

捐赠协议

捐赠方（甲方）：

甲方一：贵州薪火公益基金会

地址：贵阳国家高新区金阳科技产业园硕博创业大厦

甲方二：澳门中华创新科技发展促进会

地址：澳门友谊大马路 918-920 号 澳门世界贸易中心 14 楼 D 单位

受赠方（乙方）：观山湖区铭廷小学

为更好的推动贵州与澳门等大湾区城市深度教育合作，力促贵州省 IT、大数据、人工智能、新一代信息技术+产业/行业的应用型交叉人才培养及人才服务的发展，依托“贵澳科创学堂”为载体，围绕“大数据科技人才服务”建立长效机制，打造一个定制化的在线教育平台，将贵州围绕大数据科技人才培养、知识更新工程、产业数字化等相关专项培训、场景化人才培训等，利用“互联网+”、大数据技术等信息技术，推进贵州科创科技服务的在线化、数字化、数据化和智能化。甲方一、甲方二并成为甲方。

拟与“贵澳科创学堂”合作，由甲方向乙方捐赠“贵澳中小学人工智能与信息学（python 启蒙）level 0”课程（以下简称“python 启蒙课程”）及“贵澳中小学人工智能与信息学（C++启蒙）level 0”课程（以下简称“C++启蒙课程”）、“信息学普及课 LEVEL 1-LEVEL 3”及“数理能力测评”，课程交付说明具体见《附件 1》。

经各方自愿协商，达成如下协议：

一、捐赠项目

甲方向乙方捐赠课程人工智能系列课程，其中为“python 启蒙课程”、“C++启蒙课程”、“信息学普及课 LEVEL 1-LEVEL 3”及“数理能力测评”，可涵盖 500 名学生。乙方根据自身情况，组织学生进行学习。

二、捐赠方式

甲方向“贵澳科创学堂”的开发及实施主体贵州超算众创科技有限公司采买为期 4 个学期合共 60 个课时（市场价值约为 9,000 元/人）的系列信息学课程，其中包括“数理能力测评”“python 启蒙课程”及“C++启蒙课程”共 15 个课时、信息学普及课 LEVEL 1 共 15 个课时、信息学普及课 LEVEL 2 共 15 个课时、信息学普及课 LEVEL 3 共 15 个课时，统一由“贵澳科创学堂”定向提供相关教学服务给乙方指定学生。

三、甲方的权利和义务

- 1、甲方可向乙方了解捐赠课程的使用及教学情况。
- 2、甲方保证按照本协议的第二条之约定及时向乙方提供捐赠内容。
- 3、甲方保证捐赠项目及资金的来源清楚、合法。
- 4、甲方对获取的乙方学生信息有保密义务，不得将获取的学生信息用于本合同以外的其他用途，也不能将获取的学生信息给第三方，否则乙方可以要求解除本合同，并要求甲方承担相应的法律责任。

四、乙方的权利和义务

- 1、乙方保证甲方的所有捐赠将妥善、合法使用。
- 2、乙方应提供必要的计算机教室和线下信息学教师的支持，并配合保障捐赠课的实施与落地。

五、管辖法律

对任何由本协议引起的或与本协议有关的争议，本协议双方应尝试通过友好协商解决。如不能通过友好协商解决争议，任何一方可随时向甲方一所在地人民法院就争议的事项提起诉讼。

六、其他

- 1、甲乙双方在工作互相配合，互相支持，共同实现捐赠目的。
- 2、甲乙双方在捐赠中坚持公益、平等和遵纪守法的原则，按照国家法律法规规定的范围内开展工作。

七、附则

- 1、本合同一式叁份，合同各方各执壹份。各份合同文本具有同等法律效力。
- 2、本合同未尽事宜，双方应另行协商并签订补充协议。
- 3、本合同经各方签名或盖章后生效。

附件一：《课程交付说明》

（以下无合同正文，为签字盖章页）

(本页无合同正文，为签字盖章页)

甲方一（盖章）：

法定代表人或授权代表：

甲方二（盖章）：

法定代表人或授权代表：



乙方（盖章）：

法定代表人或授权代表：



签订时间：2025 年 月 日

附件 1

课程交付说明

1、交付形式

上线到《贵澳科创学堂》平台，含课程视频、作业、课程附件，
上架链接含课程详情页。

2、课程包含

15 课时正课视频、课后作业及答案、教师用教案。

3、课时结构

45 分钟（20 分钟理论学习+25 分钟编程实践）。

4、课程规格

720P、普通话授课、配字幕（支持简体、繁体）。

5、课程大纲—启蒙课

5.1 编程到底是什么

（1）小计算机的大未来！

（2）与 C++ 的初次见面——第一行代码

（3）Python 之旅——开发一个聚会之王：数字炸弹游戏吧！

5.2 C++ 体验课堂，小小数学家

（4）印度国王的棋盘故事

（5）干饭的基本规则——马克思手稿中的数学问题

(6) 今天我来做导航——手机导航是如何寻路的

5.3 C++体验课堂，不再选择困难症

(7) 让计算机来做选择：今天吃什么？1（简单运行）

(8) 让计算机来做选择：今天吃什么？2（界面设计）

(9) 让计算机来做选择：今天吃什么？3（拓展优化）

5.4 Python 体验课堂，我的乌龟跑最快

(10) 搭建龟兔赛跑游戏基础

(11) 增加一点魔法，让游戏更有趣

(12) 发挥奇思妙想，变成独一无二的赛跑游戏

5.5 Python 体验课堂，超级弹弹弹

(13) 弹球游戏的框架搭建

(14) Level up! 让我们增加游戏难度

(15) 呼朋唤友来玩我的游戏

6、课程大纲——信息学普及课

面向对象：对计算机科学了解较少、3-9 年级学生（学生可从任一学期开始学习）

Level 1

【计算机普及课】计算机探索之旅

- 15 主题课 + 1 考试
- 视频课程约 30 分钟/课

1. 计算机的起源：是“记”不是“计” 2. 计算机的发展 3. 性能更强大的计算机 4. 我们的计算机：硬件 5. 我们的计算机：软件 6. 计算机中的文件 7. 文档的处理 8. 表格的处理	9. 演示文稿的处理 10. 图片的处理 11. 视频的处理 12. 软件的安装与使用 13. 游戏与健康游戏公共 14. 认识互联网 15. 如何安全地使用计算机
Level 2 【编程普及课】编程语言探索之旅 <ul style="list-style-type: none"> • 15 主题课 + 1 考试 • 视频课程约 30 分钟/课 	
1. 计算机时如何读懂代码的 2. 编程语言是什么 3. C 语言 4. C++ 5. C# 6. Java 7. JavaScript 8. HTML	9. CSS 10. PHP 11. Go 12. Python 13. Ruby 14. Perl 15. Fortran
Level 3	

【Scratch 普及课（上）】趣味编程：探索 Scratch 世界

- 15 主题课 + 1 考试
- 视频课程约 35 分钟/课

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. 被选中的小猫 | 9. 蝙蝠洞 |
| 2. 打开神庙的大门 | 10. 魔法阵 |
| 3. 有熊出没 | 11. 赛博战场（上） |
| 4. 快使用喵喵拳 | 12. 赛博战场（下） |
| 5. 认真的喵喵拳 | 13. 机械之心（上） |
| 6. 接住那个球 | 14. 机械之心（中） |
| 7. 能量球之谜（上） | 15. 机械之心（下） |
| 8. 能量球之谜（下） | |