

# 2024 年全民 e 化資訊運動會

## (春季賽)

### 活動計畫書



**指導單位：**各縣市政府教育局(處)

**主辦單位：**中華民國電腦教育發展協會

**協辦單位：**新北市宏國德霖科技大學、彰化縣大葉大學、台南市嘉南藥理大學

**2024 年 02 月 29 日 Ver.0.11**

# 2024 年全民 e 化資訊運動會活動辦法

## 壹、依據：

中華民國電腦教育發展協會（113）年字第 1130229001 號辦理

## 貳、目的：

- 一、學生基本素養的培養，創造多元化的實質能力。
- 二、搭配 108 課綱整體規劃，提升學生學習目標及未來的方針。
- 三、配合教育部國民學前教育署學生學習歷程推動，充實學生自我學習記錄歷程及檢核。
- 四、透過英語能力檢測，了解學生英語學習結果、做為補救教學參考依據。
- 五、以公信力認證機構，提供學生資訊應用能力評量及自我挑戰即測即評交流，並可取得專業證照之機會。

## 參、競賽類別科目：(各科目競賽規則詳見附錄)

<b>一、核心能力素養類</b> (一)、資訊科技概論 (二)、網際網路 標準級 (三)、電子商務 標準級 (四)、資訊安全 (五)、程式素養(Python) (六)、程式素養(App Inventor 雲端手機程式設計)
<b>二、視窗程式軟體核心技能類</b> (一)、中文看打輸入 (二)、英文看打輸入 (三)、Scratch_互動程式 (四)、Scratch_動畫程式 (五)、文書處理類 Word 2016(專業級) (六)、電子試算表類 Excel 2016(專業級) (七)、簡報類 PowerPoint 2016(專業級)
<b>三、視窗程式軟體專業技能類</b> (一)、文書處理類 Word 2016(企業級) (二)、電子試算表類 Excel 2016(企業級) (三)、簡報類 PowerPoint 2016(企業級) (四)、App Inventor 雲端手機程式設計(術科)

## 肆、各類別分組報名資格：

組別	報名資格
國中小組	凡就讀公私立國中、國小或完全中學國中部或國小部學生，均可參加
高中職組	凡就讀公私立高中職之學生，均可參加
大專社會組	大專院校之學生，或年滿 18 歲的社會人士，均可參加。

## 伍、競賽時間地點：

區別	承辦單位	區域	競賽時間	備註
校園區	各級學校	各校申請辦理	02/26~03/31	時間或地點若有變動以網路上公告時間為主。
北區	新北市 宏國德霖科技大學	台北市、新北市、基隆市、桃園市、宜蘭縣、花蓮縣、金馬地區、新竹縣(市)	4月13日(六)	詳情請洽： <a href="http://www.testcenter.org.tw">http://www.testcenter.org.tw</a> 活動網頁查詢
中區	彰化縣 大葉大學	苗栗縣、台中市、南投縣、彰化縣、雲林縣	4月21日(日)	
南區	台南市 嘉南藥理大學	嘉義縣(市)、台南市、高雄市、屏東縣、台東縣、澎湖縣	4月20日(六)	
線上區	中華民國電腦教育發展協會	台灣全區	4月14日(日)	

## 陸、競賽報名與比賽方式：

### 一、報名時間：

報名即日起至 113 年 04 月 07 日，逾時不受理報名。

### 二、報名方式：

#### (一)校園賽：

1. 依團體單位申請報名。(團體單位包含學校、安親課輔、訓練機構組織)
2. 需於主辦單位報名網站上完成報名作業 [www.testcenter.org.tw](http://www.testcenter.org.tw)。
3. 申請校內賽需達單科 20 人以上或同時申請二科(每科 10 人以上)，科目組別可以自行調配。
4. 將由本會務人員協助申請單位建置完成校內競賽活動。

#### (二)線上賽：

1. 需於主辦單位報名網站上完成報名作業 [www.testcenter.org.tw](http://www.testcenter.org.tw)。
2. 請選手需準備電腦及行動裝置(行動裝置裡安裝 MEET 軟體，並可開啟鏡頭全程監看)
3. 依主辦單位安排的場次時間，上線考試，主辦單位線上監考方試進行。
4. 系統軟體需於安排的場次前，安裝測試完畢，考試當天無法正常考試考生需自行負責。

