

# 花蓮縣 112 學年度資訊教育競賽活動

## 「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」

### 縣賽初賽計畫

壹、依據：花蓮縣 112 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、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 1~9 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：  
[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)
- 四、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.29.1 版
- 五、競賽內容與相關期程：

(一) Scratch 縣賽初賽：初賽採線上收件、集中不分區評選，題目於競賽前一天公告，收件自 **112 年 11 月 10 日(五)上午 9:00 至 112 年 12 月 15 日(五)下午 5:00 止**；

**113年1月9日(二)前**公告複賽入選名單；隨後學校可進行複賽選手集訓，入圍隊伍每組上限15隊以下進入複賽。

- (二) Scratch 縣賽複賽：採現場競賽，作品集中統一評選，題目統一於試場公告，複賽將於 **113年2月17(三)**於中正國小及玉里國小兩地同時進行競賽；112年3月5日(二)前公告競賽獲獎隊伍、全國賽參賽隊伍，及安排全國賽訓練與參賽事宜。
- (三) 選手集訓：於3~4月進行，內容包含繪圖技巧、腳本設計、程式技術、口說演示、快速解題、實戰練習…等。
- (四) 全國賽：本屆全國承辦縣市為**桃園市**並於實體決賽辦理：日期為 **113年4月12日(五)至113年4月13日(六)止**。
- (五) 上述期程為預定時間，確認時間仍以函文為主惟處務公告為輔。
- (六) 初賽競賽組別：Scratch 依全國賽分組標準，國中動畫短片競賽、國中互動遊戲競賽、國小動畫短片競賽、國小互動遊戲競賽，共4組。

#### 六、Scratch 競賽方式與注意事項：

- (一) 本次競賽採實施分區競賽線上繳交作品；本府競賽辦法均以全國賽辦法作為參考依據。
- (二) 素材限定由參賽者自製、使用軟體內建素材庫，或使用創用 CC 授權之合法素材，請指導老師特別注意相關著作權概念。
- (三) 競賽歷年均強調協同合作，因此兩人一組，不得單獨參賽、複賽若發現兩人未能以合作方式共同參與作品製作者，將現場直接淘汰，其作品不予參加評選，並嚴禁抄襲、代勞或使用無授權之素材等情事(請老師務必指導)，違者取消參賽資格。
- (四) 競賽報名、登錄、及上傳資料均由學校承辦老師或指導老師均由學校承辦老師或**指導老師使用教師花蓮競賽平台**協助上傳學生報名資料，不得由非教師身分者登錄，請老師務必詳細核對學生姓名避免誤植，報名後亦不接受更換隊員或更換指導老師姓名。
- (五) 初賽每校至少參加動畫短片競賽、互動遊戲各一組，雖未訂定每校參賽上限隊伍數，但請學校自行斟酌學生作品參賽的適切性，參與競賽積極度做為未來撥補設備參考依據之一。

(六) 縣賽複賽參與資格將由本年度縣賽初賽參賽作品中，經評審評選後所決議，獲錄取資格者可參加縣賽複賽。

(七) 作品版權：每件入選參賽作品，及現場競賽作品，於複賽時需填寫創用 CC 授權同意書(如附件一)，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 4.0 版釋出，授权使用本作品。

(八) 本次競賽為符合全國貓咪盃競賽規則，每隊由兩位學生及一位指導老師組成，每位學生至多報名 1 隊，不得跨組參賽；每隊伍**學生不跨校亦不跨縣市組隊**；指導教師可同時指導多隊。

(九) 競賽題目：另行公告於處務公告及函文各校。

#### 七、評審辦法及評審參考：

(一) 由教網中心聘請相關領域教師或專家進行評審，初賽每組 3 位評審。

(二) 評審參考指標：如附件二

(三) 評審方式：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，名額每組上限 15 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、初賽為縣賽複賽之篩選機制，無實質獎勵，選手經初賽篩選後進入複賽，複賽獎勵如下：

