

臺中市龍井區龍泉國民小學

112 學年度資訊網路應用競賽校內初賽比賽辦法

壹、依據：

- 一、教育部資訊教育基礎建設計畫。
- 二、本市 112 年度資訊教育推動細部計畫。

貳、目的：

- 一、提昇教師及學生善用資訊科技創造思考，豐富資訊教育之創意內涵。
- 二、配合教育部自由軟體發展政策，推廣教育相關自由軟體，形塑校園軟體多元應用環境。
- 三、落實學生資訊素養融入生活及環保概念之機會，體會資訊與生活密不可分之關聯性。
- 四、推廣本市教師及學生使用網路資源，促進城鄉交流，創造多元適性學習環境。
- 五、培養健康上網、資訊科技正用及尊重智慧財產權觀念，實踐資訊倫理及資訊素養教育。
- 六、積極推展全市中小學利用網際網路之教學成效，以落實資訊融入教學之目標。

參、指導單位：臺中市政府、臺中市政府教育局

肆、辦理單位：臺中市龍井區龍泉國民小學(下稱本校)

伍、競賽項目：

一、高年級組

競賽項目	參賽人數		備註
1. 電腦繪圖	各班最多 2 人報名		與四年級組合併擇優 4 人參加複賽
2. 電腦打字	中打 2 人	英打 2 人	與四年級組合併擇優 4 人參加複賽
3. 專題簡報	各班最多 2 人報名 (可個別或組隊)		擇優兩隊參加複賽
4. SCRATCH 應用競賽	各班最多 2 人報名(限六年級)		擇優 4 人參加複賽

二、四年級組

競賽項目	參賽人數		備註
1. 電腦繪圖	各班最多 2 人報名		與高年級組合併擇優 4 人參加複賽
2. 電腦打字	中打 2 人	英打 2 人	與高年級組合併擇優 4 人參加複賽

陸、參加對象：本校四年級到六年級全體學生。

柒、競賽時程：112 年 11 月 06 日 至 112 年 11 月 10 日

競賽項目	競賽時間	
1. 電腦繪圖	中 年 級	112 年 11 月 06 日 (星期一) 上午 8:10 至 10:30。
	高 年 級	112 年 11 月 13 日 (星期一) 上午 8:10 至 10:30。
2. 電腦打字	四 年 級	112 年 11 月 06 日 (星期一) 下午 12:40 至 13:20。
	五 年 級	112 年 11 月 07 日 (星期二) 下午 12:40 至 13:20。

2. 電腦打字	六 年 級	112 年 11 月 09 日（星期四）下午 12：40 至 13：20。
3. 專題簡報		112 年 11 月 08 日（星期三）上午 8：10 至 10：30。
4. SCRATCH 應用競賽		112 年 11 月 10 日（星期五）上午 8：10 至 10：30。

捌、評分標準及注意事項：

一、所有競賽題目皆為當場公布。

二、四年級及高年級組：

電腦繪圖	主題性 25%、原創性 30%、美術技法 15%、電腦技法 30%
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 所有作品應該由參賽者使用滑鼠、繪圖筆、繪圖板（禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板）等設備，利用繪圖軟體之工具或功能親手繪製，不得使用現成圖片（含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片）。 2. 所有作品應該由參賽者使用滑鼠、繪圖筆、繪圖板（禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板）等設備，利用繪圖軟體之工具或功能親手繪製，不得使用現成圖片（含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片）。 3. 靜態類作品以 Gimp、Inkscape、krita 自由軟體或作業系統內建的繪圖軟體繪製。
電腦打字	<ol style="list-style-type: none"> 1. 競賽時間：每次 10 分鐘，進行 2 次。 2. 兩次競賽中，以打字速度高者作為該次競賽的總成績。 3. 打字正確率須達 90% 以上，否則喪失資格。 4. 依競賽時間取打字速度最快者為高分，同分時，以打字正確率高者為優勝。 5. 禁止鍵盤輸入法以外之輸入法和自訂詞庫。
專題簡報	資料結構 40%、內容 25%、手法創意色彩美觀 10、版面安排設計 25%。
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 作品以 LibreOffice-Impress 或 Power Point 製作，並以 odp 或 pptx 檔案格式上傳。 (2) 檔案大小限制於 30MB 以內，簡報總頁數不超過 30 頁。 (3) 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。 2. 使用軟體限競賽場地提供之軟體，不得自行安裝。 3. 由本校提供統一之素材包供選手參考；可自行上網蒐集其它素材。
SCRATCH 應用競賽	<ol style="list-style-type: none"> 1. 競賽工具：一律使用本校資訊教室使用之「SCRATCH 圖形化程式設計軟體」產出競賽作品。 2. 競賽題目：於競賽平台當場公佈，每組 5～8 題，題型為互動式遊戲創作，評測參賽者的遊戲創作程式設計能力。 3. 使用素材 <ol style="list-style-type: none"> (1) SCRATCH 程式內建素材。 (2) 本校提供之創用 CC 授權素材。 (3) 因比賽重點著重邏輯觀念及程式設計且考慮比賽時間，故不開放參賽者自行繪圖。 4. 評分標準：依實做題遊戲內容配分項目評分。

玖、附則：

一、比賽名單公告後不得任意修改。

二、著作權：

(一)參賽作品著作權屬作者所有，本校擁有複製、公布、公開發行之權利。

(二)參賽作品如有引用其他資源，請依著作權法相關規定處理。

三、倘有其他未盡事宜，得於賽前公告修正之。

壹拾、獎勵：

各比賽項目錄取前四名(專題簡報為兩隊)頒給獎狀及家長會長禮券以茲鼓勵，電腦繪圖另擇優評選佳作發給獎狀鼓勵。

壹拾壹、本辦法奉核後實施，修正時亦同。

資訊組長：

教師兼
資訊組長 林咨宇

教務主任

教師兼
教務主任 陳中德

校長：

臺中市龍井區
龍東國民小學校長 王銘男

中 華 民 國 一 一 二 年 九 月 二 十 二 日