

花蓮縣 112 年度資訊教育競賽活動

「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」複賽計畫

壹、依據：教育部科技中心總體計畫案子計畫三—科技及新興學習及探索活動計畫

貳、計畫目標

- 一、提升校園運算思維及自由軟體普及率，宣導智慧財產權使用。
- 二、激發學生運算思維與解決問題能力，讓學習變有趣。
- 三、接軌國際創客潮流，營造有效提升學生學習能力之數位平台。
- 四、全面發展本縣各校運算思維及程式寫作師資。

參、辦理單位

- 一、指導單位：花蓮縣政府
- 二、主辦單位：花蓮縣政府教育處
- 三、承辦單位：花蓮市中正國民小學、花蓮縣玉里國民小學

肆、參加對象

- 一、本縣 111 學年度「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」初賽入圍複賽之國中、小學生。
- 二、為符合 112 年度全國貓咪盃競賽實施辦法，參賽隊伍每隊需為 2 人，學生及指導老師不限同校。

伍、競賽辦法

- 一、競賽網站：
- 二、競賽日期：
 - (一) 112 年 2 月 18 日(星期六)，上午 08 時 50 分-12 時 30 分，國小組。
 - (二) 112 年 2 月 18 日(星期六)，下午 13 時 20 分-17 時 00 分，國中組。
- 三、競賽地點：中正國小 3F 電腦教室、4F 電腦教室及玉里國小電腦教室。
- 四、報到文件：
 - (一) 選手當天報到請攜帶學生證/身份證/健保卡(擇一)，未提供身分證明者不得參賽。
 - (二) 創用 CC 授權同意書(每位參賽人員複賽作品，需填寫創用 CC 授權同意書，以保證作品係屬原創；並以創用 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，授权使用本作品；同意書請見附件一，請事先填寫報到時繳交。)
- 五、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.0 版，電腦作業系統為 Windows10，競賽提供之軟體與 112 年度全國貓咪盃競賽相同，請參考網站公告 (<http://cc.ilc.edu.tw/?p=690>)
- 六、競賽分組：分為國小遊戲組、國中遊戲組、國小動畫組、國中動畫組。

- 七、競賽題目：由主辦單位現場宣佈。
- 八、競賽方式：採現場實作，所有參賽選手於同一電腦教室內競賽，競賽當日，由本處提供借用筆、紙張、耳機麥克風、隨身碟之外，不可以使用其他輔助工具(如手寫板、手機、網路攝影機...等)，現場不提供網路服務。
- 九、競賽素材：限定由參賽者自製、使用軟體內建素材庫。
- 十、競賽作品以隨身碟方式交件、作品完成後需繳交給收件人員，由收件老師複製於指定資料夾後，並試開啟無誤後，始得刪除原電腦內作品並關機，將耳機及桌面整理乾淨後始得離開試場；隨身碟使用相關知能，請指導老師於授課時自行指導學生，若於競賽期間發生問題，主辦單位概不負責；其他競賽規則與注意事項請見附件二。
- 十一、**本項競賽獲獎選手得依名次順序優先推薦參加「112年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽」，正取及備取隊伍及指導老師務必出席本縣辦理之賽前說明會及集訓；若有推薦選手不克出席之情事，主辦單位得評估是否保留其參賽資格或依順位遞補出賽；各項期程如下，另前述未及之相關事項另行於處務公告公布。**
- (一) **全國賽:112年4月8日(星期六)及4月9日(日)兩天辦理，若因防疫取消將另行通知。**
- (二) **全國賽本縣集訓：112年複賽後至全國賽前，課程及時間另行公告。**

