國立屏東教育大學附設實驗國民小學 113學年度數位競賽實施計畫

壹、目的：

一、落實校內資訊教育，帶動學生學習資訊風潮。

二、培養學生活用各種相關資訊能力、創造多元化學習環境。

貳、承辦單位：教務處資訊組。

參、競賽項目：

一、四年級Google表單比賽
二、五年級Scratch軟體動畫比賽
三、六年級AI繪圖生成比賽

肆、參加對象：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 比賽項目 | 參加對象 | 備註 |
| Google表單比賽 | 四年級 | 各班先選出三名代表，5/13（二）中午進行決賽。 |
| Scratch軟體動畫比賽 | 五年級 | 各班先選出三名代表，5/15（四）中午進行決賽。 |
| AI繪圖生成比賽 | 六年級 | 各班先選出三名代表，5/16（五）中午進行決賽。 |

伍、競賽內容與規定：

一、以下競賽請於4/11(五)前由各班導師填報至比賽報名處。

二、Google表單比賽辦法

(一)比賽時間：5月13日(二)中午
(二)參加對象：四年級各班選三名選手參賽。
(三)比賽型式：個人競賽。
(四)比賽時長：50分鐘。

(五)比賽內容：由資訊組提供適合程度之內容，於當天公布。(六)比賽流程與規定：

1. 12:30-12:40比賽規則說明。

2. 12:40-13:30進行比賽(含繳交檔案)。

3. 13:30前將製作完成的Google表單作品連結上傳至指定的classroom作業繳交區。

 (七) 評分標準：

1.內容完整度30%。
2.表單多元性30%。
3.創意表現30%。
4.其他(整體畫面感、流暢度、準時繳交檔案等)10%。

三、Scratch軟體動畫比賽辦法

(一)比賽時間：5月15日(四)中午
(二)參加對象：五年級各班選三名選手參賽。

 (三)比賽型式：個人競賽。
 (四)比賽時長：50分鐘。

 (五)比賽內容：由資訊組提供適合程度之內容，於當天公布。

(六)比賽創作素材：使用Scratch程式內建素材。

 (七)比賽流程：

1. 12:30-12:40比賽規則說明。

2. 12:40-13:30進行比賽(含繳交檔案)。

3. 請於13:30前將製作完成的作品檔案上傳至指定的classroom作業繳交區。

 (八) 評分標準：

1.內容完整度30%。
2.程式技巧30%。
3.創意表現30%。
4.其他(整體畫面感、流暢度、準時繳交檔案等)10%。

四、AI繪圖生成比賽辦法

(一)比賽時間：5月16日(五)中午
(二)參加對象：六年級各班選三名選手參賽。

 (三)比賽型式：個人競賽。
 (四)比賽時長：50分鐘。

 (五)比賽內容：

 1.由資訊組提供適合程度之內容，於當天公布。

 2.用Canva AI繪圖，並根據指定題目於20次內生成圖像作品，第一題為指定題，選手需根據題目生成圖片，第二題為創意發揮題，選手需根據主題，運用創意生成圖片。

 (六)比賽流程：

1. 12:30-12:40比賽規則說明。

2. 12:40-13:30進行比賽(含繳交檔案)。

3. 13:30前將製作完成的檔案以PPT形式將生圖指令與圖片上傳至指定的classroom作業繳交區。

 (七)評分標準：

 1.第一題

 (1)內容相似度20%。

 (2)程式指令技巧25%。

 2.第二題

 (1)內容與創意表現25%

 (2)程式指令技巧25%。
 3.其他(整體色彩、準時繳交檔案等)5%。

陸、獎勵辦法：

數位競賽各年級錄取前三名，頒發獎狀乙紙、讚美卡第一名3張、第二名2張、第三名1張。

柒、本辦法經校長同意後公佈實施，如有未盡事宜修正時亦同。

承辦人 單位主管 校長