

臺南市麻豆區麻豆國民小學 105 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，於 2 月 22 日(三)開始報名，3 月 2 日(四)報名結束，請各班導師上校內填報系統報名。

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：105 學年度第五週(106/03/12~105/03/18)、第六週(106/03/19~106/03/25)

二、各比賽項目預定時間如下：

(一)快打高手比賽（中文打字看打）（106/03/13 週一，中午午休時間）。參加對象：三~六年級，依參與年級取前三名。

(二)Word 文件實作（106/03/14 週二，中午午休時間）。參加對象：四~六年級，依參與年級取前三名，佳作若干名。(前三名加佳作不超過參加人數的 1/2)

(三)PowerPoint 簡報設計（106/03/20 週一，中午午休時間）。參加對象：五年級，依分組取前三名，佳作若干名。(前三名加佳作不超過參加人數的 1/2)

(四)SCRATCH 程式設計比賽（106/03/21 週二，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。(前三名加佳作不超過參加人數的 1/2)

陸、比賽辦法：

一、快打高手比賽：

(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： $(\text{正確打字每字 (含空格及標點) } 1 \text{ 分} - \text{錯誤數} * 0.5) / (10 \text{ 分鐘}) = \text{每分鐘淨打字數}$ 。

(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： $(\text{錯字數} / \text{正確打擊數}) * 100\%$ 。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 程式設計比賽：

(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、本辦法經校長核可後施實，修正亦同。