

# 107 年臺北市中小學資通訊應用大賽實施計畫

北市教資字第 10730030500 號

## 壹、緣起與目的

廿一世紀是科技創意無限發展的世紀，加強培養新世紀科技人才是教育人員共同責任。目前世界各國皆在研發各種資通訊運算系統，在此同時也可藉由資通訊比賽活動及早儲備世界級的資通訊研發實力。

資通訊應用教育課程於歐、美中小學教育盛行已久，但綜觀國內目前所舉辦的比賽項目多以語文類或科展為主，而電腦競賽也以「網頁設計」及電玩為大宗；透過以「電腦及科技應用」為基礎的「資通訊競賽」，讓學生藉著動手組裝電腦機器人的過程中瞭解機械、自動控制及電腦程式等知識，拓展學生對電腦應用的視野，進而提升整個基礎的科學與科技教育，強化學生未來的競爭力。

貳、主辦單位：臺北市政府教育局（以下簡稱本局）

參、承辦單位：臺北市立大安國民中學

肆、協辦單位：國立臺灣師範大學

臺北市立大學

私立長庚大學

臺北市立木柵高級工業職業學校

臺北市立大直高級中學

## 伍、參加對象及名額

一、臺北市公私立的高中、高職、國中、國小學生，以同校 2 至 3 名學生組成一隊，指導教師 1 人須為與選手同校之現職正式教師、代理或代課教師。

（一）高中職組：高中職在學學生（包括自學學生）

（二）國中組：國中在學學生（包括自學學生）

（三）國小組：國小在學學生（包括自學學生）

二、比賽項目：分為挑戰賽、公開賽及創意賽。

三、報名限制隊伍數：每校報名挑戰賽及公開賽，合併計算隊伍數以 6 隊為限，創意賽每校報名隊伍數以資通訊組及設計應用組兩組合計 6 隊為限。

## 陸、舉辦日期

### 一、報名

- (一) 報名時間：107 年 3 月 7 日 (星期三) 上午 8 時起至 107 年 3 月 13 日 (星期二) 下午 5 時止。
- (二) 報名方式：一律採線上報名，網址 <http://www.tajh.tp.edu.tw/robot/>。完成線上報名後，請將報名表件列印核對無誤(表件上手改資料無效)，需將報名表列印經所屬學校核章後(報名表正本務必妥善保存，初賽報到時為必備文件)，於 107 年 3 月 14 日 (星期三) 下午 4 時前傳真至大安國中 (FAX: 2706-9623)，逾期概不受理。
- (三) 如選手姓名於網路報名時輸入錯誤，務必於參賽教練會議前以書面提出，逾期概不受理更正選手姓名錯別字。

### 二、比賽時間：承辦單位將視實際報名隊伍數量調整比賽日程

- (一) 初賽：挑戰賽、公開賽，107 年 4 月 28 日 (星期六) 至 4 月 29 日 (星期日)。
- (二) 決賽：挑戰賽及公開賽，107 年 4 月 30 日 (星期一)  
創意賽，107 年 5 月 5 日 (星期六)

### 三、頒獎典禮：107 年 5 月 6 日 (星期日)。

柒、舉辦地點：臺北市立大安國民中學學生活動中心。

捌、比賽規則與內容將公告於大安國中網站資訊應用大賽專區

<http://www.tajh.tp.edu.tw/robot/>

教育局聯絡人：資訊教育科黃翔岳先生

(e-mail: edu\_ict.09@mail.taipei.gov.tw)

電話：27208889 分機 1237

大安國中聯絡人：魏秀燕主任(e-mail: weiduck@mail.tp.edu.tw)

溫立翔組長(e-mail: omama1111@gmail.com)

地址：106 臺北市大安區大安路 2 段 63 號

電話：27557131 分機 151 傳真：2706-9623

## 玖、評審

一、分組評審：由主辦單位聘請合格專任教師及大專校院助理教授以上人員擔任裁判團成員。

### 二、評審方式

- (一) 裁判團得依報名狀況及隊數調整各組錄取名額，並依競賽內容、

規則及競賽成績決定錄取之名額及名次。

(二) 挑戰賽：各組原則錄取前 6 名。

(三) 公開賽：各組原則錄取前 6 名。

(四) 創意賽：分兩階段實施，各組原則錄取前 6 名。

1. 初審（書面審查）：於初賽時每組選出 10 隊參與複審。參與複審入圍決賽隊伍的排名方式將視報名隊數及賽程之安排，由裁判團決定，並於參賽教練會議後公告。

2. 複審：凡初審入選者方可參加複審。複審時每件作品需由選手親自向評審說明與操作，不得由他人代理，中場亦不得換人，否則取消其成績。

3. 作品應符合專利法與智慧財產權相關規定，若參展作品被檢舉抄襲或以相同作品參賽，經裁判團會議查證屬實者，取消參展資格；若頒獎後始查證屬實，追回獎狀與獎金並公布周知。

(五) 學校團體獎

1. 積分計算：依學校得獎隊伍（挑戰賽、公開賽及創意賽合計），獲得第 1 名隊伍計 10 分，第 2 名計 7 分，第 3 名計 5 分，第 4 至 6 名計 2 分，第 7 至 10 名計 1 分。

2. 錄取名額：依總積分之高低順序，各取高中職、國中及國小組前 3 名。

3. 同組學校積分相同時，以獲第 1 名隊伍數多寡決定名次，依此類推。

(六) 學校團體新人獎

前三年未報名參賽之學校依前項(五)積分計算方式得獲頒學校團體新人獎，每組取 1 至 3 名為原則且不得與前項(五)重複受獎。

(七) 比賽結果公布於活動網站 <http://www.tajh.tp.edu.tw/robot/>

## 壹拾、獎勵

### 一、獎勵方式

(一) 「挑戰賽」、「公開賽」、「創意賽」得獎隊伍

1. 學生部分：前 3 名隊伍頒發每人獎狀一紙、獎牌一面，並分別獲頒獎品(獎品內容另行公布)，第 4 至 6 名隊伍頒發每人獎狀一紙。

2. 指導教師部分：前 3 名隊伍之指導教師分別記嘉獎 2 次，並頒發獎狀一紙、第 4 至 6 名隊伍之指導教師分別記嘉獎 1 次，並頒發獎狀一紙。

(二) 「團體獎」獲獎學校

1. 學校部分：頒發獎盃一座。

2. 相關人員部分：核實敘嘉獎 1 次(3 人為限)。

(三) 「學校團體新人獎」：學校團體新人獎前 3 名每校頒發獎狀一紙。

上述競賽、創意賽及團體獎之學校指導教師擇優核實敘獎，且以不重複

敘獎為原則。

二、本活動於結束後，由本局核予承(協)辦單位行政獎勵。

壹拾壹、本計畫經本局核定後實施，修正時亦同。