

臺北市松山區敦化國民小學114學年度魔術方塊校內競賽 實施計畫

壹、緣起

為提供本市學生高品質教育與實踐教育機會均等理念，本市長期舉辦各類競賽活動，搭建學生展能舞台，參酌 Howard Gardner 多元智慧理論，並統計本市國中小於111學年度辦理全市性競賽數量，計有語文20項、空間8項、邏輯數學4項、肢體動覺59項、音樂35項、人際2項、內省3項及自然觀察者2項，合計133項。就數據分析，其中「肢體動覺」、「音樂」及「語文」等佔85%，而「邏輯數學」、「人際」、「內省」及「自然觀察者」則相對較低佔15%。為增加本市學生展現「數學邏輯智慧」的學習契機，將以辦理學生魔術方塊競賽活動，展現天賦並提升自主學習意願。

貳、依據：臺北市113學年度國中小學魔術方塊競賽活動實施計畫

參、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。

肆、承辦處室：臺北市松山區敦化國民小學教務處

伍、參賽資格：本校一至六年級在籍學生。

陸、比賽時間：

正式比賽：**114年10月3日(星期五)上午8時45分**。

柒、比賽地點：臺北市松山區敦化國民小學活動中心教學資源中心。

捌、報名規則：

- 一、本校學生於114年9月26日中午12時前於酷課雲競賽活動報名或至教務處填寫報名表完成報名。
- 二、報名及競賽相關事宜請洽本校教務處教學組郭鳳婷老師(02-27414065轉

111)。

玖、競賽規則及流程

- 一、參賽選手自己準備3x3x3 魔術方塊(磁性非磁性皆可，藍牙魔方禁用)，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。
 - 二、請參加選手於比賽時間將魔術方塊(魔術方塊必須是完成歸位)帶至比賽地點報到。
 - 三、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，承辦單位概不負責。
 - 四、選手報到後送交魔術方塊後至預備處準備，等待叫號進行比賽。
- ## 五、正式比賽流程
1. 每次比賽前由轉亂員依裁判長指定的轉亂步驟轉亂，每次比賽每位選手轉亂方式都相同。
 2. 比賽時，每位選手聞呼號「X 號選手請就位。」後，選手應就比賽位置在30秒內開始進行，選手可觀察欲完成之魔術方塊，15秒時裁判提醒「15秒」，觀察完成後，雙手放於計時器，選手再放開雙手計時開始，進行比賽。未於30秒內開始者，判定失格，該次比賽無成績，不列入紀錄。
 3. 比賽完成，即魔術方塊每一面的顏色都已歸位，並將雙手放回計時器，時間即停止計時，並經裁判工作人員確認並記錄結果。
 4. 比賽進行兩次，於第一次比賽完成後再送回至轉亂處轉亂，並依1至3流程進行第二次比賽
 5. 每次比賽時間為**1.5分鐘**，裁判長得視參賽者狀況調整，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)。
 6. 競賽類各組均採個人一次決賽辦理，以兩次比賽時間加總，時間少速度快者名次在前。名次先後依下列順序：

- (一) 兩次比賽兩次皆完成歸位。
- (二) 兩次比賽一次完成歸位，另一次未於時間完成；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

拾、獎勵辦法：

- 一、錄取優勝前6名，核給「第一名至第六名」名次，發給本校獎狀。
- 二、前6名以外，兩次比賽兩次皆完成歸位者，發給本校完賽獎狀。

拾壹、競賽資訊於本校網頁公告。

拾貳、本計畫奉核准後辦理。