

112學年度貓咪盃-新竹市SCRATCH競賽實施計畫

112.10.11修正

壹、依據：

教育部113年度全國貓咪盃SCRATCH競賽實施計畫

貳、計畫目標：

- 一、落實十二年國教之精神，鼓勵教師善用運算思維及程式設計教學，以擴展各領域的學習，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、透過科技工具之創意應用，提升學生生活觀察、邏輯思考與創作能力。
- 四、選出代表新竹市隊伍參與「113年度全國貓咪盃SCRATCH競賽」，加強縣市交流觀摩機會。

參、辦理單位：

- 一、主辦單位：新竹市政府
- 二、協辦學校：新竹市北區民富國民小學、新竹市東區關東國民小學

伍、參加對象：本市公私立國民中小學學生

陸、活動說明：

1. 報名期間：112年11月03日(星期五)之前，由各校提出推薦隊伍名單(報名表如附件2)
2. 競賽時間和地點如下

組別	競賽時間	競賽地點
國小組	112年12月16日(星期六)	新竹市北區民富國民小學
國中組	112年12月17日(星期日)	新竹市東區關東國民小學

3. 競賽題目：由主辦單位請專家命題，於比賽時現場宣布。
4. 競賽組別：國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組及國中遊戲組，共 4 組。
5. 競賽方式：
 - (1) 各校競賽組別參賽隊數上限依附件1，參賽隊伍由2位學生及1位指導老師組成，每位學生至多報名1隊，不得跨組參賽。若該組競賽隊伍低於2隊，得採觀摩賽方式辦理。因競賽場地座位有限，第一輪報名結束後如有餘額，會依各校學生人數，開放大校第二輪報名。
 - (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。
 - (3) 競賽工具皆由主辦單位提供，競賽學生不得攜帶任何文具、設備入場。現場不提供網路、禁止使用內建視訊鏡頭、手機、智慧穿戴裝置或其他網路設備，同隊選手資料交換皆以主辦單位提供之隨身碟進行。競賽提供每位選手電腦 1 台、耳麥 1 套及每隊伍配隨身碟 1 隻。

- (4)報名時請一併檢附在學證明，一組參賽交一份在學證明(需附照片)以供查驗，在學證明範本如附件3。
- (5)競賽隊伍於競賽當天未於指定時限內完成報到程序，主辦單位將直接取消其參賽資格；倘因故於指定時限內僅有一人完成報到程序，主辦單位將維持該隊參賽資格，惟不得更換參賽選手，於競賽過程中，未報到人員亦不得中途進場參與競賽，該隊若有獲獎情事，亦不頒發獎勵予未完成報到程序人員，且該隊無法代表新竹市參加全國賽。
6. 競賽使用素材限制(比照全國競賽):創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch 程式內建素材。
7. 評審標準及獎勵:
- (1)評審方式及標準:
評審將邀請有「國中小相關現場指導經驗」或「為該領域專家學者或現場教師」人員。評審標準如附件5, 若有更新版本(比照全國賽辦理)則配合調整。
- (2)獎勵:
- 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), 授予獎狀及獎品。
 - 各組前二名隊伍代表新竹市參加於 113 年 4 月 12、13 日所辦理之全國貓咪盃 SCRATCH 競賽(現場競賽, 地點:待確認後通知各校)。
 - 指導老師:得獎組別之指導教師依本市教育專業人員獎懲規定敘獎。
8. 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>。
- 報名時請一併檢附創用CC授權同意書, 一位參賽學生交一份創用CC授權同意書, 範本如附件4。
9. 比賽成績公告: **112年 12 月 25日下午五點前**, 於本市教育處網站並函文學校公告。
10. 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。
11. 創作工具及軟體清單如下, 若更新競賽版本(比照全國賽)則配合調整:



1. win10 作業系統不限版本	7. Audacity v3.1.3
2. Scratch 3 離線版 v3.28	8. MuseScore v3.6.2 x64
3. Inkscape v1.1.2 x64	9. vmpk v0.8.6 x64
4. PhotoCap v6.0	10. 7-Zip v21.07
5. GIMP v2.10.30	11. Xmind 11.1.2 x64
6. LibreOffice 7.2.5 安定版	12. Hydrogen v1.1.1 x64

