

臺北市文山區興隆國民小學 111 學年度資訊應用競賽

『創意遊戲設計』實施計畫

一、目的：

- (一) 啟發學生科學智能，培養運用科技解決複雜問題能力，實踐透過動手做來進行學習並解決生活情境問題的創客精神(Maker)。
- (二) 為培養孩子對資訊科技創意的興趣，藉由「做中學」的方式激發孩子創造力與想像力。
- (三) 運用回收環保材料進行創作，達到資源再利用的目的。

二、參賽組別：

- (一) 分為三組：高年級組、中年級組、混齡組(可跨低中高年級)，低年級學生可參加混齡組但不得單獨參賽。
- (二) 每人限報一組，可跨年級班級，每組二至四位成員，不得個人參加。

三、活動主題：創意玩具 DIY-我夢想中的玩具

- (一) 請發揮自己的創意，設計創造出有趣的科學玩具。
- (二) 「電力、磁力、空氣、光與視覺、動力、重力、摩擦力、慣性、聲音、彈力」，請運用上述一個以上的科學原理創作，須考慮安全性。
- (三) 材料設計上沒有任何的限制，鼓勵孩子們以環保回收材質、隨手可得的物品設計製作。
- (四) 為鼓勵孩子們發揮想像創意，參賽者每年設計之作品主題不得重複。

四、活動方式： 本活動期程將分為：

項目	說明	預定時間
報名	填寫繳交附件報名表及設計說明書面資料 報名日期及時間：即日起至 112 年 1 月 18 日止。資料須填寫完整，否則不予受理。需至少包含下列項目： A. 小組資料：需包含團隊名稱、隊員。 B. 作品創意說明：創作動機、創作目的、設備及器材、參考資料及其他等。	1/18
初審	通知初審通過團隊	1/18
實體創作	通過初審之團隊，後續實體製作作品。 創作實體作品尺寸限制：75cm(L)*75cm(W)*75cm(H)以內，請各小組於製作前，優先考慮作品若進入複審與參展時的搬運與穩固問題。 <u>※如作品超過規定的尺寸，入選決賽或得獎與否，評審將保留決定權。</u>	1/18~3/10
複審	通過初審之團隊，進行實體作品說明複審。	3/16

五、評分方式： 科技運用成效(20%)、主題相關性(30%)、創意及趣味性(40%)、報告完整性(10%)

六、獎勵：初審入選隊伍頒發榮譽貼紙以資鼓勵；複審優勝、佳作及入選隊伍頒發獎狀以資鼓勵。

七、本計畫經陳校長核准後實施，修正時亦同。

111 學年度資訊應用競賽『創意遊戲設計』報名表

作品設計說明

活動主題：創意玩具 DIY-我夢想中的玩具

報名編號	(由學校填寫)
作品名稱	
參賽組別	☐ 高年級組 ☐ 中年級組 ☐ 混齡組(可跨低中高年級)
參賽團隊 每人限報一組，可跨年級班級，每組二至四位成員，不得個人參加。	____年 ____班 ____號 姓名：_____ ____年 ____班 ____號 姓名：_____ ____年 ____班 ____號 姓名：_____ ____年 ____班 ____號 姓名：_____
作品設計說明書	請用附件方式呈現 作品設計說明書格式自訂，須包含： 作品設計理念 (可說明在生活中遇到或發現什麼問題，或從什麼地方獲得了設計靈感，進而引發設計動機) 設計構想說明或作品說明圖說 (電腦打字、手寫、手繪皆可) 設備及材料 (製作過程中，可能需使用之材料、工具或程式應用等) 製作步驟 (作品製作預定步驟與流程) 參考資料及其他.....

