

財團法人李國鼎科技發展基金會

青年志工資訊研習招生簡章

109 年 10 月

- 壹、緣起：為提升弱勢學童對數位科技學習的興趣，以利其未來生涯的發展；同時強化大專青年程式設計的素養，厚植其職場競爭實力；擬配合教育部 108 年課綱和政策，辦理青年志工資訊研習和推廣活動，以培養優質的數位公民。
- 貳、目標：招訓年齡 30 歲以下青年，無需程式設計背景，授以基礎程式知識，而後由完訓之青年志工辦理推廣活動，教導國小高年級學生(弱勢清寒學童免費)學習同套教材，打破進入程式語言學習的心理障礙，做好掌握數位生活的準備。
- 參、需求人數：20 名
- 肆、研習地點：李國鼎故居 (台北市中正區泰安街 2 巷 3 號)
- 伍、研習期程：109 年 11 月起至 110 年 6 月止，分三階段執行。
- 一、第一階段：Scratch 種子師資基礎培訓
- (一) 課程目標：培養大專青年成為 Scratch 的種子教師，使其具備啟發學童學習科技和寫程式的興趣，提升推展公益教學活動的成效。
- (二) 學習方法：教師重點指導，學員自行在家觀看教師指定影片，並在下一次上課前完成指定作業。
- (三) 雲端群組：教師將提供 Dropbox 的連結，以利學員取得相關教材、提交指定作業，師生彼此之間的訊息傳遞和溝通。
- (四) 提供線上諮詢，並成立學員群組，解答線上課程相關問題，並檢視學員作業完成的狀況。
- (五) 研習課表：

	日期和時間	課程綱要	
(一)	11月15日 09:00~12:00 13:30~15:30	1. 課程簡介 2. 演算法與程式語言 演算法基本概念 流程圖 程式語言基本概念 程式語言的發展與演進 運算思維基本概念	3. 基礎篇 官網 環境設置 介面操作 簡易動畫實作 4. 課程驗收專案
(二)	11月29日 09:00~12:00	5. 計算篇 循序 選擇 重複 繪圖	6. 應用專案 小狗散步 7. 課程驗收專案
(三)	12月13日 09:00~12:00	8. 應用專案 賽馬遊戲 水族箱遊戲	大馬路遊戲 打擊魔鬼
(四)	12月27日 09:00~12:00	9. 應用專案 電子琴模擬 電梯升降模擬 10. 進階內容 陣列 角色變數 分身	11. 自走車 (選用) 組裝 基本操作 賽道練習 12. 軟體工程 (選用) 心智圖 分鏡圖

二、 第二階段：Scratch 種子師資進階培訓

- (一) 課程目標：研習無人機和機器人組裝和程式編輯，提升機電整合知識和技能，培養創客創新精神，使其具備啟發學童學習科技和撰寫程式的動機和興趣，提升推展公益教學活動的成效。
- (二) 學員對象：完成第一階段 Scratch 種子師資培訓之學員，可自行選擇研習無人機或機器人組裝和程式編輯。
- (三) 研習時間：110/1/17、24 (無人機)，和 1/31、2/7(機器人)等四個週日，每天 6 小時，合計 24 小時。

三、 第三階段：Python 程式設計和網路爬蟲

- (一) 課程目標：研習 Python 程式設計和網路爬蟲，奠定學員開發人工智慧應用程式之基礎，強化其職場資訊技

能。

- (二) 學員對象：完成第一、二階段 Scratch 種子師資培訓之大專青年。
- (三) 使用教材：學員視需要自行購買教師推薦的書籍
- (四) 研習時間：110/2/21、3/7、3/21、4/4、4/25、5/9、5/23、6/6 (暫定)等八個周日，每天六小時，合計 48 小時。

陸、申請暨審查：

- 一、申請資格：30 歲以下具中華民國國籍之青年
- 二、申請資料：(報名網址如下)
 - (一) 填寫個人基本資料
 - (二) 個人簡歷及申請動機
 - (三) 學業證明文件：畢業證書或學生證影本。
 - (四) 其他：如曾參與過相關之社團組織、志工服務證明等。
- 三、審查條件：
 - (一) 具李國鼎基金會青年志工身分、或相關服務經驗者優先錄取。
 - (二) 接獲面談通知及通過者，須完成台北 e 大 6 小時志工基礎訓練，並繳交 5000 元保證金。(完成研習課程後退還，家境清寒者免)

柒、其他

- 一、完訓之大專青年，應協助李國鼎基金會辦理數位科技學習相關推廣活動，基金會將依照政府志工獎勵規定推薦及提供證明文件。
- 二、本簡章係原則性規範，可能有未盡及微調事項，將依實際上課說明為準。
- 三、報名：10/6-10/25 開放網路報名
<http://www.ktli.org.tw/default.php>

