

臺北市大安區幸安國民小學

115學年度校內魔術方塊創新學習競賽活動計畫

115年9月11日核定

壹、為增加本校學生展現「數學邏輯智慧」的學習契機，將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、活動目的

- 一、 搭建數學邏輯智慧展現舞台，期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、 擴大參與層面與學生交流，以魔術方塊活動提升人際關係。

參、承辦單位：教務處。

肆、參賽資格：本校一至六年級在籍學生。

伍、比賽時間

- 一、 初賽：1~3年級、4~6年級：115年10月8日(星期四)上午8:20-8:30辦理報到。
- 二、 決賽：各組前6名同學初賽後立即進行計時決賽，取最快前6名參加臺北市魔術方塊比賽。

陸、比賽地點：校史中心。

柒、報名方式

1. 國小一般競速組1~3年級及4~6年級，共2組。
2. 比賽分組進行。
3. 請於115年9月30日(星期三)下午4:00前上傳報名資訊。

<https://forms.gle/t8FAhtzXjjYDfKPX6>



捌、競賽規則及流程

- 一、 請參加選手依組別至校史中心報到(逾時取消參賽資格)
- 二、 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。
- 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，選手須自身故障排除責任，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，雙手放於計時器，由裁判徵詢選手比賽準備完成後，選手放開雙手計時開始，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。

九、比賽進行兩次，於第一次比賽完成後再送回至轉亂處轉亂，並依五~八流程進行第二次比賽。

十、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)。

十一、各組初賽每人二轉，取最快一次的前6強進行決賽。

十二、決賽每人二轉，取最快一次進行排名與頒獎，並取最快前6名參加臺北市魔術方塊比賽。

玖、獎勵：各組前6名同學獲得魔術方塊一顆及獎狀一張。

壹拾、報名及競賽相關事宜請洽教務處教學組林組長（分機3101）或教務主任邱主任（分機3100）。

壹拾壹、本計畫呈校長核可後執行，修正時亦同。