臺北市北投區關渡國民小學 111 學年度 Scratch 程式設計比賽辦法

一、宗旨：

1. 培養學生程式設計與運算思維、創意思考及資通訊應用素養。

2. 藉由競賽活動與優秀作品觀摩，激發學生 Scratch 學習動機。

3. 以圖像化程式語言將科技生活化，實踐問題解決與創意表達能力。

4. 宣導尊重智慧財產權，提升校園認識、使用自由軟體風氣。

5. 藉由學習 Scratch 視覺化與積木組合式的程式語言，提升邏輯思考能力。

二、比賽方式：

1. 題目結合時事等議題宣導。

2. 利用 Scratch3.0 編寫程式。

3. 將完成檔案下載，以 sb3 格式存檔，檔名40X姓名40X姓名(動畫組或遊戲組擇一)，繳交至Google Classroom平台，網址http://gg.gg/148hka。

三、報名方式：以Google表單報名，網址: http://gg.gg/kdps\_scratch，或下方QRCODE。

四、報名期限：112年 6 月 8 日（星期一）中午12:00

五、參加對象：本校四、五學生組隊參加，每隊 2 人，各班不限組別，可跨班、跨年級組隊，分成動畫組和遊戲組，不同年級者，以高年級為主。不得重複組隊，每人最多報名一隊。

六、比賽地點：在家、課後時間自行完成，繳交日期於公布題目後宣布。

七、公布日期：112年 6 月 2 日（星期五）08:00-08:40開辦競賽說明會，未參加者，自行看Google Classroom公告。

七、截止交件日期：112年 6 月 21 日（星期三）23:59

八、獎勵：

1. 獎項分為特優、優等及佳作若干名。

2. 獲得特優者，將代表本校參加市賽。

報名QRCODE

九、本辦法經校長核示後實施，修正時亦同。

承辦人： 教務主任： 校長：

111 學年度 Scratch 程式設計比賽題目

為擺脫台灣為行人地獄的惡名，請製作一個動畫或遊戲，以車子為主角，隨機出現在馬路上，通過斑馬線須減速慢行，遇到紅綠燈必須依據依紅綠燈指示行走，斑馬線有行人，無論任何號誌都需要停下來。

注意事項：

1. 如果無法完成全部，僅完成部分，也請於時限內上傳Google Classroom，仍然可以評分。
2. 如果報名動畫組，動畫前須介紹播放的主題，如果有必要，請加上旁白或說明文字。
3. 如果報名遊戲組，動畫前須介紹遊戲規則和計分方式，遊戲結束時，建議遊戲者需注意的事項。
4. 將完成檔案下載，以 sb3 格式存檔，檔名40X姓名40X姓名(動畫組或遊戲組擇一)，繳交至Google Classroom平台，網址http://gg.gg/148hka。截止交件日期：112年 6 月 21 日（星期三）23:59

臺北市北投區關渡國民小學 111 學年度三年級打字比賽辦法

一、宗旨：

1.藉此競賽提昇學生的打字速度與文書處理能力。

2.為提高電腦學習興趣,增進電腦工具的操作與應用技巧。

3.協助學生使用網路資源,創造多元化學習環境。

二、比賽方式：

1. 題目結合時事等議題宣導。

2. 以班級為單位，在課堂實施，以打字軟體評選打字的時間與正確率。

三、參加對象：本校三年級學生

四、比賽時間和地點：班級上課中實施。

五、獎勵：每班選出前三名頒發獎狀。

六、本辦法經校長核示後實施，修正時亦同。

承辦人： 教務主任： 校長：