程教學與學習成功率之研究
- STEM與STEAM：編程能力需要增加藝術的理由與方式（遊戲化）
- 運算思維與遊戲編程：避免枯燥的學習歷程設計
- 遊戲式探索學習設計 Learning-by-Hacking 的課程設計方法
- K-12 跨領域學習與 STEM/STEAM 的融合技巧
- AI 課程設計與遊戲式教學，簡化教學複雜度與師資困境
- 遊戲化 IoT、大數據與創客教育的巧妙設計
- 遊戲式教學載具設計原理與實作（WiFiBoy）

