

# 臺中市112年度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112年度資訊教育推動細部計畫。

## 貳、目的：

- 一、提昇教師及學生善用資訊科技創造思考，豐富資訊教育之創意內涵。
- 二、配合教育部自由軟體發展政策，推廣教育相關自由軟體，形塑校園軟體多元應用環境。
- 三、落實學生資訊素養融入生活及環保概念之機會，體會資訊與生活密不可分之關聯性。
- 四、推廣本市教師及學生使用網路資源，促進城鄉交流，創造多元適性學習環境。
- 五、培養健康上網、資訊科技正用及尊重智慧財產權觀念，實踐資訊倫理及資訊素養教育。
- 六、積極推展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。

參、指導單位：臺中市政府。

肆、辦理單位：臺中市政府教育局（下稱本局）。

伍、承辦單位：臺中市東區力行國民小學。

陸、協辦單位：臺中市政府教育局資訊教育暨網路中心、北屯區軍功國民小學、清水區清水國民小學、大甲區華龍國民小學、石岡區石岡國民小學、市立光德國民中學、太平區太平國民小學、市立溪南國民中學、后里區內埔國民小學、沙鹿區鹿峰國民小學、大里區大元國民小學、西屯區西屯國民小學、南屯區惠文國民小學、西區大同國民小學、市立豐南國民中學、神岡區岸裡國民小學、東區大智國民小學、龍井區龍井國民小學、南屯區大新國民小學。

## 柒、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	本項目各組類別各校請擇優最多4人報名複賽(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 國中乙組靜態類	
	國小	1.4 國小高年級甲組靜態類	
		1.5 國小高年級乙組靜態類	
		1.6 國小中年級甲組靜態類	
		1.7 國小中年級乙組靜態類	
2. 電腦打字	高中職	2.1 高中職英文組	本項目各組類別各校請擇優最多4人報名複賽(完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	2.2 國中英文甲組	
		2.3 國中英文乙組	
	國小	2.4 國小英文甲組	
		2.5 國小英文乙組	
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 應用競賽	國中	4.1 國中甲組動畫設計組	本項目各組類別各校請擇優最多4人報名複賽(完全中學及國中小各學制分開計算)
		4.2 國中甲組程式設計組	
		4.3 國中乙組動畫設計組	
		4.4 國中乙組程式設計組	
	國小	4.5 國小甲組動畫設計組	
		4.6 國小甲組程式設計組	
		4.7 國小乙組動畫設計組	
		4.8 國小乙組程式設計組	
<p>備註：1. 國中班級數(含體育班、藝術才能班)28班(含)以上者為甲組，27班(含)以下者為乙組；            國小班級數(含體育班、藝術才能班)23班(含)以上者為甲組，22班(含)以下者為乙組。</p> <p>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)。</p>			

**捌、參加對象：**臺中市各公私立高中職以下各級學校教師及學生。

**玖、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，惟須於112年4月6日（星期四）起至112年4月12日（星期三）24時止完成作品上傳，逾時不予受理。

一、校內初賽：各校應於複賽報名前完成校內初賽，並選拔代表參加複賽。

二、複賽：

（一）報名時間及方式：

1. 學生組：112年2月24日（星期五）上午8時起至112年3月3日（星期五）下午5時止，一律採線上報名，由各校報名代表以本局公務帳號登入資訊網路應用競賽平台（網址為 <https://game.tc.edu.tw/>，以下簡稱競賽平台）進行報名。
2. 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：112年2月24日（星期五）上午8時起至112年3月3日（星期五）下午5時止，由參賽者推派1人以本局公務帳號登入競賽平台進行報名。
4. 學生組及教師組進行網路報名時，請確實依照注意事項辦理；報名後應隨時注意競賽平台公布之最新消息。相關資料勘誤，請參賽學校於112年3月10日（星期五）下午5時前以公文正本送（寄）達承辦單位，並副知本局。

（二）比賽日期及時間：

1. 電腦繪圖：112年3月14日（星期二）上午9：00至12：00。
2. 專題簡報：112年3月14日（星期二）上午9：00至12：00。
3. SCRATCH 程式設計：112年3月14日（星期二）上午9：00至12：00。
4. SCRATCH 動畫設計：112年3月14日（星期二）上午9：00至12：00。
5. 電腦打字(國小組)：112年3月14日（星期二）上午9：20至10：00。
6. 電腦打字(國中組)：112年3月14日（星期二）上午10：20至11：00。
7. 電腦打字(高中職組)：112年3月14日（星期二）上午11：20至12：00。

