

# 105 年度臺中市中小學資訊網路應用競賽活動實施計畫

## 壹、依據：

- 一、教育部「資訊教育基礎建設計畫」
- 二、本市 105 年度資訊教育細部計畫

## 貳、目的

- 一、協助學生使用網路資源，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、提昇學生創造思考及創意為內涵。
- 四、培養學生尊重智慧財產權之觀念。
- 五、推廣自由軟體之應用。

參、辦理單位：臺中市政府教育局

肆、承辦單位：臺中市立豐南國民中學

伍、協辦單位：臺中市政府教育局資訊教育暨網路中心、臺中市神岡區岸裡國民小學、臺中市外埔區外埔國民小學、臺中市清水區清水國民小學、臺中市北屯區四張犁國民小學、臺中市北屯區東光國小國小、臺中市西屯區西屯國民小學、臺中市西區大同國民小學、臺中市南區樹義國民小學、臺中市南屯區惠文國民小學、臺中市太平區太平國小、臺中市立烏日國民中學

## 陸、競賽項目：

### 一、教師組：

競賽項目	主題	組隊方式
教學網頁設計	教學活動設計或專業成長相關主題	教師個人或 2 人組隊競賽（可跨校，若 2 人組隊，請推派 1 人為參賽隊長）。 各校不限名額。
校園活動影片	校園活動紀錄、班級經營或班親活動花絮	教師個人或 2 人組隊競賽（可跨校，若 2 人組隊，請推派 1 人為參賽隊長）。 各校不限名額。
程式設計	校務行政應用程式工具	教師個人或 2 人組隊競賽（可跨校，若 2 人組隊，請推派 1 人為參賽隊長）。 各校不限名額。

### 二、學生組：

競賽項目	組類別		備註
1. 電腦繪圖	高中職	1.1 高中職組靜態類	本項目各組類各校請擇優最多 4 人報名複賽 (靜態、動畫類名額不得流用，國中小每校最多 4+4=8 人，完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	1.2 國中甲組靜態類	
		1.3 國中甲組動畫類	
		1.4 國中乙組靜態類	
		1.5 國中乙組動畫類	
		國小	
	1.7 國小高年級乙組靜態類		
	1.8 國小中年級甲組靜態類		
	1.9 國小中年級乙組靜態類		

2. 查資料	國中	2.1 國中甲組	本項目各組類各校請擇優最多4人報名複賽
		2.2 國中乙組	
	國小	2.3 國小甲組	
		2.4 國小乙組	
3. 專題簡報	高中職	3.1 高中職組	本項目同校學生1~2人組隊，各校至多2隊報名複賽(完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	3.2 國中甲組	
		3.3 國中乙組	
	國小	3.4 國小甲組	
		3.5 國小乙組	
4. Scratch 程式設計	國中	4.1 國中甲組	本項目各組類各校請擇優最多4人報名複賽
		4.2 國中乙組	
	國小	4.3 國小甲組	
		4.4 國小乙組	
備註：1. 普通班班級數31班(含)以上者為甲組，30班(含)以下者為乙組。 2. 每位學生僅能就各組類別擇一參加。(因複賽競賽時間大多同時開始)			

## 柒、參加對象：

臺中市各公立高中職以下各級學校教師及學生。

## 捌、競賽時程：

學生組競賽分為校內初賽、複賽、決賽三階段進行；

教師組報名時間與學生組複賽相同，惟需於105年4月1日起至105年4月7日24時止完成作品上傳，逾時不予受理。

### 一、校內初賽

項 目	內 容
比賽辦法	由各校自行擬訂競賽項目及辦法(請參酌複賽比賽辦法)。
比賽日期	各校自訂，惟需於105年3月17日前完成。
注意事項	1. 各校應先行舉辦校內初賽，選拔代表參加複賽，如逕行指派參加複賽者，由校長及主辦人員負全責。 2. 非學校型態教育之學生，應透過參加學籍所在學校舉辦之初賽，取得校內代表參加複賽之資格，不接受獨立報名。

