

桃園市仁和國民小學 108 年數學科丁 (Mathematics Coding) 創意編程競賽實施計畫

壹、依據：

- 一、教育部中小學資訊教育白皮書辦理。
- 二、桃園市 108 年資訊教育推動細部計畫。
- 三、本校自然與生活科技領域發展活動期程規劃辦理。

貳、計畫目的：

- 一、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、推廣校園自由軟體提升學生邏輯思考與創作能力。
- 三、發展學童數學與運算思維整合應用能力，藉此發展數學程式解題技巧。

參、主辦單位：教務處

肆、承辦單位：本校資訊教育發展小組

陸、參加對象：本校 5-6 年級學生。

七、競賽說明：

一、創作工具：SCRATCH 圖形化程式設計軟體 3.0

二、預賽題目：

- (一) 六年級-輸入 2 個 (或 2 個以上) 數字，自動算出最大公因數及最小公倍數。
- (二) 五年級-輸入 1 個數字，自動列出所有因數。

三、預賽作品繳交期限：即日起至 108 年 11 月 29 日止，請將作品交給資訊教師

四、決賽題目：由本校資訊教育發展小組，依組別之相關數學知識出題，並於決賽時現場宣佈

五、決賽日期：109 年 1 月 14 日 12:30-15:30

六、決賽使用素材限定：

- (一) 使用 Scratch 程式內建素材。
- (二) 比賽時間內不提供選手上網及下載素材

七、預賽成績公告：暫訂於 108 年 12 月 13 日 (五) 24:00 前

捌、評審標準及獎勵：

一、評審方式及標準：由本校資訊教育發展小組成員參與評審。Scratch 競賽依技巧性 (25%)，完整性 (30%)，創意性 (40%)，創用 CC 標示 (5%) 等項項目評審各組作品。

二、獎勵：

- (一) Scratch 程式競賽每組選取特優 1 名，優等 2 名，甲等 3 名，並酌選佳作若干名頒發獎狀，若作品成績未達標準，各獎項可從缺，
- (二) 獎勵辦法：特優取 1 名並頒發獎狀及晶幣點數 600 點，優等取 2 名並頒發獎狀及晶幣點數 500 點，甲等取 3 名並頒發獎狀及晶幣點數 400 點，佳作取若干名並頒發獎狀

資訊組長：

資訊組長 李青蓉

教務主任：

教務主任 邱靖琿

校長：

仁和國民小學 葛倫珮
校長