

## 臺南市106學年度公私立國民中小學 Scratch 程式設計競賽辦法

壹、依據：依臺南市106年度資訊教育推動細部計畫辦理。

貳、計畫目標：

- 一、為落實12年國教課程之精神，鼓勵教師運用資訊科技輔助教學，以擴展各領域的學習成效，並提升學生解決問題的能力。
- 二、尊重智慧財產權，激勵師生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、與國際資訊應用接軌，提升本市資訊教育國際能見度。

參、主辦單位：臺南市政府教育局。

肆、承辦單位：臺南市安南區和順國民中學。

伍、協辦單位：臺南市教育局資訊中心自由軟體推動小組。

陸、競賽方式：

- 一、競賽對象：本市公私立國中小學學生，每人限參賽作品一件，送兩件作品以上者取消競賽資格。
- 二、競賽活動網站：<http://apply.tn.edu.tw/>
- 三、競賽題目：1. 初賽：另行於競賽活動網站公告；2. 決賽：比賽當場公告。
- 四、競賽工具：一律使用主辦單位公告之「Scratch 圖形化程式設計軟體2.0版」產出競賽作品。

五、競賽期程：

序次	階段說明	日期	備註
1	初賽作品上傳	107年1月15日上午8點 至 1月19日下午8點	各參賽隊伍至 <u>競賽活動網站</u> 上傳壓縮後之 Scratch 檔案， <u>檔名限定為「作品名稱.zip」</u> ，及填寫資料。未在期限內完成視同放棄報名。非以上述方式繳交之檔案一律視同未交件。

2	繳交下列於競賽活動網站下載之書面文件： 1. 「報名清冊」 2. 「個別報名資料」	107年1月26日前郵寄或親送至和順國中教務處(戳為憑)。	所有參賽學生上傳作品、報名完成後，由資訊組長統一下載，兩份文件各繳交一份： 1. 報名清冊，需完成核章。 2. 個別報名資料內含相關同意書，需學生簽名後繳交，所有參賽學生簽於同一份即可。 3. 於期限內未繳交或未完成書面文件，視同未完成報名。
3	公告決賽隊伍	107年2月23日前	公告於 <u>和順國中校網</u> <a href="http://www.hs.jh.tn.edu.tw">http://www.hs.jh.tn.edu.tw</a> ， 各組皆取16隊，共取64隊。
4	成績複查	107年3月2日中午12時前	遞送成績複查申請表(附件二)至和順國中教務處
5	國小組現場決賽 動畫組：上午 遊戲組：下午	107年3月8日	臺南市政府教育局資訊中心
6	國中組現場決賽 動畫組：上午 遊戲組：下午	107年3月9日	臺南市政府教育局資訊中心
7	公布決賽成績	107年3月23日前	公告於 <u>和順國中校網</u> <a href="http://www.hs.jh.tn.edu.tw">http://www.hs.jh.tn.edu.tw</a>

## 柒、競賽規則

### 一、競賽組別：

1. 共分國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組及國中遊戲組等4組。
2. 以團隊為報名單位，每隊必須為2名學生，且不得跨組參賽，亦不得跨校參賽。

### 二、參賽資格：

1. 國小組：本市公私立國小在學學生(四、五、六年級)。
2. 國中組：本市公私立國中在學學生(含完全中學國中部)。

### 三、競賽分初賽及決賽兩階段辦理。

1. 初賽：主題另行公告於競賽活動網站，每一組挑選16隊進入決賽，共64隊進入決賽。
2. 決賽：現場公布題目，進行決賽。

### 四、競賽使用素材限定：

1. 由參賽者自製。
2. 使用 Scratch 程式內建素材。
3. 符合創用 CC 授權之素材。
4. 決賽時間不提供選手上網環境、會場提供鍵盤、滑鼠、耳機，選手不得攜帶其他資訊設備。決賽作品由主辦單位提供之隨身碟存檔交件。

### 捌、評審標準及獎勵：

#### 一、評審方式及標準：

- 1、初賽程式檔案作品請製作為壓縮檔 (.zip) 後至競賽活動網站上傳，程式檔案格式不符合 Scratch 格式者，取消參賽資格不列入評審。
- 2、由承辦單位聘請專家學者依下列標準參與評審：


項次	評分標準	分數比例
1	技巧性	25%
2	完整性	30%
3	創意性	40%
4	創用 CC 標示及操作說明畫面	5%

#### 二、獎勵

1. 獲獎隊伍指導老師及承辦單位有功人員依本市高級中等以下學校教職員獎懲案件作業規定辦理敘獎。
2. 各組錄取第一名1隊(禮卷500元、獎狀乙紙)、第二名2隊(禮卷300元、獎狀乙紙)、第三名3隊(禮卷200元、獎狀乙紙)與佳作4隊(獎狀乙紙)，頒發給獲獎學生。

