

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，每階段將退回 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 魔法學院](#)* 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 5 週，1 週完成 1 個作業；暑假培訓時間則縮短為 4 週，約 5~6 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 魔法學院](#)* 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，完成兩階段培訓並經學會進一步審核，有機會進行 *coding for fun 魔法學院* 的正式師資培訓，成為 SUN 陽光計畫講師或樂學 *coding for fun 魔法學院* 的授權師資。

十一、110 年培訓時程表

	報名 報名 第一階段 需繳交 自我介紹 影片	面試 報名 第一階段 才需面試	上課期間
第三期	即日起至 5/9	5/11~5/14	5/17-6/21
第四期	即日起至 6/27	6/29~7/2	7/5-8/2
第五期	即日起至 7/25	7/27~7/30	8/2-8/30
第六期	即日起至 8/29	8/31~9/3	9/6-10/12
第七期	即日起至 10/31	11/2~11/5	11/8-12/13

十二、相關資料

完整資料: <https://bit.ly/3fXVkJD>

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. 與Scratch 相遇	1.建立上課規則 2.向量圖、點陣圖、角色舞台 3.改編Water Slide	1.了解學習原則：眼到、耳到、心到、口到、手到 2.啟動學習興趣 3.熟悉繪圖工具、理解物件概念
2. 自我 介紹	1.動作積木 2.與玩家互動 3.了解平面座標 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 2.應用心智圖分析創意主題 3.製作專案：自我介紹
3. 建立 樂團	1.事件積木-人機互動 2.音效積木、音樂積木 3.角色移動/聲道變化的動畫 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 2.會用音效與音樂變化豐富創作主題 3.製作專案：建立樂團
4. 完美 作品	1.外觀積木 2.測試與準備專案	1.運用圖層、製作影像特效 2.如何準備展示作品
5. 音樂 影片	1.如何解決問題 2.創意專案：音樂影片	1.學會找圖、修圖、貼圖等製作技巧。 2.學會簡單的偵錯技巧 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. 短篇 故事	1.設計舞步與對話 2.學習函式積木(抽象概念) 3.學習廣播訊息 4.創意專案：短篇故事	1.以故事對話 2.從上到下的規劃 3.訊息傳遞 4.製作專案：短篇故事
2. 自己的 想法	1.學習畫筆積木、運算積木 2.運用條件及判斷式設計 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 2.製作專案：自己的作品
3. 迷宮 遊戲	1.偵測積木-碰撞 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 2.應用變數 3.製作專案：迷宮設計
4. 進階 遊戲	1.變數積木-變數 2.偵測積木 3.事件積木-狀態偵測 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 2.學會程式的偵錯 3.製作專案：進階遊戲設計
5. 進階 遊戲 設計	1.變數積木-變數、列表 2.偵測積木 3.事件積木-狀態偵測 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 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

附件二：110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 CODING4TAIWAN.ORG 希望小學師資培訓-非山非市偏鄉老師證明 (校長簽核)					
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