（三）比賽地點：各校電腦教室。

（四）進入決賽名單：最快於複賽結束2週後公布。

（五）監試人員：

1. 每校應指派2位監試人員，當日核予公假登記暨課務排代。其中1人擔任原校之監試人員(應以資訊組長或資訊專長教師擔任)，並負責於複賽結束後將考場秩序記錄單掃描後上傳至競賽平台；另1人為跨校之監試人員(非資訊專長教師亦可擔任)，跨校監試學校由競賽平台確認指派後公告。
2. 複賽交換學校監試人員，倘同行政區參賽學校少於3校者，得由本局協調或派

員支援交換監試。

3. 若跨校監試人員無法準時到達受指派監試學校，請試場學校立即派員協助競賽進行，併核予該員公假登記暨課務排代。未準時到達之跨校監試人員服務學校應於1週內函報本局敘明理由。

(六) 比賽方式：參賽者以瀏覽器進入競賽平台，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。

(七) 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)、掃描器、數位相機等軟體與設備。

(八) 評審與決賽人數：由評審委員評審後，每組類擇優至多60名參加決賽，若作品未達水準得少於60名。凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，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)。

### 三、決賽：

(一) 比賽時間及地點：112年4月11日(星期二)至4月12日(星期三)，各組詳細競賽時間及場地由承辦學校考量進入決賽人數、設備、交通等因素後排定，並公告於競賽平台。

(二) 比賽方式：參賽者以瀏覽器進入競賽平台，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)、掃描器、數位相機等軟體與設備。

(四) 安裝硬體及驅動程式：比賽前30分鐘開放指導教師或帶隊教師安裝輸入法、繪圖板(禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板)、鍵盤、滑鼠及其所需驅動程式，並將所有功能自行測試完備，比賽中不得以任何理由要求暫停或調整，比賽結束後也不得提出異議。

(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)到競賽平台，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，及佳作若干名，依作品之品質與數量得酌予增減名額或從缺。

3. 獲獎作品將置於競賽平台上，供各級學校師生欣賞與觀摩。

4. 凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，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)。

(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. 競賽開始超過40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 應用競賽比賽試場由承辦單位借給每位參賽者空白隨身碟1支，供暫存使用）。
4. 電腦繪圖、專題簡報、SCRATCH 應用競賽比賽時間，場地僅能連線至競賽平台，不提供其他對外之網路連線。賽前環境準備與安裝驅動程式時亦同(不提供對外網路連線)，請預先下載所需檔案攜至比賽場地進行安裝。

## 拾、評分標準及注意事項：

- 一、作品內容須符合智慧財產權及隱私權相關規定，凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，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)。

### 二、學生組：

電腦繪圖	<p>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、繪圖筆、繪圖板（禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板）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）。</li> <li>2. 靜態類作品以 Gimp、Inkscape、krita 自由軟體或作業系統內建的繪圖軟體繪製（版本以競賽平台公告為準），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1280x720 pixel 或 720x1280 pixel。</li> <li>4. 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>5. 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，毋須在作品內嵌入創用 CC 授權標示）。</li> </ol>
電腦打字	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 競賽時間：每次10分鐘，進行2次。</li> <li>2. 兩次競賽中，以打字速度高者作為該次競賽的總成績。</li> <li>3. 打字正確率須達90%以上，否則喪失資格。</li> <li>4. 依競賽時間取打字速度最快者為高分，同分時，以打字正確率高者為優勝。</li> <li>5. 得自備鍵盤但不得使用具有聲光效果的鍵盤，並於該場次競賽結束後，始可入內拆走鍵盤。</li> <li>6. 禁止鍵盤輸入法以外之輸入法和自訂詞庫。</li> </ol>
專題簡報	<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. 簡報作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 作品以 LibreOffice-Impress(版本以競賽平台公告為準)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> <li>(4) 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。</li> </ol> </li> <li>2. 使用軟體限競賽場地提供之軟體，不得自行安裝。</li> </ol>

