

110 年度貓咪盃-新竹市 SCRATCH 競賽初賽實施計畫

壹、依據：

一、教育部 110 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽暨創意市集實施計畫。

貳、計畫目標：

- 一、為落實十二年國教課程之精神，鼓勵教師使用資訊科技為輔助學習之工具，以擴展各領域的學習，並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、藉由競賽活動與優良作品分享，經歷觀摩 SCRATCH 成果之自主學習，以激發學生學習之動機。
- 五、引領動手自做之風氣，活化生活科技於日常生活中，實踐課綱規劃之核心素養。

參、辦理單位：新竹市政府教育處(教育網路中心)

肆、協辦學校：新竹市北區民富國民小學

伍、參加對象：新竹市立中小學學生

陸、活動說明：

一、SCRATCH 競賽：

1. 創作工具：SCRATCH 圖形化程式設計軟體 Scratch 3.0 版。
2. 競賽組別：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。
3. 競賽方式：
 - (1) 由各校推薦國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組及國中遊戲組，每校可參賽隊伍如附件一(每隊 2 名之合作模式進行)，若該組競賽隊伍低於二隊，得採觀摩賽方式辦理。
 - (2) 決賽場地於指定比賽場地進行，於比賽結束前上傳至作品繳交平臺(比賽繳交作品請用內網 NAS 存取，以預設電腦資料匣或使用指定之帳號密碼上傳檔案)。
 - (3) 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時間。
4. 報名方式：以團隊為報名單位，每隊 2 名學生(不得跨組參賽)，各校報名隊數如附件一。

5. 報名期間：111 年 1 月 21 日(五)下班前，由各校提出推薦隊伍名單(報名表如附件二)

6. 競賽日期：

(1)111 年 3 月 12 日(星期六)

7. 競賽地點：

新竹市北區民富國民小學

8. 競賽時程(暫定)：

組別	時 間	流 程 3 月 12 日(星期六)
遊 戲 組	08:10~08:30	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
	08:30~08:50	競賽規則說明
	08:50~09:00	至各比賽會場
	09:05~12:05	分組競賽
	12:05~12:20	工作人員確認作品全數上傳
	12:20~13:00	工作人員用餐(活動中心)
動 畫 組	12:50~13:10	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
	13:10~13:30	競賽規則說明
	13:30~13:40	至各比賽會場
	13:45~16:45	分組競賽
	16:45~17:00	工作人員確認作品全數上傳

9. 競賽題目：由主辦單位請專家命題，於比賽時現場宣布。

10. 命題方式：

範例一

發揮創意的自選唐詩教學動畫

說明：

唐詩，是中國的古典文學，不論從題材、體裁，還是風格等方面，對後代的詩歌創作有重大的影響，在小學的教育中，總少不了學習及背誦經典的唐詩。

但是也有人反對這類古典文學的背誦，不管是唐詩、三字經、論語…等，反對的理由是“只求背誦是無意義的學習”，意思是說，對於不了解的事，或是和自己生活沒有關係的事，就是所謂的沒有意義的學習。

我們都不否認，不管是唐詩、三字經…等，這些古典文學都含有其深層的意義，都有學習的

必要性，因此，如何能讓國小的孩子能夠了解這些古典文學的真正含意，以及讓學習和自己產生關聯，進而喜歡上學習這些古典文學就是很重要的事。

請你發揮自己的創意，挑選一首自己喜愛而熟悉的唐詩，做一段大約兩分鐘的動畫，說明、教學、或引導此唐詩的涵義，並實現與生活的連結，讓大家日後學習這首唐詩，可以是有意義而快樂的學習。

參考內容：(範例)

【李白·下江陵】朝辭白帝彩雲間，千里江陵一日還；兩岸猿聲啼不住，輕舟已過萬重山。

範例二

海洋為鄰：站在台灣海岸線上的人們！

說明：

一切從人們的吃、用出發，人們愛吃海鮮，為了滿足人們的需求，不論在魚類的飼料、飼養，或是捕撈的時機、方法與對象等，常出現飼料帶來的環境汙染與破壞、或是小魚與抱卵母魚的過度捕撈等，造成魚類頻臨滅種，導致海洋生物的生存環境與數量都遭受到威脅；海洋管理委員會(MARINE STEWARDSHIP COUNCIL，縮寫為MSC)為了減緩每年一百萬噸漁獲的速度，還推出了海鮮紅綠燈的綠色環保永續海鮮方案。

