

「玩轉魔術方塊 啟動多元智能」

臺北市雙園國小113學年度魔術方塊競賽活動實施計畫

113.08.28

壹、依據：

- 一、臺北市政府教育局113年度科學與創新實施計畫。
- 二、臺北市113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：家長會

肆、參賽資格：本校一至六年級各班在籍學生，每班至多2名參賽為原則。

伍、比賽時間：113年10月18日（星期五）上午8時00分起。

陸、比賽地點：本校視聽教室。

柒、報名規則：

- 一、競賽分為低、中、高年級，共3組。
- 二、報名人數：每班至多2名參賽為原則（各班可視需求自行辦理預賽）。
- 三、請各班導師將報名資料彙整後，於113年10月4日前送至教務處，逾期不予受理。
- 四、教務處彙整報名結果後，將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研究組林組長（02-23061893轉138）。

捌、競賽規則及流程

- 一、請參加選手於各場次檢錄時間將魔術方塊（魔術方塊必須是完成歸位）送至大會檢查及轉亂處。

- 二、參賽選手須自備 3x3x3 魔術方塊，主辦單位不提供魔術方塊，磁性非磁性皆可，禁止使用藍牙魔方，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，魔術方塊要可以正常使用，以便被正常轉亂。
 - 三、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。
 - 四、每次比賽前由轉亂員依電腦隨機產生的轉亂步驟來轉亂。
 - 五、比賽前每位參賽選手可觀察欲完成之魔術方塊15秒。
 - 六、觀察完成後，雙手放於桌面，由裁判確認所有選手準備完成後，下達開始口令，即計時開始，進行比賽。
 - 七、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，並經計時人員確認並記錄結果。
 - 八、比賽進行兩次，於第二次檢錄時再送回至轉亂處轉亂，並依四～七流程進行第二次比賽。
 - 九、各組每次比賽時間為2分鐘，超過時間即停止比賽，並由主辦單位記錄為DNF（未完成）。
 - 十、每人取兩次中最快的一次時間進行排名。
- 玖、獎勵辦法：
- 一、各組錄取前3名，核給「第一名至第三名」獎狀乙張。
 - 二、全校成績最佳前7名（不分組）得參加本校代表隊集訓。
- 拾、其他競賽資訊請至本校網頁最新消息查詢。
- 拾壹、本計畫奉核准後辦理，修正時亦同。

附件一

臺北市雙園國小113學年度魔術方塊競賽報名表

一、報名時間：113年10月04日前將報名表送至教務處，逾期不予受理

二、比賽時間：113年10月18日（星期五）上午8時00分起。

三、比賽地點：本校視聽教室。

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