

111年度貓咪盃-關東國小SCRATCH競賽初賽實施計畫

壹、依據：

教育部112年度全國貓咪盃SCRATCH 競賽暨創意市集實施計畫。

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、SCRATCH競賽活動說明：

1. 創作工具：SCRATCH圖形化程式設計軟體Scratch 3.0版。

2. 競賽組別：動畫組、遊戲組。

3. 競賽方式：

(1)於本校資訊科技教室一與資訊科技教室二競賽。

(2)競賽現場提供備用電腦，如遇電腦故障當機情形，參賽選手可直接使用備用電腦，並得視所遇故障當機時間延長時間。

4. 報名方式：

- 參賽選手即日起至111年12月29日中午12:00前至本校教務處，採現場報名(逾時不候)。
- 現場填寫報名資訊:班級、姓名、座號及參賽組別(不得跨組參賽)。
- 若報名人數超過60人，將加開第二場次(12:30-13:40、13:45-14:55)，選手比賽確切時間於12/29周四下午彙整後，另行公告。

5. 競賽時程:112/01/03 中午12:20-13:40

(依競賽實際狀況，競賽時間及流程授權主辦單位保留調整彈性)

組別	地點	時間	流程
動畫組	資訊科技教室一	12:20-12:25	報到
		12:25-12:30	規則說明
		12:30-13:30	競賽

		13:30-13:40	確認作品上傳
遊戲組	資訊科技教室二	12:20-12:25 12:25-12:30 12:30-13:30 13:30-13:40	報到 規則說明 競賽 確認作品上傳

6. 競賽題目：於比賽時，現場宣布。

競賽使用素材限制與競賽規則：

- (1)由參賽者自製。
- (2)使用SCRATCH程式內建素材。
- (3)取消歷年提供之創用CC授權素材，以避免評審爭議。
- (4)比賽時間1小時。
- (5)競賽場地為有網路環境，選手競賽過程中禁止使用網路(包含搜尋引擎、任何通訊軟體)、禁止登入Scratch帳號使用背包功能。若經監場老師發現或同學舉報，提由評審老師評估違規狀況酌予扣分，嚴重者，取消參賽資格。
- (6)會場將提供鍵盤、滑鼠、耳麥，其餘資訊設備不得攜入。
- (7)比賽結束後，將作品上傳至大會提供之位置，檔案名稱為選手編號.sb3。

7. 評審標準及獎勵：

- (1)評審方式及標準：聘請本校資訊教師參與評審。評審標準比照全國賽標準如附件。
- (2)獎勵：
 - a. 參賽學生：每組選取前四名及佳作若干名(視參賽隊伍擇優錄)。
 - 第一名：獎狀。
 - 第二名：獎狀。
 - 第三名：獎狀。
 - 第四名：獎狀。
 - 佳作：獎狀。

8. 各組前二名組隊代表本校參加於 **112年 2 月 10日**所新竹市辦理之**全國貓咪盃 SCRATCH 競賽新竹市初賽** (地點:新竹市民富國小)。

9. 競賽作品版權：

參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意其參賽作品採用創用 CC「授權要素 BY(姓名標示)－授權要素 NC(非商業性)－授權要素 SA(相同方式分享)」授權條款臺灣 3.0 版釋出，並於參賽作品標示創意授權圖示，圖示由主辦單位提供。創用 CC「姓名標示-非商業性-禁止改作」3.0 版台灣授權條款詳見：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>。關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，比照全國競賽辦理。

10. 比賽成績公告：**112 年 1 月11日前**，於學校網站公告。

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

附件 一

國中小 Scratch 「遊戲組」 建議評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	程式寫作技巧是否使用運算思維模式。 1.運算思維呈現： (1) 拆解 (2) 演算法 (3) 抽象化 (4) 模式識別 (5) 資料結構化 (6) 簡化 (7) 系統性處理 2.程式寫作方式： (1) 視覺化 (2) 模組化 (3) 多工好效能 (4) 正常運作 (5) 連結其他領域
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含： 1.操作說明完整 2.遊戲結構完整 3.角色符合主題 4.藝術美感呈現 5.音樂音效搭配 6.操作動作順暢 7.遊戲情節腳本 8.詮釋解決問題 9.呈現學習過程 10.過關層次安排 11.遊戲深化學習 12.知識內容正確

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	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，包含： 1.創造力表現 2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性 3.教育理論 4.多元智慧、多感官學習、高層次思考 5.互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗
其他 (特殊性、例外)	建議比重 10%	前述三項分數不足以表達部分，例如： 1.遊戲化 2.八角原則 3.使命感（主動） 4.發展與成就（主動） 5.創造和回饋（主動） 6.所有權（主動） 7.社會影響（被動） 8.稀缺性（被動） 9.不確定性（被動） 10.損失趨避（被動）

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

國中小 Scratch 「動畫組」 建議評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	程式寫作技巧是否使用運算思維模式。 1.運算思維呈現： (1) 拆解 (2) 演算法 (3) 抽象化 (4) 模式識別 (5) 資料處理 2.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
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含： 1.腳本契合主題 2.動畫結構完整 3.角色符合主題 4.藝術美感呈現 5.音樂音效搭配角色動作流暢 6.詮釋解決問題 7.呈現學習過程 8.劇情層次安排 9.作品深化學習 10.知識內容正確 11.作品表達完整
多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	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，包含： 1.創造力表現 2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

		3. 教育理論 4. 多元智慧、多感官學習、高層次思考
其他 (特殊性、例外)	建議比重 10%	前述三項分數不足以表達部分，例如： 1. 互動性 2. 表現技巧 3. 正向思考鼓勵 4. 原創性 5. 創造不同體驗