

L1-L8

32 门课程

核心能力

AIRBOTIX FAMILY GUIDES · 澳洲家长成长指南

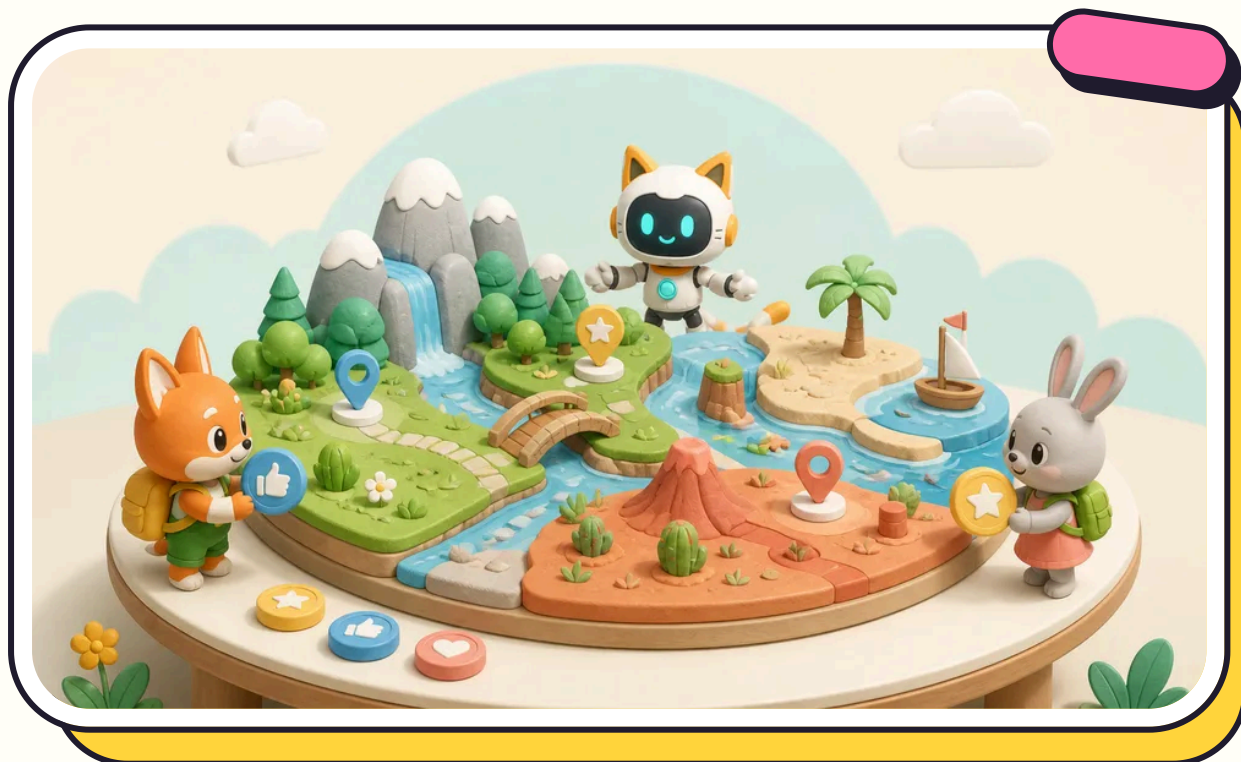
AI 学习成长指南

从第一个故事，到自己的 AI 作品

从孩子喜欢的故事、游戏和创意出发，看看每门课能做出什么、学会什么。

2026 年 9 月 · 能力标签版

关注 5-18 岁学习路线的家庭



01

孩子喜欢什么？从这里看看

孩子喜欢听故事、玩游戏，还是琢磨东西怎样运作？您可以先从感兴趣的主题看起。这条学习路线从讲故事开始，逐步走向 AI 创作、完整产品和真实项目。

Level 与参考年龄	学习主题	四门课程
Level 1 · 5–6 岁	故事启蒙	故事第一步、为什么发生变化？、角色一起行动、我的第一个故事世界
Level 2 · 7–8 岁	故事创作	角色探险、把故事连起来、线索与团队合作、故事创作工作室
Level 3 · 8–10 岁	互动故事世界	谜团与证据、世界与规则、信息与选择、原创故事展示
Level 4 · 8–10+ 岁	AI 创意任务	野生动物护林员任务、恐龙生存任务、会说话的 AI 宠物、创造自己的岛屿
Level 5 · 10–12 岁	为用户设计作品	用 AI 制作平台闯关游戏、个人学习伙伴、自己的 AI 3D 博物馆、为家人设计桌游
Level 6 · 12–14 岁	完整 AI 产品	自己的虚拟宠物世界、自己的 AI 品牌与商店、个人 AI 导师 2.0、自己的 AI 角色扮演冒险
Level 7 · 14–16 岁	产品发布与协作	制作并发布第一款手机应用、制作并上线多人游戏、自己的 AI 创作工作室、制作并部署 AI 机器人
Level 8 · 16–18 岁	真实试点与创业项目	自己的 AI 流媒体平台、训练并发布自己的 AI 模型、为真实组织构建 AI 智能体、青年 AI 创业毕业项目

L1–L3 以 Story Blocks 故事学习为基础；L4 起重点进入 AI 辅助构建。年龄为页面参考范围，L3 与 L4 有重叠，适合的起点可结合孩子已有经验一起讨论。

Level 1 · 故事启蒙

参考年龄：5-6岁。从孩子熟悉的故事出发，在人物和情节中练习理解与表达，再做出自己的互动故事。

T1 · 故事第一步

Story Steps



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

课程亮点：把一段故事排成正确顺序，也是一场小小的解谜。孩子找出谁在做什么、想去哪里，再把发生的事情连起来。

孩子的作品：一段人物、地点和目标清楚，孩子能讲给您听的故事。

T2 · 为什么发生变化？

Why Did It Change?



