

新竹市關東國小

109 年度貓咪盃-新竹市 SCRATCH 競賽校內初賽實施計畫

壹、 依據：

109 年度貓咪盃-新竹市 SCRATCH 競賽實施計畫。

貳、 計畫目標：

- 一、 為落實十二年國教課程之精神，鼓勵教師使用資訊科技為輔助學習之工具，以擴展各領域的學習，並提升學生解決問題的能力。
- 二、 宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、使用自由軟體之風氣，減少非法軟體之使用。
- 三、 透過創意思考科技工具之使用，提昇學生邏輯思考及創作能力。
- 四、 藉由競賽活動與優良作品分享，經歷觀摩 SCRATCH 成果之自主學習，以激發學生學習之動機。
- 五、 引領動手自做之風氣，活化生活科技於日常生活中，實踐課綱規劃之核心素養。

參、 參加對象：本校 4~6 年級學生

肆、 活動說明：

一、 SCRATCH 競賽：

1. 創作工具： SCRATCH 圖形化程式設計軟體 Scratch 3.0 版。
2. 競賽組別：共分國小動畫組、國小遊戲 2 組。
3. 競賽方式：
 - (1) 各組別依指定題目自行製作，並於**指定時間內繳交作品**，
 - (2) 1/5 中午 12:45 進行作品評選，每人每件作品評選時間 3 分鐘。
 - (3) 每人限報一組，動畫或遊戲組擇一。
 - (4) **1/4 下午 3:00 前**至教務處資訊組繳交作品，逾期不收，棄權論！
 - (5) 作品繳交時，檔案命名方式為：
動-報名序號-姓名.sb3。
戲-報名序號-姓名.sb3
範例
動-01-姓名.sb3
戲-01-姓名.sb3
4. 報名方式：即日起至教務處填寫報名資訊，並領取注意事項
5. 報名期間：109 年 12 月 31 日前下午 3:00 前，至教務處資訊組填寫報名資料，並領取報名組別序號。

6. 評選日期：110 年 1 月 5 日中午 12:45

7. 評選地點：

遊戲組：中年級電腦教室

動畫組：高年級電腦教室

8. 競賽題目：

i. 遊戲組：

“接棒未來”關東這學期來了一台棒球專用公務車，你見過嗎？未來不論比賽或移地訓練，都將更為便利，帶領選手到台灣各地參加競賽，請以『棒球』為主題，設計遊戲。

ii. 動畫組：

“人味兒”109年初因應新冠病毒疫情困擾，各行各業提出各項因應措施，遠距教學、非同步線上學習課程，UberEats、Foodpanda等服務興起，人與人之間的距離似乎產生了微妙的變化，我們的世界正在改變，請小小設計師設計一款最具『人味兒』的動畫。

9. 競賽使用素材限制(比照全國競賽)：

(1) 由參賽者自製。

(2) 使用 SCRATCH 程式內建素材。

10. 評審標準及獎勵：

(1) 評審方式及標準：

評審標準比照全國賽標準如附表(一)(二)。

選手於[110年1月5日]，中午12:45起，至評選場地，依報名順序，**3分鐘時限**內以作品創思特色說明演示，如：運算思維、主題表達分享、多元創造運用、程式技巧、資料處理、故事創意…等作品特色。

(2)獎勵：

a. 參賽學生：每組選取前三名及佳作若干名(視參賽隊伍擇優錄取)。

第一名：獎狀。

第二名：獎狀。

第三名：獎狀。

佳作：獎狀。

各組前二名代表本校參加於110年3月6、7日所辦理之全國貓咪盃 SCRATCH 競賽新竹市初賽(地點:新竹市民富國小)(新竹市初賽競賽時間依主辦單位告時間為準)。

備註:於1/18前最後確認，若代表選手因故無法參加新竹市初賽，則依序遞補
表(一)國中小遊戲組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	主題表達分享 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 10%
說明	程式寫作技巧是否使用運算思維模式： 運算思維呈現： 1.問題拆解 2.模式識別 3.抽象化 4.演算法 程式寫作方式： 1.撰寫說明 2.視覺化 3.模組化 4.多工好效能 5.正常運作	問題解決及表達方式是否優良有說服力： 包含 操作說明完整 遊戲結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 操作動作順暢 遊戲情節腳本 詮釋解決問題 呈現學習過程 過關層次安排 遊戲深化學習 知識內容正確	運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習。 創造力表現 變通性 獨特性 流暢性 可行性 適切性 教育理論 多元智慧 多觀感官學習 高層次思考	前述三項分數不足以表達部分， 例如： 遊戲化 八角原則 (主動) 使命感 發展與成就 創造和回饋 所有權 (被動) 社會影響 稀缺性 不確定性 損失趨避

附表(二)國中小動畫組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	主題表達分享 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 10%
說明	<p>程式寫作技巧 是否使用運算 思維模式：</p> <p>運算思維呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.問題拆解 2.模式識別 3.抽象化 4.演算法 <p>程式寫作方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.撰寫說明 2.視覺化 3.模組化 4.多工好效能 5.正常運作 	<p>問題解決及表達 方式是否優良有 說服力：</p> <p>包含</p> <p>腳本契合主題 動畫結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 角色動作流暢 詮釋解決問題 呈現學習過程 劇情層次安排 作品深化學習 知識內容正確 作品表達完整</p>	<p>運用各種創意或教 育理論令人驚艷或 互動方式產生真學 習。</p> <p>創造力表現 變通性 獨特性 流暢性 可行性 適切性</p> <p>教育理論 多元智慧 多觀感官學習 高層次思考</p>	<p>前述三項分數不足 以表達部分，</p> <p>例如：</p> <p>互動性 表現技巧 正向思考鼓勵 原創性 創造不同體驗</p>