

文華高中 109 學年度「三 Q 智慧創意運動會」實施計畫

壹、活動緣起

過去的臺灣教育，在升學競爭下，側重於考試訓練，卻疏忽實作能力的養成與情緒管理；教育部推出 108 新課綱，新課綱強調「自動好」，由「自發、互動、共好」的核心理念，延伸為「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」等三面九項的核心素養，強調人文與科技並重；為服膺三面九項的核心素養，學校透過辦理智慧創意運動會的競賽，讓文華學子在競賽中活用所學、挑戰自我並學習創新，訓練創意發想(CQ)、團隊合作(TQ)、時效管理(TQ)，彼此激盪，成為服膺未來、適應科技創新社會的人才。

貳、活動目的

- 一、建構環境，激發學生創意發想
- 二、提供機會，鼓勵同學團隊合作
- 三、競賽形式，訓練有效時間管理
- 四、腦力激盪，提升學生圍棋技藝

參、活動對象

本校**高一**各班學生。

肆、活動時間

110 年 6 月 11 日(五)第 5~7 節

伍、活動報名

請各班分配班級人力，填具報名表【附件 1-1】及【附件 1-2】，於 **110 年 4 月 30 日(五)中午前**繳交至教務處設備組。

陸、活動內容

3Q 智慧創意運動會，計有五項分項競賽，各班依據同學專長、興趣，選派代表參加，同時競賽，五項運動競賽分述如下。

1、【創意實作競賽】：

- (1) 每班 4~6 人，合作參賽，建議參賽選手特質：**熟悉科學原理、動手實作、能團隊分工合作、具創造力**；
- (2) 依規定進行評審，依得分取前四名，頒發創意實作競賽單項獎，並由第一名依序給予 7、5、4、3 團體積分；
- (3) 比賽流程：
13:00-13:10 報到
13:10-13:20 比賽規則講解、領取題目與材料
13:20-15:00 實作、練習
15:00-15:55 評分
15:55-16:00 統計成績
- (4) 競賽規則：
 1. 每組規範於 3(米)×3(米)見方的空間中活動、製作，不得逾越。
 2. 只能使用大會所提供材料。
 3. 請依照題目提示進行實作作品，展現創意、巧思。
 4. 題目當天發放，請於規定時間內閱讀文本，進行創作，並據以評分。
- (5) 報到及競賽地點：本校進德樓一樓桌球教室。

2、【跨域文本競賽】：

- (1) 每班 4~6 人，合作參賽，建議參賽選手特質：**熟稔學科知識、閱讀能力及邏輯推理佳、善於溝通協調**；
- (2) 依文本得分取前四名，頒發跨域文本競賽單項獎，並由第一名依序給予 7、5、4、3 團體積分；
- (3) 比賽流程：
13:00-13:10 報到
13:10-13:20 比賽規則講解、領取題目
13:20-15:00 文本作答
15:00-15:55 收卷、評分
15:55-16:00 統計成績
- (4) 競賽規則：
 1. 每組規範於一張六人桌周邊活動，不得離開。
 2. 只能攜帶筆。
 3. 請依照文本題目提示進行作答，合作解題。
 4. 題目當天競賽時發放，請於規定時間內閱讀文本，進行作答，並據以評分。
- (5) 報到及競賽地點：本校修業樓第一閱覽室。

3、【團隊體其競賽】：

- (1) 每班 4~6 人，合作參賽，建議參賽選手特質：手眼身體協調性佳、能團隊分工合作、反應快，富創意；
- (2) 依規定進行評審，依得分取前四名，頒發團隊體其競賽單項獎，並由第一名依序給予 7、5、4、3 團體積分；
- (3) 比賽流程：
13:00-13:10 報到
13:10-13:20 比賽規則講解、領取題目與材料
13:20-15:00 實作、練習
15:00-15:55 評分
15:55-16:00 統計成績
- (4) 競賽規則：
 1. 每組規範於 3(米)×3(米)見方的空間中活動、製作，不得逾越。
 2. 只能使用大會所提供材料。
 3. 請依照題目提示進行實作作品，並積極練習，達到題目目標獲得高分。
 4. 題目當天競賽時發放，請於規定時間內閱讀文本，實作加以反覆練習，並據以評分。
- (5) 報到及競賽地點：本校進德樓三樓綜合球場。

