

# 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，能自己完成份內工作者。
- (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)各校隊學生每學期需繳交培訓費 1000 元。
- (2)培訓時間自培訓日至學年度結束。
- (3)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）。
- (4)若於非上課時間進行集訓，會提前告知家長，並請家長配合培訓時間到校接送。
- (5)資訊類校隊選手須配合寒暑假培訓營（依各團隊集訓規劃為主）。
- (6)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、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. 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。

### B. Scratch 動畫設計校隊

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. Scratch 程式設計校隊

甄選當天將以電腦進行測驗，測驗內容以 Scratch 程式設計為主。試題範例可以參閱 Scratch 入門專案的四個「遊戲」作品，網址：<https://scratch.mit.edu/starter-projects>。

### D. 專題簡報設計校隊

甄試當天將以電腦及紙筆進行測驗，內容包含「文章閱讀理解」、「Powerpoint 簡報製作實作」等內容。Powerpoint 實作內容為新增投影片、編輯文字內容、更換字體等基本

運用。

#### **E. 電腦繪圖校隊**

繳交報名表時需同時繳交指定題目的紙本手繪或電繪作品(佔總分 40%)。面試當天，會隨機抽考繳交作品的部分區塊(原創性、完整性佔總分 40%)、面試(佔總分 20%)。

#### **F. 貓咪盃程式設計校隊**

甄選當天將進行電腦測驗，測驗內容以「基礎程式操作與觀念」為主，試題範例可以參閱「[HOUR OF CODE](https://hourofcode.com/us/zh/learn)」網站單元內容，網址：<https://hourofcode.com/us/zh/learn>。

- (4) 甄選報名：即日起至 3/15(五) 下午 17:00 (請將報名表繳交至資訊處辦公室)
- (5) 甄選時間：3/25(一) ~ 3/29(五) 確定時間與地點後，將於報名截止後另行公告。
- (6) 入選名單預定於四月初公告

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	
報名校隊	<input type="checkbox"/> 科技教育創意實作 <input type="checkbox"/> Scratch 動畫設計 <input type="checkbox"/> Scratch 程式設計 <input type="checkbox"/> 專題簡報設計 <input type="checkbox"/> 電腦繪圖 <input type="checkbox"/> 貓咪盃程式設計校隊		
曾經學過哪些資訊類軟體？	<input type="checkbox"/> Scratch <input type="checkbox"/> ScratchJr <input type="checkbox"/> Micro:bit <input type="checkbox"/> Arduino <input type="checkbox"/> 小畫家 <input type="checkbox"/> Gimp <input type="checkbox"/> LEGO EV3 <input type="checkbox"/> 線上 Coding(Code.org、CodeMonkey) <input type="checkbox"/> Krita <input type="checkbox"/> Inkscape <input type="checkbox"/> Powerpoint <input type="checkbox"/> Impress <input type="checkbox"/> Canva <input type="checkbox"/> Google 簡報 <input type="checkbox"/> 其他 _____ _____ _____		
是否曾經學習過資訊相關課程	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、相關比賽經驗)			
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。

## 電腦繪圖校隊甄選\_甄選作品

姓 名		班 級	
題 目	下課十分鐘	說 明	「噹！噹！噹！」的鐘聲傳遍校園的每一個角落，令人期待的下課鐘聲終於響了。 校園裡哪些地方同學最多呢？操場？走廊？圖書館？還是其他地方？ 同學們在那些地方做什麼呢？玩什麼遊戲？做什麼運動？熱鬧嗎？ 請把下課時間的活動畫出來吧！
繪圖作品	若版面不敷使用，請另以 A4 紙張繪畫(限一張)。		