十二、評審辦法及評審參考：

- (一)由承辦單位聘請相關領域教師或專家進行評審，評審方式以百分等級或序位法由評審討論訂定。
- (二)評審參考標準：

項目/比重	說明
運算思考能力 (技術力、技能) 建議比重 30%	運用拆解模組分工合作、運用模式識別運用、運用抽象化注意重要細節忽略不重要問題、以演算法設計簡單步驟或規則解決問題，以及程式之可讀性及邏輯判斷...等，以及作品是否可正常運作
主題表達分享 (表達力、知識) 建議比重 30%	作品腳本設計：包含表達說明是否清晰、結構是否完整、操作安排是否得宜、角色安排與遊戲過程或情節是否能完美詮釋，含 CC 標示、藝術美感、或能呈現學習的過程與進階
多元智慧運用 (創造力、情意) 建議比重 30%	是否運用多媒體、多感官、動手做、多元智慧...等方式，使學習保留效果最佳，或操作後印象最深刻，效果保留最好最久
特殊加分 (獨特性) 建議比重 10%	前述三項分數不足以表達部分

陸、競賽期程

一、國小組:02/18(六)當天上午場 08:50 開始報到，競賽場次如下表：

時間		3F 電腦教室	4F 電腦教室
上午	0850-0920 報到	國小動畫 15 組	國小遊戲 15 組
	0920-0930 說明		
	0930-1230 競賽		

二、國中組：02/18(六)當天下午場 13:20 開始報到競賽場次如下表：

下午	1320-1350 報到	國中動畫 8 組	國中遊戲 15 組
	1350-1400 說明		
	1400-1700 競賽		

三、競賽結束後由評審線上評選作品，視需要召開視訊會議，一週後隨即公告得獎名單及參與全國賽名單。

柒、獎勵辦法

一、學生獎勵部份：參加複賽學生已初步通過初賽選拔，因此除非選手程度與初賽入選作品程度相差太大者剷除得獎資格外，剩餘名額皆至少佳作以上鼓勵。

名次	數量	獎勵	備註
金獎	2 組	獎狀一紙	除金獎限定 2 組外，其餘實際給獎名額由評審團決議是否彈性調整。獎品視當年度經費及贊助單位決定。
銀獎	3 組	獎狀一紙	
銅獎	4 組	獎狀一紙	
佳作	6 組 (上限)	獎狀一紙	

二、教師獎勵部份：指導老師每位獎狀一紙。

捌、其他：

一、得獎作品之版權，屬於作者與本府共同擁有，本府擁有複製、公佈、發行、宣導之權利。

二、本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。

三、聯絡人員：花蓮縣政府教育處教育網路中心田益龍老師、吳瑞菱小姐，電話：


03-8462860#512、E-mail：toung1023@hlc.edu.tw

玖、經費概算：略。

拾、本計畫相關承辦人員於完成核銷後，依花蓮縣政府所屬各級學校教育專業人員獎懲作業要點進行敘獎事宜。

拾壹、本計畫奉 縣長核定後實施，修正時亦同。

花蓮縣 111 學年度資訊教育競賽活動
「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」
創用 CC 授權同意書

本人同意參加花蓮縣 112 年度「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」複賽創作之作品採用創用 CC  「姓名標示-非商業性-相同方式分享」3.0 版臺灣授權條款，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作。

(創用 CC「姓名標示-非商業性」3.0 版臺灣授權條款
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/tw/legalcode>)

立同意書人

學校名稱：花蓮縣_____

指導教師 <small>(1位代表簽名)</small>		身份證字號	學校	連絡電話
(紙本簽名)				
參賽學生		身份證字號	學校	連絡電話
學生	(紙本簽名)			
學生	(紙本簽名)			