核心培养能力

逻辑思维

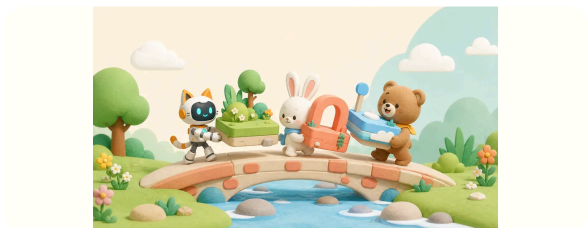
沟通表达

课程亮点：故事里的一件事变了，后面会怎样？孩子寻找原因和结果，把说不通的地方改得合理。

孩子的作品：一段经过修正、前后连贯的故事。

T3 · 角色一起行动

Characters Together



核心培养能力

阅读理解

沟通表达

团队协作

课程亮点：每个角色都有自己的想法。孩子尝试站在不同角色的角度，安排回应、轮流和合作，让故事继续发展。

孩子的作品：一个角色互相配合、共同推进情节的故事片段。

T4 · 我的第一个故事世界

My First Story World



核心培养能力

创造力

沟通表达

自主学习

课程亮点：主角是谁，住在哪里，会遇到什么事？孩子把这些选择组合起来，创作属于自己的互动故事。

孩子的作品：一份可以展示给家人看的互动故事。

Level 2 · 故事创作

参考年龄：7-8岁。故事里的角色为什么这样做？孩子从动机和线索中寻找答案，把故事讲得更连贯。

T1 · 角色探险

Character Quest



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

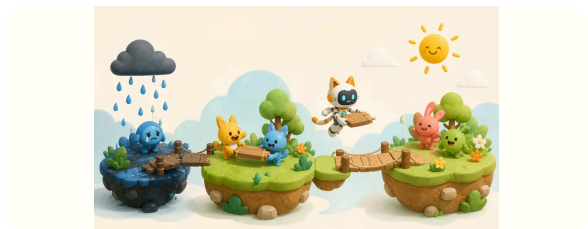
沟通表达

课程亮点：跟着角色去冒险，先想清楚它想要什么、遇到了什么难题。孩子根据角色的想法，推想接下来会发生的事。

孩子的作品：一个有目标、有困难、也有后续发展的角色故事。

T2 · 把故事连起来

Story Connections



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

创造力

课程亮点：好听的故事需要把事情讲清楚。孩子将分散的事件串起来，安排开头、发展和结尾，让听众跟得上。

孩子的作品：一份脉络清楚、有始有终的故事。

T3 · 线索与团队合作

Clues & Teamwork



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

团队协作

课程亮点：几位角色各自找到线索，怎样一起解开谜团？孩子比较证据，让角色合作找到解决问题的办法。

孩子的作品：一个用线索推动、由角色共同解题的故事。

T4 · 故事创作工作室

Story Maker Studio



核心培养能力

创造力

沟通表达

用户思维

课程亮点：孩子把故事搬到观众面前，改编、表演，再看看哪里让人困惑。听取反馈后，继续把故事打磨清楚。

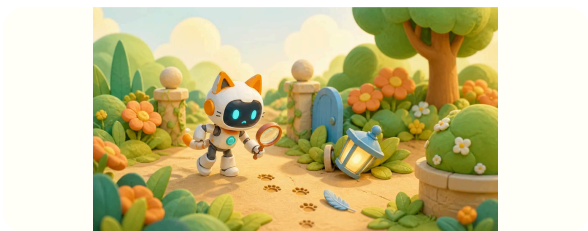
孩子的作品：一份经过表演、测试和修改的完整故事。

Level 3 · 互动故事世界

参考年龄：8-10 岁。把想象中的世界设计出来，再请读者试一试，让故事更清楚、更好玩。

T1 · 谜团与证据

Mystery & Evidence



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

