

111 學年度貓咪盃-新竹市 SCRATCH 競賽初賽實施計畫

111.10.24 臺教資(三)字第 1112704424 號函修正

壹、依據：

教育部 112 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

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：

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：112 年 1 月 13 日(五)前，由各校提出推薦隊伍名單(報名表如附件二)
6. 競賽日期：112 年 2 月 10 日(星期五)
7. 競賽地點：新竹市北區民富國民小學

8. 競賽題目：由主辦單位請專家命題，於比賽時現場宣布。

9. 競賽時程(暫定)：

組別	時 間			流 程 2月10日(星期五)
遊 戲 組	上	08:20~08:40	20 分鐘	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
		08:40~08:50	10 分鐘	競賽規則說明
		08:50~09:05	15 分鐘	至各比賽會場
		09:10~12:10	3 小時	分組競賽
	午	12:10~12:30	20 分鐘	工作人員確認 作品 全數上傳
		12:30~13:00	30 分鐘	上午場(遊戲組)結束 工作人員用餐(活動中心)
動 畫 組	下	13:00~13:20	20 分鐘	選手報到(選手及帶隊教師休息區)
		13:20~13:30	10 分鐘	競賽規則說明
		13:30~13:45	15 分鐘	至各比賽會場
		13:50~16:50	3 小時	分組競賽
	午	16:50~17:30	20 分鐘	工作人員確認 作品 全數上傳
				下午場(動畫組)結束

10. 競賽使用素材限制(比照全國競賽)：創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch 程式內建素材。

11. 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：

評審將邀請有「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。

評審標準比照全國賽標準如一附件一。

(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 112 年 4 月 8、9 日所辦理之全國貓咪盃 SCRATCH 競賽(現場競賽，地點:待確認後通知各校)。

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>。



14. 比賽成績公告：112 年 2 月 20 日前，於本市教育處網站並函文學校公告。

15. 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。

16. 創作工具及軟體清單如下，若更新競賽版本(比照全國賽)，將於明年度另行公告：

1. win10 作業系統不限版本	7. Audacity v3.1.3
2. Scratch 3 離線版 v3.28	8. MuseScore v3.6.2 x64
3. Inkscape v1.1.2 x64	9. vmpk v0.8.6 x64
4. PhotoCap v6.0	10. 7-Zip v21.07
5. GIMP v2.10.30	11. Xmind 11.1.2 x64
6. LibreOffice 7.2.5 安定版	12. Hydrogen v1.1.1 x64

柒、協助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課務派代辦理。

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

附件 一

國中小 Scratch 「遊戲組」 建議評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	程式寫作技巧是否使用運算思維模式。 1.運算思維呈現： (1) 拆解 (2) 演算法 (3) 抽象化 (4) 模式識別 (5) 資料結構化 (6) 簡化 (7) 系統性處理 2.程式寫作方式： (1) 視覺化 (2) 模組化 (3) 多工好效能 (4) 正常運作 (5) 連結其他領域
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含： 1.操作說明完整 2.遊戲結構完整 3.角色符合主題 4.藝術美感呈現 5.音樂音效搭配 6.操作動作順暢 7.遊戲情節腳本 8.詮釋解決問題 9.呈現學習過程 10.過關層次安排 11.遊戲深化學習 12.知識內容正確

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	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，包含： 1.創造力表現 2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性 3.教育理論 4.多元智慧、多感官學習、高層次思考 5.互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗
其他 (特殊性、例外)	建議比重 10%	前述三項分數不足以表達部分，例如： 1.遊戲化 2.八角原則 3.使命感（主動） 4.發展與成就（主動） 5.創造和回饋（主動） 6.所有權（主動） 7.社會影響（被動） 8.稀缺性（被動） 9.不確定性（被動） 10.損失趨避（被動）

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

國中小 Scratch 「動畫組」 建議評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	程式寫作技巧是否使用運算思維模式。 1.運算思維呈現： (1) 拆解 (2) 演算法 (3) 抽象化 (4) 模式識別 (5) 資料處理 2.程式寫作方式： (1) 撰寫說明 (2) 視覺化 (3) 模組化 (4) 多工好效能 (5) 正常運作
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含： 1.腳本契合主題 2.動畫結構完整 3.角色符合主題 4.藝術美感呈現 5.音樂音效搭配角色動作流暢 6.詮釋解決問題 7.呈現學習過程 8.劇情層次安排 9.作品深化學習 10.知識內容正確 11.作品表達完整
多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	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，包含： 1.創造力表現 2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性

112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

評分參考標準

		3. 教育理論 4. 多元智慧、多感官學習、高層次思考
其他 (特殊性、例外)	建議比重 10%	前述三項分數不足以表達部分，例如： 1. 互動性 2. 表現技巧 3. 正向思考鼓勵 4. 原創性 5. 創造不同體驗