

桃園市 106 年度貓咪盃中小學 Scratch 競賽暨創意市集實施計畫

壹、依據：

- 一、教育部中小學資訊教育白皮書辦理。
- 二、106 年度資訊教育推動細部計畫。
- 三、桃園市資訊教育三年計畫。
- 四、106 年度貓咪盃-全國 Scratch 競賽暨創意市集實施計畫。

貳、計畫目的：

- 一、藉由學習 Scratch 視覺化與積木組合式的程式語言，提升邏輯思考能力。
- 二、推廣校園自由軟體提升學生邏輯思考與創作能力。
- 三、整合跨縣市比賽項目，活絡各縣市之活動交流。

參、主辦單位：桃園市政府教育局。

肆、承辦單位：桃園國民小學、新坡國民小學。

伍、協辦單位：萬能科技大學、大業國小、楊明國小、內壢國小、潛龍國小、新明國中、大溪高中。

陸、參加對象：本市所屬國民中小學學生。

柒、競賽說明：

一、Scratch 競賽：

- (一) 創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 (Scratch2.0 離線版)。
除可自備麥克風、耳機外，其餘設備 (如繪圖板等) 皆不可自行帶入比賽場地。
- (二) 競賽方式：由各校自行辦理初賽後推薦參加，於承辦單位指定比賽場地進行，比賽結束後作品繳交場地工作人員確認無誤始得離開。
- (三) 競賽組別：國中(動畫組、遊戲組)、國小(動畫組、遊戲組)。

- (四) 報名方式：以團隊為報名單位，每校每組最多可報名一隊參加。
(學生不得跨組參賽)；每隊二名學生(採合作模式)、一名指導教師
(需與學生同校編制內教師)。

二、創意市集競賽：

- (一) 以創意市集的形式，開放各縣市報名攤位，以「運算思維產出教材、教具、生活需求物件及創想實驗品」為主題，運用開放硬體等多元程式工具，結合嵌入系統設計，展示師生創意作品。
- (二) 報名方式：以團隊為報名單位(不分國中小組)，每校最多可報名二隊參加。(學生不得跨 Scratch 競賽參賽)；每隊最多三名學生、一名指導教師(需與學生同校編制內教師)。

三、報名期間：106 年 2 月 20 日至 3 月 3 日，由各校提出日推薦隊伍名單至官方網站報名 (<http://163.30.142.32/scratch/>)。

四、公布比賽場地：106 年 3 月 10 日前。

五、競賽日期：

- (一) Scratch 競賽：106 年 3 月 18、19 日(星期六、日)。
- (二) 創意市集競賽：106 年 3 月 18 日(星期六) 09:00-12:00。

六、競賽場地：預計在萬能科技大學學生活動中心及協辦等學校同步競賽
(視報名隊伍數調整競賽場地位置)。

七、競賽時程：

(一) 國小、國中動畫組

時間	流程
08:20 - 08:50	報到及選手準備
09:00	公佈題目
09:00 - 12:00	分組競賽
12:00	作品繳交(工作人員確認作品繳交無誤)

(二) 國小、國中遊戲組

時間	流程
12:20 - 12:50	報到及選手準備
13:00	公佈題目
13:00 - 16:00	分組競賽
16:00	作品繳交（工作人員確認作品繳交無誤）

八、競賽題目：由主辦單位遴聘專家命題，並依競賽組別之特性出題，於比賽時現場宣佈。

九、競賽使用素材限定：

（一）由參賽者於競賽日當場自製（繪圖工具只限使用小畫家）、輸入法只提供系統內建輸入法，會場不提供（不允許）安裝其它輸入法。

（二）使用 Scratch 程式內建素材。

（三）競賽單位提供之創用 CC 授權素材。

比賽時間內不提供選手上網及下載素材(會場會提供各組學生二支 USB 隨身碟存檔備份)。

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>。（各校報名視同已獲得同意授權，同意書留各校備查）

十一、比賽成績公告：

暫訂於 106 年 3 月 31 日於官方網站上公告。

捌、評審標準及獎勵：

一、評審方式及標準：聘請資訊教育專家學者參與評審。

(一) Scratch 競賽依技巧性 (25%)、完整性 (30%)、創意性 (40%)、創用 CC 標示 (5%) 等項目評審各組作品。

(二) 創意市集競賽

1. 競賽提供各組一張 180 cm × 60 cm 的長桌及可放置 A1 size 的背板架一個，作品可依各組需求放置
2. 作品可以預先組裝，且軟體也可以預先撰寫。
3. 對於使用的零件或材料，無任何限制。
4. 每隊參賽隊伍將有 10 分鐘左右時間，分別為 5 分鐘的口頭報告與展示作品，並預留 2-5 分鐘的時間回答評審的問題。
5. 評分項目為創意性 (40%)、作品完整性 (30%)、報告 (20%) 及團隊合作 (10%)

二、獎勵：

(一) 參賽學生：

1. Scratch 競賽每組選取**特優二名**、優等二名、甲等三名，並酌選佳作若干名頒發獎狀，若作品成績未達標準，各獎項可從缺。
2. 創意市集競賽選取**特優二名**(補助材料費 5000 元)、優等二名、甲等三名，並酌選佳作若干名頒發獎狀，若作品成績未達標準，各獎項可從缺。

(二) 得獎指導老師：得獎組別指導教師依「桃園市市立各級學校及幼兒園教職員獎懲要點」辦理敘獎。

(三) 各組將依成績排序，依序推薦前二名參加 106 年度貓咪盃-全國 Scratch 競賽暨創意市集。

玖、承辦活動有功人員依據「桃園市市立各級學校及幼兒園教職員獎懲要點」辦理敘獎。

拾、其它未盡事宜，將於官方競賽網站 (<http://163.30.142.32/scratch/>) 公布。

拾壹、本實施計畫報經市府教育局核定後實施，修正時亦同。