

「玩轉魔術方塊 啟動多元智能」

臺北市雙園國小112學年度魔術方塊競賽活動實施要點

壹、依據：

- 一、臺北市政府教育局112年度卓越科學實施計畫。
- 二、臺北市112學年度國中小學魔術方塊競賽活動實施計畫

貳、目的：

- 一、搭建數學邏輯智慧展現舞台，讓學生藉魔術方塊學習活動，實踐多元智能與自主學習。
- 二、培養參賽學生專注力及數學邏輯運算思維能力。
- 三、藉由競賽活動實施，擴大參與層面與學生交流與分享，以魔術方塊活動提升人際關係。

參、主辦單位：教務處

協辦單位：本校家長會

肆、複賽資格：本校一至六年級各班在籍學生，每班至多2名參賽為原則。(各班視需求自行辦理初賽)

伍、複賽時間：112年10月27日(星期五)上午8時10分起。

陸、比賽地點：本校禮堂。

柒、報名規則：

- 一、競賽類分為低、中、高年級一般競速組，共3組。
- 二、報名人數：每班至多2名參賽為原則。(各班視需求自行辦理初賽)。
- 三、請各班於112年10月6日前填寫附件之報名表級任導師簽名後逕送教務處彙整，逾期不受理。
- 四、承辦單位將於彙整報名結果後，公告賽程等參賽資訊於學校網頁。
- 五、報名及競賽相關事宜請洽教務處徐德馨組長(02-23061893轉137)。

捌、競賽規則及流程

- 一、請參加選手於各組比賽前20分鐘將魔術方塊(魔術方塊必須是完成歸位)送至大會檢查及轉亂處。

- 二、參賽選手自己準備3x3x3 魔術方塊，魔術方塊的配色必須是一面只有一個顏色，且一個顏色只用在一面；方塊要可以正常使用，以便被正常轉亂。
- 三、若參賽選手未自備魔術方塊，可向主辦單位借用備用魔術方塊，但若比賽過程中造成魔術方塊故障，包含：魔術方塊 POP 彈出、零件原處旋轉、螺絲脫落、蓋子分開等等，選手須自負故障排除責任，主辦單位概不負責。
- 四、請選手送交魔術方塊後至預備處準備，等待叫號，進行第一次比賽。
- 五、每次比賽前由轉亂員依電腦隨機產生的轉亂步驟來轉亂。
- 六、比賽前每位參賽選手可觀察欲完成之魔術方塊15秒。
- 七、觀察完成後，雙手放於桌面，由大會統一徵詢選手比賽準備完成後，統一開始，選手任一手離開桌面計時開始，進行比賽。
- 八、比賽完成，即魔術方塊每一面的顏色都已歸位，並將雙手放回桌面，時間即停止計時，並經裁判工作人員確認並計錄結果。
- 九、競賽組各組每次比賽時間為3分鐘，超過時間即停止比賽，並由主辦單位記錄時間及已完成面數(必要時列入名次計算)。
- 十、競賽類採個人一次決賽辦理，以時間少速度快者名次在前。名次先後依下列順序：
 - (一)比賽3分鐘內完成歸位。
 - (二)比賽3分鐘內未完成歸位；比較完成面數，多者在前；若面數相同，則比較時間，時間少者在前。

玖、獎勵辦法：

一、學生

- (一)競賽類依不同組別分別取實際競賽時間最佳成績，且至少需完成1個面始列入成績計算。
- (二)優勝：各組錄取優勝前6名，核給「第一名至第六名」名次，各發給學校獎狀及獎品。

二、本校成績最佳前六名(不分組)得參加本校參加北市決賽(112年12月10

日(星期日)上午9時)之代表隊集訓。

拾、其他競賽資訊：請參賽學生至本校雙園國小學校網頁最新消息查詢最新競賽訊息。

拾壹、本計畫奉核准後辦理，修正時亦同。

教務處

校長室

附件一

臺北市雙園國小112學年度魔術方塊競賽報名表

學校名稱：()

類別	參賽學生班級	參賽學生姓名
一般競速組	年 班	
	年 班	
指導教師姓名		
備 註	1. 每班至多2名學生。	

※請各班於112年10月6日前將報名表逕送教務處彙辦，逾期不予受理。