自主学习

课程亮点：做一回故事侦探，追踪人物、事件和线索。孩子发现情节里哪里缺了一环，再用证据把它补上。

孩子的作品：一个线索更清楚、情节更合理的故事。

T2 · 世界与规则

Worlds & Rules



核心培养能力

逻辑思维

创造力

用户思维

课程亮点：孩子为自己的世界制定规则，再试着改变其中一条，看看其他事情会受到怎样的影响。

孩子的作品：一个规则一致、经得起推敲的故事世界。

T3 · 信息与选择

Messages & Choices



核心培养能力

逻辑思维

沟通表达

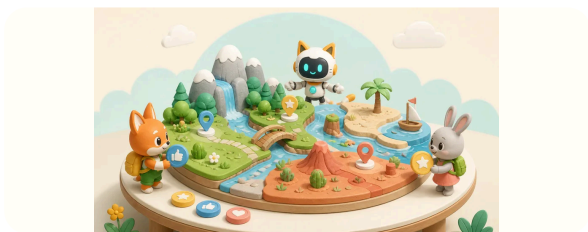
用户思维

课程亮点：同一条消息，不同的选择，会把故事带向哪里？孩子探索信息怎样影响行动，比较不同结局。

孩子的作品：一段有选择、有不同结果的互动故事。

T4 · 原创故事展示

Story Creator Showcase



核心培养能力

创造力

用户思维

自主学习

课程亮点：这次由孩子规划整个故事世界，再让另一位小读者独立体验。根据读者的反馈修改后，展示原创作品。

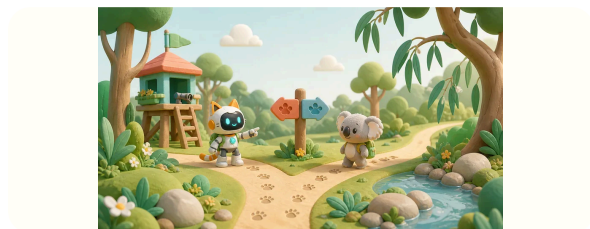
孩子的作品：一份经过读者测试和改进的原创互动故事。

Level 4 · AI 创意任务

参考年龄：8-10+ 岁。把对动物、恐龙和幻想世界的兴趣，变成自己动手完成的 AI 小项目。

T1 · 野生动物护林员任务

Wildlife Ranger Mission



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

AI 素养

课程亮点：当一回澳洲动物护林员！孩子认识五种动物，把吃什么、住哪里、怎样才安全，变成可玩的任务。每个任务都有独立起点。

孩子的作品：围绕动物生活与安全设计的独立可玩任务。

T2 · 恐龙生存任务

Dinosaur Survival Mission



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

AI 素养

课程亮点：让恐龙知识走进一段冒险动画。孩子先核实资料，再把恐龙的生存条件写进情节和规则。

孩子的作品：一段基于核实知识的恐龙生存动画。

T3 · 会说话的 AI 宠物

My Talking AI Pet



核心培养能力

创造力

沟通表达

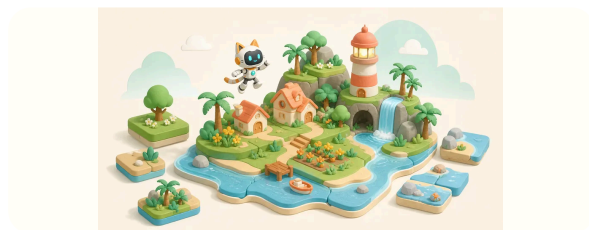
AI 素养

课程亮点：亲手创造一只只有声音、有情绪的 AI 宠物。孩子决定它的形象和互动方式，也学习安排工具使用点数（Star）的预算。

孩子的作品：一只可以与别人分享的互动 AI 宠物。

T4 · 创造自己的岛屿

Build Your Own Island



核心培养能力

逻辑思维

创造力

AI 素养

课程亮点：岛上有哪些地方，住着谁，又藏着什么惊喜？孩子设计地图、居民和互动，让自己的岛屿变得可探索。

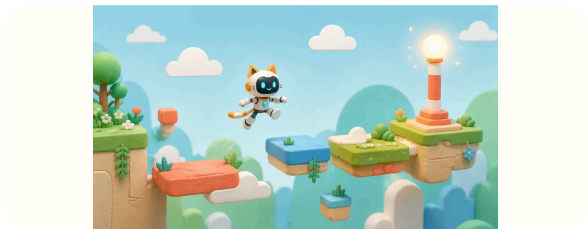
