

臺中市西屯區上石國民小學 110 學年度資訊網路應用競賽實施計畫

壹、依據

- 一、教育部資訊教育基礎建設計畫。
- 二、本市 110 年度資訊教育推動細部計畫。

貳、目的

- 一、協助本市教師及學生使用網路資源，促進城鄉交流，創造多元化學習環境。
- 二、瞭解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。
- 三、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。
- 四、培養教師及學生健康上網、資訊科技正用及尊重智慧財產權之觀念，實踐資訊倫理教育及資訊素養。
- 五、推廣自由軟體之應用。
- 六、提供學生落實資訊素養融入生活之機會，參與本市重要活動或議題，體會資訊與生活的關係。

參、指導單位：臺中市政府。

肆、辦理單位：臺中市政府教育局。

伍、承辦單位：臺中市西屯區上石國民小學。

陸、參加對象：本校 3-6 級學生。

柒、競賽項目與時程：

（一）報名時間及方式

學生組：110 年 12 月 20 日（星期一）上午 8 時起至 110 年 12 月 27 日（星期一）下午 5 時止，由貴班資訊教師報名至教務處，每組競賽每班限 2 人報名。

（二）比賽日期及時間

1. 專題簡報(高年級)：110 年 12 月 28 日（星期二）上午 7：50 至 8：40。
2. 電腦繪圖(中年級)：110 年 12 月 28 日（星期二）中午 12：40 至 13：20。
3. 電腦繪圖(高年級)：111 年 1 月 3 日（星期一）中午 12：40 至 13：20。
4. SCRATCH 動畫設計(高年級)：110 年 12 月 29 日（星期三）上午 7：50 至 8：40。
5. SCRATCH 程式設計(高年級)：110 年 12 月 30 日（星期四）上午 7：50 至 8：40。
6. 電腦打字(高年級)：110 年 12 月 30 日（星期四）中午 12：40 至 13：20。

（三）比賽地點：本校電腦教室。

- (四) 進入複賽名單：110 年 1 月 19 日前公布。
- (五) 監試人員：本校資訊教師 2 人。
- (六) 比賽方式：依照公佈指定題目創作或作答。
- (七) 使用軟體及設備：詳如各競賽項目評分標準及注意事項，但不得使用現成圖片(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)、掃描器、數位相機等軟體與設備。
- (八) 評審與複賽人數：由評審委員評審後，每組類擇優至多 4 名參加複賽，若作品未達水準得少於 4 名。凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，該作品取消參賽資格(已得獎者，取消名次，其他參賽者維持原公告成績，不再變更)。

捌、評分標準及注意事項

一、作品內容須符合智慧財產權及隱私權相關規定，凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，該作品取消參賽資格(已得獎者，取消名次，其他參賽者維持原公告成績，不再變更)。

二、評分標準

	主題性 25%、原創性 30%、美術技法 15%、電腦技法 30%
電腦繪圖	1. 所有作品應該由參賽者使用滑鼠、繪圖筆、繪圖板等設備，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. 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(版本以競賽網站公告為準)，並以 JPG 或 PNG 格式上傳至競賽主機。複賽報名時須填報參賽人員欲使用之軟體且不可變更。 3. 靜態類作品像素大小統一規定為 1024x768 pixel。 4. 作品須同意創用 CC 授權(姓名標示—非商業性—相同方式分享)(僅於傳送作品時，勾選同意創用 CC 授權即可，毋須在作品內嵌入創用 CC 授權標示)。
電腦打字	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. 得自備鍵盤但不得使用具有聲光效果的鍵盤，並於該場次競賽結束後，始可入內拆走鍵盤。 6. 禁止鍵盤輸入法以外之輸入法和自訂詞庫。 7. 報名時須於競賽平台填入參賽選手使用之輸入法。 8. 決賽時試場學校僅提供新注音輸入法，其餘輸入法請選手自行安裝或啟用。
專題簡報	資料結構 35%、內容 25%、手法創意 5%、色彩美觀 5%、版面安排設計 25%、創用 CC 運用 5%。 1. 作品以 LibreOffice-Impress(版本以競賽網站公告為準)製作，並以 odp 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. 請於作品開頭或結尾加入創用 CC 授權標示。

	4. 使用軟體限競賽場地提供之軟體，不得自行安裝。 5. 可自行上網蒐集其它素材。
SCRATCH 程式設計	1. 競賽工具：一律使用主辦單位公告之「SCRATCH 圖形化程式設計軟體」產出競賽作品，比賽使用版本以競賽平台公告為準。 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，請參閱競賽網站公布之範例題。 3. 使用素材 (1) SCRATCH 程式內建素材。 (2) 競賽單位提供之創用 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，請參閱競賽網站公布之範例題。
SCRATCH 動畫設計	創意 20%、視覺效果 15%、聽覺效果 15%、主題表達 50% 1. 競賽工具：一律使用主辦單位公告之「SCRATCH 圖形化程式設計軟體」產出競賽作品，比賽使用版本以競賽平台公告為準。 2. 競賽題目：於競賽平台當場公佈，請參閱競賽網站公布之範例題。 3. 動畫作品長度以 90 秒為限，須能自動播放完畢，不於作品中設計與觀眾互動之段落。 4. 使用素材 (1) SCRATCH 程式內建素材。 (2) 競賽單位提供之創用 CC 授權素材。 (3) 由參賽者使用滑鼠或繪圖筆、繪圖板等設備，利用競賽場地提供之繪圖軟體工具或功能親手繪製，不得額外安裝其它繪圖軟體工具。 (4) 競賽單位提供之創用 CC 授權素材由選手參考使用，不以此為限，選手亦得使用 SCRATCH 程式內建素材、自創素材。 (5) 比賽會場提供鍵盤、滑鼠，不提供上網環境。 (6) 耳麥由本校自備。 (7) 提供分鏡圖格式，複賽之前請選手自行下載，決賽時由試場學校統一發放。

玖、獎勵

依總作品數及作品水準錄取各組優等至多 4 名、佳作至多 4 名，頒發獎狀以茲鼓勵。

拾、附則

一、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。

二、倘有其他未盡事宜，將另行公布於本校官方網站。

拾壹、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

承辦人

主管

校長