

114學年度貓咪盃-關東國小SCRATCH競賽初賽實施計畫

壹、依據：

114學年度新竹市貓咪盃競賽實施計畫。

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、選出本校代表隊伍參加『114學年度新竹市貓咪盃競賽』。

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**114年09月17日(星期三)中午12:45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，**1人一組，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**09/17周三下午彙整後，另行公告**。

5. 競賽時程:**114/10/21(二) 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	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

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：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4名組隊代表本校參加於 114年 12 月 13日(六)新竹市辦理之全國貓咪盃 SCRATCH 競賽
新竹市初賽(地點:新竹市東門國小)。

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：114年 10 月 31 日前，於學校網站公告。

請至教務處內
報名

附件、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 style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> 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 </td> </tr> </table>	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
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%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力, 包含：</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> 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 </td> </tr> </table>	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
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			
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> <ol style="list-style-type: none"> 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%	<p>前述三項分數不足以表達部分, 例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) 		

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> <ol style="list-style-type: none"> (1) 拆解 (2) 演算法 (3) 抽象化 (4) 模式識別 (5) 資料處理 <p>2.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
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> <ol style="list-style-type: none"> 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%	<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> <ol style="list-style-type: none"> 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
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> <ol style="list-style-type: none"> 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