孩子的作品：一座有居民、有互动、藏着惊喜的原创岛屿。

Level 5 · 为别人设计好用的作品

参考年龄：10–12 岁。为一个具体的人设计作品，看看对方用起来怎么样，再把体验改得更好。

T1 · 用 AI 制作平台闯关游戏

Build a Super Mario Game with AI



核心培养能力

逻辑思维

创造力

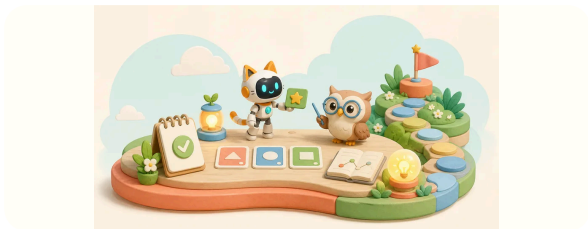
用户思维

课程亮点：喜欢闯关游戏，也可以试着设计一款。孩子为目标玩家制作关卡，通过试玩调整难度，让挑战更有趣、更公平。

孩子的作品：一款经过试玩和难度调整的平台闯关游戏。

T2 · 个人学习伙伴

Build a Personal Learning Buddy



核心培养能力

阅读理解

沟通表达

用户思维

课程亮点：为一位学习者做一个贴心的练习伙伴。孩子围绕一个真实学习需要，设计测验或辅导内容，检查反馈是否值得相信。

孩子的作品：一个针对具体学习需要的测验教练或学习伙伴。

T3 · 自己的 AI 3D 博物馆

Build Your Own AI 3D Museum



核心培养能力

创造力

AI 素养

用户思维

课程亮点：把原创图像变成 3D 展品，再安排它们怎样在博物馆里展出。孩子搭建一个可以探索的空间，让别人走进自己的创意。

孩子的作品：一座可以探索原创 3D 展品的数字博物馆。

T4 · 为家人设计桌游

Build a Board Game for Your Family



核心培养能力

逻辑思维

团队协作

用户思维

课程亮点：下一次家庭游戏夜，玩孩子自己设计的桌游。孩子先做出一版，请家人试玩，再调整规则和玩法。

孩子的作品：一套经过家庭试玩、可以打印的原创桌游。

Level 6 · 让 AI 作品持续运作

参考年龄：12–14 岁。让作品记住数据、连接功能，做成能持续使用的宠物世界、商店或学习伙伴。

T1 · 自己的虚拟宠物世界

Build Your Own Virtual Pet World



核心培养能力

逻辑思维

AI 素养

自主学习

课程亮点：让虚拟宠物记住自己的状态。孩子把账号、照料规则和保存功能连接起来，让关掉再打开的宠物世界还能继续。

孩子的作品：一个能保存宠物状态、按照照料规则运行的虚拟世界。

T2 · 自己的 AI 品牌与商店

Launch Your Own AI Brand & Store



核心培养能力

创造力

沟通表达

用户思维

课程亮点：设计一个原创品牌，再搭起自己的小商店。孩子安排商品、库存和模拟订单，了解一次下单背后怎样互相配合。

孩子的作品：一个有商品目录、库存和模拟订单的品牌商店。

T3 · 个人 AI 导师 2.0

Build Your Personal AI Tutor 2.0



核心培养能力

阅读理解

逻辑思维

AI 素养

课程亮点：让学习伙伴记住已经学过什么。孩子保存学习进度，找出理解上的困难，再依据可信资料调整练习。

