

附件2-1

114學年度全國科技教育創意實作競賽-花蓮區選拔賽**【資訊科技組】說明**

以「現場程式實作」為核心，旨在呼應108課綱資訊領域強調的運算思維、程式設計與問題解決能力，並融入當前熱門的人工智慧應用趨勢。透過競賽設計，期望讓學生展現學習成果，並在真實情境中激發創意與邏輯思維。

一、競賽方式：

本組競賽以三人為一隊之團體形式辦理，分為國中組與國小組。每位隊員皆須個別上機、獨立作答相同題目，以展現個人程式設計能力；隊伍總成績為三位隊員個人成績之總和。

(一) 上機程式設計時間90分鐘，共 N 題；每題設有多個不同情境（測試資訊），程式能正確處理該情境即可獲得部分分數。每題總分100分。

(二) 題目內容涵蓋運算思維與程式設計之能力，並以 Scratch 或 Blockly 撰寫程式。

(三) 國中組與國小組採不同試題設計，但同組別內各隊使用之試題相同，評分方式一致。

(四) 練習題及作答介面可參考：<https://demo.csie.ntnu.edu.tw/individual/>

二、競賽流程：

依報到順序安排入場，每位選手各自使用一台電腦進行90分鐘上機實作，競賽結束後由系統自動計算個人分數並加總為隊伍總成績。詳細流程詳見附件2-4。

三、競賽設備與環境：

(一) 桌上型電腦一人一臺、有線滑鼠一支、隨身碟一個。

(二) 競賽平台提供Scratch及Blockly程式設計環境。

四、競賽成績：

(一) 個人滿分100分，隊伍總分為三位隊員分數總和。

(二) 若隊伍總分相同，依下列順序判定名次：

1. 三位隊員平均完成時間較短者優先。
2. 三位隊員通過測資總數較多者優先。

3. 若仍同分，由評審會議依當日公告方式決定排序。

(三) 縣賽名次依隊伍總分高低排序，依序擇優薦派代表全國賽。

五、評審標的：

以現場上機實作成績為主，依正確率、程式邏輯及解題效率綜合評定。