12. 競賽時程：

日期	地點	時間	流程
112 年 12 月 16 日 星期 六 國 小 組	民 富 國 小	08:10~08:30	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
		08:30~08:50	開幕式-公布題目及競賽規則說明
		08:50~09:00	選手至各比賽會場
		09:00~12:00	國小遊戲組競賽
		12:00~12:20	工作人員確認作品全數上傳
		12:50~13:10	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
		13:10~13:20	公布題目及競賽規則說明
		13:20~13:30	選手至各比賽會場
		13:30~16:30	國小動畫組競賽
		16:30~17:00	工作人員確認作品全數上傳
日期	地點	時間	流程
112 年 12 月 17 日 星期 日 國 中 組	關 東 國 小	08:10~08:30	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
		08:30~08:50	開幕式-公布題目及競賽規則說明
		08:50~09:00	選手至各比賽會場
		09:00~12:00	國中遊戲組競賽
		12:00~12:20	工作人員確認作品全數上傳
		12:50~13:10	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
		13:10~13:20	公布題目及競賽規則說明
		13:20~13:30	選手至各比賽會場
		13:30~16:30	國中動畫組競賽
		16:30~17:00	工作人員確認作品全數上傳

柒、協助辦理本競賽相關工作人員依本市教育專業人員獎懲規定敘獎，並給予辦理活動前後期間公假課務派代辦理。

捌、本計畫經新竹市政府教育處核可後實施，修正時亦同。

競賽規則

1. 參賽選手不得攜帶任何文具、設備入場。
2. 競賽時間結束，參賽選手應立即停止動作。
3. 競賽過程中，選手因故須離開競賽場地時，應經大會同意，並由專人陪同。選手離場時間照計，不得扣除。
4. 競賽過程中，發生颱風、地震、空襲、水災、火災、停電、設備故障或其他重大事故，致不能進行競賽時，依大會指示辦理。
5. 參賽選手須於作品開頭標示創意授權圖示，若未放上，總平均予以扣 1 分。
6. 參賽選手有下列行為之一，經警告未改善者，列入違規事項紀錄，交由評審委員扣分：
 - a. 競賽中與其他選手、工作人員或指導老師等人交談、接觸。
 - b. 隨身攜帶穿戴式裝置或其他具資訊傳輸、感應、紀錄功能之器材及設備。
 - c. 其他違反競賽實施計畫情事。
 - d. 參與他組討論、溝通與製作。
 - e. 在場內大聲喧嘩不聽勸止，或其他妨害賽事進行之事項。
 - f. 不服從監場人員的規定與指導。
 - g. 未經同意擅自離場。
 - h. 競賽時間結束仍持續動作不聽制止者。
7. 參賽選手有下列行為之一者，取消參賽資格，不得繼續參賽，其競賽成績以零分計算：
 - a. 冒名頂替。
 - b. 故意破壞試場器材、設備。
 - c. 隨身攜帶預先製妥之檔案。
8. 參賽選手故意破壞試場器材、設備情況時應照價賠償。
9. 本規則如有未盡事宜，得由主辦單位說明補充之。

【附件1】

貓咪盃可報名組數--國中組

編號	學校名稱	動畫組(上限組數)	遊戲組(上限組數)
1	建華國中	1	1
2	培英國中	1	1
3	光華國中	1	1
4	育賢國中	1	1
5	光武國中	1	1
6	南華國中	1	1
7	富禮國中	1	1
8	三民國中	1	1
9	內湖國中	1	1
10	虎林國中	1	1
11	新科國中	1	1
12	竹光國中	1	1
13	成德高中(國中部)	1	1
14	香山高中(國中部)	1	1
15	建功高中(國中部)	1	1
16	華德福學校(國中部)	1	1
17	私立磐石中學(國中部)	1	1
18	私立曙光國中	1	1
19	康橋國際學校(國中部)	1	1
20	荷蘭國際學校(國中部)	1	1
21	私立光復中學(國中部)	1	1
22	國立新竹科學園區實驗高級中等學校(國中部)	1	1