名次	數量	獎狀	備註
金獎	2 隊	獎狀 1 紙	1. 複賽參賽選手已經由初賽篩選出 15 隊。 2. 評審團可依當年參賽狀況決議是否彈性調整。 3. 各組之第前三順位為全國賽預備選手
銀獎	3 隊	獎狀 1 紙	
銅獎	4 隊	獎狀 1 紙	

佳作	4-6 隊	獎狀 1 紙	(含備取)，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。 4. 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。
----	-------	--------	---

二、指導教師獎勵部份：指導學生獲獎者，發指導獎狀 1 紙，每隊最多兩位(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、參賽作品應確由參賽者自行創作，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 田益龍老師、吳瑞菱小姐。電話：03-8462860#501/502

柒、經費概算：如附件一

捌、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。

玖、本計畫奉 縣長核定後實施，修正時亦同。

花蓮縣 112 學年度資訊教育競賽活動  
「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」  
創用 CC 授權同意書

同意參加花蓮縣 112 學年度「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」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(1位代表簽名)		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

## 112 學年度「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」 評分參考標準

國中小 Scratch 「遊戲組」建議 評分標準項目	比重	說明
<p>運算思維能力 (技術力、技能)</p>	<p>建議比重 30%</p>	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1.運算思維呈現：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 拆解</li> <li>(2) 演算法</li> <li>(3) 抽象化</li> <li>(4) 模式識別</li> <li>(5) 資料結構化</li> <li>(6) 簡化</li> <li>(7) 系統性處理</li> </ul> <p>2.程式寫作方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 視覺化</li> <li>(2) 模組化</li> <li>(3) 多工好效能</li> <li>(4) 正常運作</li> <li>(5) 連結其他領域</li> </ul>
<p>素養主題表達 (表達力、知識)</p>	<p>建議比重 30%</p>	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.操作說明完整</li> <li>2.遊戲結構完整</li> <li>3.角色符合主題</li> <li>4.藝術美感呈現</li> <li>5.音樂音效搭配</li> <li>6.操作動作順暢</li> <li>7.遊戲情節腳本</li> <li>8.詮釋解決問題</li> <li>9.呈現學習過程</li> </ul>

		<p>10.過關層次安排</p> <p>11.遊戲深化學習</p> <p>12.知識內容正確</p>
<p>多元創造運用 (創造力、情意)</p>	<p>建議比重 30%</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，包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.創造力表現</li> <li>2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</li> <li>3.教育理論</li> <li>4.多元智慧、多感官學習、高層次思考</li> <li>5.互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗</li> </ol>
<p><b>其他</b> (特殊性、例外)</p>	<p>建議比重 10%</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.遊戲化</li> <li>2.八角原則:使命感(主動)、發展與成就(主動)、創造和回饋(主動)、所有權(主動)、社會影響(被動)、稀缺性(被動)、不確定性(被動)、損失趨避(被動)</li> </ol>

## 112 學年度「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」 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%	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1.運算思維呈現：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 拆解</li> <li>(2) 演算法</li> <li>(3) 抽象化</li> <li>(4) 模式識別</li> <li>(5) 資料處理</li> </ul> <p>2.程式寫作方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 撰寫說明</li> <li>(2) 視覺化</li> <li>(3) 模組化</li> <li>(4) 多工好效能</li> <li>(5) 正常運作</li> </ul>
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.腳本契合主題</li> <li>2.動畫結構完整</li> <li>3.角色符合主題</li> <li>4.藝術美感呈現</li> <li>5.音樂音效搭配角色動作流暢</li> <li>6.詮釋解決問題</li> <li>7.呈現學習過程</li> <li>8.劇情層次安排</li> <li>9.作品深化學習</li> <li>10.知識內容正確</li> <li>11.作品表達完整</li> </ul>



<p>多元創造運用 (創造力、情意)</p>	<p>建議比重 30%</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，包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.創造力表現</li> <li>2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</li> <li>3.教育理論</li> <li>4.多元智慧、多感官學習、高層次思考</li> </ol>
<p>其他 (特殊性、例外)</p>	<p>建議比重 10%</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.互動性</li> <li>2.表現技巧</li> <li>3.正向思考鼓勵</li> <li>4.原創性</li> <li>5.創造不同體驗</li> </ol>