

# 臺南市麻豆區麻豆國民小學 106 學年度學生資訊能力競賽實施辦法

## 壹、實施目的：

- 一、推動資訊教育，培養學生操作電腦的基本技能，增進電腦工具的操作與應用技巧。
- 二、加強學生運用電腦科技的能力，提供學生展現多元才能的機會，提升學生對電腦的興趣，激發學生潛能，發揮創意。
- 三、落實資訊融入教學，培養學生將所學運用至各科學習，並能利用電腦處理日常生活的各項事物。

## 貳、主辦單位：本校教務處

參、參加對象：本校三、四、五、六年級學生，每位選手至多參加二項競賽，每項比賽各班至多報名 3 人，於 2 月 26 日(一)開始報名，3 月 9 日(五)報名結束，請各班導師可協同電腦授課教師上校內填報系統報名，網址 [http://163.26.191.235/modules/tad\\_form/index.php](http://163.26.191.235/modules/tad_form/index.php)。

肆、比賽地點：本校文昌樓三樓電腦教室，選手座位比賽前公告於本校網站。

## 伍、比賽項目及日期：

一、比賽期程：106 學年度第二學期第六週(107/03/19)至第九週(107/04/13)

二、各比賽項目預定時間如下：(練習時程另行公佈)

(一)中年級快打高手（中文打字看打）（107/03/22 週四，中午午休時間）。參加對象：三~四年級，依參與年級取前三名，佳作若干名。(加上佳作人數以不超過參加人數的 1/3 為原則)

(二)高年級快打高手（中文打字看打）（107/03/23 週五，中午午休時間）。參加對象：五~六年級，依參與年級取前三名，佳作若干名。(加上佳作人數以不超過參加人數的 1/3 為原則)

(三)Word 文件實作（107/03/29 週四，中午午休時間）。參加對象：四~五年級，依參與年級取前三名，佳作若干名。(加上佳作人數以不超過參加人數的 1/3 為原則)

(四)PowerPoint 簡報設計（107/04/03 週二，中午午休時間）。參加對象：五~六年級，依分組取前三名，佳作若干名。(加上佳作人數以不超過參加人數的 1/3 為原則)

(五)SCRATCH 程式設計 (107/04/12 週四, 中午午休時間)。 參加對象: 六年級, 依分組

取前三名, 佳作若干名。(加上佳作人數以不超過參加人數的 1/3 為原則)

陸、比賽辦法:

一、快打高手:

(一)中文看打輸入錯誤率若超過 10% (含) 以上則該次成績為零, 其餘參照成績計算: (正確打字每字 (含空格及標點) 1 分-錯誤數\*0.5) / (10 分鐘) = 每分鐘淨打字數。

(二)取兩次考試中, 分數最高者為考試成績 (每次 10 分鐘)。 錯誤率計算: (錯字數/ 正確打擊數) \*100%。錯誤率超過 10%(含)者, 以零分計算。

(三)若進行測試中, 參賽者僅有一次成績, 則以該次成績計算, 不再加考。 未列舉者, 悉以學校提供之競賽軟體處理方式為準。

(四)請各參賽學生準時到場報到與參賽, 如錯過競賽入場時間將無法比賽。

(五)參賽用之鍵盤可自行攜帶更換, 惟考量試場電腦設備拆裝方便, 請攜帶 USB 鍵盤, 如須使用 PS/2 鍵盤, 請參賽選手自行準備 USB 轉接頭, 學校不另行提供。

(六)競賽預備之中文輸入法以「Windows 7」內含輸入法為主。若需使用其他輸入法, 請於競賽前兩日向學校資訊組聯絡安裝測試, 競賽當日不受理現場臨時安裝測試。

二、Word 文件實作:

(一)文件實作存檔需存為附檔名為 DOC 之檔案並依規定上傳至指定位置, 方可計分。

(二)比賽時間 12:45~13:25, 共 40 分鐘。

(三)比賽題目, 由學校當日於比賽開始時公佈。

(四)比賽計分依以下方式:

1.檔案格式是否符合: 10 分

2.內容正確性: 30 分

3.內容編排是否得宜: 30 分

4.設計美感: 30 分

(五)選手需同意比賽之作品可供學校無償使用、改作等相關權力, 方可參加比賽。如不同意, 請勿報名參加。

### 三、PowerPoint 簡報設計：

- (一)簡報設計存檔需存為附檔名為 **PPT** 之檔案並依規定上傳至指定位置，方可計分。
- (二)比賽時間 **12:45~13:25**，共 **40** 分鐘。
- (三)比賽題目，由學校當日於比賽開始時公布（需依題目自行上網尋找內容、素材製作）。
- (四)簡報檔案需有標題頁，標題頁及內容不可含有足以辨視個人之資訊違者不予計分。
- (五)比賽計分依以下方式：
  - 1.檔案格式是否符合：**10** 分
  - 2.內容正確性：**30** 分
  - 3.設計美感：**30** 分
  - 4.播放效果是否得宜：**30** 分
- (六)選手需同意比賽之作品可供學校無償使用、改作等權力，方可參加比賽。如不同意，請勿報名參加。

### 四、SCRATCH 程式設計：

- (一)軟體一律使用 **Scratch 2 Offline Editor** 進行編輯，存檔需存為附檔名為 **sb2** 之檔案並依規定上傳至指定位置，方可計分。
- (二)比賽時間 **12:45~13:25**，共 **40** 分鐘。
- (三)比賽題目，由學校當日於比賽開始時公布（依題目可自行上網尋找內容、素材製作）。
- (四)檔案內容不可含有足以辨視個人之資訊，違者不予計分。
- (五)比賽計分依以下方式：
  - a 檔案格式是否符合格式：**10** 分
  - b 內容正確性：**30** 分
  - c 設計美觀：**30** 分
  - d 程式設計技巧：**30** 分
- (六)選手需同意比賽之作品可供學校無償使用、改作等權力，方可參加比賽。如不同意，請勿報名參加。

柒、獎勵：各項比賽得獎學生由校長頒發獎狀及獎勵。

捌、工作人員：擬由校長委請本校專長教師共同擔任。

玖、經費：概算如附件 1，由家長會相關經費支出。

拾、本辦法經校長核可後施實，修正亦同。