

臺南市公私立國民中小學 Scratch 程式設計競賽辦法

壹、依據：依臺南市 105 年度資訊教育推動細部計畫辦理。

貳、計畫目標：

- 一、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。
- 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、競賽題目：另行公告。
- 三、競賽活動網站：<http://web.tn.edu.tw/ops/>
- 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	作品上傳	105 年 4 月 6 日上午 8 點至 4 月 11 日下午 8 點	上傳至指定競賽平台，未在期限內完成作品上傳即視同未完成報名。
2	報名繳交書面： 1. 報名網站報名 完成後下載報名 表完成核章	1、由資訊組長統一報名，報名完成後，請各校核章所有隊伍報名表件 105 年 4 月 13 日前送和順國中。(郵戳為	未在期限內完成書面文件繳交即視同未完成報名。(歷程書完成核章、切結書簽名)

	2. 作品未抄襲切結書(附件 2) 3. 參賽作品歷程書(附件 3)	憑) 2、報名資料缺漏，補繳期限至 105 年 4 月 14 日中午 12 時前	
3	公告進入決賽名單	105 年 4 月 25 日前	活動網站公告，國中、國小各組皆 16 隊
4	105 年 4 月 26 日中午 12 時前	成績複查	遞送成績複查申請表(附件 4)至和順國中教務處
5	105 年 4 月 30 日	國小組現場決賽 動畫組日期：4 月 30 日上午 遊戲組日期：4 月 30 日下午	地點另行公告
6	105 年 5 月 1 日	國中組現場決賽 動畫組日期：5 月 1 日上午 遊戲組日期：5 月 1 日下午	地點另行公告
7	105 年 5 月 6 日前	公布決賽成績	

柒、競賽組別

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 2 名學生(不得跨組參賽)。

二、參賽資格：

- 國小組：本市公私立國小在學學生(四、五、六年級)。
- 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。

- 初賽：主題另行公告，每一組挑選 **16 隊** 進入決賽。
- 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. 競賽單位提供之創用 CC 授權素材，相關素材已公告於競賽活動網站。
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文件。

捌、評審標準及獎勵：

一、評審方式及標準：

1. 作品繳交(於競賽活動網站填送)內容須包括：1. Scratch 程式設計歷程書 2. 程式檔案(電子檔案免核章)；如有短缺，即取消參賽資格不列入評審對象。繳交方式，將所有檔案壓縮成一 zip 檔進行上傳。
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	5%

二、獎勵

- 1、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)，獲獎學生頒發。
- 2、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。

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。

【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://web.tn.edu.tw/ops/>)。

(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，將導致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：
 - 電 話：(06)
 - E-mail：

【附件 2】

臺南市國民中小學 Scratch 程式設計競賽參賽隊伍歷程書

學校名稱				
作品名稱				
作者 1	中文姓名		英文姓名	
作者 2	中文姓名		英文姓名	
指導教師	中文姓名		英文姓名	
指導教師	中文姓名		英文姓名	
教師 email 及聯絡電話				

1. 專案的內容介紹：(至少20字做專案介紹)

資訊組長核章：

教務主任核章：

校長核章：

【附件 3】

作品未抄襲切結書

立書人：

一、立書人為參加臺南市政府教育局(下稱「主辦單位」)所主辦之「臺南市公私立國民中小學 Scratch 程式設計競賽」，茲切結所提參賽作品：

乃係立書人原創並未抄襲他人。

二、日後若經查明立書人之參賽作品確係部份或全部抄襲他人，立書人所獲獎品與獎勵應立即取銷。並立即將所領取之獎品歸還主辦單位。

三、立書人抄襲他人創意而致主辦單位須賠償或導致其他損失，立書人等應負賠償主辦單位之責，並函請立書人所屬學校教評會予以懲處。

四、若因立書人之參賽作品侵害他人之智慧財產權而導致第三人得以對主辦單位求償或主辦單位之權益因而受損，立書人願負一切賠償責任。

此致

主辦單位

臺南市政府教育局

立書人簽章：作者 1：

指導教師：

日 期 ； 中 華 民 國 年 月 日

【附件 4】

成績複查申請表

一、申請人姓名：(限指導教師)

二、申請學校名稱：

三、隊名：

四、作品名稱：

五、說明：(一)成績複查僅限初賽成績。

(二)申請表必須於 105 年 4 月 12 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。

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	

申請人簽名：

申請人聯絡電話：

申請人電子郵件：