貓咪盃可報名組數--國小組

編號	學校名稱	動畫組(上限組數)	遊戲組(上限組數)
1	新竹國小	1	1
2	北門國小	1	1
3	民富國小	1	1
4	東門國小	1	1
5	西門國小	1	1
6	竹蓮國小	1	1
7	東園國小	1	1
8	三民國小	1	1
9	龍山國小	1	1
10	關東國小	1	1
11	載熙國小	1	1
12	南寮國小	1	1
13	建功國小	1	1
14	水源國小	1	1
15	香山國小	1	1
16	虎林國小	1	1
17	港南國小	1	1
18	大庄國小	1	1
19	茄荖國小	1	1
20	朝山國小	1	1
21	大湖國小	1	1
22	內湖國小	1	1
23	南隘國小	1	1
24	頂埔國小	1	1

25	舊社國小	1	1
26	陽光國小	1	1
27	科園國小	1	1
28	高峰國小	1	1
29	青草湖國小	1	1
30	關埔國小	1	1
31	華德福學校(國小部)	1	1
32	清大附小	1	1
33	私立曙光國小	1	1
34	康橋國際學校(國小部)	1	1
35	荷蘭國際學校(國小部)	1	1
36	國立新竹科學園區實驗高級中等學校(國小部)	1	1

【附件2】

112學年度貓咪盃-新竹市SCRATCH競賽參賽報名表

參賽學校：

參賽組別(請勾選)	<input type="checkbox"/> 國小動畫組 <input type="checkbox"/> 國小遊戲組 <input type="checkbox"/> 國中動畫組 <input type="checkbox"/> 國中遊戲組		
指導老師		職稱	
E-mail		聯絡電話	
①隊員姓名		②隊員姓名	
參賽隊名			
參賽組別(請勾選)	<input type="checkbox"/> 國小動畫組 <input type="checkbox"/> 國小遊戲組 <input type="checkbox"/> 國中動畫組 <input type="checkbox"/> 國中遊戲組		
指導老師		職稱	
E-mail		聯絡電話	
①隊員姓名		②隊員姓名	
參賽隊名			
承辦人：	單位主管：	校長：	

1. 請依各校各組報名隊伍數上限自行列印填寫，完成以下紙本後，於112年11月3日(五)前送至教師研習中心二樓卓宜青收。
①「參賽報名表」核章 ②各組「在學證明」核章
③每位學生「創用CC授權書」簽名
2. 請至Google表單(<https://forms.gle/UDi9hEm9XWCKSyMS8>)填寫報名表資料。
3. 收到上述紙本報名表、在學證明與Google表單後，將以Email通知指導老師確認報名成功。

【附件3】

新竹市○區○○國民中(小)學在學證明書

(繳交紙本報名表時請檢附在學證明, 一組參賽交一份在學證明)

查學生○○○等○位(如下表格), 現在本校就讀特發給在學證明以資證明。

學生照片規格 1. 白色背景之正面半身, 臉部清晰可辨。 2. 二吋大頭照	學生照片	學生照片
姓名		
班級		
出生年月日		
身分證字號		

此證

校長

校對員:

中 華 民 國 年 月 日

【附件4】

112學年度貓咪盃-新竹市 SCRATCH 競賽

創用 CC 授權同意書

本人同意參加113年度全國貓咪盃SCRATCH競賽，創作之作品採用創用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）」3.0版臺灣授權條款，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，

且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作。

（創用 CC「姓名標示－非商業性－相同方式分享」3.0 版臺灣授權條款：

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/tw/legalcode>。）

參賽組別 (請勾選)	<input type="checkbox"/> 國小動畫組 <input type="checkbox"/> 國小遊戲組 <input type="checkbox"/> 國中動畫組 <input type="checkbox"/> 國中遊戲組		
指導老師姓名	身分證字號	參賽學校	學校聯絡電話
紙本簽名			
參賽學生姓名	法定代理人	學生身分證字號	學生連絡電話
紙本簽名	紙本簽名		