### 玖、競賽作品版權：

參賽作品須標示創用 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) 」授權條款台灣3.0版釋出 。

## 壹拾、其他

- 一、活動時程若因故調整，將逕行公布於競賽活動網站，不另函文通知。
- 二、承辦單位得視繳交作品情況調整增加或減少獎次，請各參賽者隨時注意競賽活動網站所發佈之相關訊息。
- 三、經評選獲獎之作品，主辦單位可於競賽活動網站以外之媒體刊載或宣傳使用。作品引用之文章、照片、圖片等資料，請依著作權法辦理。
- 四、參賽作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。作品中使用之圖片及聲音等，須於程式設計歷程書位中註明出處，並取得著作權人授權使用。
- 五、參賽作品如遭檢舉有偽造資料、抄襲等情事，經查屬實者取消該隊參賽資格，獲獎者追回其獎狀及獎品。檢舉者應負舉證責任，否則承辦單位不予處理。
- 六、有關賽程異議事項，需於競賽後1日內提出書面陳情。
- 七、繳交之檔案內禁止以任何形式透露參賽者者資訊，例如於檔案名稱透露或程式內容透露等等，皆屬違規。違者取消參賽資格。

## 【附件1】

### 臺南市公私立國民中小學 Scratch 程式應用競賽隱私權宣告

#### 登記註冊報名、個人資料蒐集、處理及利用告知事項：

依據「個人資料保護法」(以下簡稱個資法)，依個資法第8條及第9條規定所為以下「報名個人資料蒐集、處理及利用告知事項」。

一、機構名稱：臺南市公私立國民中小學 Scratch 程式應用競賽。

二、個人資料蒐集之目的：

基於辦理105年度臺南市公私立國民中小學 Scratch 程式應用競賽各項必要行政措施，如製作競賽名冊、會場點名、評審名單、分組公告、得獎名單公布、獎狀製作、官方網站公告等必要行政事宜事宜。

三、個人資料之蒐集方式：

透過直接網路報名而取得個人資料。

四、個人資料之類別：

本大會所蒐集之個人資料分為：

識別個人者(C001註)、政府資料中之辨識者(C003)、個人描述(C011)等個人資料類別，內容包括姓名、教育資料、聯絡資訊、所屬單位等。

五、個人資料處理及利用：

(1) 個人資料利用之期間：

除法令另有規定公文辦理及成績資料保存期限外，以上開蒐集目的完成至賽會結束一個月所需之期間為利用期間，除必要之公開資料將依相關規定公告在官方網站外，其餘資料將進行銷毀。

(2) 個人資料利用之地區：

台灣地區(包括澎湖、金門及馬祖等地區)或經登記註冊報名人授權處理、利用之地區。

(3) 個人資料利用之對象：

除本大會及協辦單位外，其它以法令規定依法得索取之單位，單位若有新增將公告至官方網站上 (<http://apply.tn.edu.tw/>)。

(4) 個人資料利用之方式：

辦理105年度臺南市公私立國民中小學 Scratch 程式應用競賽各項必要行政措施，如製作競賽名冊、會場點名、評審名單、分組公告、得獎名單公布、獎狀製作、官方網站公告等必要行政事宜事宜。

六、登記註冊報名人如未提供真實且正確完整之個人資料，將導致影響後續比賽之權益。

七、登記註冊報名人得依個資法規定查詢或請求閱覽；請求製給複製本；請求補充或更正；請求停止蒐集、處理或利用；請求刪除。得以電話或 E-mail 方式與本大會聯絡窗口聯絡，行使上述之權利。

八、報名人拒絕提供本大會個人資料，將無法進行登記註冊報名，進而無法參加本次賽會。

九、本次競賽個資聯絡窗口：臺南市和順國中林信廷組長

電話：(06)3551440#114

E-mail：[oceanblue0212@hsjh.tn.edu.tw](mailto:oceanblue0212@hsjh.tn.edu.tw)

【附件2】

成績複查申請表

說明：(一)成績複查僅限初賽成績。

(二)申請表必須於107年3月2日中午12時前送達和順國中教務處。

(三)成績複查僅提供申請人隊伍原始成績。

(四)成績複查結果以 E-mail 逕寄申請人電子郵件信箱。

一、申請人姓名(限指導教師)：\_\_\_\_\_

二、申請學校名稱：\_\_\_\_\_

三、作品名稱：\_\_\_\_\_

六、成績複查結果

項次	評分項目	得分
1	技巧性	
2	完整性	
3	創意性	
4	創用 CC 標示及操作說明畫面	

申請人簽名：\_\_\_\_\_

申請人聯絡電話：\_\_\_\_\_

申請人電子郵件：\_\_\_\_\_

日期：中華民國      年      月      日