### 二、複賽

#### (一) 報名時間及方式：

- 學生組：105年3月14日(星期一)上午8時起至105年3月18日(星期五)下午5時止，一律採線上報名，由各校資訊組長或網管教師以教育局公務帳號登入資訊網路應用競賽平台(<http://contest.tc.edu.tw> 進行報名)。
- 學生組複賽報名者需完成登入及上傳測試，未完成登入與上傳測試者，複賽當日如因帳號密碼問題無法上傳，責任自行承擔。

3. 教師組：105 年 3 月 14 日（星期一）上午 8 時起至 105 年 3 月 18 日（星期五）下午 5 時止，由參賽者推派一人以教育局公務帳號登入資訊網路應用競賽平台（<http://contest.tc.edu.tw> 進行報名）。

（二）比賽日期及時間：

電腦繪圖：105 年 3 月 22 日（星期二）上午 9：00 至 12：00

專題簡報：105 年 3 月 22 日（星期二）上午 9：00 至 12：00

Scratch 程式設計：105 年 3 月 22 日（星期二）上午 9：00 至 12：00

查資料：105 年 3 月 22 日（星期二）上午 10：30 至 11：00

（三）比賽地點：各校電腦教室

（四）監試人員：每校指派 2 名教師，其中 1 人應為資訊組長或資訊專長教師，當日核予公假登記。

（五）比賽方式：

參賽者以瀏覽器進入比賽指定網址(<http://contest.tc.edu.tw>)，依照公佈指定題目創作或作答，完成後利用瀏覽器逕行傳送。

（六）使用軟體及設備：

詳如各競賽項目評分標準及注意事項，但不得使用光碟圖庫、掃描器、數位相機等軟體與設備。

（七）評審與決賽人數：

由評審委員評審後，每組類擇優至多 70 名參加決賽，若作品未達水準得少於 70 名。

### 三、決賽：

（一）比賽時間及地點：

105 年 4 月 6 日（星期三）至 4 月 7 日（星期四），各組詳細競賽時間及場地於考量進入決賽人數、設備、交通等因素後，由承辦學校排定，公告於網路應用競賽網站(<http://contest.tc.edu.tw>)

（二）比賽方式

參賽者以瀏覽器進入比賽指定網址(<http://contest.tc.edu.tw>)，依照公佈指定題目創作或作答，完成後利用瀏覽器逕行傳送(決賽帳號及密碼當場以紙本方式發放)。

（三）使用軟體及設備：

詳如各競賽項目評分標準及注意事項，但不得使用光碟圖庫、掃描器、數位相機等軟體與設備。

（四）安裝硬體及驅動程式：

電腦繪圖比賽前一個小時開放指導教師或資訊老師安裝繪圖板及其所需驅動程式。僅電腦繪圖動畫類可安裝所需使用之軟體。

（五）評審與公佈：

1. 於比賽規定收件時間內將比賽作品利用網路傳送(參賽者須自行完成)到競賽網站(<http://contest.tc.edu.tw>)，由評審委員評審。
2. 由評審委員評審後，各組類別選出特優至多 3 名、優等至多 5 名、甲等至多 7 名，佳作若干名，依作品之品質與數量得酌予增減名額或從缺。
3. 獲獎作品，將置於資訊網路應用競賽系統之網站上，供各級學校師生欣賞與觀摩。
4. Scratch 程式設計國中小各組原始成績第一名之隊伍取得代表本市參加 105 年度全國瘋狂貓咪盃 Scratch 程式設計競賽之資格，如志願放棄參賽，由第二名之隊伍依序遞補。


（六）決賽注意事項：

1. 逾時報到超過 30 分鐘或比賽開始後指導老師未離場，取消學生參賽資格。
2. 競賽開始後，超過 30 分鐘後，參賽學生始得離開試場。

3. 競賽時間內不得自行攜帶使用任何形式之可攜式儲存媒體及通訊設備，一經發現立即取消參賽資格。(電腦繪圖、專題簡報及 Scratch 程式設計比賽試場主辦單位借給每位參賽者空白隨身碟一支，供暫存使用)
4. 電腦繪圖、專題簡報及 Scratch 程式設計比賽時間，場地僅能連線至資訊網路應用競賽系統之網站，不提供其他對外之網路連線。

