**臺南市公私立國民中學小Scratch程式設計競賽實施計畫**

1. 依據**：**依據教育部103年度資訊教育推動細部計畫辦理。
2. 計畫目標：
3. 為落實九年一貫課程之精神，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。
4. 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。
5. 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。
6. 與國際資訊應用接軌，提升本市資訊教育國際能見度。
7. 說明：

Scratch是 MIT (美國麻省理工學院) 發展的模組化簡易程式語言，可以用來創造動畫、遊戲等。適用於小學一年級以上的兒童，藉由學習Scratch視覺化與積木組合式的程式語言 （用拖曳、組合的方法取代打字，免除指令輸入錯誤的困擾），提升邏輯思考能力。

1. 主辦單位：臺南市政府教育局。
2. 承辦單位：臺南市北區大光國民小學。
3. 協辦單位：臺南市政府教育局資訊輔導團
4. 競賽方式：
5. 競賽組別：
6. 國小組：本市公私立國小在學學生（五、六年級）。
7. 國中組：本市公私立國中在學學生（含完全中學國中部）。
8. 教師組：本市公私立中小學教師。
9. 競賽範圍與主題：
10. 國中小組分初賽及決賽兩階段辦理。

(1)初賽：公布競賽辦法時同步公布題目。

(2)決賽：現場公布題目，並於公布決賽名單時同步公布命題方向。

1. 教師組一階段送件決賽，公布競賽辦法時同步公布題目。
2. 競賽活動網站：另行公告
3. 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」產出競賽作品。
4. 組隊方式：

以團隊為報名單位，每隊至多3名學生（可跨班級、年級，但不跨校，不可重覆報名），指導教師1至2名（不跨校，可指導多隊）。

1. 競賽期程：(實際競賽日期以公告為主)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序次 | 階段說明 | 日期 | 備註 |
| 1 | Scratch程式種子推廣教師培訓 | 103年10~11月 | 辦理五場300人次各校種子推廣教師培訓課程 |
| 2 | Scratch程式設計競賽說明會 | 104年06月 | 1.對象：學校種子教師  2.地點：另定公告 |
| 3 | 教師組作品上傳 | 104年3月5日至3月8日 | 上傳至Scratch競賽平台，**完成作品上傳即視同完成報名**。 |
| 4 | 競賽評審 | 104年3月11日至3月12日 | 擇其中2天進行評審  3月15日公告成績 |
| 5 | 國中、小學初賽作品上傳 | 104年7月初 | **學生製作，**指導教師協助上傳至Scratch競賽平台，**完成作品上傳即視同完成報名**。 |
| 6 | 初賽評審 | 104年7月初 | 擇其中一周進行評審 |
| 7 | 初賽成績公布 | 104年7月中 | 1.於競賽活動網站公告。  2.各組錄取20隊進入決賽。  3.各組另錄取10隊佳作。 |
| 8 | 決賽日期 | **國小組：**  104年7月27日  **國中組：**  104年7月28日 | 競賽地點：另行公布 |
| 9 | 決賽評審 | 104年7月29日～104年7月30日 |  |
| 10 | 決賽公布成績 | 104年7月31日以後 | 1.於競賽活動網站公告  2.各組錄取特優隊、優等隊 |
| 11 | 頒獎暨分享活動 | 104年9月底前 | 1.特優、優勝隊伍頒獎  2.地點：另行公告  3.方式：另行說明 |

1. 評審標準及獎勵：
2. 評審方式及標準：
3. 作品繳交**(於競賽活動網站填送)**內容須包括：Scratch程式設計歷程書及程式檔案；如有短缺，即取消參賽資格不列入評審對象。
4. 初賽：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** | **教師、國中、國小組** |
| 1 | 程式技巧 | 30分 |
| 2 | 表現創意 | 30分 |
| 3 | 內容正確性及完整度 | 20分 |
| 4 | 美工技巧 | 20分 |
|  | 合計 | 100分 |

評審後，各組各錄取20隊參加現場決賽；各組另錄取佳作10隊，但不參加現場決賽。

1. 決賽：**現場公布題目**。
   1. 競賽日期：
2. 國小組：共20隊，104年8月26日。
3. 國中組：共20隊，104年8月27日。
   1. 競賽方式：
4. 國小組：至進行現場競賽，可提前繳交作品。
5. 國中組：至進行現場競賽，可提前繳交作品。
6. 競賽時，指導教師需離開現場。
   1. 競賽地點：另行公告
   2. 由主辦單位聘請專家學者依下列標準參與評審：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 項次 | 評分標準 | **國小組** | **國中組** |
| 1 | 程式技巧 | 40分 | 50分 |
| 2 | 表現創意 | 30分 |  |
| 3 | 內容正確性及完整度 | 20分 | 30分 |
| 4 | 美工技巧 | 10分 | 20分 |
|  | 合計 | 100分 | 100分 |
|  |  | 1. 現場公布題目 2. 設計配合題目的遊戲 | 1. 現場公布題目 2. 進行解題 |

1. 獎勵：
2. 特優：各組錄取1隊。每隊、每位學生各頒給獎狀乙張，每隊禮卷2000元。
3. 優等：各組錄取3隊，每隊、每位學生各頒給獎狀乙張；每隊禮卷1500元。
4. 佳作：各組錄取5隊，每隊、每位學生各頒給獎狀乙張；每隊禮卷1000元。
5. 指導教師及教師組競賽，依高級中等以下學校教職員獎懲案件作業規定敘獎。
6. 主辦單位得依實際參加隊數及作品品質調整錄取名額及獎勵內容。
7. 其他
8. 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。
9. 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。
10. 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。
11. 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。
12. 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。
13. 有關賽程異議事項，限由各隊指導教師當場提出，並於競賽後1日內提出書面陳情。