

# 希望小學師資培訓計畫

## 銀河推廣計畫 ( Galaxy )

### 一、目的：

因應 108 程式課程入課綱，儲備全國兒童程式教育師資。

### 二、主辦單位

社團法人台灣快樂學程式推廣學會

### 三、協辦單位

樂學科技股份有限公司

### 四、培訓對象

想要學習程式的大專院校在校生、學校老師或補教老師。

### 五、招生人數

預計招生北區 20 人、中區 20 人、南區 20 人、東區 20 人。

### 六、費用

每階段費用 1000 元整。

為鼓勵大專院校在校生、非山非市/偏鄉學校老師學習程式，準時完成作業與審查者，將退回 1000 元以茲鼓勵。

### 七、報名方式

線上報名，請先備妥以下檔案上傳。如為特殊身份（大專院校在校生、非山非市/偏鄉學校老師），請務必於報名時註明，以免喪失獎勵機會。

(1) 身份證正反面

(2) 學生證正反面（如為大專院校在校生）

(3) 非山非市/偏鄉學校老師證明（請參考附件三，由校長蓋章認證）

(4) 個人履歷

(5) 2 分鐘的自我介紹影片 ( 檔案格式為 .mp4 ) 。影片中至少露臉 15 秒。請介紹個人近兩年的學經歷、說明為什麼報名這個課程，以及對這個課程的期待。

報名 QR code



第一階段



第二階段

第一階段: <https://survey.zohopublic.com/zs/xORKqn>

第二階段: <https://survey.zohopublic.com/zs/oZR0CI>

## 八、培訓內容

建立學員完整的 Scratch 程式語言概念，以及寫作程式的能力。

本培訓使用樂學科技贊助的 *[coding for fun](#)* 雲端課程。學員在上課期間可以不受時間、空間的限制，以自己空暇的時間進程式課程。上課期間基本設定為 6 週，8 天完成 1 個作業；暑假培訓時間則縮短為 5 週，約 7 天需完成 1 個作業。但繳交作業的進度可以視個人時間自由調整。

每一階段需繳交 5 個作業。在培訓過程中，講師會審核作業。每通過 1 個作業，才可以看到後續的程式課程。上課期間內審核通過 5 個作業，可以取得一張電子研習證書。

第一階段為貼圖動畫班，第二階段為遊戲創作班。每次只能報名一個階段。完成第一階段的學員才可報名第二階段的課程。

想了解 *[coding for fun](#)* 雲端課程，請先至 <https://coding4fun.tw/> 免費註冊，並至「課程列表」體驗課程。

## 九、學員應具備特質

耐心、邏輯力好、喜歡小孩、對教學有熱情。

## 十、未來機會

完成兩階段培訓，可以申請紙本 Scratch 研習證書，作為個人履歷。

若有志於程式教學，有機會成為學校或補習班的程式老師。

## 十一、111 年培訓時程表

|             | <b>報名</b><br>報名第一階段<br>需繳交自我介紹影片 | <b>面試</b><br>報名第一階段<br>才需面試 | <b>上課期間</b> | <b>天數</b> |
|-------------|----------------------------------|-----------------------------|-------------|-----------|
| <b>第八期</b>  | 即日起至~1/9                         | 1/10~1/14                   | 1/17~2/28   | 43        |
| <b>第九期</b>  | 即日起至~4/17                        | 4/18~4/22                   | 4/25~6/6    | 43        |
| <b>第十期</b>  | 即日起至~6/26                        | 6/27~7/1                    | 7/4~8/8     | 36        |
| <b>第十一期</b> | 即日起至~8/14                        | 8/15~8/19                   | 8/22~10/3   | 43        |
| <b>第十二期</b> | 即日起至~10/23                       | 10/24~10/28                 | 10/31~12/12 | 43        |