## 玖、評分標準及注意事項：

### 一、學生組：

電腦繪圖	<p style="text-align: center;">主題性 25%、原創性 30%、美術技法 15%、電腦技法 30%</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 所有作品應該由參賽者使用滑鼠或繪圖筆、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)，凡經評審發現或經檢舉使用現成圖片者，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)。</li> <li>2. 靜態類作品以 Gimp、Inkscape、MyPaint 等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。</li> <li>3. 靜態類作品像素大小統一規定為 1024x768 pixel。</li> <li>4. 動畫類作品格式統一規定為 swf 或 gif 動畫格式。</li> <li>5. 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊，違者不予評審。</li> <li>6. 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，不需在作品內嵌入創用 CC 授權標示)</li> </ol>
查資料	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 答案正確且評審超連結至參賽者所填入之答案來源網址(需為最終網址)，可直接在該頁面上呈現正確答案者，該題評判為「答對」。</li> <li>2. 答案錯誤或來源網址錯誤，該題評判為「答錯」。</li> <li>3. 答案來源網址屬於下列其一者，該題評判為「答錯」：             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)使用論壇討論區、Yahoo 知識+等問答網址者。</li> <li>(2)文件檔(例如 DOC 或 PDF 或 PPT 等等，因評審無法確知答案在該份文件的第幾頁)</li> <li>(3)搜尋引擎的暫存頁面。</li> <li>(4)搜尋引擎的自動轉址 url。</li> </ol> </li> <li>4. 參賽者需依序作答，放棄作答之題目，無法再次返回作答。</li> <li>5. 評分時，以答對題數多少為成績，答對題數相同者，以<u>總作答時間較少者</u>為優勝。(題數減少，請鼓勵學生儘量作答，減少放棄)</li> <li>6. 複賽比賽時間 30 分鐘，題數 50 題；決賽比賽時間 50 分鐘，題數 75 題。</li> </ol>
電腦簡報	<p>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%。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品以 openoffice- Impress(版本以競賽網站公告為準)製作，並以 odp 檔案格式上傳。</li> <li>2. 檔案大小限制於 30MB 以內，簡報總頁數不超過 30 頁。</li> <li>3. 請於作品開頭或結尾加入創用 CC 授權標示。</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 使用軟體限競賽場地提供之軟體，不得自行安裝。</li> <li>5. 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊，違者不予評審。</li> <li>6. 複賽作品素材內容由參賽者依據題目自行上網蒐集，決賽時由主辦單位提供統一之素材包(無法上網自行搜尋)</li> </ol>
Scratch 程式設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>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網站公告為準。</li> <li>2. 競賽題目：於比賽網站(contest. tc. edu. tw)當場公佈，每組 3~5 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。</li> <li>3. 使用素材： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)Scratch 程式內建素材。</li> <li>(2)競賽單位提供之創用 CC 授權素材</li> <li>(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。</li> </ol> </li> <li>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。</li> </ol>

