

106 年度貓咪盃-全國 SCRATCH 競賽暨創意市集實施計畫

壹、 依據：

教育部資訊教育推動細部計畫。

貳、 計畫目標：

- 一、 為落實九年一貫課程之精神，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。

參、 計畫緣起：

SCRATCH 是 MIT (麻省理工學院) 發展的模組化簡易程式語言，可以用來創造動畫、遊戲等。小學一年級以上的兒童，可藉由學習 SCRATCH 視覺化與積木組合式的程式語言 (用拖曳、組合的方法取代打字，免除指令輸入錯誤的困擾) 提升邏輯思考能力。

時至今日，各縣市諸多推廣校園自由軟體的熱心資訊教育工作者，希望學生除了提升資訊軟體技能上的嫻熟，亦能活化邏輯思考與創作能力。本套軟體則能符合學齡兒童的需求，凸顯出創新思考與邏輯教學的重要性。

目前臺灣已有多數縣市均辦理推動 SCRATCH 之相關競賽活動，全國性的比賽將可完成整體串聯。藉由本次競賽，期望能讓各縣市在推展 SCRATCH 相關活動上挹注更多能量，亦同時提升學生使用自由軟體之應用層次，並進一步強化學生程式編輯之邏輯思考訓練，以全國性國中小學程式創意賽為目標。

- ## 肆、 辦理單位：
- 教育部資訊及科技教育司、臺中市政府教育局、
國立自然科學博物館、臺中市烏日區烏日國民小學、
臺中市忠明高級中學、臺中市資訊教育暨網路中心

- ## 伍、 參加對象：
- 全國各縣市所屬國中小學生

陸、 活動說明：

- ### 一、 SCRATCH 競賽：

1. 創作工具：SCRATCH 圖形化程式設計軟體 2.0 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) 由各縣市推薦國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組及國中遊戲組，每組最多 2 隊參加(每隊 2 名之合作模式進行)，各縣市選手產生方式，建議可由縣市辦理初賽中選拔或是由縣市推薦，有關於選拔與推薦辦法，尊重各縣市自行訂定之。
 - (2) 決賽場地為統一至臺中市集中辦理，於指定比賽場地進行，於比賽結束前上傳至作品繳交平臺(如採停網模式以隨身碟方式繳交)。
 - (3) 比賽同步視訊觀看平臺運用各類社群平臺推播。
4. 報名方式：以團隊為報名單位，每隊最多 2 名學生(不得跨組參賽)。
5. 報名期間：106 年 4 月 7 日前，由各縣市承辦單位提出推薦隊伍名單至官方網站報名。
6. 競賽日期：106 年 4 月 28 日(星期五)。
7. 競賽地點：臺中市忠明高級中學-體育館
8. 競賽時程(視實際情形調整)：

時間	流程	
8:00 - 9:00	選手報到	
9:00-9:10	競賽規則說明	
9:10-12:10	分組競賽	教師精進 研習與分享
12:10-12:30	工作人員確認作品全數上傳	
12:10-13:10	選手餐敘	
13:10-16:30	展示說明(每隊 3 分鐘) 與選手跨縣市交流	

9. 競賽題目：由主辦單位請專家命題，依競賽組別之特性出題，於比賽時現場宣佈。
10. 競賽使用素材限制：
 - (1) 由參賽者自製。
 - (2) 使用 SCRATCH 程式內建素材。
 - (3) 比賽前 1 個月公佈競賽電腦中可用 CC 授權素材。
 - (4) 比賽時間不提供選手上網環境。

11. 評審標準及獎勵：

(1)評審方式及標準：

聘請資訊教育專家學者參與評審。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。

二位選手於[展示說明] 3 分鐘時限內以作品**創思特色**說明演示，如：運算思維、程式技巧、資料處理、故事創意…等作品特色。

(2)獎勵：

a. 參賽學生：每組選取特優一名、優等四名、佳作一至十五名。

特優：獎狀、獎盃與獎品。

優等：獎狀、獎盃與獎品。

佳作：獎狀與獎品。

b. 指導老師：得獎組別之指導教師由主辦單位頒發感謝狀乙紙外，

並由各縣市本權責辦理敘獎。

c. 主辦單位及協辦單位工作人員：由各縣市本權責辦理敘獎。

12. 競賽作品版權：

參賽作品須標示創用 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，創意授權圖示會由主辦單位提供，此外本活動之作品提供學術研究使用。

13. 比賽成績公告：106 年 5 月 5 日前，於官方網站上公告。

14. 關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，請至官方網站進行查詢。

二、縣市研習：

1. 為鼓勵各縣市參加，並宣導數位創意市集之參加方式，預計於有意願之縣市辦理 16 場研習(每場預計 6 小時)，提供各縣市 4 套開放硬體組件，以支援各縣市參加隊伍。
2. 有意願之縣市得自行內聘師資進行研習授課，惟有困難者，得委請主辦單位逕派師資授課。
3. 教師精進研習與當全國縣市均參與競賽及活動所需補足 6 場研習相關經費，將提案於本市細部計劃中支援。

三、創意市集：

1. 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，展示各縣市師生創意作品。
2. 報名方式：以縣市為報名單位，各縣市最多可報名兩攤位。
3. 報名期間：106年4月7日前，由各縣市承辦單位提出報名隊伍名單至官方網站報名。
4. 辦理地點：國立自然科學博物館(臺中市北區館前路1號)。
5. 辦理日期：106年4月29日(星期六)上午9時至下午4時。
 - (1)參與學生：由主辦單位頒發參加感謝狀乙紙。
 - (2)指導老師：得獎組別之指導教師由主辦單位頒發感謝狀乙紙外，並由各縣市本權責辦理敘獎。
6. 主辦單位及協辦單位工作人員：由各縣市本權責辦理敘獎。
7. 每攤位補助5,000元活動經費。

四、頒獎典禮：

1. 辦理日期：106年4月29日(星期六)下午3時。
2. 辦理地點：國立自然科學博物館-太空劇場前廣場。

柒、相關經費來源：

除參賽選手及帶隊老師之交通費由各縣市自行編列經費支應外，其餘相關經費由臺中市政府教育局支應。

捌、獎勵：

主辦單位、承辦單位及參加(賽)之工作人員得由各縣(市)政府依相關規定本權責辦理敘獎。

玖、其它未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

官方網站網址：<http://k9ct.edu.tw>。