

新北市秀朗國小 112 學年度校內資訊競賽實施計畫

壹、緣起：

本校為提升學生資訊應用能力，特舉辦校內比賽，檢視學生成效。

貳、辦理單位

一、主辦單位：本校教務處

二、承辦單位：本校資訊滋長及資訊科教師

參、辦理項目

參賽年級	三年級	四年級	五年級	六年級
競賽項目	英文打字	母親節 卡片製作	Scratch3 程式設計	Micro:bit 程式設計 競速解題
競賽日期	5月08日 (星期三)	5月08日 (星期三)	5月08日 (星期三)	5月14日 (星期二)
競賽地點	256 電腦教室	258 電腦教室	259 電腦教室	257 電腦教室
競賽時間	早自習及第 1 節(7:50-9:20)			
參賽人數	每班 1 名			
備註	競賽規則及方式年及附件資料(附件一、二、三、四)			

肆、獎勵辦法：

一、頒贈獎狀乙只。

二、三年級--特優 1 名 優等 3 名 甲等 5 名 佳作數名
四年級--特優 1 名 優等 3 名 甲等 5 名 佳作數名
五年級--特優 2 名 優等 3 名 佳作數名
六年級--特優 2 名 優等 3 名 佳作數名

伍、本計畫呈校長核准後實施，修正時亦同。

承辦人

教務主任

校長

新北市秀朗國小 112 學年度三年級英文打字比賽實施計畫

一、主 旨：

鍵盤英文輸入係為所有電腦使用之基礎，為提升學生資訊應用能力及程式語言輸入的素養，特別舉辦校內資訊比賽，以英文打字比賽的方式來呈現學生在這一學期的學習成果。

二、主辦單位：教務處。

三、承辦單位：資訊組。

四、參賽資格：

秀朗國小三年級學生，每班一名。

五、比賽時間：

113 年 5 月 8 日（星期三）早自習及第一節課（7:50~9:30）。

五、比賽地點：

256 電腦教室。

六、比賽內容：

(一)配合學校資訊課程，一律以上課使用之電腦及 Windows 11 注音輸入法進行。

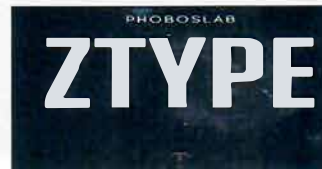
(二)比賽內容分成下列內容。

- 1、基本英文文章輸入：
輸入一篇約 200 英文字文章。



- 2、英文打字遊戲
Keyboard mayham: easy mode

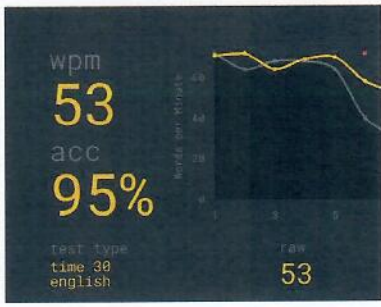
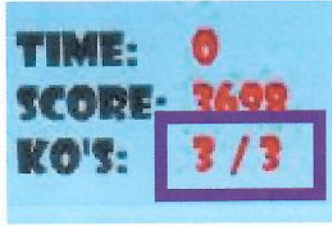


- 3、英文打字遊戲 Ztype



- 4、英文打字遊戲 Sunrise typer



(三)評分標準： 四項成績加總；比賽時間內各項目都可重新挑戰，採計最高分。

<p>(1) 英文文章打字時間換算(0~60分) wpm(words per minutes) (32wpm=32分) *wpm=文章單字數量÷打字時間(分鐘) 正確率 90%以下每個準確率扣一分</p>	 <p>計分:53</p>
<p>(2) Keyboard mayham(easy mode) (0~30分) 每個 KO's 數 10分</p>	 <p>計分:30</p>
<p>(3) Ztype (0~30分) 過關數(wave) × 2分 (0~50分)</p>	 <p>計分:32</p>
<p>(4) Sunrise type (0~25分) 第一關結算成績 ÷ 100 四捨五入到整數</p>	 <p>計分:21</p>

總計分:136分

七、獎勵辦法：

特優1名 優等3名 甲等5名 佳作若干。

八、本辦法呈校長核示後實施，修正時亦同。

承辦人

劉盈廷

教務主任

蔡信成

校長

曾秀珠

附件二

新北市秀朗國小 112 學年度四年級母親節卡片製作比賽實施計畫

一、主旨：

為提升學生資訊應用能力的素養及配合母親節慶祝活動，特別將競賽與母親節結合，以製作卡片方式來呈現學生對母親的感謝。

二、主辦單位：教務處

三、承辦單位：資訊組

四、參賽資格：

秀朗國小四年級學生，每班一名。

五、比賽時間：

113 年 5 月 08 日（三），早自習及第 1 節(7:50-9:20)