## 二、教師組：

教學網頁設計	<p>教學內容 45%、瀏覽方便性 30%、版面設計 20%、創用 CC 運用 5%。</p> <p>參賽者將網頁檔案上傳至指定的網址，空間上限 50MB，首頁檔名 index.htm，且須加上創用 CC 授權標示。</p>
校園活動影片	<p>主題呈現 30%、畫面安排 25%、分鏡運用 20%、元素結合 20%、創用 CC 運用 5%。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 影片時間最多 5 分鐘，請於片頭或片尾加入創用 CC 授權宣告，授權宣告時間列入影片長度。</li> <li>2. 影片格式須符合 720X480pixel 含以上或 1920x1080 pixel 含以下及 29.97fps NTSC 格式。</li> <li>3. 上傳檔案格式為 WMV、MP4 檔，檔案大小為 200MB 以內。</li> <li>4. 影片表現形式可採 MV 型態、新聞報導、主題介紹、…等，隨作者取鏡、分鏡、轉場、媒體並結合創意發揮。</li> <li>5. 影片內容舉凡校園活動、班級經營或班親活動、生活花絮、與校園有關的創意發想…皆可。</li> </ol>
程式設計	<p>程式的實用性與執行的正確性 50%、操作便利性 30%、版面的設計與美編 20%。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 網頁程式設計請以 ASP.NET、PHP、JSP 程式語言為主。</li> <li>2. App 程式設計請於報名時註明平台(iOS or Android or Windows)及 App 名稱，以供評審委員上網搜尋安裝。</li> <li>3. 作品須同意創用 CC 授權。</li> <li>4. 網頁程式設計競賽主機提供 MySQL 及 MSSQL 資料庫，相關資料庫系統設定由參賽者自行負責。</li> <li>5. 網頁程式設計參賽者需提供系統安裝說明文件(install.pdf)、系統操作說明文件(readme.pdf)內含測試帳號密碼，供評審委員登入測試。(以上文件請於作品上傳時一併傳送)</li> <li>6. 網頁程式設計未能於 105 年 4 月 1 日起至 105 年 4 月 7 日 24 時止完成作品上傳，視同</li> </ol>

	<p>放棄比賽。</p> <p>7. App 程式設計，需於 105 年 4 月 7 日 24 時前，自行上架至各作業系統平台之軟體市集(例如：ios store、google play、windows app)，供評審委員免費下載安裝，且不得於 105 年 4 月 7 日後再上架新版本，否則不予評審。</p> <p>8. 作品內容須符合智慧財產權及隱私權相關規定，凡經評審發現或經檢舉違反相關規定屬實者，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)</p>
--	--

## 拾、獎勵：

- 一、學生組：依總作品數及作品水準錄取特優至多 3 名、優等至多 5 名、甲等至多 7 名、佳作數名，頒發獎狀以資鼓勵。指導教師之獎勵，依所指導學生得獎獎項核予特優嘉獎貳次、優等及甲等嘉獎壹次、佳作指導獎狀乙禎以資鼓勵。
- 二、教師組：依總作品數及作品水準錄取特優、優等、甲等、佳作數名；獲特優、優等、甲等、佳作獎項核予特優嘉獎貳次、優等及甲等嘉獎壹次、佳作獎狀乙禎，以資鼓勵。
- 三、學生組之國中甲組、乙組及國小甲組、乙組團體總成績第一名一校，第二名三校，第三名五校及高中職組團體總成績第一名一校，第二名一校，第三名一校，給予各校校長及承辦人員第一名嘉獎二次共 5 人，第二名嘉獎二次共 4 人，第三名嘉獎二次共 3 人。(積分標準特優 5 分，優等 3 分，甲等 2 分，佳作 1 分，教師組成績不予列入)
- 四、展示：優勝作品將置於本市資訊教育暨網路中心規劃之網站長期展示，供其他教師、學生觀摩。
- 五、著作權：
  - (一)參賽作品著作權屬作者所有，臺中市政府教育局擁有複製、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。
- 六、教師獎勵依臺中市市立中小學教職員獎勵要點辦理，若因資格而未能核予敘獎者，予以核發獎狀乙禎以資鼓勵。

## 拾壹、經費需求：

- (一)學生組初賽、複賽活動由各校自理。
- (二)教師組及學生組複賽評審、決賽競賽與評審部分由教育局相關經費支應。

## 拾貳、公差假：

- (一)各校資訊組長或協辦人員、帶隊教師、參賽學生於複賽及決賽期間，或獲獎師生於頒獎典禮當天，請依學校權責核予公(差)假登記，俾以協助學生參加競賽或受獎。
- (二)本競賽活動辦理期間，相關工作人員、評審等，請各所屬單位惠予公(差)假登記。

**拾參**、承(協)辦本活動有功人員得依臺中市立高級中等以下學校教育人員獎勵要點敘獎。

**拾肆**、電腦繪圖動畫類及查資料比賽項目 106 年度起取消。

**拾伍**、本計畫奉核後實施，修正時亦同。