

# 花蓮縣 113 學年度 Scratch 貓咪盃競賽縣內選拔系列賽

## -初賽實施計畫

壹、依據：花蓮縣 113 年度資訊教育競賽活動計畫

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。
- 五、培養學生運算思維，營造學習程式興趣與程式能力。

參、參、辦理單位

- 一、指導單位：花蓮縣政府
- 二、主辦單位：花蓮縣政府教育處教育網路中心
- 三、承辦單位：花蓮縣玉里鎮玉里國民小學、花蓮縣立卓溪鄉太平國民小學

肆、競賽辦法

- 一、參加對象：本縣國中小 1 至 9 年級學生
- 二、競賽公告網站：<https://cptt.hlc.edu.tw/Main/Module/Home/Index.php>
- 三、報名連結：113 年 10 月 31 日(四)12：00 前於縣政府教育處處務公告。
- 四、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.29.1 版
- 五、本系列競賽各階段期程：

(一)Scratch 縣賽(初賽)：

1. 辦理方式：採線上收件；請至本案競賽網站報名及送件。
2. 題目公告時間：113 年 10 月 31 日(四)12：00 前於縣政府教育處處務公告。

3. 命題範圍：國中小各學習領域、議題、日常生活相關等，不涉及政治敏感議題
4. 收件期間：自 113 年 11 月 1 日(五)上午 9：00 起至 113 年 12 月 6 日(五)下午 5：00 止
5. 入選隊伍公告：113 年 12 月 11 日(三) 下午 5:00 前於縣政府教育處處務公告。

**(二)Scratch 縣賽(複賽)：**

1. 競賽形式：採現場競賽，並於賽事結束後統一收繳作品進行評選。
2. 競賽日期：114 年 1 月 22 日(三)
3. 競賽地點：採分區同步辦理；北區：中正國小、南區：玉里國小。
4. 題目公告：當日各區試場同步於賽前公告。
5. 成績公布：114 年 2 月 7 日(五)前公告競賽獲獎隊伍及全國賽參賽隊伍。

**(三)全國賽(賽前共訓)：**

1. 時間：預計於 114 年 3 至 4 月間(時間待定)進行。
2. 共訓對象：獲 Scratch 縣賽(複賽)各組金獎之隊伍(依全國賽賽制數錄取)
3. 共訓內容：繪圖技巧、腳本設計、程式技術、口說演示、快速解題、實戰練習等相關領域。

**(四)全國賽(縣系列賽獲獎之代表隊伍)：**

1. 114 年承辦縣(市)：屏東縣。
2. 競賽形式：採現場競賽，並於賽事結束後統一收繳作品進行評選。
3. 競賽日期：114 年 4 月 11 日(五)起至 114 年 4 月 12 日(六)止。
4. 各縣(市)參賽隊伍限制：
  - 國小遊戲組：至多 2 隊
  - 國小動畫組：至多 2 隊
  - 國中生活應用組：至多 4 隊

(五)上開期程除 **Scratch 縣賽(初賽)**外，其餘均暫為預定辦理時間；實際辦理時間仍以本府函文(主要)及處務公告(輔助)週知事項內容為主。

## 六、Scratch 縣賽(初賽)賽制及相關注意事項：

### (一)素材使用規定：

- 參賽者須自製素材、使用軟體內建素材庫，或合法使用創用 CC 授權素材。
- 指導老師需特別注意著作權概念。

### (二)協同合作要求：

- 每組必須 **2 人一組**，學生不得單獨參賽。
- 若複賽發現兩人未共同參與作品製作，將現場淘汰，作品不予評選。
- 嚴禁抄襲、代勞或使用無授權素材，違規者取消參賽資格。

### (三)競賽報名與資料上傳：

- 學校承辦老師或指導老師需透過教師花蓮競賽平台協助上傳學生報名資料。
- 報名後不接受更換隊員或指導老師姓名。

### (四)參賽要求：

- 國小：各校須至少於**動畫組**、**遊戲組**各派隊 1 組(或以上)參賽。
- 國中：各校須至少於**生活應用組**派隊 2 組(或以上)參賽。
- 各校參賽隊伍數無上限；另參賽作品質量、資料完整度及師生籌辦積極度，得為本府教育處於後續撥付資源、入校輔導及補助競爭型經費之評估要件。

