

新北市職業試探暨體驗教育中心(樟樹中心)職業試探暨體驗活動

實施計畫

壹、活動目的：提供小學生對職業試探的興趣與探索機會，增進小學生對職業與工作世界之認識，啟發生活學習技能的興趣，進而培育良好工作態度與建立正確職業價值觀。

貳、活動對象：各國小五、六年級學生以及國中學生。

參、活動時間：

一、上學期：111 年 10 月 3 日起至 112 年 1 月 13 日止

每週一、二、三、四、五上午

每週一、二、三、四下午

二、暑假試探體驗課程依狀況彈性安排。

三、若有特殊需求，可配合各學校彈性調整時間。

肆、活動方式：

一、開課班別

職類	指導老師	活動地點	課程簡介
藝術類	本校高職部師資	本校勤學樓一樓多媒體動畫教室	整合科技與人文，鏈結藝術跨領域學科的知識、技能與態度，展現個人特質，激發豐富的想像力與創造力，完成有規劃、有感情及思想之創作，並且課程結合人文、美學和科技的課程規劃，培育創意科技人才。
家事類	本校高職部師資	本校勤學樓一樓流行服飾設計教室	衣著代表穿著者的個性和特徵，在課堂中以實用、易完成、並融合美感引發興趣，讓他們體驗認知，學習服裝就是永遠的遊戲。
工業類	本校高職部師資	本校勤學樓一樓資訊應用教室	認識基本電子電路起源與發展歷程，並結合無人機或人工智慧等新興產業等新興科技產業內容，透過操作電子零件與程式設計實作，以瞭解資訊科技相關產業。

註：本校可派車接送參訪體驗學生；師資及材料費亦由本校全額支應。

二、課程規劃

活動內容分為「優勢智能分析」、「職群及課程簡介」、「實作體驗」三大學習主軸。

1. **優勢智能分析**：此分析可協助學生的學習輔導及生涯規劃，據以衡量學生的優勢智能及未來潛能。
2. **職群及課程簡介**：介紹職群特色及課程規劃。
3. **實作體驗**：每科課程活動約 1 至 2 小時實作體驗，課程結束後並可將成品帶回，以提高學生之興趣及專注力。

伍、開課時間：可選擇

一、半日課程：

1. 活動時間內每週一、二、三、四、五上午 9:10-12:00
2. 活動時間內每週一、二、三、四下午 13:10-16:00

二、全日課程：活動時間內每週一、二 9:10-16:00

三、暑假(7 月)體驗課程：可配合各學校彈性調整時間。

陸、選課資訊：

職探	課程名稱	授課人數	參加對象
藝術類	• 當我們 LINE 在藝起-動態貼圖設計小達人 • 奇幻多媒體-動畫遊戲角色 • 走過路過絕不錯過—我的超吸睛雜誌	20-24 人	國小五、六年級學生
	• 動畫角色遊戲	20-24 人	國中七年級學生
家事類	• 皮革卡套 • 包釦皮件鑰匙圈 • 小小服裝設計師	20-24 人	國小五、六年級學生
	• 小小服裝設計師	20-24 人	國中七年級學生
工業類	• 無人機之特別行動 • NBA 電子聲光籃球機	20-24 人	國小五、六年級學生
	• AI 之人臉辨識	20-24 人	國中七年級學生

註：課程依本校高職部師資專長及各校需求進行彈性調整

柒、報名方式：請以校為單位於 **111 年 10 月 28 日前**提出申請(申請方式以電子郵件、傳真本校或電話通知)。

聯絡人：請向本校職探中心 高曼婷組長、蘇郁庭助理報名

連絡電話：(02)26430686 分機 404

傳真：(02)26488109 e-mail：jicts404@gmail.com


新北市 111 年度國中小生職業試探暨體驗活動說明


活動名稱	1.當我們 LINE 在藝起-動態貼圖設計小達人 2.奇幻多媒體-動畫遊戲角色 3.走過路過絕不錯過—我的超吸睛雜誌 4.動畫角色遊戲			
職 群	藝術類-藝術與設計群			
學生人數	20-24 人			
活動地點	樟樹職業試探中心多媒體動畫教室			
活動特色	1. 動漫角色已經成為藝術表現的主流文化之一，課程設計上，試圖用網路身分、角色替身的概念，引導學生創作一個代表自己內心世界的動畫角色。 2. 利用電腦軟體，預先設計好套用動畫角色。讓學生替換營造，簡易的動畫影格操作，以達到多媒體動畫介紹與認知教學。			
活動內容 (附課表)	日期 節次	時間	課程名稱	課程內容
	1	09:10-10:00/ 13:10-14:00	1.引導認知	1.介紹多媒體與設計 2.名家作品分享(動畫腳色) 3.軟體介面介紹
	2	10:10-11:00/ 14:10-15:00	2.實作操作	1.匯入人物角色與表情物件(預先製作) 2.拼貼建構角色 3.動態設計輸出影格
	3	11:10-12:00/ 15:10-16:00	3.作品分享	作品分享
本校多媒體 動畫科師資				