## 十二、相關資料

完整資料: <https://bit.ly/3fXVkZD>

## 附件一：課程內容

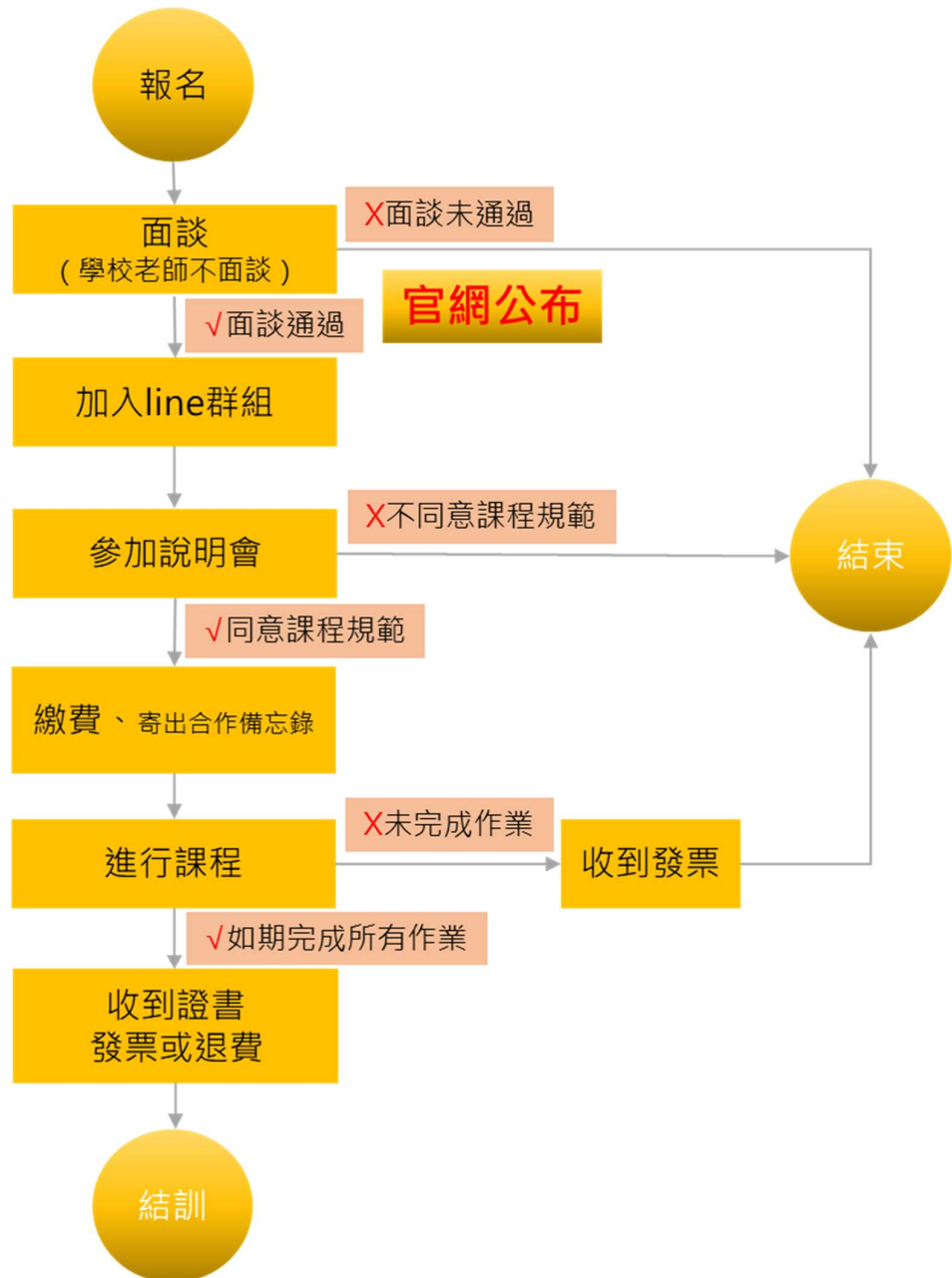
### 第一階段：Scratch 數位創意 G1-貼圖動畫班

| 主題                       | 課程說明                                                        | 學習預期成效                                                        |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| 1.<br>與<br>Scratch<br>相遇 | 1.建立上課規則<br>2.向量圖、點陣圖、角色舞台<br>3.改編 Water Slide              | 1.了解學習原則：眼到、耳到、心到、口到、手到<br>2.啟動學習興趣<br>3.熟悉繪圖工具、理解物件概念        |
| 2.<br>自我<br>介紹           | 1.動作積木<br>2.與玩家互動<br>3.了解平面座標<br>4.創意專案：自我介紹                | 1.會用程式設計指令、序列、註解、隨機、平行等概念<br>2.應用心智圖分析創意主題<br>3.製作專案：自我介紹     |
| 3.<br>建立<br>樂團           | 1.事件積木-人機互動<br>2.音效積木、音樂積木<br>3.角色移動/聲道變化的動畫<br>4.創意專案：建立樂團 | 1.會用程式設計迴圈、事件、平行、RESET 概念<br>2.會用音效與音樂變化豐富創作主題<br>3.製作專案：建立樂團 |
| 4.<br>完美<br>作品           | 1.外觀積木<br>2.測試與準備專案                                         | 1.運用圖層、製作影像特效<br>2.如何準備展示作品                                   |
| 5.<br>音樂<br>影片           | 1.如何解決問題<br>2.創意專案：音樂影片                                     | 1.學會找圖、修圖、貼圖等製作技巧。<br>2.學會簡單的偵錯技巧<br>3.製作專案：音樂影片              |

## 第二階段：Scratch 數位創意 G2-遊戲創作班

| 主題                   | 課程說明                                                   | 學習預期成效                                                           |
|----------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 1.<br>短篇<br>故事       | 1.設計舞步與對話<br>2.學習函式積木(抽象概念)<br>3.學習廣播訊息<br>4.創意專案：短篇故事 | 1.以故事對話<br>2.從上到下的規劃<br>3.訊息傳遞<br>4.製作專案：短篇故事                    |