### (五)作品版權：

- 每件入選及現場競賽作品需填寫創用 CC 授權同意書，保證作品為原創。
- 授權條款為創用 CC BY-NC-SA 台灣 4.0 版。

### (六)競賽規則：

- 每隊由 2 位學生及至多 2 位指導老師組成。
- 每位學生限報 1 隊。

●每隊學生得跨年級但不得跨校組隊。

●指導老師得跨校指導多隊參賽。

#### 七、評審辦法及評審參考：

##### (一) 評審方式：

1. 評審採序位法作業方式；評審委員依競賽評分參考標準分別評分後加總分數，並依加總分數高低轉換為序位。前項評審委員加總分數轉換為序位後，彙整合計序位，以合計值最低者為序位第一。
2. 評審委員將邀請有「國中小相關現場指導經驗」或「為該領域專家學者或現場教師」人員擔任評審。

(二) 評分標準：程式技巧 25%、程式說明文件 5%、創意表現 30%、內容完整度 35%、其他(例如人機互動、介面設計等)5%。

(三) 錄取隊伍數：初賽收件作品進行初審，不完整或過於簡陋之作品不予列入評選，篩選後作品進入評選，由評審依序位法排列進入複賽錄取順位，國小遊戲組及動畫組上限各 15 隊；國中生活應用組上限 30 隊。

#### 八、初賽送件方式：

請於初賽線上送件期程指定時間將作品上傳，作品請上傳至競賽網站

([https://cptt.hlc.edu.tw/Web/hlc\\_scratchrematch112/Main/Module/Home/Index.php](https://cptt.hlc.edu.tw/Web/hlc_scratchrematch112/Main/Module/Home/Index.php))

，本次競賽無須填寫作品說明書及成員分工介紹。

#### 伍、獎勵辦法：

一、初賽為參與複賽之資格條件，爰入選隊伍無獎勵；複賽獎勵如下：

名次	國小	國中	獎狀	備註
金獎	2 隊	4 隊	獎狀 1 紙	1. 評審團可依當年參賽狀況決議是否彈性調整。 2. 國小組第三順位；國中組第五、六順位為全國賽預備選手，實際之全國賽參賽選手將依選手集訓及實戰演練之綜合成績判定。 3. 例外狀況：若初賽參賽作品程度與複賽現場作品程度差異太大，則判為不得獎。
銀獎	3 隊	6 隊	獎狀 1 紙	
銅獎	4 隊	8 隊	獎狀 1 紙	
佳作	4-6 隊	8-12 隊	獎狀 1 紙	

二、指導教師獎勵部份：指導學生獲獎者，發指導獎狀1紙，每隊最多2位(初賽、複賽必須為相同指導老師，第一指導老師必須為學校老師)。

陸、其他：

一、參賽作品應由參賽者自行創作，不得有抄襲或代勞情事，亦不可有或隱含商業行為，或涉著作權、專利權及其他權利之侵害。參賽者若違反相關規定，應自負相關法律責任；又若經檢舉、告發或查證屬實，將取消其參賽資格、得獎資格並追回所得獎項，同時函知相關主管單位。

二、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。

三、凡曾入選為受獎之作品及參賽作品，若有接受國內外各機構經費補助者不得重新申請參加，凡經查屬實除追回其所受之獎勵，將視同棄權。

四、本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。

五、聯絡人員：花蓮縣政府教育處教育網路中心廖駿霖，電話：03-8462860#516


柒、經費概算：如附件。

捌、本計畫相關承辦人員於完成核銷後，得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。

玖、本計畫奉花蓮縣政府核定後實施，修正時亦同。

# 「花蓮縣 113 學年度 Scratch 貓咪盃競賽縣內選拔系列賽-初賽」

## 創用 CC 授權同意書

同意參加花蓮縣 113 學年度「花蓮縣 113 學年度 Scratch 貓咪盃競賽縣內選拔系列賽-初賽」創作之作品採用創用 CC  「姓名標示-非商業性-相同方式分享」4.0 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」4.0 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 <sub>(1位代表簽名)</sub>		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 年 月 日