中 華 民 國 1 1 2 年 月 日

【競賽規則與注意事項】

1. 試場中正國小校內不開放停車，請自行尋覓附近合法停車位。
2. 指導老師可以在中正國小英語教室 1 休息。(為提升防疫標準，此次不開放家長陪同參賽)
3. 參賽學生請擇一攜帶：健保卡、在學證明、學生證等，供查驗身份，未攜帶者由指導老師當場簽切結書證明學生身份，如經舉發，身份不實，取消參賽資格。
4. 比賽當天不得自行攜帶任何儲存設備、媒體、素材、或任何參考文件進場；當天所有電腦都將實施網路斷線，繳交作品或同組同學資料交換僅能使用本府提供的隨身碟。
5. 本次競賽開放自行攜帶耳機麥克風，未攜帶者考場可借用全新設備。
6. 手機請關靜音，並且競賽過程中不得使用。
7. 防疫期間，為恐防疫群聚感染，入場選手及師生需自備口罩入場。報到入場前需接受工作人員量測體溫；若有發燒達 38°C 情形，該員禁止入場，該組並以棄賽論；但若組員堅持參賽，考量學生參與縣級競賽不易經驗難求，同意另一選手仍可入場操作，但該組不予計分。
8. 因複賽為初賽之延續，故原初賽報名隊伍學生及指導老師亦不得異動。
9. 報到時必須同時繳回 CC 授權同意書，指導老師可在場協助選手確認電腦軟硬體狀況之後，待競賽開始之後再行離開。
10. 依全國賽提供之軟體及素材皆已安裝或存放於電腦桌面。
11. 為競賽公平，競賽時間僅限於同組同學之間輕聲交談，禁止其他組同學出聲指導、其他示意或代為操作電腦等行為。
12. 競賽當天除電腦軟硬體故障等因素外，工作人員將一概不協助任何技術性問題。(例如耳機麥克風的安裝、如何開啓程式、如何存檔、錄音選項被關閉如何打開等)，請各位指導老師事先指導選手關於耳機麥克風安裝順序、相關基礎電腦操作、USB 隨身碟的使用方法。電腦設備若有任何狀況無法處理者，請舉手讓工作人員幫忙，但與競賽相關之操作及存檔必需自行操作。
13. 作品內容禁止編輯上選手所屬學校及作者姓名，違者評審將開評審會議時討論酌予扣分。
14. 競賽檔案存檔名稱“組別-學校姓名 1-學校姓名 2” (副檔名. sb3 請勿變動)，例如：
 - 國中動畫-XX 國中邱○○-XX 國中李○○. sb3
 - 國小動畫-XX 國小邱○○-XX 國小李○○. sb3
 - 國中遊戲-XX 國中邱○○-XX 國中李○○. sb3
 - 國小遊戲-XX 國小邱○○-XX 國小李○○. sb3
15. 選手競賽時請在硬碟上存檔操作，並隨時存檔及備份隨身碟以免意外，完成作品繳交時，才將檔案複製進 USB，並繳交給工作人員，繳交同時當場確認檔名編號及工作人員是否已存檔至指定筆電，且檔案確認可以開啓後，才可刪除原電腦硬碟上之作品，並將本府提供借用之耳機歸還後，方可離開現場與帶隊老師會合離開。
16. 違反上述注意事項之競賽選手經由工作人員提醒後如果仍不聽勸阻者將取消比賽資格。
17. 其他未盡事項請聽從大會工作員宣布為準。

附註：

1. 耳機麥克風安裝順序必須在開啟 Scratch 之前，若已先開 Scratch 再裝麥克風會無法使用，所以若安裝時顛倒順序，請先關閉 Scratch 再安裝麥克風，隨後再開啟 Scratch 即可。
2. 因本次全國賽不提供網路攝影機，為與全國賽標準一致，故本次競賽亦不提供，請指導老師與選手留意。
3. 競賽結束繳交檔案完畢後務必刪除原電腦上之作品，以免影響下場競賽之公平性。
4. 參賽選手師生一律從中正國小大門進入，配合防疫規定，學校會派人協助量額溫，並在川堂完成報到檢錄。
5. 請參賽選手師生依循指定路線至競賽場所及教梯教室休息，不得喧嘩或干擾學校正常教學運作。
6. 基本防護措施：請學校協助確認參賽人員(包括學生、教師、工作人員及評審)14 天內無境外旅遊史，如符合「具感染風險民眾追蹤管理機制」中「居家隔離」或「居家檢疫」，及「自主健康管理」之社區監測通報採檢個案實施之對象者，禁止參加比賽。
7. 比賽期間防護措施：
 - (1)請由中正國小大門進入及離開，進入校區由專人量體溫，採實名入場制，不對外開放非競賽相關人員入校，僅參賽學生、指導老師及工作人員等允許入校，競賽全程配戴口罩(請自備)。
 - (2)競賽當日有發燒者(額溫 ≥ 37.5 度/耳溫 ≥ 38 度)或咳嗽、流鼻水等呼吸道症狀、腹瀉、身體不適者，一律禁止參加比賽。
 - (3)嚴禁隱匿旅遊史及個人身體症狀，如經查明屬實者，取消參賽資格，並依中央疫情通報作業規定，通報主管機關及依「傳染病防治法」處理。
8. 比賽結束後注意事項：所有與會人員於比賽後倘因發燒或身體不適住院，請依教育部「校園安全及災害事件通報作業要點」規定，辦理通報事宜。
9. 競賽承辦單位處理原則得依中央流行疫情指揮中心公布相關之防疫建議，適時調整相關防疫措施。

