

# 嘉義縣 112 年度「推動中小學數位學習精進方案」子方案三

## 跨縣市交流、師生數位學習活動發展計畫-貓咪盃 Scratch 程式設計競賽

### 壹、依據：

- 一、教育部資訊教育推動細部計畫。
- 二、嘉義縣 112 學年度十二年國民基本教育精進國民中學及國民小學教師教學專業與課程品質計畫-縣市資訊知能培訓實施計畫辦理。
- 三、嘉義縣 112 年度推動中小學數位學習精進方案-師生數位學習活動發展實施計畫。

### 貳、計畫目標：

- 一、落實十二年國教之精神，鼓勵教師善用資訊科技輔助教學，以擴展各領域的學習，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、透過科技工具之創意應用，提升學生生活表達、問題解決之運算思維及創造力。
- 四、藉由競賽活動，增加縣內之學生觀摩程式設計及分享交流之機會，以激發學生學習之動機。
- 五、引領動手做之學習風氣，將科技能力生活化，運用於日常生活中，實踐課綱規劃之核心素養。

### 參、辦理單位

- 一、指導單位：教育部。
- 二、主辦單位：嘉義縣政府。
- 三、承辦單位：嘉義縣教育網路中心、嘉義縣南靖國民小學（嘉義縣國教輔導團資訊教育議題國小組）、嘉義縣竹崎高中（嘉義縣國教輔導團科技領域）、嘉義縣數位學習專案辦公室。

### 肆、競賽辦法

- 一、參加對象：嘉義縣國中小學生。
- 二、創作工具：動畫組及遊戲組以 Scratch 官方網站提供之 Scratch 3.0 版為主。
- 三、競賽組別：國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組、國中遊戲組共四組。
- 四、報名方式：

- (一)112 年 9 月 1 日起至 112 年 10 月 6 日中午 12 點止，採線上報名方式辦理，報名網址 <https://forms.gle/jGims8GwNXxjoYub6>。
- (二)以校為報名單位，每校遊戲組與動畫組各組至多可報名 2 隊，每隊 2 名學生，不得跨組參加，指導老師 1 名為限(可指導多隊)。
- (三)競賽報名、登入、及上傳資料由指導老師協助處理，請老師務必詳細核對學生姓名避免誤植，報名截止後亦不接受更換隊員或更換指導老師姓名。
- (四)112 年 10 月 12 日於嘉義縣教育資訊網公告參賽名單。

## 五、競賽方式與注意事項：

### (一)Scratch 初賽：

1. 初賽將於 112 年 10 月 27 日（星期五）進行，比賽採用線上交件方式進行，當天上午 9:00 於嘉義縣教育資訊網公告題目與作品檔案交件方式，當天中午 12:10 關閉上傳網站，每隊僅限上傳一件作品。
2. 命題範圍為國中小各領域、非政治敏感之議題、學校教育學習、家庭生活…等範圍，無限定在學科上。
3. 素材限定由參賽者自製或使用軟體內建素材庫，**如要使用擴充積木，僅限用音樂及畫筆程式積木**，請指導老師特別注意此一規定。
4. 初賽領隊會議將於 112 年 10 月 13 日（星期五）10:00am 以線上視訊方式召開，視訊網址 <https://meet.google.com/xgw-oacq-vkq>。
5. 經評審評選後所決議，獲錄取資格者可參加縣賽複賽，預估每組錄取 8~10 隊進入複賽，並於 112 年 11 月 8 日公告於嘉義縣教育資訊網。
6. 評審參考指標：

| 項目 | 運算思維能力<br>(技術力、技能) | 主題表達分享<br>(表達力、知識) | 多元創造運用<br>(創造力、情意) | 特殊加分<br>(特殊性、例外) |
|----|--------------------|--------------------|--------------------|------------------|
| 比重 | 30%                | 30%                | 30%                | 10%              |

### (二) Scratch 複賽：

1. 112 年 12 月 8 日進行，採現場競賽，地點：頂六國小。

| 競賽流程      |                      |
|-----------|----------------------|
| 時間        | 12 月 8 日(星期五)        |
| 8:00-8:30 | 選手報到：<br>國小動畫組、國小遊戲組 |
| 8:30-8:40 | 競賽規則說明               |

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| 8:40-11:40  | 學生分組競賽               |
| 11:40-13:00 | 場地整理                 |
| 13:00-13:20 | 選手報到：<br>國中動畫組、國中遊戲組 |
| 13:20-13:30 | 競賽規則說明               |
| 13:30-16:30 | 學生分組競賽               |

2. 命題範圍為國中小各領域、非政治敏感之議題、學校教育學習、家庭生活…等範圍，無限定在學科上。

3. 競賽使用素材限定：

(1) 由參賽者現場自製。

(2) 使用 Scratch 程式內建素材。

(3) 比賽時間不提供選手上網環境；會場將提供筆電、隨身碟，紙，筆，耳麥自備（3.5mm 單孔或 USB 介面）其餘資訊設備與筆記均不得攜入。

4. 比賽電腦安裝軟體如附件一。

5. 評審方式及標準：

| 項目 | 運算思維能力<br>(技術力、技能) | 主題表達分享<br>(表達力、知識) | 多元創造運用<br>(創造力、情意) | 特殊加分<br>(特殊性、例外) |
|----|--------------------|--------------------|--------------------|------------------|
| 比重 | 30%                | 30%                | 30%                | 10%              |

6. 複賽領隊會議將於 112 年 11 月 10 日（星期五）10:00am 以線上視訊方式召開，視訊網址 <https://meet.google.com/bzb-qohg-vou>。

#### 六、獎勵辦法：

(一)初賽為複賽之篩選機制，無學生獎狀與教師敘獎，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                                                                                                          |
|----|-----------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 特優 | 各類組前 2 名  | 獎狀 1 紙 | 1. 成績以順位法將所有評審提供之順位加總，總和由小到大依序排列順位，總和最小者為第一順位。<br><br>2. 各組之前三順位為全國賽預備選手(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。 |
| 優等 | 各類組 3~5 名 | 獎狀 1 紙 |                                                                                                             |
| 佳作 | 名額若干      | 獎狀 1 紙 |                                                                                                             |

|  |  |  |                                                   |
|--|--|--|---------------------------------------------------|
|  |  |  | 3. 縣內代表隊須參加 113 年 4 月 13~14 日全國貓咪盃決賽(桃園市)，不得無故缺席。 |
|--|--|--|---------------------------------------------------|

(二)指導教師獎勵：特優核予嘉獎兩次；優等核予嘉獎一次；佳作核予獎狀一張。

(初賽、複賽必須為相同指導老師，指導老師必須為學校正式或代理老師)。

(三)成績公佈：得獎名單於 112 年 12 月 22 日前公佈於嘉義縣教育資訊網站。

七、競賽作品版權：



(1) 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，**若未放上，總平均予以扣 1 分**。創用 CC「姓名標示—非商業性—相同方式分享」3.0 版台灣授權條款詳見：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>。

(2) 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。

伍、本府保有本活動相關規則調整之權利。

陸、經費來源：嘉義縣 112 年度推動中小學數位學習精進方案子方案三子計畫 2-跨縣市交流、師生數位學習活動發展計畫。

柒、計畫相關承辦人員於活動順利辦理完成後，依「嘉義縣國民中小學校長教師職員獎勵基準」辦理敘獎。

捌、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

附件一

(1) win10作業系統

(2) Scratch 3 離線版

(3) Inkscape

(4) GIMP

(5) Audacity