

2025 年全民 e 化資訊運動會(春季賽)

附錄

各科目競賽規則：

一、核心能力素養類

1. 資訊科技概論

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

2. 網際網路 標準級

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

3. 電子商務 標準級

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。。

4. 資訊安全

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

5. 程式素養(Python)

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

6. 程式素養(App Inventor 雲端手機程式設計)學科

- (1). 採系統測驗考試題庫亂數抽查，共計 50 題題目每題 2 分，總計考試時間 30 分鐘，滿分 100 分，及格標準 70 分。
- (2). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。
- (3). 由監試人員控管考試流程及時間。
- (4). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。。

二、視窗程式軟體核心技能類

1. 中文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參加者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 輸入正確一字，得一分。每列錯字、漏字、多打的字，倒扣 0.5 分。
- (4). 考試結束後，總正確輸入字扣除倒扣分數後與考試時間數（以分鐘為單位）的比值（即速度），即為成績。
- (5). 錯誤字數除以總字數，計算錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (6). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。
- (7). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (8). 中文輸入法驅動程式請自行安裝。
- (9). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

2. 英文看打輸入

- (1). 實際輸入測驗時間為一次十分鐘，時間一到，電腦自動儲存成績。
- (2). 有兩次測驗機會，取兩次考試中，分數最高者為競賽成績。成績尚未記錄完成前離場者，視同棄權。若進行測試中，參賽者僅有一次成績，則以該次成績計算，不再加考。
- (3). 誤打、多打、重打、漏打或與原稿有任何不同之處，概視為錯誤一次計算（一字最多只計一次錯誤），標點和空格均視為前一字的一部份。
- (4). 罰則：每錯誤一次扣總擊數五十擊。
- (5). 成績計算： $(\text{總擊數} - \text{錯誤數} * 50) / (5 * \text{時間}) = \text{每分鐘淨打字數}$ 。
- (6). 錯誤率計算： $(\text{錯誤字數} * 5 / \text{總打擊數}) * 100\%$ 。錯誤率超過 10%（含）者，以零分計算。
- (7). 文章由左而右，由上而下，依序輸入，如違反輸入行為，系統將判斷為作弊，分數以零分計算。
- (8). 最低合格標準須達每分鐘 12 個字。
- (9). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

3. Scratch 互動程式設計：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。
- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

4. Scratch 動畫程式設計：

- (1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。
- (2). 利用考場提供的 Scratch 2 軟體進行程式設計，編輯完成程式，儲存 sb2 檔，交付完成。
- (3). 評審委員：主辦單位將邀請 Scratch 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。
- (4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。
- (5). 評分方式：評審開啟考生的執行程式檔案，檢核所要求之設定是否完成。

- (6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

三、視窗程式軟體技能類

1. 文書處理類 Word 2016(企業級)、2016(專業級)

(1). 採電腦測驗系統考試，

- ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2B 1A)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
- ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(1A 2B 2C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。

(2). 由考生自行開啟主辦單位指定之各版本 Word 文書處理系統並依據指定試題進行作答。

(3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

(4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。

(5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。

(6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

(7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

2. 電子試算表類 Excel 2016(企業級)、2016(專業級)

(1). 採電腦測驗系統考試，

- ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2B 1A)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
- ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(1A 2B 2C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。

(2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 Excel 電子試算表系統並依據指定試題進行作答。

(3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

(4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。

(5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。

(6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

(7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

3. 簡報類 PowerPoint 2016(企業級)、2016(專業級)

(1). 採電腦測驗系統考試，

- ◆ 2016(專業級)共計 3 題題目(2B 1A)，總計考試時間 45 分鐘，滿分 600 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 420 分(含)以上。
- ◆ 2016(企業級)共計 5 題題目(1A 2B 2C)，總計考試時間 75 分鐘，滿分 1000 分，每題分數各佔 200 分，最低合格成績標準需達 700 分(含)以上。

(2). 由考生自行開啟考場安裝之各版本 PowerPoint 簡報系統並依據指定試題進行作答。

(3). 由監試人員控管競賽流程及時間。

(4). 成績依分數高低排序，若分數相同，則以完成測驗時間最短者優先排序。

(5). 考試時間結束後，電腦會自動評分，並由監試人員登錄成績。

(6). 考生核對監試人員登錄之成績無誤後，並依指示完成考試。

(7). 未列舉者，悉以主辦單位提供之競賽軟體處理方式為準。

4. App Inventor 雲端手機應用程式設計師(術科)：

(1). 共計 2 組題目(內含子項)，總計考試時間 60 分鐘，滿分 100 分，60 分及格。

(2). 利用考場所提供的 APP Inventor 2 軟體進行 App 設計，編輯完成程式，並打包成 APK 程式，交付完成。

(3). 評審委員：主辦單位將邀請 APP 程式設計相關領域之專家學者擔任競賽評審委員。

(4). 評分標準：依指定題目的功能指標，作答要求進行評分。

(5). 評分方式：評審開啟考生的 APK 檔案，檢核所要求之設定是否完成。

(6). 考生完成考試後，將試卷交回監試人員，檔案依考場規定儲存檔名(APK)及傳送至指定位置，並依指示離開考場。

四、英語能力類

1. 英語詞彙能力檢測(EAST-VOC)

(1). 英語詞彙能力檢測的時間、內容方式及成績計算：

- 英語詞彙能力檢測以考學科部份為主，題目為完整的英語句子，填入空白單字作答。以統一試卷施測，依得分的高低判定考生的競賽成績。競賽作答時間 45 分鐘，採線上考試、電腦閱卷。題目型式為填充題，依級數不同，每題為 1~6 分，滿分 390 分。競賽成績依各分組

成績分數高低排名，若分數相同，則以「CEFR C2」~「CEFR A1」的各級得分高低順序排名。

- 本次競賽之英語詞彙能力養成練習暨檢測系統，於練習及測驗網站(網址：<http://east-voc.dedu.asia>)提供 3 份測驗模擬試卷，請考生自行以電腦、平板或手機上網練習。
- 題目為完整的學術英語句子，於作答時，需考量詞彙的時態、單複數形、字詞型態(Word family)的變化。