

胡志明市臺灣學校 114學年度 資訊科技推廣比賽實施辦法

一、依據教育部國民及學前教育署「國民小學科技教育及資訊教育課程發展」參考說明辦理。

二、目的：

本活動旨在深耕資訊教育，透過競賽激發學生對數位工具的興趣，培養正確輸入、精準搜尋、邏輯解決三大核心能力，落實科技融入生活之目標。

三、活動時間地點：

(一).時間:5月11日至5月14日，每日12時10分至13時10分。

(二).地點:小學電腦教室及風雨操場。

四、參加對象：

(一).中文打字高手:三年級學生，每班最多3人。

(二).數位資訊獵人:四年級學生，每班最多3人。

(三).Microbit遙控足球賽:五、六年級學生，每班一隊3人參賽。

五、活動方式及內容：

(一).中文打字高手(三年級)：

於「3分鐘學習小遊戲」網站進行兩場「國小語詞篇」3年級測試，每場180秒。以兩場得分總計排名，同分則比誤打率(低者優先)。

(二).數位資訊獵人(四年級)：

完成20項網路搜尋任務並提交 Google 表單。依正確率排名；同分者依後台記錄之提交耗時短者優先。

(三).Microbit遙控足球賽(五、六年級)：規則詳如附件。

六、獎勵:三、四年級項目各取前3名及佳作2名；五、六年級各取冠亞軍隊伍6人，頒發獎狀、小禮品。

七、經費概估:獎品約200萬元越盾，雜支約30萬元越盾。

八、經費來源:由「517207圖資中心業務支出」項下支應於相關獎勵與活動經費。

九、本計畫陳校長核准後實施，修正時亦同。