

第二屆「逗」卡車競賽 15 勁旅 Maker 顯身手

(文/ 高中及高職教育組張碧夢提供)

為提升 Fab Lab（自造者實驗室）及 Fab Truck（行動實驗車）所帶動的 Maker 風潮，教育部國教署第二屆「逗」卡車競賽將於 5 月 7 日展開為期 2 日的賽事；今年 15 支參賽隊伍須利用現場提供的 3D 印表機及雷射切割機等數位製造機具，結合數位化建模及機械組裝原理完成「相撲卡車」及「越野卡車」等 2 項作品，並在競賽擂臺上就卡車的性能及學生操控技巧及靈敏度一較高下；賽事精采可期。教育部期待透過競賽，養成學生樂於動手創作的習慣。

教育部配合行政院推動臺灣 3D 產業發展的政策構想，引進由美國 MIT(麻省理工學院)所發起之 Fab Lab 實驗室模式及其教育推廣概念，自 103 年底起開始推動 Fab Lab 建置及 Fab Truck 高級中等學校巡迴計畫；至今 6 部 Fab Truck 已巡迴全國超過 250 校，預計至 105 年底可完成 500 校的巡迴推廣任務，並達到 18 萬人次的體驗目標。為另提供師生展現學習成效的舞臺，教育部國教署補助新北市立新北高工及國立鳳山商工聯合辦理第一屆「逗」卡車競賽，於今（105）年霸王級寒流來襲的 1 月 23、24 日，由 6 所負責推動 Fab Truck 校園巡迴計畫的學校學生組成一支支勢在必得的 Maker 隊伍，齊聚空軍總部舊址展開一場場充滿機智的巧「逗」，一陣比拼較量後，鳳山商工的「紫光榮耀隊」贏得該屆「相撲卡車」及「越野卡車」的雙料冠軍，滿載而歸，所向無敵。

第二屆「逗」卡車競賽擴大參與層面，除第一屆參賽的 6 校隊伍外，更邀請由教育部國教署補助建置 Fab Lab 的學校共襄盛舉，在 5 月 7、8 日共有 15 支勁旅將一較高下。比賽項目延續第一屆的模式，學生在規範的時間內，須利用現場提供的 3D 印表機及雷射切割機等數位製造機具，結合數位化建模及機械組裝原理完成「相撲卡車」及「越野卡車」的製作。在越野卡車競賽的部分，仍以第一屆由執行 Fab Truck 校園巡迴推廣計畫的 6 校共同建置的「臺灣模型」作為競賽擂臺，將根據各隊伍所闖關卡數及所用時間多寡判斷高下；在相撲卡車競賽的部分，採兩兩對戰淘汰制，在限定的時間內將對方的卡車「逗」出相撲平臺者勝出。

教育部冀望透過 Fab Lab 的建置、Fab Truck 的巡迴及逗卡車競賽的辦理，多管齊下推動創客教育，並帶動臺灣校園甚至社會國家的創客風氣，培育更多數位創作的人才，讓動手實作變成每個國人的習慣，更讓動手解決問題成為帶動臺灣產業升級發展最強而有力的後盾。