

臺南市 108 年度中小學 SCRATCH 程式設計競賽暨創意市集觀摩賽實施計畫

一、計畫目標：

- (一)落實十二年國教之精神,鼓勵教師善用資訊科技輔助教學,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,提升學生邏輯思考及創作能力。
- (四)藉由競賽活動及市集交流,增加參賽學生觀摩程式設計及分享交流之機會,以激發學生學習之動機。

二、辦理單位：

- (一)主辦單位：臺南市政府教育局(以下稱本局)
- (二)承辦單位：本市和順國中
- (三)協辦單位：可成科技股份有限公司。

三、參加對象：本市中小學 3-9 年級學生，(一)~(六)組每人限報 1 組、(七)~(八)組每人限報 1 組。

- (一)遊戲國小一般組：本市 3-6 年級學生，2 人組一隊報名參加。
- (二)動畫國小一般組：本市 3-6 年級學生，2 人組一隊報名參加。
- (三)遊戲國小扎根組：本市百人以下學校 3-6 年級學生，2 人組一隊報名參加。
- (四)動畫國小扎根組：本市百人以下學校 3-6 年級學生，2 人組一隊報名參加。
- (五)遊戲國中一般組：本市 7-9 年級學生，2 人組一隊報名參加。
- (六)動畫國中一般組：本市 7-9 年級學生，2 人組一隊報名參加。
- (七)程式控制創意作品國小組：本市 3-6 年級學生，2 人組一隊報名參加。
- (八)程式控制創意作品國中組：本市 7-9 年級學生，2 人組一隊報名參加。

四、競賽說明：

(一)scratch 程式設計競賽—分遊戲與動畫兩類

1、創作工具:SCRATCH 圖形化程式設計軟體 3.0 離線版。

2、競賽組別:共分國小遊戲一般組、國小動畫一般組、國小遊戲扎根組、國小動畫扎根組、國中遊戲一般組、國中動畫一般組等 6 組。

3. 預賽：

- (1)統一於 108 年 10 月 30 日(星期三) 下午 1:00-4:30 各校自行辦理，競賽規定與方式另行公布。
- (2)題目於 108 年 10 月 30 日下午 1 時公布，比賽時間 3 小時，各校於規定時間現場實作後，作品上傳至指定網站。
- (4)各校報名隊伍不限，惟如超過校內電腦教室可容納隊數，各校事先自行辦理校內預賽。
- (5)一般組每組取 20 隊進入全市決賽，另取 10 隊為優勝頒予獎狀乙紙。
- (6)扎根組不再另行辦理決賽，直接取第一名 2 隊、第二名 3 隊、第三名 5 隊頒予獎狀與獎金，另取 10 隊為優勝頒予獎狀乙紙。前開獎項主辦單位可依實際報名隊數與作品水準新增或刪減獲獎隊數。
- (7)如遇電腦故障當機情形,參賽選手可直接使用學校準備之備用電腦或自行故障

排除,惟不得延長收件時間。

4. 全市決賽：

- (1)統一於108年11月21、22日(星期四、五)本局資訊中心辦理，比賽時間3小時。
- (2)一般組每組取第一名2隊頒予本局獎狀與獎金、第二名3隊頒予本局獎狀與獎金、第三名5隊頒予本局獎狀與獎金200元、佳作10隊頒予獎狀。
- (3)決賽前三名隊伍指導教師每人嘉獎1次(私立學校及代課教師頒發獎狀1紙)、佳作隊伍指導老師獎狀1紙。
- (4)一般組第一名推薦代表本市參加全國貓咪盃，推薦順序為動畫組第一名、遊戲組第一名、動畫組第二名、遊戲組第二名以此類推，若名次相同以決賽分數為推薦序(配合全國貓咪盃競賽辦法推薦)。
- (5)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,延長比賽時間(延長之時間長度,由大會決定)。

5. 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。
- (4)比賽時間不提供選手上網環境;會場將提供鍵盤、滑鼠，耳機麥克風自行準備,其餘資訊設備不得攜入。

(二)程式控制創意作品賽

創意設計的素材不限，參賽選手必須完成一組作品並到現場設攤展示，由現場評審團至各攤位進行評分，競賽期間至少必須有一名選手在場回答評審的提問，展示作所需之桌椅電源與海報架由主辦單位提供，其餘設備由選手自行準備。

1. 創作工具：程式工具、控制板不限並得搭配其他素材。
2. 競賽主題：至少符合聯合國17項永續發展目標(SDGs)其中一項。
3. 競賽方式：由選手將作品帶至競賽場地設攤展示再由評審個別到攤位進行提問與評分。
4. 競賽時間：108年11月29日(星期五)辦理。
5. 每組取第一名2隊頒予本局獎狀與獎金、第二名3隊頒予本局獎狀與獎金、第三名5隊頒予本局獎狀與獎金。

五、報名方式：

- (一)以學校為報名單位,每隊2名學生、一位指導老師。
- (二)報名期間:另行公告,由學校統一至指定網站報名。
- (三)不得跨組(創意作品組不限)、跨校組隊參加。

六、競賽日期與地點：

- (一)領隊會議：108年10月18日(星期五)
- (二)分區預賽：108年10月30日(星期三)。
- (三)動畫與遊戲一般組全市決賽：108年11月21、22日(星期四、五)。
- (四)程式控制創意作品賽：108年11月29日(星期五)
- (五)頒獎典禮：108年11月29日(星期五)

七、競賽題目：動畫與遊戲類由主辦單位請專家命題，依競賽組別之特性出題，於比賽時現場宣布。

八、評審方式及標準

聘請資訊教育專家或學者參與評審，評分標準如下：

(一) 動畫組：依程式設計(含技巧性、邏輯性)(25%)、完整性(30%)、創意性(40%)、創用 CC 標示(5%)等項目評分。

(二) 遊戲組：依程式設計(含技巧性、邏輯性)(35%)、完整性(25%)、創意性(35%)、創用 CC 標示(5%)等項目評分。

(三) 創意作品：評審評分創意性(35%)、完整性(35%)，現場受獎同學票選(30%)。

九、各項競賽規定與評分方式如為疑慮，依領隊會議解釋為主。

十、競賽作品版權：

參加本次競賽之學生及其法定代理人需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>

十一、比賽成績公告：

(一) 決賽名單：108 年 11 月 13 日(星期三)前公告。

(二) scratch 程式設計競賽決賽成績：108 年 11 月 27 日(星期三)前公告。

(三) 程式控制創意作品賽決賽成績：108 年 11 月 29 日當場公布。

十二、經費來源：獲獎隊伍獎金由可成科技股份有限公司提供。