孩子的作品：一个能保存进度、调整练习的 AI 学习产品。

T4 · 自己的 AI 角色扮演冒险

Build Your Own AI RPG Adventure



核心培养能力

逻辑思维

创造力

AI 素养

课程亮点：创造一个可以继续冒险的游戏世界。孩子连接角色、任务、背包和进度保存，让每次探索都能接着往下走。

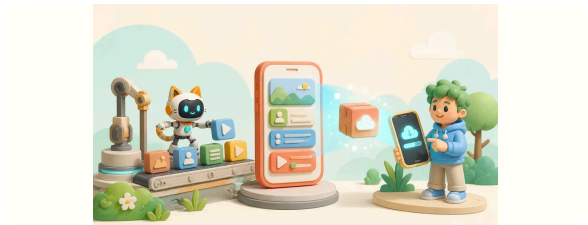
孩子的作品：一个有任务、有背包、能保存进度的原创冒险世界。

Level 7 · 把作品带到真实设备上

参考年龄：14–16 岁。 把作品带到手机、网络或机器人上，在协作和测试中学习怎样让它可靠运行。

T1 · 制作并发布第一款手机应用

Build & Ship Your First Mobile App



核心培养能力

团队协作

AI 素养

领导力 Leadership

课程亮点：把自己的想法做成手机应用。孩子连接多个功能模块，并在测试设备上完成受控安装，检查应用是否能正常使用。

孩子的作品：一款完成测试设备安装验证的手机应用。

T2 · 制作并上线多人游戏

Build & Launch a Multiplayer Game with AI



核心培养能力

逻辑思维

团队协作

AI 素养

课程亮点：设计一个能和别人一起玩游戏。孩子处理多人同时行动的情况，也测试断线后重新加入会发生什么。

孩子的作品：一款处理共享游戏状态与断线重连的原创多人游戏。

T3 · 自己的 AI 创作工作室

Build & Launch Your Own AI Creator Studio



核心培养能力

创造力

团队协作

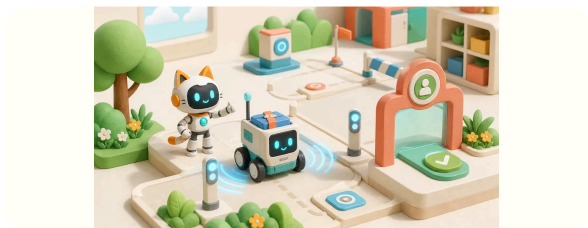
用户思维

课程亮点：做一个让别人也能创作的小工具。孩子参考类似 Canva 的创作流程，设计适龄功能，并把工具上线供人使用。

孩子的作品：一个其他创作者可以使用的小型 AI 创作工具。

T4 · 制作并部署 AI 机器人

Build & Deploy Your Own AI Robot



核心培养能力

逻辑思维

团队协作

AI 素养

课程亮点：让屏幕里的想法带动真实机器人。孩子把安全任务部署到 Airbotix 带小屏幕的轮式机器人，连接软件与硬件。

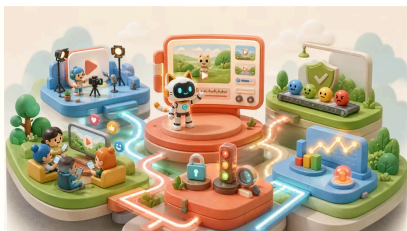
孩子的作品：一个在轮式机器人上运行的安全任务产品。

Level 8 · 让真实用户试一试

参考年龄：16–18 岁。 让真实使用者试一试自己的项目，用实际反馈判断价值，练习承担责任和作决定。

T1 · 自己的 AI 流媒体平台

Build & Launch Your Own AI Streaming Platform



核心培养能力

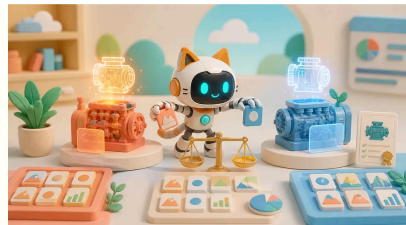
沟通表达 用户思维 领导力 Leadership

课程亮点：设计一个有账号、内容推荐和使用分析的平台，再通过小范围试用观察它怎样被使用，同时考虑推荐带来的责任。

