

## 雲林縣 113 學年度本土教育整體推動方案~

### 本土童玩跨域創作與競賽實施計畫之「本土童玩創作比賽計畫」

#### 一、依據：

雲林縣 113 年度國民中小學本土教育整體推動方案辦理。

#### 二、目標：

- (一) 增進本土文化的認識，並培養保存、傳遞及創新的觀念。
- (二) 培養從事本土童玩活動的興趣，激發學生愛家、愛鄉、愛國的情操。
- (三) 落實本土教育活動的推展，尊重多元文化，以促進社會和諧。
- (四) 透過學生對本土童玩活動的參與，以增益其健康、樂活、鄉村之體驗。

#### 三、辦理單位：

- (一) 主辦單位：雲林縣政府教育處
- (二) 承辦單位：雲林縣元長鄉信義國民小學

#### 四、競賽辦法要點：

- (一) 參加對象：本縣公立國民中、小學學生
- (二) 競賽組別與項目：

1. 國小低年級組:轉動式童玩(例:陀螺、風車...)
2. 國小中年級組:各式迷宮製作(若為立體迷宮可加分)
3. 國小高年級組:滑板童玩製作(例:中西式皆可、自創...)
4. 國中組:投射類機具(例:投石機、曲射武器...)

#### (三) 競賽方式與參加件數：

各校可由學校教師以融入藝文領域課程教學帶領學童製作本土童玩或各校自行辦理校內「本土童玩創作比賽」比賽初賽，並擇優後，連同創作說明書(如附件1即報名表)一併送件參加評選。每件作品可1~3人製作參賽，每人最多報名參賽一件，國小部分每校各競賽組別分別最多各送件3件(亦即最多每校送9件);國中部分每校最多6件。 入選得獎之作品須無償交由主辦單位拍照或運用，並於頒獎時歸還得獎者;無入選之作品，各校自行於成績公告後七日內領回，未領回作品，則由主辦單位逕自處理，不得有異議。

(四) 作品競賽規範及評分標準：

請依**附件2** 童玩競賽規範內容所敘，進行各項童玩競賽作品製作，製作範例僅供參考使用，以自行創意製作，材料自行準備，並依各項評分標準製作，即可獲致評審青睞。

(五) 收件及報名方式：

填妥**報名表(即附件1)**及完成作品後，請由學校統一郵寄或派員親送至:元長鄉信義國小校長室。地址：雲林縣元長鄉五塊村北水路8號，學校電話:05-7882712，聯絡人:蔡文斌主任。

(六) 收件日期:

**114年3月3日(星期一)至114年3月31日(星期一)**，以郵戳日期或親送日期為憑。

(七)評審及頒獎：

由主辦單位聘請相關專家、地方耆老等依競賽評選規範進行作品評選，並將獲獎名單公告於教育處網站。得獎作品於114年4月18日(星期五)至114年5月10日(星期六)於信義國小辦理作品公開展示活動；得獎者於114年5月10日(星期六)併信義國小辦理全縣本土童玩體驗競賽活動時接受頒獎。

{本土童玩創作比賽活動時程表}

| 創作時間 | 收件       | 評審   | 作品展示      | 頒獎及作品領回 |
|------|----------|------|-----------|---------|
| 公文到後 | 3/3~3/31 | 4/11 | 4/18~5/10 | 5/10    |

