

臺北市酷課雲網路課程 109 學年度第 2 學期 「國小數位學習增能培力班」招生簡章

壹、依據

- 一、臺北酷課雲推廣計畫。
- 二、臺北市酷課雲網路課程推動計畫。

貳、目的

- 一、提供全國國小學生課後期間善用臺北酷課雲服務及線上學習資源安排自主學習計畫，提升自主學習能力及數位學習之風氣。
- 二、激發全國國小學生藉由課後自主學習計畫，培養學生能探索興趣，展現自己潛能及負擔起學習責任。

參、辦理單位

- 一、指導單位：臺北市政府教育局
- 二、主辦單位：臺北市數位學習教育中心、臺北市中崙高級中學

肆、辦理期程與班別

自 110 年 4 月 11 日(星期日)起至 110 年 6 月 30 日止(星期三)，共計 12 週，開設班別如下：

班別	時間	人數	授課教師
輕鬆瘋英語— 生活英語超 Easy	每週日 19:00-20:30	60 人	臺北市立中正高中 李壹明老師
初階水彩與靜物	每週一 16:30-17:30	60 人	臺北市立東園國小 涂權鴻老師
Scratch 程式基礎	每週三 13:40-15:00	20 人	曾台芸老師 沈育如老師

伍、授課方式

- 一、線上課程：以臺北市「酷課 OnO 線上教室」為授課平臺，進行同步與非同步數位學習課程。
- 二、本課程為封閉式課程，錄取後將以個別電子郵件通知課程代碼，再將課程代碼加入課程，填寫報名表時請務必填寫正確之 E-mails。

陸、參加對象與條件

- 一、活動對象：全國國民小學學生，歡迎有興趣家長共同參與課程。
- 二、需自備電腦（具網路攝影機、耳機、麥克風）、手機或平板（能執行 APP 與拍照上傳功能）。依課程需要，部分課程有指定須以電腦或筆電上課。評估能全程參與線上課程需要完成繳交作業者。

柒、課程內容與人數限制

詳如附件，實際授課內容及週次得依授課教師自行調整。

捌、課程費用與獎勵

- 一、為推廣線上學習風氣，本課程活動經費由「110 年臺北市酷課雲網路課程推動計畫」項下支應，學員不需繳交任何課程費用（除授課教師請學生自行購買材料之外）。
- 二、學生依各選修課程相關規定修習，該課程經授課教師認定成績合格者，可取得臺北市政府教育局修課證明數位證書。

玖、報名事宜及配合事項

- 一、報名日期：即日起至 110 年 4 月 6 日（星期二）止，依報名順序依序錄取。
- 二、報名方式：請務必填寫 google 報名表單，提交報名表時間作為錄取先後之依據（需登入 google 帳戶方能填寫報名表單）。**報名網址：**
<https://reurl.cc/OXmNR7>
- 三、公告錄取：於 110 年 4 月 8 日（星期四）下午 17 時前，將公告錄取名單於臺北酷課雲網站最新消息（<https://cooc.tp.edu.tw/news>）。

四、本計畫不限制報名課程數(可報名多門課程)，請報名家長及學生注意，因本計畫為免費課程，為避免資源浪費，敬請詳細評估學生的興趣及時間規畫後再進行報名。

壹拾、注意事項

- 一、本市學生一律使用「臺北市校園單一身分驗證服務」帳號加入課程，如尚未取得「臺北市校園單一身分驗證服務」帳號者，請逕洽所屬學校資訊組。外縣市學生請由教育雲端帳號進入。
- 二、活動辦理單位保留修改活動細節權利，無須事前通知並有權對本活動所有事宜作出解釋。
- 三、如對於本課程有任何疑問，請電洽本局資訊教育科(臺北市數位學習教育中心應用服務組)賴老師，02-27208889/1999 分機 1237 或加入臺北酷課雲官方 LINE (ID:@cooc) 線上提問。

壹拾壹、本招生簡章經奉核後實施，修正時亦同。

臺北市酷課雲網路課程國小數位學習增能培力班

109 學年度第 2 學期開課一覽表暨課程計畫

	課程名稱	授課教師	上課時間	學習目標
1	輕鬆瘋英語— 生活英語超 Easy	臺北市中正高中 李壹明老師	每週日 晚間 19:00-20:30	以簡單實用的生活句型及簡易字彙，透過輕鬆有趣的直播互動與國小學生們的線上對話練習，強化國小學生的生活主題式英語聽說的基本能力。
2	初階水彩與靜物	臺北市東園國小 涂權鴻老師	每週一 下午 16:30-17:30	認識基礎水彩與廣告顏料技法，並學習如何運用水彩各項技法描繪靜物。
3	Scratch 程式基礎	曾台芸老師 沈育如老師	每週三 下午 13:40-15:00	學習運算邏輯思維，理解程式語言概念，能以 Scratch 製作互動式遊戲專案。

