



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(A組)																										
上課日期	由 2026 年 9 月 12 日 至 由 2027 年 6 月 5 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	羅俊賢老師																										
課程簡介	透過圖像編程配合硬件的學習方式，讓學生在學會編程之餘，能實時看到自己的作品在現實中的呈現。配合 3D 打印的技術，也令學生在組裝機械人時有更多的延展空間。																										
目的	希望學生可以從課堂外學習不同知識，例如以機械人遊戲的形式，令學生能在參與機械人比賽的過程中，與同學合力研發符合比賽規範的機械人，著重培養學生的邏輯思維能力。期望學生能把日常的邏輯和課堂的知識應用於實際研發及改裝機器人當中，能以多角度思考問題，令學生舉一反三，培養創新的思維能力。																										
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" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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>基礎邏輯測試</td><td>15-16</td><td>使用開源器材讓學生熟習即時編程</td></tr> <tr> <td>2-4</td><td>基礎邏輯培養</td><td>16-17</td><td>讓學生利用 3D 打印製作各種機械人所需的硬件</td></tr> <tr> <td>5-6</td><td>基礎圖像編程</td><td>18-19</td><td>給予學生初階任務，模擬比賽時可能發生的情況</td></tr> <tr> <td>7-8</td><td>透過傳感器學習圖像編程</td><td>20-21</td><td>給予學生高階任務，模擬比賽時可能發生的情況</td></tr> <tr> <td>9-12</td><td>以參加「電子裝置製作比賽」為主題，教授比賽相關的編程內容因應比賽對電子裝置進行改</td><td>22-24</td><td>基礎 Python</td></tr> </tbody> </table>			週次	主題	週次	主題	1	基礎邏輯測試	15-16	使用開源器材讓學生熟習即時編程	2-4	基礎邏輯培養	16-17	讓學生利用 3D 打印製作各種機械人所需的硬件	5-6	基礎圖像編程	18-19	給予學生初階任務，模擬比賽時可能發生的情況	7-8	透過傳感器學習圖像編程	20-21	給予學生高階任務，模擬比賽時可能發生的情況	9-12	以參加「電子裝置製作比賽」為主題，教授比賽相關的編程內容因應比賽對電子裝置進行改	22-24	基礎 Python
週次	主題	週次	主題																								
1	基礎邏輯測試	15-16	使用開源器材讓學生熟習即時編程																								
2-4	基礎邏輯培養	16-17	讓學生利用 3D 打印製作各種機械人所需的硬件																								
5-6	基礎圖像編程	18-19	給予學生初階任務，模擬比賽時可能發生的情況																								
7-8	透過傳感器學習圖像編程	20-21	給予學生高階任務，模擬比賽時可能發生的情況																								
9-12	以參加「電子裝置製作比賽」為主題，教授比賽相關的編程內容因應比賽對電子裝置進行改	22-24	基礎 Python																								



2026/2027 學年 潛能發展項目 - 招生章程

		裝及編程		
	13-14	教授 3D 打印 相關技巧		
收生準則	2026 年度初一至初三學生 ● 擁有基本良好邏輯基礎 ● 對機械人製作和編程有興趣，願意於課餘時間學習並參加比賽 ● 上課態度認真，投入在各種課堂任務中 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並達標者，即可記錄於成績表中			
其 他				