新北市 111 年度國中小生職業試探暨體驗活動說明

活動名稱	1. 皮革卡套 2. 包釦皮件鑰匙圈 3. 小小服裝設計師				
職 群	家事類-家政群				
學生人數	20-24 人				
活動地點	樟樹職業試探中心流行服飾設計教室				
活動特色	衣著不僅是人類基本需求，隨著時代變遷，它代表著穿著者的個性和特徵，對初學者而言；簡易與實用的成品在短暫時間內完成才能讓學生有成就感，服裝款式千變萬化，然在課堂中以實用性、易完成性、並融合美感才能引發興趣，更重要的事讓他們體驗認知，讓孩子體驗做中學。				
活動內容 (附課表)					
	<div>日期 節次</div>	時間	課程名稱	課程內容	教師
	1	09:10-10:00/ 13:10-14:00	1.引導認知	1.服裝美學與構成介紹 2.服裝穿著場合與生活關係	本校流行服飾科師資
	2	10:10-11:00/ 14:10-15:00	2.實作操作	1.機具及工具介紹 2.裁布-將布塊依教師指定尺寸裁剪 3.縫製示範及講解 4.學員實作	
	3	11:10-12:00/ 15:10-16:00	3.作品分享	作品分享	





新北市 111 年度國中小生職業試探暨體驗活動說明

活動名稱	1. 無人機之特別行動 2. NBA 電子聲光籃球機 3. AI 之人臉辨識																						
職 群	工業類-電機電子群																						
學生人數	20-24 人																						
活動地點	樟樹職業試探中心資訊應用教室																						
活動特色	透過自己組裝無人機，瞭解無人機的飛行運作方式，並能夠操作無人機基本飛行動作，讓學生對未來更加了解電資相關行業的新興產業。藉由基本電子電路操作，完成 NBA 電子聲光籃球機，瞭解電機與電子群科相關產業。另外，透過人臉辨識實作，讓學生認識 AI 人工智慧的起源與發展歷程，透過進階電子零件與完成電路板製作，並操作機器學習的人臉辨識模組。																						
活動內容 (附課表)	<table><tr><th><div>日期 節次</div></th><th>時間</th><th>課程名稱</th><th>課程內容</th><th>教師</th></tr><tr><td>1</td><td>09:10-10:00/ 13:10-14:00</td><td>1.引導認知</td><td>1.建立電子、資訊類工作世界之基本概念 2.瞭解電機與電子群科相關產業之工作內涵</td><td rowspan="3">本校資訊 科師資</td></tr><tr><td>2</td><td>10:10-11:00/ 14:10-15:00</td><td>2.實作操作</td><td>1.認識電子零件與工具 2.完成電路板製作與組裝 3.學員完成實作</td></tr><tr><td>3</td><td>11:10-12:00/ 15:10-16:00</td><td>3.作品分享</td><td>作品分享</td></tr></table>					<div>日期 節次</div>	時間	課程名稱	課程內容	教師	1	09:10-10:00/ 13:10-14:00	1.引導認知	1.建立電子、資訊類工作世界之基本概念 2.瞭解電機與電子群科相關產業之工作內涵	本校資訊 科師資	2	10:10-11:00/ 14:10-15:00	2.實作操作	1.認識電子零件與工具 2.完成電路板製作與組裝 3.學員完成實作	3	11:10-12:00/ 15:10-16:00	3.作品分享	作品分享
<div>日期 節次</div>	時間	課程名稱	課程內容	教師																			
1	09:10-10:00/ 13:10-14:00	1.引導認知	1.建立電子、資訊類工作世界之基本概念 2.瞭解電機與電子群科相關產業之工作內涵	本校資訊 科師資																			
2	10:10-11:00/ 14:10-15:00	2.實作操作	1.認識電子零件與工具 2.完成電路板製作與組裝 3.學員完成實作																				
3	11:10-12:00/ 15:10-16:00	3.作品分享	作品分享																				