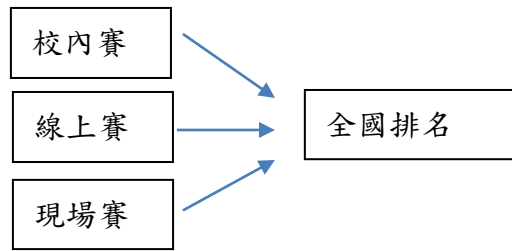
#### (三)現場賽：

1. 需於主辦單位報名網站上完成報名作業 [www.testcenter.org.tw](http://www.testcenter.org.tw)，並選擇考區。
2. 個別參賽者，請上報名網站完成報名作業 [www.testcenter.org.tw](http://www.testcenter.org.tw)。

### 三、競賽方式

1. 每類科目採用電腦線上實作方式進行。
2. 評分方式：成績依各科目分數高低排序，次要條件為時間，競賽各科評分規則內容如附錄說明。
3. 校園賽由各個報名學校，在校內賽競賽期間完成比賽，並將成績交給主辦單位進行校內賽排名。
4. 各級學校校內競賽完畢，依主辦單位指定位址，上傳成績。
5. 主辦單位於收到各校內成績，並於一週內公告各校校內競賽成績。
6. 現場賽:報名參加現場賽選手依主辦單位安排的時間到場考試，依網路公告為主。
7. 線上賽:報名參加線上賽選手，採線上考試，依主辦單位安排場次上線進行考試，網路公告為主。

8. 全國賽:將現場賽、線上賽、校園賽(得獎者)各類科彙集成績整合排名、再次依分數高低, 排出全國競賽各科各組成績排名。
9. 如果現場賽活動受疫情的限制, 將改以線上方式進行比賽。



### 柒、報名流程：

1. 帶隊報名：每隊須設帶隊人員一名，帶隊人員可由家長或老師擔任；帶隊人員必須於報名管理系統中先「註冊為帶隊老師會員」，填寫基本資料及確實可以使用之電子郵件，並「送出註冊資料」後，才能依註冊成功的帳號及密碼登入系統，進行報名作業流程。
2. 個人報名：個人報名必須先於報名管理系統個人報名系統中「註冊為考生會員」，填寫基本資料及確實可以使用之電子郵件，並「送出註冊資料」後，才能依註冊成功的帳號及密碼登入系統，進行報名作業流程。
3. 選手資料：選手報名資料由帶隊人員從「老師帶隊作業」中依序填寫，確實填寫選手之中文姓名、英文姓名、身分證、生日、指導老師及報名的類別，若為個人報名者(報名資料沒有單位及指導老師)，請登入後直接於「會員個人作業」，選擇考試科目，填寫完畢按「送出報名」完成報名作業。
4. 繳交相關費用：
  - 參加核心能力素養類：每人每類別 NT\$ 500 元。
  - 參加視窗程式軟體核心技能類：每人每類別 NT\$ 500 元。
  - 參加視窗程式軟體專業技能類：每人每類別 NT\$ 800 元。
  - 請於 113 年 04 月 08 日前繳費完畢，逾期視同放棄，不予安排考試場次。
5. 繳費方式：可選擇郵政劃撥，或線上付款機制。以「隊」為單位，統一處理款項。郵政劃撥帳號 18844835 戶名：中華民國電腦教育發展協會。
6. 繳費證明：請將報名資料印出來(「編修檢視資料」中的「輸出為 PDF」)，連同付款證明單據傳真至 (02) 2970-1063，或 Mail 到 [ecamp@testcenter.org.tw](mailto:ecamp@testcenter.org.tw)
7. 選手報名完成可利用報名系統的「編修檢視資料」自行查看審核訊息。
8. 大會審核：需經大會審核通過，才會安排場次考試。
9. 凡殘障人士得免費參加競賽(須檢附證明文件)。

### 捌、競賽獎勵：

獎勵方式：(大會得視報名人數與成績水準高低，調整錄取名額)

1. 每位參賽選手，憑競賽成績，皆可獲得參賽證明電子檔一份，請提供正確的 E\_mail 信箱。
2. 校園賽:各類別競賽成績，依高至低排序取前 20%人數，每位選手給予獎狀電子檔一份，請提供正確的 E\_mail 信箱。(例如 Word 2016 企業級參賽人數為 20 人，該類別排名錄取 4 位)，排名前三位以名次排名，第四位起皆列優勝，校園賽得獎者才可列入全國賽排名。
3. 全國賽: 將現場賽、線上賽、校園賽(得獎者)各類科成績整合排名、依分數高低，排出各科各組全國賽成績排名，取各類科前 10 名，每位選手及指導老師給予全國賽獎狀及指導狀電子檔一份，請提供正確的 E\_mail 信箱。
4. 競賽成績合格者，皆可免費獲得該科「認證合格證書」證書電子檔一份。