(八)獎項與獎勵：

各組取前三名及佳作5名，另擇優錄取「入選」若干名。前三名、佳作及入選得獎者及指導教師可獲頒縣府獎狀。另依得獎名次給予獎金(禮卷)獎勵，分別為：

**第一名:1000元禮券 第二名:800元禮券 第三名:500元禮券 佳作:200元禮券。**

**五、經費：**由教育部及雲林縣政府相關經費支應。

**六、本辦法若有未盡完善之處，承辦單位於作品送件日開始前有修改並公告知悉之權利，參賽者不得有異議。**

**雲林縣 113 學年度本土教育整體推動方案~  
「本土童玩跨域創作與競賽」實施計畫之「本土童玩創作比賽」說明書**

|                      |                                       |                        |           |           |
|----------------------|---------------------------------------|------------------------|-----------|-----------|
| <b>參加組別</b><br>(請勾選) | <input type="checkbox"/> 國小低年級組：轉動式童玩 | <b>參賽學生</b><br>(1~3 名) | <b>班級</b> | <b>姓名</b> |
|                      | <input type="checkbox"/> 國小中年級組：迷宮製作  |                        |           |           |
|                      | <input type="checkbox"/> 國小高年級組：滑板童玩  |                        |           |           |
|                      | <input type="checkbox"/> 國中組：投射類機具    |                        |           |           |
| <b>學校校名</b>          |                                       | <b>指導老師</b>            |           |           |

**創作理念說明**

1. 內容可以是使用材料、創作過程、技巧、心得等，可佐以圖片、彩繪皆可。
2. 字數：低年級組 150 字內、中年級組 180 字內、高年級組 200 字內、國中組 300 字內。

若本欄位不夠使用，可自行增加。

# 童玩製作競賽規範

附件 2

- (一)以下各項作品之圖片(含材料等)皆僅供參考，請小朋友發揮創意自行創作屬於你自己的好玩童玩!!
- (二)製作時請符合競賽說明之基本規範內容所述。

## 一、 國小低年級組—轉動式童玩 (例如:製作可轉動的風車、陀螺等...)



(僅供參考)

### ■淵源

在台灣早期，以農業生產為主，生活極為辛苦，玩具在當時是很大的奢侈品，同時也很少有廠商生產、開發。孩子想玩，就得自己找現成素材做，形成當時自製玩具的發展，同時也是許多高級工程師、發明家的養成。轉啊轉!轉動是自然界.科學的最基本運動原理，由於轉動，世界變得更便利了;而從轉動中也發展出了各式各樣簡單的陀螺玩具及風車等，小朋友你也想製作出屬於自己的陀螺或風車等轉動的童玩嗎?

### ■競賽說明：

基本規範(以轉動童玩之陀螺為示範)：

- 尺寸:主體的長寬高要在 20cm\*20cm\*20cm 以內、支撐桿 25cm 以內。
- 原理及製作方式請見:附件 3 陀螺製作方式()

評分項目:

- 使用材料優先加分選項:1.自然素材、2.環保再利用(不花錢佳，說明材料如何取得)30%
- 功能:轉動程度 20%
- 創意造型(設計亮點、創新功用)30%
- 創作理念及心得分享(填寫於附件 1 報名表中，創作內容如表中說明)20%