《下頁起為各課程詳細授課內容》

臺北市酷課雲網路課程國小數位學習增能培力班課程表

課程名稱	『輕鬆瘋英語—生活英語超 Easy』專班
授課教師	臺北市立中正高級中學 李壹明 (Joe)老師
辦理日期	110年4月11日
上課時間	每週日 晚上 19:00 至 20:30
人數限制	60名
學習目標	以簡單實用的生活句型及簡易字彙，透過輕鬆有趣的直播互動與國小學生們的線上對話練習，強化國小學生的生活主題式英語聽說的基本能力。
課程大綱	
第一週(4/11)	如何用英語來吃吃喝喝呢? (Part 1)
第二週(4/18)	如何用英語來吃吃喝喝呢? (Part 2)
第三週(4/25)	如何用英語來聊「玩樂」? (Part 1)
第四週(5/2)	如何用英語來聊「玩樂」? (Part 2)
第五週(5/9)	如何用英語來購物 Shopping 呢? (Part 1)
第六週(5/16)	如何用英語來購物 Shopping 呢? (Part 2)
第七週(5/23)	如何用英語來認識新朋友及「博感情」呢? (Part 1)
第八週(5/30)	如何用英語來認識新朋友及「博感情」呢? (Part 2)
第九週(6/6)	如何用英語來帶老外朋友認識台灣呢? (Part 1)
第十週(6/13)	如何用英語來帶老外朋友認識台灣呢? (Part 2)
第十一週(6/20)	如何用英語談日常生活大小事? (Part 1)
第十二週(6/27)	如何用英語談日常生活大小事? (Part 2)

課程名稱	『 <u>初階水彩與靜物</u> 』專班	
授課教師	臺北市東園國小 涂權鴻教師	
辦理日期	110 年 4 月 12 日	
上課時間	每週一 下午 16:30 至 17:30	
人數限制	60 名	
學習目標	認識基礎水彩與廣告顏料技法，並學習如何運用水彩各項技法描繪靜物。	
課程大綱		
第一週(4/12)	第 1-1 課-三種常用水彩基本技法	第 1-2 課-廣告顏料的調色與平塗
第二週(4/19)	第 2-1 課-水彩入門色彩學	第 2-2 課-廣告顏料平塗 12 色相環
第三週(4/26)	第 3-1 課-水彩的明度與彩度	第 3-2 課水彩明度練習
第四週(5/3)	第 4-1 課-水彩漸層上色	第 4-2 課用水彩畫素描
第五週(5/10)	第 5-1 課-畫靜物-三顆柳丁	第 5-2 課-畫靜物-兩顆檸檬
第六週(5/17)	第 6-1 課-畫靜物-一顆紅番茄	第 6-2 課-畫靜物-一顆蘋果
第七週(5/24)	第 7-1 課-畫靜物-兩顆馬鈴薯 芭樂	第 7-2 課-畫靜物-一顆柿子，一顆
第八週(5/31)	第 8-1 課-畫靜物-香蕉	第 8-1 課-畫靜物-花椰菜
第九週(6/7)	第 9-1 課-畫靜物-蘋果與芒果	第 9-2 課-畫靜物-絲瓜與酪梨
第十週(6/14)	第 10-1 課-茶杯與紅蘿蔔	第 10-1 課-三顆蘋果
第十一週(6/21)	第 11 課-三顆水梨	
第十二週(6/28)	第 12 課-水果靜物組合	

課程名稱	『Scratch 程式基礎』專班
授課教師	曾台芸老師、沈育如教師
辦理日期	110 年 4 月 14 日
上課時間	每週三 下午 1:40 至 3:00
人數限制	20 名
學習目標	學習運算邏輯思維，理解程式語言概念，能以Scratch製作互動式遊戲專案。
課程大綱	
第一週(4/14)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識電腦與資訊科學的應用、學習 Scratch 操作介面。 2. 學習製作與滑鼠互動的遊戲。
第二週(4/21)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解程式語言「事件與平行」的概念。 2. 學會角色造型的變換與音效的使用。
第三週(4/28)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會創作故事腳本。 2. 能夠應用「接受及廣播」在程式設計中。
第四週(5/5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會程式「隨機與 x-y 座標」的概念。 2. 學習能夠應用「碰到偵測」積木。
第五週(5/12)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習如何使用分身與控制分身。 2. 理解變數概念。
第六週(5/19)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習分身與隨機的概念。 2. 學習角色的特效變化。
第七週(5/26)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會運用攝影機創造互動遊戲。 2. 能夠運用「視訊偵測」創作遊戲。

第八週(6/2)	<ol style="list-style-type: none">1. 理解程式語言「單向及雙向條件」的概念。2. 學會設定角色的「顯示和隱藏」。
第九週(6/9)	<ol style="list-style-type: none">1. 理解程式語言「資料」的概念。2. 理解全域變數。
第十週(6/16)	<ol style="list-style-type: none">1. 學習入射角與反射角的概念。2. 能夠在程式設計中加入計時計分的功能。
第十一週(6/23)	<ol style="list-style-type: none">1. 學會使用輸入方塊。2. 能夠運用「聲音偵測」創作遊戲。
第十二週(6/30)	<ol style="list-style-type: none">1. 了解 remix 在程式設計上的重要性。2. 改編經典遊戲，學習程式除錯與 remix 實作。