註：

- 比賽成績於比賽後一週內公布於網站上，請選手自行上網查詢，如有疑問請於三天內提出申請複查成績，逾時一律不受理。
- 各項證書、獎狀等皆為電子檔，如需紙本證明，每張需另付 200 元工本費。

#### 玖、通過學習歷程證照代碼

證照名稱	證照代碼
(1)、資訊科技概論	04R4
(2)、網際網路 標準級	5105
(3)、電子商務 標準級	0406
(4)、資訊安全	04R3
(5)、程式素養(Python)	0913
(6)、程式素養(App Inventor 雲端手機程式設計)	0883
(7)、中文看打輸入	5109(依等級代碼不同)
(8)、英文看打輸入	5117(依等級代碼不同)
(9)、Scratch_互動程式	0908
(10)、Scratch_動畫程式	0909
(11)、文書處理類 Word 2016(專業級)	0900
(12)、電子試算表類 Excel 2016(專業級)	0901
(13)、簡報類 PowerPoint 2016(專業級)	0902
(14)、文書處理類 Word 2016(企業級)	0903
(15)、電子試算表類 Excel 2016(企業級)	0904
(16)、簡報類 PowerPoint 2016(企業級)	0905
(17)、App Inventor 雲端手機程式設計(術科)	0884

#### 壹拾、聯絡方式

主辦單位：中華民國電腦教育發展協會

聯絡人：廖淑芬小姐

電話：(02) 2970-1067

傳真：(02) 2970-1063

信箱：[ecamp@testcenter.org.tw](mailto:ecamp@testcenter.org.tw)

# 2024 年全民 e 化資訊運動會(春季賽)

## 附錄

各科目競賽規則：

### 一、核心能力素養類

#### 1. 資訊科技概論

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

#### 2. 網際網路 標準級

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

#### 3. 電子商務 標準級

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

#### 4. 資訊安全

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

## 5. 程式素養(Python)

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

## 6. 程式素養(App Inventor 雲端手機程式設計)學科

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

## 二、視窗程式軟體核心技能類

### 1. 中文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參加者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 輸入正確一字，得一分。每列錯字、漏字、多打的字，倒扣 0.5 分。
- (4). 考試結束後，總正確輸入字扣除倒扣分數後與考試時間數（以分鐘為單位）的比值（即速度），即為成績。
- (5). 錯誤字數除以總字數，計算錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (6). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。
- (7). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (8). 中文輸入法驅動程式請自行安裝。
- (9). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

## 2. 英文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參賽者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 誤打、多打、重打、漏打或與原稿有任何不同之處，概視為錯誤一次計算（一字最多只計一次錯誤），標點和空格均視為前一字的一部份。
- (4). 罰則：每錯誤一次扣總擊數五十擊。
- (5). 成績計算： $(\text{總擊數} - \text{錯誤數} * 50) / (5 * \text{時間}) = \text{每分鐘淨打字數}$ 。
- (6). 錯誤率計算： $(\text{錯誤字數} * 5 / \text{總打擊數}) * 100\%$ 。錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (7). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。
- (8). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (9). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

## 3. Scratch 互動程式設計：

- (1). 共計 2 組題目（內含子項），總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

## 4. Scratch 動畫程式設計：

- (1). 共計 2 組題目（內含子項），總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。



(6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

### 三、視窗程式軟體技能類

#### 1. 文書處理類 Word 2016(企業級)、2016(專業級)

(1). 採電腦測驗系統考試，

- ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2B 1A)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
- ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(1A 2B 2C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。

(2). 由考生自行開啟主辦單位指定之各版本 Word 文書處理系統並依據指定試題進行作答。

(3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

(4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。

(5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。

(6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

(7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

#### 2. 電子試算表類 Excel 2016(企業級)、2016(專業級)

(1). 採電腦測驗系統考試，

- ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2B 1A)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
- ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(1A 2B 2C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。

(2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 Excel 電子試算表系統並依據指定試題進行作答。

(3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

(4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。

(5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。

(6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

(7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 3. 簡報類 PowerPoint 2016(企業級)、2016(專業級)

- (1). 採電腦測驗系統考試，
  - ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2B 1A)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
  - ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(1A 2B 2C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。
- (2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 PowerPoint 簡報系統並依據指定試題進行作答。
- (3). 由監試人員控管競賽流程及時間。
- (4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。
- (6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。
- (7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

### 4. App Inventor 雲端手機應用程式設計師(術科)：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場所提供的 APP Inventor 2 軟體進行 App 設計，編輯完成程式，並打包成 APK 程式，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 APP 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的 APK 檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名(APK)及傳送至指定位置，並依指示離開考場。