為了滿足漁夫與觀光的需要，台灣曾經建置299個漁港，翻滾海洋餐桌的生活趣味。同時，為了保護我們的土地，伴隨海堤與消波塊而來的，是消失的沙灘，還有與人們逐漸遠離的海洋共感(感同身受的同理心)。因此，有效的自然工法，是當務之急！另外，為了滿足人們的用電需求，我們蓋起了海上風力發電，讓我們再次地做了魚與熊掌的困難選擇。

人們不僅有需求，也使用，但用過之後，就在人與海之間，形成一道「海洋垃圾」的長城。有些學校與公益組織，發起了淨灘、源頭減量，可是只要人們的習慣不改，這些問題就永遠存在，所幸，政府將這個任務交辦給我們，現在，只有我們有機會力挽狂瀾，改變大家的觀念，同學們，請發揮想像力與創造力，充滿激情可以改變人心，甚至進而改變人類行為的scratch作品，不限任何形式，從不同的角度教導人們學會尊重、善待與珍惜海洋！

11. 競賽使用素材限制(比照全國競賽)：

- (1) 由參賽者自製。
- (2) 使用 SCRATCH 程式內建素材。
- (3) 取消歷年提供之創用 CC 授權素材，以避免評審爭議。
- (4) 比賽時間不提供選手上網環境；會場將提供鍵盤、滑鼠、耳麥，其餘資訊設備不得攜入。

12. 評審標準及獎勵：

(1) 評審方式及標準：

聘請各界資訊教育專家學者參與評審。評審標準比照全國賽標準如附表(一)(二)。

(2)獎勵：

a. 參賽學生：每組選取前三名及佳作若干名(視參賽隊伍擇優錄取)。

第一名：獎狀、獎品。

第二名：獎狀、獎品。

第三名：獎狀、獎品。

佳 作：獎狀、獎品。

各組前二名隊伍代表新竹市參加於 111 年 4 月 15 日所辦理之全國貓咪盃 SCRATCH 競賽(地點:線上參賽)。

b. 指導老師：得獎組別之指導教師依本市教育專業人員獎懲規定敘獎。

13. 競賽作品版權：

參加本次競賽之學生及其法定代理人即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>。

比賽成績公告：111 年 3 月 14 日前，於本市教育處網站並函文學校公告。

14. 關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，比照全國競賽辦理。

柒、辦理本競賽相關工作人員依本市教育專業人員獎懲規定敘獎，並給予辦理活動前後期間公假辦理。

附表(一)國中小遊戲組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	素養主題表達 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	建議比重30%	建議比重30%	建議比重30%	建議比重10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式：運算思維呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 拆解 2. 演算法 3. 抽象化 4. 模式識別 5. 資料處理 <p>程式寫作方式：1. 撰寫說明</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 視覺化 3. 模組化 4. 多工好效能 5. 正常運作 	<p>問題解決及表達方式 是否優良有說服力，包含腳本契合主題 動畫結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 角色動作流暢 詮釋解決問題 呈現學習過程 劇情層次安排 作品深化學習 知識內容正確 作品表達完整</p>	<p>運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習。</p> <p>創造力表現、變通性、獨特性、暢性、可行性、適切性、教育理論、多元智慧、多感官學習、高層次思考</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：</p> <p>互動性</p> <p>表現技巧</p> <p>正向思考鼓勵</p> <p>原創性</p> <p>創造不同體驗</p>

附表(二)國中小動畫組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	素養主題表達 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	建議比重30%	建議比重30%	建議比重30%	建議比重10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式：運算思維呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 拆解 2. 演算法 3. 抽象化 4. 模式識別 5. 資料處理 <p>程式寫作方式：1. 撰寫說明</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 視覺化 3. 模組化 4. 多工好效能 5. 正常運作 	<p>問題解決及表達方式 是否優良有說服力，包含腳本契合主題 動畫結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 角色動作流暢 詮釋解決問題 呈現學習過程 劇情層次安排 作品深化學習 知識內容正確 作品表達完整</p>	<p>運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習。</p> <p>創造力表現、變通性、獨特性、暢性、可行性、適切性、教育理論、多元智慧、多感官學習、高層次思考</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：</p> <p>互動性</p> <p>表現技巧</p> <p>正向思考鼓勵</p> <p>原創性</p> <p>創造不同體驗</p>