中華民國 年 月 日

【附件5】

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽評分參考標準

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%	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>1.運算思維呈現：</p> <p>(1) 拆解</p> <p>(2) 演算法</p> <p>(3) 抽象化</p> <p>(4) 模式識別</p> <p>(5) 資料結構化</p> <p>(6) 簡化</p> <p>(7) 系統性處理</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>2.程式寫作方式：</p> <p>(1) 視覺化</p> <p>(2) 模組化</p> <p>(3) 多工好效能</p> <p>(4) 正常運作</p> <p>(5) 連結其他領域</p> </td> </tr> </table>	<p>1.運算思維呈現：</p> <p>(1) 拆解</p> <p>(2) 演算法</p> <p>(3) 抽象化</p> <p>(4) 模式識別</p> <p>(5) 資料結構化</p> <p>(6) 簡化</p> <p>(7) 系統性處理</p>	<p>2.程式寫作方式：</p> <p>(1) 視覺化</p> <p>(2) 模組化</p> <p>(3) 多工好效能</p> <p>(4) 正常運作</p> <p>(5) 連結其他領域</p>
<p>1.運算思維呈現：</p> <p>(1) 拆解</p> <p>(2) 演算法</p> <p>(3) 抽象化</p> <p>(4) 模式識別</p> <p>(5) 資料結構化</p> <p>(6) 簡化</p> <p>(7) 系統性處理</p>	<p>2.程式寫作方式：</p> <p>(1) 視覺化</p> <p>(2) 模組化</p> <p>(3) 多工好效能</p> <p>(4) 正常運作</p> <p>(5) 連結其他領域</p>			
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力, 包含：</p> <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>1.操作說明完整</p> <p>2.遊戲結構完整</p> <p>3.角色符合主題</p> <p>4.藝術美感呈現</p> <p>5.音樂音效搭配</p> <p>6.操作動作順暢</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>7.遊戲情節腳本</p> <p>8.詮釋解決問題</p> <p>9.呈現學習過程</p> <p>10.過關層次安排</p> <p>11.遊戲深化學習</p> <p>12.知識內容正確</p> </td> </tr> </table>	<p>1.操作說明完整</p> <p>2.遊戲結構完整</p> <p>3.角色符合主題</p> <p>4.藝術美感呈現</p> <p>5.音樂音效搭配</p> <p>6.操作動作順暢</p>	<p>7.遊戲情節腳本</p> <p>8.詮釋解決問題</p> <p>9.呈現學習過程</p> <p>10.過關層次安排</p> <p>11.遊戲深化學習</p> <p>12.知識內容正確</p>
<p>1.操作說明完整</p> <p>2.遊戲結構完整</p> <p>3.角色符合主題</p> <p>4.藝術美感呈現</p> <p>5.音樂音效搭配</p> <p>6.操作動作順暢</p>	<p>7.遊戲情節腳本</p> <p>8.詮釋解決問題</p> <p>9.呈現學習過程</p> <p>10.過關層次安排</p> <p>11.遊戲深化學習</p> <p>12.知識內容正確</p>			
多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	<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, 包含：</p> <p>1.創造力表現</p> <p>2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</p> <p>3.教育理論</p> <p>4.多元智慧、多感官學習、高層次思考</p> <p>5.互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同 體驗</p>		
其他 (特殊性、例外)	建議比重 10%	<p>前述三項分數不足以表達部分, 例如：</p> <p>1.遊戲化</p> <p>2.八角原則</p> <p>3.使命感(主動)</p> <p>4.發展與成就(主動)</p> <p>5.創造和回饋(主動)</p> <p>6.所有權(主動)</p> <p>7.社會影響(被動)</p> <p>8.稀缺性(被動)</p> <p>9.不確定性(被動)</p> <p>10.損失趨避(被動)</p>		

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%	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1.運算思維呈現：</p> <p>(1)拆解 (2)演算法 (3)抽象化 (4)模式識別 (5)資料處理</p> <p>2.程式寫作方式：</p> <p>(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>
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <p>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</p>
多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	<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，包含：</p> <p>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</p>
其他 (特殊性、例外)	建議比重 10%	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：</p> <p>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</p>