

臺北市士林區士林國民小學 112 學年度資訊教育競賽活動實施計畫(草案)

1120815 行政會報討論

一、計畫目標：

- (一)協助本校學生使用網路資源,創造多元化學習環境。
- (二)瞭解全校利用網際網路之教學成效,以落實資訊融入教學之目標。
- (三)提昇學生善用資訊科技創造思考,豐富資訊教育之創意內涵。
- (四)培養學生健康上網、資訊科技正用及尊重智慧財產權之觀念,實踐資訊倫理教育及資訊素養。
- (五)推廣自由軟體之應用。
- (六)提供學生落實資訊素養融入生活之機會,參與本校重要活動或議題,體會資訊與生活的關係。

二、辦理單位：教務處

三、參加對象及競賽項目：

競賽項目	主題	比賽方式
三年級打字比賽	快打高手	1. 由學校抽一篇短文,取前三名頒給獎勵。 2. 三年級所有學生參加 3. 日期暫定為 112 年 11 月舉行。
三年級電腦繪圖比賽	美麗的校園	1. 創作工具:自由軟體或小畫家,限用滑鼠繪圖 2. 圖片尺寸大小為 1280*768 3. 成品檔案以學生班級座號命名(如:40199.jpg) 4. 每班至少挑選 3 名報名參加。 5. 請於 113 年 5 月 3 日(星期五)中午 12:00 前繳交給電腦老師
四年級打字比賽	快打高手	1. 由學校抽一篇短文,取前三名頒給獎勵。 2. 四年級所有學生參加 3. 日期暫定為 112 年 11 月舉行。
四年級文書編輯、影像處理	士林風情畫	1. 創作工具:Word、Power point 海報 2. 尺寸大小為 A4 3. 成品檔案以學生班級座號命名(如:40199.pdf) 4. 每班至少挑選 3 名報名參加。 5. 請於 113 年 5 月 3 日(星期五)中午 12:00 前繳交給電腦老師
五年級 Scratch 動畫設計競賽	全球暖化	1. 創作工具:SCRATCH 圖形化程式設計軟體 SCRATCH 3.0。 2. 作品繳交 113 年 5 月 3 日(五)中午 12 時止。 3. 繳交之作品須包含主題名稱,程式檔案以學生班級座號命名(如:60199.sb2)。

		4. 每班至少挑選 3 名報名參加。 5. 完成作品繳交到電腦教室
六年級 1. 慈濟環保防 災勇士 PK 賽 2. 運算思維挑 戰賽 3. 我的校園 Vlog 競賽	科技士林	1. 慈濟環保防災 PK 挑戰賽由學校統一舉行校內初 賽，再擇優參加臺北市賽。 2. 運算思維挑戰賽由電腦老師於課間帶領全體六 年級同學參賽。 3. 作品繳交 113 年 5 月 3 日(五)中午 12 時止。

四、獎勵：

1. 各年級各組依總作品數及作品水準錄取特優 1 名、優等 2 名、佳作數名，頒發獎狀並核予柑仔店點數以茲鼓勵。特優 60 點，優等 40 點，佳作 20 點。

2. 三四年級打字比賽，各班前 3 名核予柑仔店點數以茲鼓勵。第 1 名核予 30 點，第 2 名核予 20 點，第 2 名核予 10 點

五、拾經費來源：由校內相關經費支應。

六、附則：

一、著作權

(一) 參賽作品著作權屬作者所有，本校擁有複製、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。

七、本計畫奉校長核可後實施，修正時亦同。