

INTEREST MAP

PROJECTS

PARENT GUIDE

AIRBOTIX FAMILY GUIDES · 澳洲家长成长指南

如果你的孩子喜欢游戏、画画、故事或科学

AI时代可以这样引导

不用把每个孩子都推向同一条路。先看孩子已经喜欢什么，再把兴趣变成一个能展示、能解释、能继续改进的小项目。

2026年7月核实版

澳洲华人家长，尤其是6-13岁孩子家庭



01

先给答案：兴趣不是浪费时间，关键看有没有产出

孩子喜欢游戏、画画、故事或科学，不一定是“不务正业”。真正要看的不是兴趣名字，而是孩子有没有从“消费内容”走向“创造内容”。

可以用这张地图先判断：

孩子常说	可以探索的方向	家长先看什么
我喜欢玩游戏	game design、level design、rules、simple coding	他能不能解释游戏规则和失败反馈？
我喜欢画画	AI art direction、character design、storyboard、visual design	他能不能说清楚风格、角色和用途？
我喜欢编故事	creative writing with AI、interactive story、comic、dialogue	他能不能设计角色动机和情节选择？
我喜欢科学/逻辑	AI problem-solving、data chart、simulation、coding basics	他能不能提出假设、记录结果、解释原因？

家长不用一开始就问“这个以后有没有工作”。先问：

- 孩子能不能把兴趣做成一个小作品？
- 孩子能不能说清楚自己的决定？
- 孩子遇到问题会不会修改第二版？

02

如果孩子喜欢游戏

不要只问：“你怎么又在玩游戏？”可以问：“如果你来设计一个关卡，你会怎么让玩家觉得有挑战但不想放弃？”

可以探索什么

- Game design: 设计目标、规则、失败反馈和奖励；
- Level design: 设计关卡难度、路径、障碍和节奏；
- Character design: 设计角色能力、弱点和视觉风格；
- Simple coding: 用 Scratch、block coding 或 beginner JavaScript 做可玩的 prototype；
- AI-assisted game ideas: 让 AI 给关卡灵感，但由孩子自己选择和修改。

可以做的 5 个项目

- 设计一个只用纸和笔玩的迷宫关卡；
- 用 Scratch 做一个接金币小游戏；
- 设计一个 rhythm game 的 4 条按键规则；
- 给游戏角色写三条能力和一个弱点；
- 让 AI 给 5 个关卡点子，孩子选 1 个并说明为什么。

在家怎么试

让孩子先画一张“游戏规则卡”：

- 玩家是谁？
- 目标是什么？
- 怎么赢？
- 怎么输？
- 如果玩家失败，系统怎么提示？

如果孩子能说清楚这五点，他已经在练 game design，而不只是玩游戏。

03

如果孩子喜欢画画和创意

喜欢画画的孩子不一定要先学代码。AI 时代更重要的是：孩子能不能给出方向、选择风格、解释用途。

可以探索什么

- AI art direction：不是让 AI 随便生成，而是孩子说清楚风格和目标；
- Character design：角色外观、性格、道具、背景；
- Storyboard：把故事拆成 4-6 个画面；
- Poster / presentation design：把信息做成别人看得懂的视觉；
- Responsible use：知道图片、人物和版权不能乱用。

可以做的 5 个项目

- 给一个故事主角画三版不同风格；
- 做一张“未来城市”海报；
- 设计一个游戏角色，包括能力和弱点；
- 画一个四格漫画，再用 AI 帮忙想标题；
- 做一张科学概念图，比如水循环、月相或食物链。

在家怎么试

问孩子：

- 这张图给谁看？
- 你想让别人看到什么感觉？
- 哪个元素最重要？
- 如果 AI 给了三张图，你会选哪张？为什么？
- 你会改哪里，让它更像你的想法？

如果孩子能做选择和解释，他在练的是 creative direction。

04

如果孩子喜欢讲故事

喜欢故事的孩子很适合接触 AI，但边界要清楚：AI 可以做灵感伙伴，不能替孩子拥有故事。

可以探索什么

- Creative writing with AI：让 AI 提问、给冲突点、帮忙改表达；
- Interactive story：让读者选择不同路径；
- Character design：角色目标、秘密、弱点和变化；
- Comic / picture book：把故事拆成画面；
- Dialogue practice：让角色说出符合性格的话。

可以做的 5 个项目

- 写一个“如果你选择 A / B”的互动故事；
- 设计一个有秘密的主角；
- 做一本 6 页 picture book；
- 把一个科学概念写成冒险故事；
- 让 AI 扮演读者，问孩子三个关于故事的问题。

