

新竹市光復高中學藝競賽實施辦法

113 年 08 月 27 日教學研究會議通過

- 一、主旨：推動人文教育及生命教育，陶冶學生心性，提倡校園藝文風氣，鼓勵學生積極參與各項藝文競賽，藉此發掘各項優秀人才。
- 二、對象：完全中學部、職科一、二年級各班學生參加。
- 三、說明：

(一)比賽項目

編號	上學期		
	競賽項目	日期/時間	地點
A01	成語動動腦	依當學期學校行事曆規劃辦理(另行公告)	依當學期學校行事曆規劃辦理(另行公告)
A02	shopping ABC banana game		
A03	限時快遞		
A04	光數小子 KMC		
A05	其餘另增項目		

(二)各項競賽內容及報名規定

1. A01. 成語動動腦：(以 3 人為一組參賽，每班限參加一組)

參加對象

- 國中組：以三人為一組參賽，每班至多可報名一組。
高中組：以三人為一組參賽，每班至多可報名一組。
高職組：以三人為一組參賽，每班至多可報名一組。

比賽規則

：競賽內容範圍：以日常生活中常見成語為範圍。

評分標準

：分二階段闖關，第一關答對題數最多的前二十組才能進入第二關，第二關快問快寫，答錯即淘汰。

獎勵方式

：高中高職組答題最多者選出前三名優勝隊伍；國中組答題最多者選出一名優勝隊伍。

2. A02. 參賽對象：一二年級

A. shopping ABC：(以 5 人為一組參賽，每班限參加一組)

參加對象

- 國中組：以 5 人為一組，每班至多可報名一組。
高中職組：以 5 人為一組，每班至多可報名一組。

比賽規則

- a. 每組將安排坐在固定的位子，開始由各組代表抽一個單字，接著組員合作，每員比賽時間為 1 分鐘，共可輪兩次，依編號輪流以指定字之字尾為字首寫出一個單字，例如：robber—reward—delight，以此類推，直到比賽時間結束為止。
- b. 一年級每個單字至少要有 4 個字母，二年級每個單字至少要有 5 個字母，應英科及全中部每個單字至少 6 個字母，國中部每個單字至少要有 4 個字母。
- c. 參賽者請於 12:50pm 到場觀看比賽組別及位置。
- d. 參賽者不得攜帶任何形式的字典或小抄，亦不得交談或窺視別組單字，違者取消消賽。
- e. 名詞單複數、形容詞+ly 變副詞、動詞原形+s 或+ed 或+ing 以重複計。但不規則動詞三態、不規則名詞單複數不算重複。縮寫、簡稱(如：ATM)不計分；專有名詞如人名、地名、公司行號不計分。
- f. 接對字尾、拼對之單字即得分，分數最高者獲勝。

獎勵方式

：國中組：取二名；高中職一、二年級組：取三名(視情況調整)

B. banana game：(以 3 人為一組參賽，每班只參加一組，一定要參加)

參加對象：應英科(173.174.273.274)及高中組：以 3 人為一組，每班報名一組。
高職組(121.141.171.191.221.241.271.291)：以 3 人為一組，每班報名一組。

比賽規則：

- 各組將 15 個字母牌取回至自家面前桌上後，剩下的字母牌則停留在桌面中央。
- 由裁判喊出「Split!」後，所有玩家開始將自家取得的字母牌翻至正面，並開始進行遊戲。
- 遊戲過程中，各組面對自家某 1 張字母牌不滿意時，可喊出「Dump!」。之後，將此字母牌正面朝下放回桌面中央，並從桌面中多拿取 3 張字母牌。
- 最快將所有分發的字母牌排列完成的玩家喊出「Bananas!(香蕉)」後，遊戲即告結束。
- 最先喊出「Bananas!(香蕉)」的組別，供在場其他組別及裁判進行檢驗，若確定無誤，該喊出玩家即為遊戲贏家。若發現錯誤，則此喊出玩家須將自家所有字母牌放回桌面中央，並失去進行遊戲資格，由其他玩家繼續進行遊戲。
- 遊戲進行採 7 分鐘計時制，除上述條件可獲勝外，時間終止後拼字量較多者為獲勝組別。

