

# 臺中市南屯區大墩國民小學

## 106 年度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、臺中市 106 年度資訊教育細部計畫。
- 三、本校教務處工作計畫。

### 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：大墩國小教務處

### 肆、活動項目

項目	參賽年級	競賽方式
電腦繪圖比賽	三、四、五、六年級	個人競賽
中文打字比賽	五、六年級	個人競賽
英文打字比賽	五、六年級	個人競賽
Scratch 程式設計比賽	五、六年級	個人競賽
專題簡報製作比賽	五、六年級	1 至2人組隊參加

### 伍、參加對象(各班自由報名參加，每個學生最多只能參加一項)

- 一、電腦繪圖比賽：三、四、五、六年級每班最多 3 名。
- 二、中文打字比賽：五、六年級每班最多 3 名。
- 三、英文打字比賽：五、六年級每班最多 3 名。
- 四、Scratch 程式設計比賽：五、六年級每班最多 3 名。
- 五、專題簡報製作比賽：五、六年級每班最多 2 隊(每隊 1-2 人)。

## 陸、活動方式

一、校內初賽：由每項競賽中推選出數名優勝者進行培訓，參加臺中市政府教育局舉辦之資訊網路應用競賽。

### 二、報名日期

項目	日期	報名方式
校內初賽	106/02/17(五)-106/02/24(五)	三~六年級各班導師於期限內至【學務系統→校務行政→校園報名系統】填寫報名表。

### 三、比賽日期

類別	項目	日期	地點
校內初賽	中文打字比賽	106年03月06日(一) 08:00-08:30	電腦教室(一)
	電腦繪圖比賽	106年03月06日(一) 08:40-11:40	電腦教室(一)(二)
	Scratch 程式設計比賽	106年03月13日(一) 08:40-11:40	電腦教室(二)
	英文打字比賽	106年03月13日(一) 08:00-08:30	電腦教室(一)
	專題簡報製作比賽	106年03月13日(一) 08:40-11:40	電腦教室(一)

### 四、比賽題目：

中英文打字、電腦繪圖、Scratch 程式設計、專題簡報製作比賽題目，於比賽當日現場公佈。

### 五、作品格式：

#### (一) 專題簡報製作比賽：

使用簡報軟體為 OpenOffice Impress。針對競賽題目，各組於時限內上網收集資料，設計出一份 30 頁之內的簡報，檔案大小限制於 30MB 以內。請於作品開頭或結尾加入創用 CC 授權標示。作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。

#### (二) 電腦繪圖比賽：

繪圖比賽以意境繪圖為主，題目以一篇短文之意境繪圖。請以小畫家、Gimp、Inkscape、MyPaint 等軟體繪製，圖檔像素大小設定為 1024×768 pixel，並且以 JPG 檔或 PNG 檔等格式存檔，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)，作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。

#### (三) Scratch 程式設計比賽：

題目四題，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。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。

## 柒、評審方式

一、評審：參賽作品於比賽時間後，由評審委員評審，選出優勝作品。

二、評分標準：

(一)中文打字比賽：比賽程式為「校園打字專家-國小版」，比賽時間 5 分鐘。比賽題目現場由「中打-精選文章」311 及 312 中抽題。成績以總分(正確字數-錯誤字數)高低依序排名。

(二)英文打字比賽：比賽程式為「校園打字專家-國小版」，比賽時間 5 分鐘。比賽題目為「英打-Q5 英打[綜合指法]練習」。成績以總分(正確字數-錯誤字數)高低依序排名。

(三)電腦繪圖比賽：主題性 25%、原創性 30%、美術技法 15%、電腦技法 30%。

(四)Scratch 程式設計比賽：依實作題遊戲內容配分項目評分，成績以總分高低依序排名。

(五)專題簡報製作比賽：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%。

## 捌、優勝錄取名額及獎勵

各項競賽錄取前四名(第四名為佳作)，頒發獎狀並擇優數名代表本校參加臺中市資訊網路應用競賽複賽。

玖、本計畫陳請校長核可後實施，修正時亦同

承辦人

單位主管

校長

106 年度大墩國小資訊網路應用競賽活動報名記錄表(三年級) <<導師留存>>

班級	三年 ( ) 班		導師	
比賽項目	選手 1	選手 2	選手 3	
電腦繪圖比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	

備註：1. 請於 2/24(五)前至【學務系統→校務行政→校園報名系統】填寫報名表。班上若無人參加，選手欄位空著不填即可。每位學生最多只能參加一項比賽。

2. 若同一比賽班上欲參加人數超過報名人數，可與資訊組聯繫，資訊組可於 2/23(四)、2/24(五) 午休時間於電腦教室(一)協助篩選參賽選手。

3. 3/2(四)會發給選手賽前通知單，請老師協助張貼在學生聯絡簿上。

106 年度大墩國小資訊網路應用競賽活動報名記錄表(四年級) <<導師留存>>

班級	四年 ( ) 班		導師	
比賽項目	選手 1	選手 2	選手 3	
電腦繪圖比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	

備註：1. 請於 2/24(五)前至【學務系統→校務行政→校園報名系統】填寫報名表。班上若無人參加，選手欄位空著不填即可。每位學生最多只能參加一項比賽。

2. 若同一比賽班上欲參加人數超過報名人數，可與資訊組聯繫，資訊組可於 2/23(四)、2/24(五) 午休時間於電腦教室(一)協助篩選參賽選手。

3. 3/2(四)會發給選手賽前通知單，請老師協助張貼在學生聯絡簿上。

106 年度大墩國小資訊網路應用競賽活動報名記錄表(五年級) <<導師留存>>

班級	五年 ( ) 班		導師
比賽項目	選手 1	選手 2	選手 3
中文打字比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
英文打字比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
電腦繪圖比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
Scratch 程式設計比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
專題簡報製作比賽(第 1 隊)	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	
專題簡報製作比賽(第 2 隊)	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	

備註：1. 請於 2/24(五)前至【學務系統→校務行政→校園報名系統】填寫報名表。班上若無人參加，選手欄位空著不填即可。每位學生最多只能參加一項比賽。

2. 若同一比賽班上欲參加人數超過報名人數，可與資訊組聯繫，資訊組可於 2/23(四)、2/24(五) 午休時間於電腦教室(一)協助篩選參賽選手。

3. 3/2(四)會發給選手賽前通知單，請老師協助張貼在學生聯絡簿上。

106 年度大墩國小資訊網路應用競賽活動報名記錄表(六年級) <<導師留存>>

班級	六年 ( ) 班		導師
比賽項目	選手 1	選手 2	選手 3
中文打字比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
英文打字比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
電腦繪圖比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
Scratch 程式設計比賽	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____
專題簡報製作比賽(第 1 隊)	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	
專題簡報製作比賽(第 2 隊)	座號:____姓名:_____	座號:____姓名:_____	

備註：1. 請於 2/24(五)前至【學務系統→校務行政→校園報名系統】填寫報名表。班上若無人參加，選手欄位空著不填即可。每位學生最多只能參加一項比賽。

2. 若同一比賽班上欲參加人數超過報名人數，可與資訊組聯繫，資訊組可於 2/23(四)、2/24(五) 午休時間於電腦教室(一)協助篩選參賽選手。

3. 3/2(四)會發給選手賽前通知單，請老師協助張貼在學生聯絡簿上。