



2026/2027 學年 潛能發展項目 - 招生章程

學部	☒ 中學部 ☐ 小學部																								
項目名稱	潛能-機械大師(B組)																								
上課日期	由 2026 年 9 月 15 日 至 由 2027 年 6 月 6 日 ☐ 逢週一 ☐ 逢週二 ☐ 逢週三 ☐ 逢週四 ☐ 逢週五 ☒ 逢週六																								
上課時間	☒ 上午： 10:30 至 12:30 ☐ 下午： 至																								
負責導師	梁俊恆老師																								
課程簡介	本課程是以 RoboMaster、二足、多足機械人等為教學媒介，透過學習及動手制作及控制不同的機械人，以興趣及趣味性作學習引導，使學生能體會程式設計的有趣之處。從多元智能內涵出發，以機械人的體驗學習，增加學生創造力、問題解決、邏輯思維、程式設計、計算知識與反思能力。 此外，本課程透過合作探究方式，鼓勵學生相互討論和幫助，增進學生的團隊合作與溝通能力。																								
目的	期望參加本課程的學生具備參加 RoboMaster 機甲大師青少年全地形障礙任務賽、澳門青少年綜合機械人科普選拔大賽的能力，並能代表本校參加各項比賽。此外，更期望能激發學生對程式設計的學習動機和興趣、培養和 提升學生資訊應用的能力、培養學生團結協作的能 力、使學生具備程式 設計、邏輯思維能力。 • 激發學生對程式設計的學習動機和興趣。 • 使學生具備程式設計、邏輯思維能力。 • 培養耐心與專注力，提升未來競爭力。 • 培養和提升學生資訊應用的能力。 • 培養學生善用網絡資源的能力。 • 培養學生團結協作的能 力 。 • 提供學生更多關於機械人的學習和比賽機會。																								
內容(大綱)	2026-2027 學年(或因比賽/表演前練習而調整教學主題) <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th><th>主題</th><th>週次</th><th>主題</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>介紹比賽</td><td>19</td><td>參加比賽</td></tr> <tr> <td>2-9</td><td>Robomaster 機 械人及編程學習</td><td>20-22</td><td>多足機械人組 裝及控制</td></tr> <tr> <td>10-11</td><td>學習 3D 建模</td><td>23-24</td><td>比賽準備</td></tr> <tr> <td>12-14</td><td>二足機械人組裝 及控制</td><td>25</td><td>參加比賽</td></tr> <tr> <td>15-18</td><td>比賽準備</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	週次	主題	週次	主題	1	介紹比賽	19	參加比賽	2-9	Robomaster 機 械人及編程學習	20-22	多足機械人組 裝及控制	10-11	學習 3D 建模	23-24	比賽準備	12-14	二足機械人組裝 及控制	25	參加比賽	15-18	比賽準備		
週次	主題	週次	主題																						
1	介紹比賽	19	參加比賽																						
2-9	Robomaster 機 械人及編程學習	20-22	多足機械人組 裝及控制																						
10-11	學習 3D 建模	23-24	比賽準備																						
12-14	二足機械人組裝 及控制	25	參加比賽																						
15-18	比賽準備																								



2026/2027 學年 潛能發展項目 - 招生章程

收生準則	本課程將由 12 位具潛能的學生所組成。除去年的同學外，希望能吸引以及邀請更多有潛能的初中年級學生。以進行長時間的機械人培訓。 更好激發學生的潛能。 收生標準包括： • 初一至高三學生 • 具備一定程度的編程知識 • 對資訊科技有興趣，願意利用課餘時間學習 向資訊科技老師報名，以測試成績決定入選資格。
評估準則	1. 出席率達 90% 2. 全年參與校外比賽 1 次 3. 能提出比賽中的戰術策略和決策的建議 4. 學生能運用所學知識完成課堂分配的編程任務 連續兩年參與同一潛能(包括潛能-機械大師(A 組)並達標者，即可記錄於成績表中
其 他	