4、【拉密高思競賽】：

- (一) 每班 3 人，獨立參賽，分別參加 30 秒、45 秒和 60 秒組，採積分制；
- (二) 由各賽積分累積取前四名，頒發個人獎；班級三人個別積分加總，並由第一名依序給予 7、5、4、3 團體積分；
- (三) 比賽流程：
13:00-13:10 報到
13:10-13:20 開幕、比賽規則講解
13:20-14:05 抽籤，第一場比賽
14:05-14:50 抽籤，第二場比賽
14:50-15:35 抽籤，第三場比賽
15:35-16:00 統計成績
- (四) 競賽規則：
 1. 拿起起始手牌：將全部的拉密牌(包含百搭牌共 106 個)朝下洗混。每人拿 14 張到牌架上當作自己的手牌。剩餘未翻開的牌成為抽牌堆。
 2. 決定起始玩家：從抽牌堆翻開一張比大小，翻到最大的數字當作起始玩家。比完後再放回去洗混。遊戲會順時鐘輪流進行。
 3. 破冰行動：玩家須打出點數相加為 30 以上的合法牌組，可打出的牌數不限，破冰後才可以重組桌面的牌。由起始玩家開始輪流執行，每個玩家都要完成自己的破冰。當玩家沒有出牌到 30 點達成破冰，就要從抽牌堆拿一個牌，結束自己的回合，但下一回合還是要繼續破冰；破冰不可使用百搭牌。

4.合法牌組規則：

玩家打到桌面的牌或是重新排列桌面上的牌，都要符合牌組規則，有【群組】和【順組】兩種：

(1)【群組】：至少由 3 個牌組成，數字相同，顏色不同。



(2)【順組】：至少由 3 個牌組成，數字連續，顏色相同。



5.競賽進行

- (1)【出牌】：玩家順時鐘輪流，回合中可以出任意的牌，也可以任意重新組合桌面的牌組。如果沒有出牌，就要抽一張牌。
- (2)【重組桌面】：出牌時可以任意重組桌面上的任何組合，只要回合結束時，桌面是合法牌組即可。
- (3)【抽牌】：如果無法出牌，或是不想出牌，從抽牌堆拿一張牌後結束自己的回合。抽起來的牌要在下回合後才能打出
- (4)【時間限制】：三位選手的出牌時間組別限制 30 秒、45 秒和 1 分鐘，分別參加不同組別。如果時間到，沒有放棄出牌(抽一張牌結束)，且桌面也無法擺出合法牌組，就必須將桌面的牌放回原始位置，並懲罰抽 3 張牌。如果忘記桌面的原始位置，就把這些牌放回抽牌堆並重新洗牌。
- (5)【結束算分】：第一個將手牌出完的玩家，即結束比賽，其餘玩家牌架上的數值就是其該局輸掉的分數，三個輸家牌架分數相加，就是得勝玩家這一輪的得分。結算時，若玩家有百搭牌在牌架上要額外扣 30 分。
- (6)【結束積分】：每一人參加競賽三局，各班加總 3 人的得分為班上積分總成績，依此決定前四名。

