

臺北市私立復興實驗高級中學
113 學年度第 2 學期小學部校內資訊競賽實施計畫

請
公
佈
張
貼

壹、目的：

1. 鼓勵學生應用資訊科技與其他學習領域之整合，培養學生合作思考能力。
2. 培養學生有效率地查詢、蒐集、評估資訊、應用資訊解決問題，並遵守資訊倫理。
3. 加速學生運用資訊科技的能力。

貳、辦理單位：

主辦單位：數位學習中心、小學資訊領域。

參、活動項目及時程：

類 別	競賽項目	時間	參加對象	各班代表選手
競賽類	英打高手	05/07(三) 08:00-08:30	三年級(含雙語)	每班 5 位
	英打高手	05/08(四) 08:00-08:30	四年級(含雙語)	
	Scratch 設計	04/21(一) 08:00-09:20	六年級(含雙語)	
創作類	創意文宣設計	05/05(一) 08:00-09:20	五年級(含雙語)	每班 5 位
邏輯思考類	113-2 國際運算思維挑戰賽	小學場：04/15(二)、04/22(二) 午休時間	五到六年級 自由參加	自由參加

肆、競賽地點：二樓小學資訊教室。

伍、校內班級選拔及賽前說明會：

1. 三、四年級代表選手：04/23(三) 前於資訊課完成選手選拔。
2. 五、六年級代表選手：04/09(三) 前於資訊課完成選手選拔。
3. 五年級創意文宣設計賽前說明會：04/25(五) 12:30~13:05 舉辦。

陸、競賽方式：

1. 競賽類：

(a) 三年級英打：以學校所開發之復興英打系統為範圍，當場公佈題目。
比賽項目為 P006-P010。

(b) 四年級英打：以學校所開發之復興英打系統為範圍，當場公佈題目。
比賽項目為 E004-E010。

(c) 六年級 Scratch 設計：

使用 Scratch 3.0 撰寫程式，以遊戲設計為主題，當場公佈題目。

為保持比賽公平，作品內不得出現學生之姓名、班級等資料，違者以零分計。

2. 創作類：五年級創意文宣設計。

◎作品規定：

● 當場公佈題目及素材。

● 請使用 Word 文書排版軟體製作，不限版面樣式。

● 為保持比賽公平，作品內不得出現學生之姓名、班級等資料，違者以零分計。

● 使用統一提供之圖片與文章內容等素材，整理成**最多 1 頁 A4 的創意文宣**。

● 請繳交兩個檔案，檔案格式為 .docx 及 PDF 文件檔，檔名：W+比賽編號。

柒、評分標準：由學校專業老師分年級進行評選，遴選出優良作品。

(為保持比賽公平，任何作品不得出現學生之姓名、班級等資料，違者以零分計)

1. 競賽類：

(a) 英打高手：當場由電腦亂數抽出篇數。

三年級篇數需全部打完，完成總擊數 500 字；四年級，計時五分鐘。

最後依成績高低排名，未達三年級標準 20 分、四年級標準 20 分，以從缺計。

(b) 六年級 Scratch 設計：以正確及完整度評分。

2. 創作類：五年級創意文宣設計。

(a) 創意：10%，整體文宣設計構想。

(b) 資料整合：40%，從資料整理出重點及說明文字，內文完整、流暢且易於閱讀。

(c) 版面設計：50%，版面配置、凸顯重點、圖案搭配、項目說明、字型與顏色設計。

捌、獎勵辦法：

1. 三、四年級英打：

校本部與雙語部分開評比，錄取名額依照各學部各年級人數比例來訂定，獲獎者頒發獎狀乙紙及復興獎章乙枚。

◎三、四年級-校本部取前 10 名、雙語部取前 6 名。

2. 五年級文宣設計、六年級 Scratch 設計：

每項競賽各取特優、優等、佳作若干名，頒發獎狀乙紙及復興小獎章乙枚。

3. 每位參賽同學：頒發優良貼紙 5 張。(運算思維除外)

4. 113-2 國際運算思維挑戰賽：

各年級 PR90 以上，頒發獎狀乙紙 (只要有報名，皆提供獎狀電子檔)。

玖、其他：

1. 若比賽佔用上課時間，請資訊股長於上課前先向任課老師報告。

2. 活動相關消息及競賽結果公布於學校數位學習中心網站。

3. 得獎作品之版權屬於作者及本校共同擁有，本校擁有複製、公佈、發行之權利。

4. 比賽不得棄權；缺席者不接受補賽。

5. 問題詢問：設備組 黃千娟老師、02-27715859 分機 214、graceh@gm.fhjh.tp.edu.tw

壹拾、本計畫經陳校長同意後實施，修正時亦同。