| 2.<br>自己的<br>想法      | 1.學習畫筆積木、運算積木<br>2.運用條件及判斷式設計<br>3.創意專案：自己的作品          | 1.學會數字運算、字串運算、邏輯運算<br>2.製作專案：自己的作品                               |
| 3.<br>迷宮<br>遊戲       | 1.偵測積木-碰撞<br>2.創意專案：迷宮設計                               | 1.運用遊戲、獎品、敵人、玩家等元素提升程式應用力<br>2.應用變數<br>3.製作專案：迷宮設計               |
| 4.<br>進階<br>遊戲       | 1.變數積木-變數<br>2.偵測積木<br>3.事件積木-狀態偵測<br>4.創意專案：進階遊戲設計    | 1.運用關卡、計時器、功能表、兩人遊戲設計<br>2.學會程式的偵錯<br>3.製作專案：進階遊戲設計              |
| 5.<br>進階<br>遊戲<br>設計 | 1.變數積木-變數、列表<br>2.偵測積木<br>3.事件積木-狀態偵測<br>4.設計分身        | 1.學習進階程式積木設計，刺激設計想法，激盪創意<br>2.藉由專案提升學生再創造思考的敏覺、流暢、變通、獨創、精密五種關鍵能力 |

## 附件二：111 年學員培訓流程表



附件三：希望小學師資培訓-非山非市偏鄉老師證明 (校長簽核)

|  社團法人台灣快樂學程式推廣學會<br>CODING4TAIWAN.ORG <b>希望小學師資培訓-非山非市偏鄉老師證明 (校長簽核)</b> |       |    |      |      |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|------|------|------|
| 學校/單位                                                                                                                                                    | 申請人姓名 | 職稱 | 聯絡電話 | 電子信箱 | 校長簽核 |
|                                                                                                                                                          |       |    |      |      |      |

備註：

- 報名表填妥後要請校長簽核，學會收到申請表後會和校長聯繫核實。
- 若有疑問請聯繫學會：電話：02-23225572，電子郵箱：coding4taiwan@gmail.com