在家怎么试

给孩子这个模板：

我有一个故事想法：[一句话]。

请不要替我写完整故事。

请问我 5 个问题，帮助我想清楚主角、目标、困难、选择和结尾。
每次只问一个问题，等我回答后再继续。

这能防止 AI 直接写完整故事，也能训练孩子自己做决定。

05

如果孩子喜欢科学和逻辑

喜欢科学/逻辑的孩子，不一定一开始就要学很难的编程。可以先做“观察、记录、解释、验证”的项目。

可以探索什么

- AI problem-solving：把大问题拆成步骤；
- Data analysis：记录数据，做图表，解释趋势；
- Simulation thinking：如果改变一个条件，会发生什么？
- Coding basics：用规则和条件表达想法；
- Science communication：把复杂概念解释给别人听。

可以做的 5 个项目

- 记录一周天气，做一个图表；
- 观察植物生长，写下假设和结果；
- 用纸做一个分类系统，比如动物、矿物、运动数据；
- 让 AI 解释一个科学概念，再让孩子找三处需要核对的地方；
- 做一个“如果.....那么.....”规则游戏。

在家怎么试

问孩子：

- 你想观察什么？
- 你觉得会发生什么？
- 你怎么记录？
- 结果和你想的一样吗？
- 如果要再做一次，你会改哪个条件？

这就是系统思考和科学表达的开始。

06

四类兴趣不是互斥的

很多孩子不是只有一个兴趣。一个好项目可以同时包含多个方向。

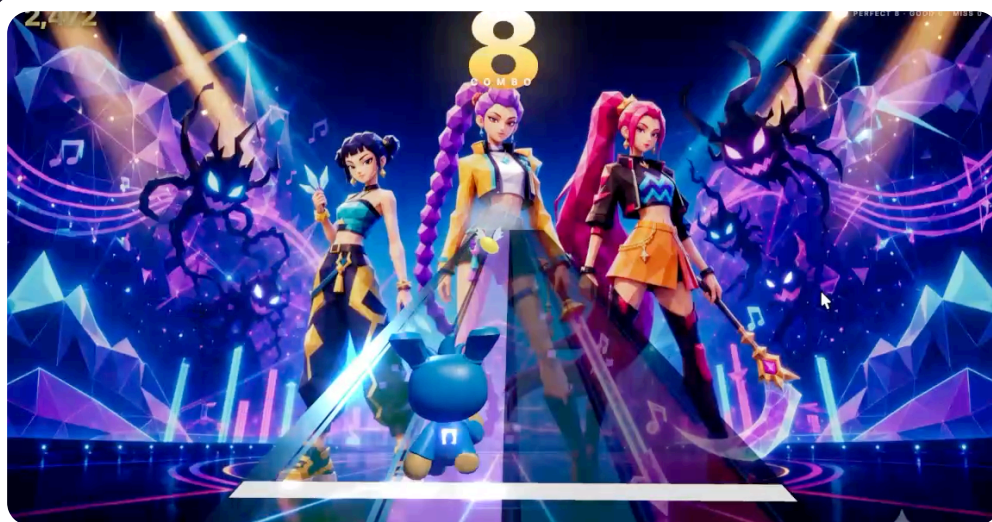
项目	游戏	画画	故事	科学/逻辑
AI rhythm game	规则、关卡、反馈	角色和舞台	世界观	节奏和条件判断
Interactive story	选择路径	场景图	角色和冲突	分支逻辑
Science comic	读者挑战	漫画画面	叙事	概念解释
Data poster	任务目标	信息设计	说明文字	数据和结论