評分標準：各組代表於現場進行抽籤，分配對戰組合，採單淘汰制，依得勝次數作為排名。

獎勵方式：應英科及高中組：取四名；高職一、二年級組：取三名。

評分標準：各組代表於現場進行抽籤，分配對戰組合，採單淘汰制，依得勝次數作為排名。

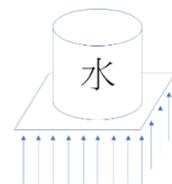
獎勵方式：應英科及高中組：取四名；高職一、二年級組：取三名。

3. A03.：限時快遞(以 2 人為一組參賽，每班限參加一組，限額共 12 組額滿為止，請自行準備盛水容器)

參加對象：國中組：以 2 人為一組參賽，每班限參加一組。
高中組：以 2 人為一組參賽，每班限參加一組。
高職組：以 2 人為一組參賽，每班限參加一組。

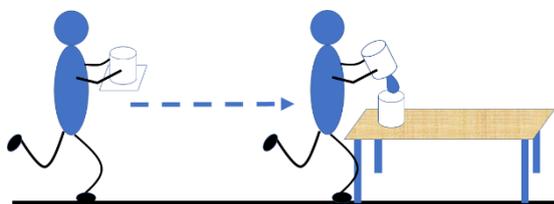
原理：

- 大氣壓力等於 101300 牛頓/平方公尺~10130 公斤重/平方公尺。每一平方公尺面積的紙可以承載 10130 公斤重的水，換言之，若面積越小則可承載的水越少。同學可以自行計算要以多大的杯子裝水才可以安全到達目的地，而且可以承載的量又多。
舉例： $10\text{ 公分} \times 10\text{ 公分} = 100\text{ 平方公分} = 0.01\text{ 平方公尺} \rightarrow 10130\text{ 公斤重/平方公尺} \times 0.01\text{ 平方公尺} = \text{可以承載 } 101.3\text{ 公斤重的水。}$



比賽規則：

- 運送過程可以單手或雙手握著裝水的容器，但不可以碰到承載著水的紙。
- 運送過程另一位同學要拿著水桶跟著操作的同學走，以防止水突然落下而灑落地面。
- 運送過程若不小心灑落地面，要扣除 100C.C. 的水量。
- 裝水的容器可以是任何材質、任何大小、任何形狀，容器口的大小也不限，但是載運水的紙必須為影印紙。紙的大小不限。
- 影印紙濕掉後可以無限次的更換紙張。(建議同學可以事先裁剪多張大小和容器口相當大小的紙，以便在比賽時可以不須再裁剪)
- 運送過程中若水灑落下來，不管剩餘多少水，皆要重新回到原地重新裝水。
- 到目的地後，若不小心將水倒到量杯的外面時，要扣 300C.C. 的水量。
- 每一組同學皆有 3 分半鐘的操作時間，但同學操作完一趟後要換手操作。



計分方式：

- a. 以最後量杯的刻度換算成績。
- b. 最後的成績為相對成績，並沒有滿分的限制。

獎勵方式：不分年級、不分組別、擇優錄取前三名

4. A04.：光數小子 KMC：(以三人為一組參賽，每班限參加一組，限額 50 組額滿截止)

參加對象：國中組：以三人為一組參賽，每班至多可報名一組。

高中組：以三人為一組參賽，每班至多可報名一組。

高職組：以三人為一組參賽，每班至多可報名一組。

比賽規則：a. 無特定範圍，也不是考課本內容，歡迎同學踴躍參加！

b. 請同學攜帶鉛筆、橡皮擦、或是原子筆一支，本會提供 A4 空白紙數張。

評分標準：a. 分兩階段競賽，由積分高者勝出，第一階段比賽為四選一的選擇題，共 20 題，第二階段比賽較有挑戰性，創意題型，不限制是選擇題的方式。

b. 每關篩選人數，由最後總積分最高者為冠軍。

獎勵方式：國中組：不分年級擇優錄取前三名。

高中組：不分年級擇優錄取前三名

高職組：不分年級擇優錄取前六名。

四、本實施辦法經教學研究會議通過後實施，修正時亦同。

附件

000 學年度第 0 學期學藝競賽報名表

班級：_____

導師：_____

編號	項目	參加人員								指導老師
		座號	姓名	座號	姓名	座號	姓名	座號	姓名	

請務必於 00 月 00 日放學前繳回教務處教學組！