孩子的作品：一个包含账号、推荐与分析的内容平台试点。

T2 · 训练并发布自己的 AI 模型

Train & Launch Your Own AI Model



核心培养能力

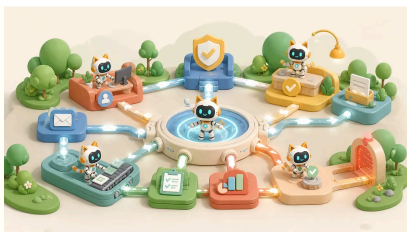
阅读理解 逻辑思维 AI 素养

课程亮点：亲手训练一个获准的小型 AI 模型，再和一个基础方案比较。孩子说明它做得怎样、适合什么、又有哪些限制。

孩子的作品：一个经过比较测试的小模型，以及说明用途和限制的模式卡。

T3 · 为真实组织构建 AI 智能体

Build an AI Agent for a Real Organisation



核心培养能力

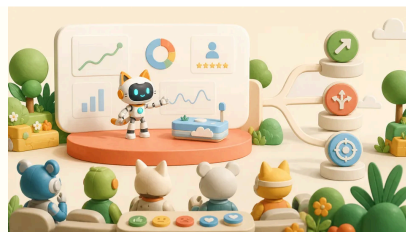
逻辑思维 团队协作 领导力 Leadership

课程亮点：为真实组织设计一个 AI 助手工作流程。孩子安排哪些事可以自动做、哪些要人批准，并留下记录和出错时的后备办法。

孩子的作品：一个具备权限、审批、日志和后备方案的 AI 助手流程。

T4 · 青年 AI 创业毕业项目

Young AI Founder Capstone



核心培养能力

沟通表达 用户思维 领导力 Leadership

课程亮点：带领自己的毕业项目接受真实使用检验。孩子展示试用证据与责任考虑，再决定继续、改变方向、缩小范围或停止。

孩子的作品：一份已发布的项目试点，以及有证据支持的成果展示与下一步计划。

选课前，一起确认适合的安排

如果孩子对某个项目感兴趣，您可以先记下课程名，再和我们讨论孩子已经尝试过什么、希望创作什么。

课程怎样安排

每个 Level 列出四门课程，T1-T4 对应路线页面中的四个学期位置。具体开班、时长、费用、地点、设备和基础要求会按所选课程确认。L4 强调独立任务的完整起点，其中 Wildlife Ranger Mission 可以从任一任务加入。

作品与成长

看作品时，您可以请孩子讲讲：“这部分为什么这样设计？哪里改过，改完有什么不同？”这些具体解释能帮助您看见孩子的理解。书中列出的是课程的作品目标，实际完成程度会随孩子基础和学习进度不同。

能力标签与内容来源

每门课标出 2-3 项核心能力，依据课程的能力侧重点数据与学习内容选择；标签表示培养方向，不是学生测评分数。

课程内容与参考年龄依据 Airbotix 学习路线整理，核对日期为 2026 年 9 月 6 日。中文说明帮助您理解每门课，英文名便于查询对应课程。

[查看 Airbotix 学习路线 ↗](#)

打印：A4 纵向、100% 实际大小；双面选择长边翻转。

NEXT STEP

一起找到适合孩子的起点

您可以从孩子感兴趣的故事、游戏或项目开始，与我们讨论适合的课程。开班、地点、费用和基础要求会一起确认。

hello@airbotix.ai

Rain: 0421-672-555

WEBSITE

查看学习路线

了解课程内容；具体安排以报名时共同确认的信息为准。



airbotix.ai/programs/pathway ↗