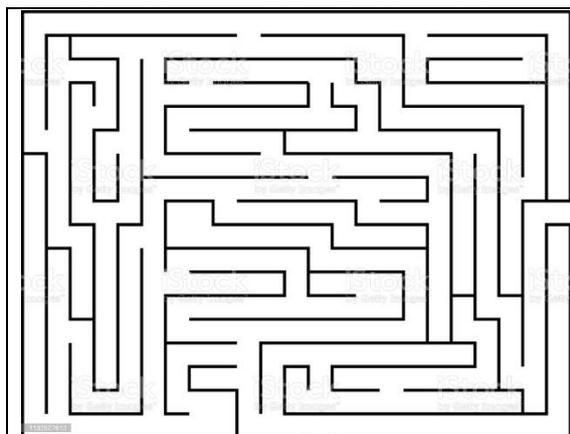
合計 100%

---

## 二、 國小中年級組—各式迷宮(各式迷宮皆可創作，立體迷宮可加分)

### 1. 淵源:

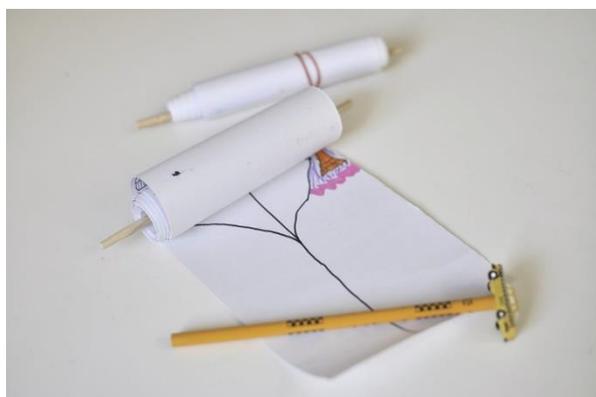
在台灣早期，以農業生產為主，生活極為辛苦，玩具在當時是很大的奢侈品，同時也很少有廠商生產、開發。孩子想玩，就得自己找現成素材做，形成當時自製玩具的發展，同時也是許多高級工程師、發明家的養成。其中畫迷宮、走迷宮就是孩子最喜歡的一項童玩了，孩子在製作與規畫迷宮時，不僅訓練其邏輯思考也培養其繪畫能力。現在就讓孩子們一起來發揮想像力，創造出自己的迷幻世界吧!! <<參考範例>>



線條迷宮



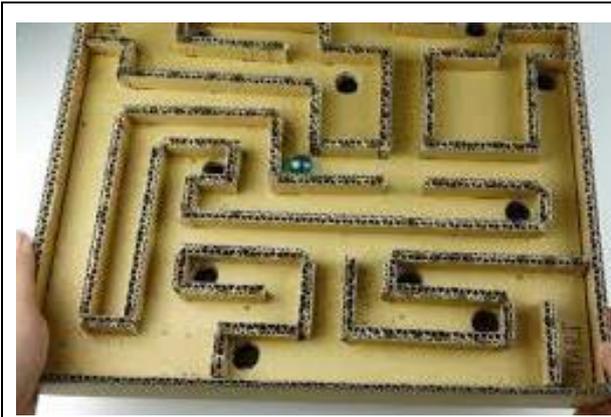
圖表迷宮



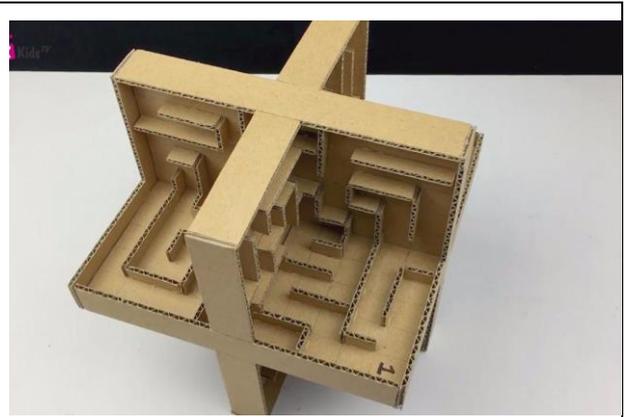
卷軸迷宮



立體迷宮(一)



立體迷宮(二)



立體迷宮(三)

## 2. 競賽說明

基本規範:

- 尺寸:迷宮主體的長寬要在 36.5cm\*25.7cm(B4 尺寸)以內【卷軸迷宮最長 2 米】，高度 30cm 以內。
- 探險家:放置於迷宮內的物件，使其移動扮演探險家，走迷宮時禁止用手直接移動探險家，探險家可以是球、硬幣、方塊或者其他材質、造型，也可自行設計。

評分項目:

- 使用材料優先加分選項:1.自然素材、2.環保再利用(不花錢佳，說明材料如何取得)20%
- 功能:說明自己所設計的迷宮玩法，以作品完整程度評分。 30%
- 創意造型、創意機關、特殊概念(設計亮點、創新功用)30%
- 創作理念及心得分享(填寫於附件 1 報名表中，創作內容如表中說明)20%