附件三：競賽隊伍-教室座位表(北區競賽地點)

國小動畫組隊伍座位(15組)/3F

第一排	第二排	第三排	第四排
1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	

1320-1350 報到、1350-1400 說明、1400-1700 競賽

國小遊戲組隊伍座位(15組)/4F

1320-1350 報到、1350-1400 說明、1400-1700 競賽

左側	中間	右側
1	8	11
2	9	12
3	10	13
4		14
5		15
6		
7		

國中動畫組隊伍座位(8組)/3F

1320-1350 報到、1350-1400 說明、1400-1700 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	

國中遊戲組隊伍座位(15組)/4F

1320-1350 報到、1350-1400 說明、1400-1700 競賽

左側	中間	右側
1	8	11
2	9	12
3	10	13
4		14
5		15
6		
7		

花蓮縣 112 年 SCRATCH 比賽【國小動畫組】入圍複賽名單

序號	參賽組別	學校	第一作者	學校	第二作者	指導教師 (一)	指導教師 (二)
1	國小 動畫組						
2	國小 動畫組						
3	國小 動畫組						
4	國小 動畫組						
5	國小 動畫組						
6	國小 動畫組						
7	國小 動畫組						
8	國小 動畫組						
9	國小 動畫組						
10	國小 動畫組						
11	國小 動畫組						
12	國小 動畫組						
13	國小 動畫組						
14	國小 動畫組						
15	國小 動畫組						

花蓮縣 112 年 SCRATCH 比賽【國小遊戲組】入圍複賽名單

序號	參賽組別	學校	第一作者	學校	第二作者	指導教師 (一)	指導教師 (二)
1	國小遊戲組						
2	國小遊戲組						
3	國小遊戲組						
4	國小遊戲組						
5	國小遊戲組						
6	國小遊戲組						
7	國小遊戲組						
8	國小遊戲組						
9	國小遊戲組						
10	國小遊戲組						
11	國小遊戲組						
12	國小遊戲組						
13	國小遊戲組						
14	國小遊戲組						
15	國小遊戲組						

花蓮縣 112 年 SCRATCH 比賽【國中動畫組】入圍複賽名單

序號	參賽組別	學校	第一作者	學校	第二作者	指導教師 (一)	指導教師 (二)
1	國中 動畫組						
2	國中 動畫組						
3	國中 動畫組						
4	國中 動畫組						
5	國中 動畫組						
6	國中 動畫組						
7	國中 動畫組						
8	國中 動畫組						

花蓮縣 112 年 SCRATCH 比賽【國中遊戲組】入圍複賽名單

序號	參賽組別	學校	第一作者	學校	第二作者	指導教師 (一)	指導教師 (二)
31	國中 遊戲組						
32	國中 遊戲組						
33	國中 遊戲組						
34	國中 遊戲組						
35	國中 遊戲組						
36	國中 遊戲組						
37	國中 遊戲組						
38	國中 遊戲組						
39	國中 遊戲組						
40	國中 遊戲組						
41	國中 遊戲組						
42	國中 遊戲組						
43	國中 遊戲組						
44	國中 遊戲組						
45	國中 遊戲組						