家长可以先选一个孩子最愿意开始的入口。不要一开始就要求完整、专业、长期坚持。先做一个能完成的小版本。

07

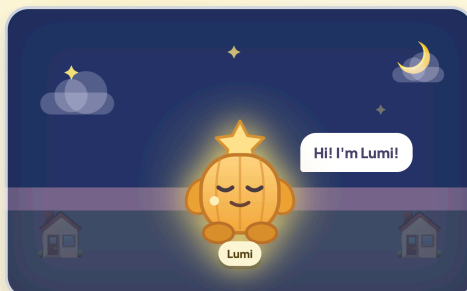
项目长什么样：两个可以看得见的例子

家长判断一个兴趣方向有没有继续价值，最好不要只听孩子说“我喜欢”。看一个小作品更直接。



Game project example: 先看孩子能不能解释规则、失败反馈和下一版想怎么改。

Meet Lumi, your morning-light friend



Interactive story example: 家长可以问孩子，主角想要什么、读者能做什么选择、下一页会发生什么。

重点不是作品一开始多专业，而是孩子能不能说清楚：我做了什么、为什么这样做、下一版要改哪里。

推荐资源：不是只推 Airbotix

这些资源可以作为家里试探兴趣的入口。使用前请家长查看年龄要求、隐私设置和学校规则。

资源	适合方向	家长可以怎么用
Scratch	stories、games、animations	让孩子先改一个 starter project，再解释改了什么。
Code.org	coding basics、problem-solving	用短小关卡看孩子是否喜欢规则和逻辑。
Raspberry Pi Foundation projects	coding、digital making	选择 beginner project，不要一开始追复杂度。
NASA Learning Resources	science、engineering	做一个家庭观察或动手活动，再让孩子讲解。
Canva for Education	poster、presentation、visual design	让孩子做一张解释图或项目海报。
eSafety parents	online safety	家长先看隐私、年龄和家庭规则。

外部资源不是越多越好。一次只选一个资源，一个小项目，一个可见结果。

家长观察清单：这个兴趣值得继续吗？

不要只看孩子开不开心，也不要只看作品好不好看。看过程。

- ☐ 孩子愿意解释自己在做什么；
- ☐ 孩子愿意做第二版；
- ☐ 孩子能说出一个自己做的决定；
- ☐ 孩子遇到问题不是马上放弃；
- ☐ 孩子能接受一点点限制和规则；
- ☐ 这个兴趣没有明显影响睡眠、运动和家庭关系；
- ☐ 家长能看到一个作品、草图、规则卡、图表或讲解；
- ☐ 孩子不是只消费内容，也开始创造内容。

如果这些大部分是“是”，这个兴趣可以继续观察。

什么时候不要继续推？

即使一个方向看起来“有未来”，也不应该强推。

先停一停的情况：

- 孩子明显只是为了取悦家长；
- 每次做项目都会变成亲子冲突；
- 孩子睡眠、运动或情绪受影响；
- 家长只想让孩子提前走职业路线；
- 孩子不理解规则，只是在复制教程；
- 活动没有作品、没有解释、没有改进，只是在堆工具。

退一步可以做无屏幕版本：纸上画关卡、写角色卡、记录天气、做故事分镜。兴趣先活下来，比工具更重要。

官方来源、更新时间和边界

本资料于 2026-07-16 (AEST) 核对以下公开来源：

- [Scratch for Parents ↗](#)
- [Code.org ↗](#)
- [Raspberry Pi Foundation Projects ↗](#)
- [NASA Learning Resources ↗](#)
- [Canva for Education ↗](#)
- [eSafety Commissioner — Parents ↗](#)
- [Australian Curriculum — Critical and Creative Thinking ↗](#)
- [Australian Curriculum — Digital Literacy ↗](#)

本指南只提供一般家庭教育信息，不构成天赋诊断、心理、医疗、学校录取、职业或收入建议。外部资源的年龄要求、账号规则、隐私政策和可用性会变化，使用前请家长回到官方页面核对。

关于 Airbotix Family Guides

Airbotix Family Guides 从澳洲家长正在面对的问题出发，把教育选择、家庭规则和未来技能整理成可以实际使用的指南。

Airbotix 的课程不是要求每个孩子走同一条路。我们更关心孩子能不能从兴趣出发，做出故事、游戏、interactive project 或 creative work，并在老师引导下练习提问、验证、debug、表达和迭代。

如果你只是想在家先试，可以从第 02-05 页选一个项目。如果你想让孩子在结构化环境里做 AI game、interactive story 或 creative project，可以通过官网或 Rain 了解当前课程与活动。

NEXT STEP

先从孩子的兴趣开始，再决定下一步

官网查看更多 Family Guides；Rain 负责课程、活动和合作咨询；Source 回到 Scratch 原始资料核对。

hello@airbotix.ai

WEBSITE

Airbotix Resources

查看更多按年龄和家庭阶段整理的 Family Guides。



airbotix.ai/resources ↗

SALES

Contact Rain

咨询课程、活动和合作。
Rain 不提供天赋诊断、学校录取或收入承诺。

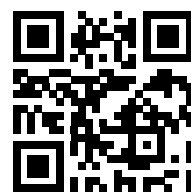


[Rain WeChat](#) ↗

SOURCE

Scratch

回到 Scratch 查看孩子可以创作 stories、games 和 animations 的公开资源。



scratch.mit.edu ↗