合計 100%

### 三、 國小高年級組-滑板類童玩 (中西式滑板皆可仿作,若為自行創作可加分...)

#### 1. 淵源

在台灣早期，以農業生產為主，生活極為辛苦，玩具在當時是很大的奢侈品，同時也很少有廠商生產、開發。孩子想玩，就得自己找現成素材做，小石子、龍眼種籽都能夠成為下棋的道具。一張紙就能畫出自製棋盤，下棋可玩既有的傳統玩法，也能自創遊戲規則。因此形成當時自製玩具的發展，同時也是許多高級工程師、發明家的養成。

透過遵守遊戲規則、在條件限制下想出最好的策略，是很棒的認知訓練，若帶入故事情境，則會讓玩家體驗深刻。棋類規則玩法多元，若要有趣好玩，需要有簡易版規則讓玩家快速學會，並設計進階版規則，學會之後還能發現更多挑戰與變化。<參考範例>



#### 2. 競賽說明

參賽之滑板童玩須具備以下元素:(1)板塊、(2)板塊滑動區域、(3)遊戲規則說明(請撰寫於比賽說明書的創作理念中)。

基本規範:

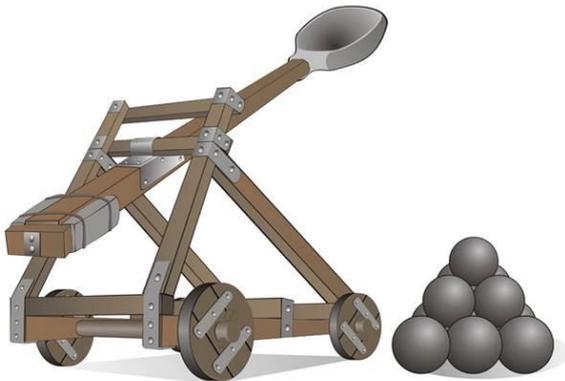
- 板塊滑動區域尺寸:長寬高 25cm \*25cm\*3cm 以內。
- 板塊尺寸不限，但須能在滑動區域內進行移動，數量不限。
- 滑板遊戲規則須加入此項:遊戲過程中，只能以滑動方式移動板塊，不能拿起來。
- 須設定遊戲成功的條件
  - 透過移動完成指定圖形。例如:華榮道-將曹操移至最下方的中間則成功。
  - 透過移動完成指定的排序。例如:1、2、3... / A、B、C... / 鼠、牛、虎、兔...等

評分項目:

- 材料優先加分選項:1.自然素材、2.環保再利用(不花錢佳，說明材料如何取得)。20%
  - 製作完整性:1.檢視板塊是否夠堅固、2.题目的難度需適中、3.玩法容易理解。40%
  - 故事情境:可以彩繪裝飾板塊與滑動區域，讓他更有故事主題性。20%
  - 創作理念及遊戲規則說明分享(填寫於附件 1 報名表中，創作內容如表中說明)20%
- 合計 100%

#### 四、國中組-投射式機械 (以投石機及連弩為例)

##### (投石機-僅供參考)



##### (連弩-僅供參考)

#### ■淵源

拋石器是古代兵器，利用科學原理，將石塊拋向目標達到戰術效果。與拋石器相關的原理極廣：槓桿原理、橡皮筋串並聯、三角形結構強於四邊形、底面積與穩定性、力矩、轉動慣量、角速度與切線速度、拋體運動、圓周運動之向心力、空氣阻力與飛行物形狀、作用力與反作用力、能量之轉換及效率、摩擦力之影響等，需透過不斷實驗來得出最佳效果。

#### ■競賽說明

基本規範:

- 尺寸:主體的長寬高要在 30cm\*30cm\*30cm 以內，投射桿 45cm 內
- 整體結構穩固牢靠
- 原理及製作方式請見:附件 3 拋石器基本製作方式(請勿投擲尖銳物品，以免受傷)

評分項目:

- 使用材料優先加分選項:1.自然素材、2.環保再利用(不花錢佳，說明材料如何取得)30%
- 功能:可發射紙球或乒乓球，10 次以上。20%
- 創意造型(設計亮點)30%
- 創作理念及心得分享(填寫於附件 1 報名表中，創作內容如表中說明)20%

---

合計 100%