(五)報到及競賽地點：本校和平樓 501 教室。

5、【圍棋配對競賽】：

(一)每班 3 人一隊，採瑞士制，每隊至少一個女生且至少一個男生，代表班級參賽。

(二)取前四名，並由第一名依序給予 7、5、4、3 團體積分

(三)比賽流程：13:00-13:10 報到、抽籤

13:10-13:20 開幕、比賽規則講解

13:20-13:50 第一場比賽

14:10-14:40 第二場比賽

15:00-15:30 第三場比賽

15:50-16:00 統計成績

(四)競賽規則：

1.比賽報名表如【附件 1-2】，詳細比賽規則如【附件 2】。

2.比賽相關問題連絡人：數學科陳正賢老師。

(五)報到及競賽地點：本校修業樓第一閱覽室。

柒、成績計算與獎勵

一、班級競賽總錦標：

3Q 智慧創意運動會，將五項比賽，換算成績分，頒發班級競賽總錦標冠、亞、季、殿軍，計分表格如【附件 3】。

二、各單項獎：

各單項比賽取前四名頒獎，第一名頒發獎狀乙張，嘉獎兩次獎勵；第二~四名頒發獎狀乙張，嘉獎乙次獎勵。

三、志工服務獎：

高二工作人員，表現良好、負責者，於本活動結束後，由教務處予以嘉獎乙次獎勵。

捌、經費來源

本活動自教務處業務費項下或其他補助支應為原則。

玖、其他

活動聯絡窗口：教務主任張仲凱 分機 211

設備組長簡湘誼 分機 219

拾、本競賽辦法提行政會議審議並陳校長核定後實施，修正時亦同。

【附件 1-1】

「三 Q 智慧創意運動會」各單項賽報名表

班級：	各班參賽選手		
	填寫範例：(座號)+(姓名)		
【創意實作競賽】 4~6 人參賽 競賽地點： <u>進德樓桌球教室</u>	隊長：	隊名：	
【跨域文本競賽】 4~6 人參賽 競賽地點： <u>修業樓第一閱覽室</u>	隊長：	隊名：	
【團隊體其競賽】 4~6 人參賽 競賽地點： <u>進德樓 3F 綜合球場</u>	隊長：	隊名：	
【拉密高思競賽】 3 人參賽 競賽地點： <u>和平樓 501 室</u>	30 秒組	45 秒組	60 秒組

【附件 1-2】

「三 Q 智慧創意運動會」圍棋配對賽報名表

班級：			隊名：		
第一棒	姓名：		座號：		
	棋力【經檢定：___級／___段，無則免填】		性別：		
第二棒	姓名：		座號：		
	棋力【經檢定：___級／___段，無則免填】		性別：		
第三棒	姓名：		座號：		
	棋力【經檢定：___級／___段，無則免填】		性別：		
後補 1	姓名：		座號：		
	棋力【經檢定：___級／___段，無則免填】		性別：		
後補 2	姓名：		座號：		
	棋力【經檢定：___級／___段，無則免填】		性別：		
隊長：					
隊長連絡方式：					
備註：					
1.正式隊員需至少有一個男生且至少一個女生，後補隊員最好也列一男一女。					
2.候補選手視班上人力，得從缺，但正是選手出缺，後補未列，視為棄賽。					

【附件 2】

文華盃圍棋配對賽比賽規則

- 1、每班三人為一隊，隊中須至少有一個男生且至少有一個女生。
- 2、比賽使用一面 13 路棋盤，依落子順序三位選手各自對座。
- 3、手合：一律分先，猜子決定那隊先下，先下隊執黑棋。採數子法，一律計算黑地，足 87 目黑勝，不足則白勝。
- 4、三位隊員應輪番下，若發生該由某隊員下，卻由另一位隊員代下時，第一次犯罰二目，第二次犯再罰二目，第三次犯則裁定敗。
- 5、若有順序錯誤，則依照原順序(黑 1、白 1、黑 2、白 2、黑 3、白 3)繼續比賽。
例如:黑 1—>白 1—>黑 2—>白 2—>黑 3—>白 3—>黑 3(黑方犯規，罰二目，原順序應由 1 黑 1 落子。)—>白 3(因為白 3 必須要接著黑 3 落子，所以輪白 3 下。而如果此時白 1 落子，則是犯規，須罰二目。)
- 6、棋局若有爭議，得服從裁判之裁決，不得異議。
- 7、比賽配對採瑞士制，共下三輪。
- 8、每場比賽雙方限時 10 分鐘，讀秒 20 秒 2 次。
- 9、選手及觀棋者的言行舉止若有明顯違背大會精神或影響比賽進行的情形時，裁判得取消該選手或觀棋者的參加資格。
- 10、比賽中除非詢問對手輪由誰下外，均不得出聲交談。
- 11、其它比賽注意事項：
 - 參賽選手手機一律交由主辦單位代為保管，比賽結束後領回。
 - 比賽進行中配對同組隊員不可同時離席。
 - 比賽進行中若有糾紛時，得隨時向裁判提出，否則再著子後概不追究。
 - 輪到同組隊員下次一手時，不得有暗示之行為舉止出現。
 - 圍棋配對是溝通的橋樑，也是智力的競技、遵守禮貌的紳士、淑女的配對遊戲。
 - 配對選手的言行舉止，服裝儀容等得保持優良棋士應有之風範。

【附件 3】

「三 Q 智慧創意運動會」各班積分統計表

班級	實作	文本	體其	拉密	圍棋	合計	備註
101							
102							
103							
104							
105							
106							
107							
108							
109							
110							
111							
112							
113							
114							
115							
116							
117							
118							
119							
120							