

資訊校隊培訓甄選報名公告



1、基本條件及條件限制：

- (1)品行端正、學業優良，能自己完成分內工作者。
- (2)對資訊相關技術的探究與應用有極高興趣，能積極培養創造思考、問題解決與運算思維等能力。
- (3)不得同時參加科展校隊。

2、培訓注意事項：

- (1)培訓時間自培訓日至學年度結束。
- (2)培訓時間為多元智能課程時段(16:35-17:35)，但為求培訓完整性，亦可能使用到午休時間(中年級 12:40-13:10、高年級 12:10-12:40)。
- (3)若於非上課時間進行集訓，會提前告知家長，並請配合培訓時間到校接送者。
- (4)資訊類校隊選手須配合寒暑假培訓營(依指導說明時間為主)。
- (5)每學年結束前會進行測驗，如未通過測驗，將取消校隊資格。

3、資訊類校隊甄選方式：

- (1)甄選資格：本校三~五年級學生。
- (2)甄選特質：對資訊相關技術應用有興趣，邏輯思維能力佳、能有耐性的進行繁複演算、開發程式及實作。
- (3)甄選方式：甄選當天為現場考試(實作、筆試或面試)，每位學生僅能報名一項資訊類校隊，各資訊類校隊考試科目及考試方式說明如下，並於報名結束後擇期舉辦甄試。如非不可抗力之因素，未到場考試者視同放棄。錄取人數，將視各團隊需求擇優錄取。

A. Scratch 程式設計校隊：

甄選當天將進行「運算思維能力」筆試、測驗時間 30 分鐘，出題方式可以參閱「國際運算思維挑戰賽」的「牛刀小試」網頁(<https://bebras.csie.ntnu.edu.tw/tests/demo/benjamin>)。

B. Scratch 動畫製作校隊：

甄試當天將以電腦及紙筆進行測驗，電腦測驗內容包含「邏輯思維」(佔總分 50%)、「動畫基礎概念」(佔總分 30%)等內容，紙筆測驗包含繪製動畫場景分鏡圖(佔總分 10%，不須詳細繪製圖像，僅測驗動畫分解概念)，另有考試當下的品行觀察(佔總分 10%)。

C. 科技教育創意實作校隊：

報名時除繳交報名表外，需同時繳交「科技教育創意實作校隊甄選 構想說明表」(如附件)，請選擇 SDGs 其一類別作為發展應用領域，依表中項目描述想法概念，並於甄選面試時進行說明。未繳交構想說明表者，視為報名未完成，不予安排面試。

- (4)甄選報名：即日起至 4/28 下午 17:00 前。(報名表繳交至資訊處辦公室)
- (5)甄選時間：預定時間表如下。(時間、地點將視實際報名人數狀況進行調整，若有異動將另行公告。

Scratch 程式設計	Scratch 動畫設計	科技教育
5/8(一) 12:10~12:40 (五年級) 12:50~13:20 (三四年級)	5月8日(一) 12:10~12:40(五年級) 12:50~13:30(三四年級)	5/11(四) 12:10~12:40 (五年級) 12:50~13:20 (三四年級)

資訊類校隊培訓甄選報名基本資料表

姓 名		班 級	
家裡電話		家長手機	
報名 資訊類 校隊	<input type="checkbox"/> Scratch 程式設計 <input type="checkbox"/> Scratch 動畫製作 <input type="checkbox"/> 科技教育創意實作		
曾經學過哪 些資訊類內 容？	<input type="checkbox"/> Scratch <input type="checkbox"/> ScratchJr <input type="checkbox"/> Micro:bit <input type="checkbox"/> Arduino <input type="checkbox"/> LEGO EV3 <input type="checkbox"/> 線上 Coding(code.org、codeMonkey 等) <input type="checkbox"/> 其他 _____ _____		
是否曾經學 過程式編輯 相關課程	如果「有」，請填寫課程內容；如果「沒有」，請填寫「否」。		
是否有參加 其他校內校 隊			
自我介紹：(請用至少 150 字，說明個人興趣、專長、曾參加之活動或營隊)			
家長簽名			

科技教育創意實作校隊甄選_構想說明表

姓 名		班 級	
專案名稱			
SDGs 類別			
問題描述 (想解決的問題)			
作法描述 (解決問題的方法或概念)			

本表請由報名學生本人撰寫，得以文字或手繪簡圖說明(簡圖非必要條件)，內容以一頁為限(字數不拘)，可以清楚表達想法概念即可。