六、比賽地點：

258 電腦教室

七、作品格式：

主題情境：母親節

使用軟體：Word2021

評分標準：

(1) 主題創意表現、美術設計(40%)

(2) 內容通順、無錯別字 (30%)(請具體描述感謝心情，字數 20 個字以上)

(3) 製作技巧(30%)

八、獎勵辦法：

特優 1 名

優等 3 名

甲等 5 名

佳作若干名

九、本辦法呈校長核示後實施，修正時亦同。

承辦人

資訊組 劉盈廷

教務主任

教師兼 教務主任 蔡信成

校長

新北市永和區 秀朗國民小學 校長 曾秀珠

新北市秀朗國小 112 學年度五年級 Scratch3 程式設計比賽實施計畫

一、主旨：

透過應用 Scratch3 程式軟體，提升學生問題解決之運算思維及創造力。

二、活動單位：

主辦單位：教務處

承辦單位：資訊組

三、實施方式

(一)比賽時間：113 年 5 月 8 日早修及第一節 (7:50-9:20 共 90 分鐘)。

請提早 5 分鐘到電腦教室準備。

(二)參加對象：秀朗國小五年級學生，每班一名。

(三)比賽地點：教學大樓 259 電腦教室

(四)比賽規則

1. 使用軟體：Scratch3.0 軟體(離線版)

2. 比賽主題：【永續綠生活】

說明：愛護地球可以從節約能源使用做起，我們透過各種安排，可以讓居家生活也能為環境保護盡一份心力。例如，選用具有節能認證的電器；將傳統燈具更換為 LED 燈具；使用有開關的延長線，讓暫時不用電器可以關掉電源等。請發揮你的巧思，思考家庭生活中節約能源的各種可能做法，可以從硬體的改善或生活習慣的改變著手，完成一個節約能源的家庭生活動畫。

3. 主要設計內容：(1)以家庭生活為場景，呈現節約能源的巧思。

(2)至少一位動畫主角，需自行設計繪製或修改範例角色。

(3)作品請加入音效。

4. 作品類型：以【動畫】方式呈現。

5. 競賽使用素材限制

(1)由參賽者自製、電腦桌面資料夾圖片、使用 SCRATCH 程式內建素材。

(2)使用 Scratch3.0 版本

(3)比賽會場提供鍵盤、滑鼠、耳機，不提供上網環境，其餘設備不得攜入。

6. 評分標準：

(1)美術設計(20%) (2)創意表現(30%) (3)程式正確性(50%)

(五)比賽獎項

特優二名 優等三名 佳作數名。

四、本辦法呈校長核可後實施，修正時亦同。

承辦人

資訊組長 劉盈廷

教務主任

教師兼教務主任 蔡信成

校長

新北市永和區秀朗國民小學 曾秀珠

新北市秀朗國小 112 學年度六年級 Micro:bit 程式設計競速解題競賽實施計畫

一、主旨：

鼓勵學生將生活化的各類需求，利用研究設計的實用電腦程式來解決或達成。應用運算思維解析問題，讓學生具備探索資訊科技之興趣

二、活動單位：

主辦單位：教務處

承辦單位：資訊組

三、實施方式

(一)比賽時間：113 年 5 月 14 日(星期二)早修及第一節 (7:50-9:20 共 90 分鐘)。

請提早 5 分鐘到電腦教室準備。

(二)參加對象：秀朗國小六年級學生，每班一名。

(三)比賽地點：教學大樓 257 電腦教室

(四)比賽規則競賽方式

1. 使用軟體：Microbit 軟體(離線版)

2. 競賽方式：

(1). 競賽題目採事前公開題型的方式，113 年 5 月 7 日後會在【賽前說明會】中公布題目範例，競賽當日會修改題目。

(2). 作答時間一共 90 分鐘，完成任務後由裁判進行評分

(3). 完成任務後，將答案上傳至指定的空間，並依照競賽規定的檔案格式命名，完全正確才予以計分。

3. 出題方向包含：感測器各種功能名稱、感測器控制(含三軸、加速度、溫度)、LED 燈控制、按鍵控制、電路控制、變數、隨機取數和動畫、類比訊號……………。

4. 競賽使用素材限制

(1) 使用 Microbit 離線版本

(2) 比賽會場提供鍵盤、滑鼠、耳機。除了繳交作品，不提供上網環境，其餘設備不得攜入。

5. 評分標準：

每題完整答對方可得分，若僅半功能不予計分，須將程式上傳至比賽規定的空間，方可評分。請依照題號順序顯示，倘若不會可跳過。選手須上傳.hex。

(五)比賽獎項

特優二名 優等三名 佳作數名

四、本辦法呈校長核可後實施，修正時亦同。

承辦人

教務主任

校長 永和區
秀朗國民小學
曾秀珠

資訊組長 劉盈廷

教師兼 教務主任 蔡信成