	3. 由承辦單位提供統一之素材包供選手參考；唯複賽可自行上網蒐集其它素材，決賽不可上網自行搜尋。
SCRATCH 程式設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 競賽工具：一律使用承辦單位公告之「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平台公告為準。</li> <li>2. 競賽題目：於競賽平台當場公佈，每組5~8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。</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)承辦單位提供之創用 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。</li> </ol>
SCRATCH 動畫設計	<p>創意20%、視覺效果15%、聽覺效果15%、主題表達50%</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 競賽工具：一律使用承辦單位公告之「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平台公告為準。</li> <li>2. 競賽題目：於競賽平台當場公佈。</li> <li>3. 動畫作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)長度介於60秒~90秒之間，90秒內音樂、動畫、程式等設計應全部停止。</li> <li>(2)能自動播放完畢，且不得於作品中設計與觀眾互動之段落。</li> <li>(3)作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。</li> </ol> </li> <li>4. 決賽時試場學校僅提供鍵盤、滑鼠，不提供上網環境，耳麥則由選手自備。</li> <li>5. 分鏡圖格式：複賽之前請選手自行下載，決賽時由試場學校統一發放。</li> <li>6. 使用素材：僅限以下所述素材，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)SCRATCH 程式內建素材。</li> <li>(2)承辦單位提供之創用 CC 授權素材。</li> <li>(3)由參賽者使用滑鼠或繪圖筆、繪圖板（禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板）等設備，利用競賽場地提供之繪圖軟體工具或功能親手繪製，不得額外安裝其它繪圖軟體工具。</li> <li>(4)由參賽者使用麥克風自行錄製之聲音素材。</li> <li>(5)承辦單位提供之創用 CC 授權素材由選手參考使用，不以此為限，選手亦得使用 SCRATCH 程式內建素材、自創素材。</li> </ol> </li> </ol>

### 三、教師組：

**須於112年4月6日（星期四）起至112年4月12日（星期三）24時止完成作品上傳。**

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100MB，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. 影片格式須符合解析度 HD (1280x720 pixel) 或 Full HD (1920x1080 pixel)，及影格率60fps (含) 以下 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</li> </ol>

	<p>並結合創意發揮。</p> <p>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。</p>
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>
	<p>1. 網頁程式設計請以 ASP.NET、PHP、JSP 程式語言為主。</p> <p>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。</p> <p>3. 作品須同意創用 CC 授權。</p> <p>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。</p> <p>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）。</p> <p>6. 網頁程式設計未能於112年4月6日（星期四）起至112年4月12日（星期三）24時止完成作品上傳，視同放棄比賽。</p> <p>7. App 程式設計須於112年4月12日（星期三）24時前，自行上架至各作業系統平台之軟體市集(例如：App Store、Google Play、Microsoft Store)，供評審委員免費下載安裝，且不得於112年4月12日（星期三）後再上架新版本，否則不予評審。</p>

## 拾壹、獎勵：

### 一、學生組：

- (一)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，以及佳作若干名，頒發獎狀以茲鼓勵。
- (二)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，優等嘉獎壹次，甲等獎狀乙幀以茲鼓勵。

### 二、教師組：

- (一)依總作品數及作品水準錄取特優、優等、甲等及佳作數名。
- (二)獲特優、優等、甲等及佳作獎項者，核予特優嘉獎貳次，優等及甲等嘉獎壹次，佳作獎狀乙幀以茲鼓勵。

### 三、團體總成績：

- (一)學生組之國中甲組、乙組及國小甲組、乙組團體總成績第1名計1校，第2名計3校，第3名計5校；另高中職組團體總成績第1名計1校，第2名計1校，第3名計1校。
- (二)上項團體總成績獲獎學校核予校長及相關工作人員第1名嘉獎壹次計3人，第2名嘉獎壹次計1人，第3名獎狀乙幀計1人。
- (三)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、辦理單位、承辦單位及協辦單位之工作人員得由本局依相關規定核定各校本權責辦

理獎勵事宜。

五、教師獎勵若因資格而未能核予敘獎者，予以核發獎狀乙幀以茲鼓勵。

## 拾貳、經費來源

- 一、學生組初賽、複賽活動所經費用，由各校相關經費支應。
- 二、教師組及學生組複賽評審、決賽競賽與評審所需費用，由本局相關經費支應。

## 拾參、公差假

- 一、參賽各校協辦人員（含資訊組長、帶隊教師或指導老師等）及參賽學生於複賽及決賽期間，或獲獎師生於頒獎典禮當天，請學校本權責核予公（差）假登記暨課務排代，俾以協助學生參加競賽或出席受獎。
- 二、本競賽活動辦理期間，請學校本權責惠予受遴派之相關工作人員及評審公（差）假登記暨課務排代，俾以協助競賽進行。

## 拾肆、附則

- 一、著作權
  - （一）參賽作品著作權屬作者所有，本局擁有複製、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。
- 二、倘有其他未盡事宜，將另行公布於本活動官方網站(競賽平台)。

拾伍、本計畫奉核後實施，修正時亦同。