

105 年度全國瘋狂貓咪盃—Scratch 程式設計暨創意市集實施計畫

一、計畫目標：

- (一) 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。
- (二) 藉由競賽活動及市集交流，增加參賽縣市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。

二、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。適用於小學一年級以上的兒童，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。目前臺灣已有多數縣市均辦理推動 scratch 之相關競賽活動，然缺乏整合性的跨縣市比賽項目。因此藉由舉辦本次競賽及市集活動，除期望能增加各縣市推展 scratch 相關活動之途徑外，同時能提升學生使用自由軟體之應用層次，並進一步加強學生程式編輯之邏輯思考訓練。

三、指導單位：教育部資訊及科技教育司

四、主辦單位：新北市政府教育局。

五、協辦單位：基隆市教育網路中心、宜蘭縣教育資訊網路中心。

六、承辦學校：新北市立板橋區文德國民小學。

七、參加對象：全國各縣市所屬國中小學生。

八、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) 由各縣市自行辦理市賽遴選決賽選手。
 - (2) 決賽場地為統一至新北市集中辦理，比賽同步視訊觀看平台由基隆市教育網路中心提供。
4. 報名方式：以團隊為報名單位，每組最多 2 隊參加、每隊 2 名學生（不得跨組參賽）。
5. 報名期間：105 年 5 月 2 日（星期一）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：105 年 5 月 27 日（星期五）。

7. 競賽時程(視實際情形調整，將另行於官方網站公佈)：

(1) 國小組

	時間	流程	
國小 遊戲 組	08:00-08:50	選手報到	場地：本市教研中心 參加人數：（22 縣市*2 隊*2 人=88 人）
	09:00-09:10	競賽規則說明	
	09:10-12:10	分組競賽	
	12:10-12:30	工作人員確認作品全數上傳	
	12:30-	選手餐敘與經驗分享	
12:30-13:00 換場			
國小 動畫 組	13:00-13:50	選手報到	場地：本市教研中心 參加人數：（22 縣市*2 隊*2 人=88 人）
	14:00-14:10	競賽規則說明	
	14:10-17:10	分組競賽	
	17:10-17:30	工作人員確認作品全數上傳	
	17:30-	選手餐敘與經驗分享	

(2) 國中組

	時間	流程	
國中 遊戲 組	08:00 – 08:50	選手報到	場地：本市光復國小(暫定) 參加人數：（22 縣市*2 隊*2 人=88 人）
	09:00-09:10	競賽規則說明	
	09:10-12:10	分組競賽	
	12:10-12:30	工作人員確認作品全數上傳	
	12:30-	選手餐敘與經驗分享	
12:30-13:00 換場			
國中 動畫 組	13:00-13:50	選手報到	場地：本市光復國小(暫定) 參加人數：（22 縣市*2 隊*2 人=88 人）
	14:00-14:10	競賽規則說明	
	14:10-17:10	分組競賽	
	17:10-17:30	工作人員確認作品全數上傳	
	17:30-	選手餐敘與經驗分享	

8. 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。

9. 競賽使用素材限定：

(1) 由參賽者自製。

(2) 使用 Scratch 程式內建素材。

(3) 競賽單位提供之創用 CC 授權素材。

(4) 比賽時間不提供選手上網環境、會場提供鍵盤、滑鼠、耳機，選手不得攜帶其他資訊設備。

10. 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。

(2) 獎勵：

a. 參賽學生：每組選取特優一隊、優等四隊、佳作一至六隊。

特優：獎狀、獎盃與新臺幣 5,000 元等值獎品。

優等：獎狀、獎盃與新臺幣 3,000 元等值獎品。

佳作：獎狀與新臺幣 1,000 元等值獎品。。

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。

d. 競賽獎狀由新北市政府教育局頒發。

11. 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>。

12. 比賽成績公告：暫訂於 105 年 5 月 30 日(星期一)前，於官方網站上公告。

13. 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。

(三)縣市研習：

1. 辦理期程：於 105 年 1 月至 105 年 2 月期間，依縣市需求排訂日期辦理。

2. 講師人員：各縣市自聘講師或本計畫團隊成員。

3. 研習對象：由本計畫主辦單位調查欲辦理研習之縣市，並由主辦單位安排研習內容，以該縣市有師資及材料支援者優先受理，共計於 10 縣市辦理。
1. 參與研習之教師及講師，依本文文號核以公假登記(課務自理)參加。
4. 研習時數：全程參與者，核給 6 小時研習時數。
5. 研習內容：
 - (1) 105 年度瘋狂貓咪盃競賽規則說明。
 - (2) 創意市集活動說明。
 - (3) 其他與 Scratch 相關課程及開放硬體推廣。
6. 研習課程現場將提供 20 套開放硬體組件(如：Arduino 組 uno 板)供成員現場練習使用。

(四)創意市集：

2. 以「創意生活」為主題，邀請全國各縣市設立攤位，透過手作學習、啟發學生創意思維，運用開放硬體等多元程式工具，結合嵌入系統展示，展示各縣市師生獨一無二的創意作品並進行交流，達到寓教於樂之效果。
3. 辦理地點：新北市政府市民廣場(新北市板橋區中山路 1 段 161 號)(暫定)。
4. 辦理日期：105 年 5 月 28 日(星期六)上午 9 時至下午 4 時。
5. 活動方式：
 - (1) 以縣市為單位，每縣市 1-2 個攤位(1 攤位等同 1 隊伍，1 隊由 1 名教師指導、最多 3 名學生)。
 - (2) 主辦單位將提供參與縣市每隊 3 組開放硬體套件以供學生創作，指導教師需引導學生進行創作、激發學生創作的想像力與創造力，攜手利用套件打造出獨一無二的作品。
6. 報名期間：
 - (1) 第一波報名時間：104 年 12 月 21 日(星期一)至 105 年 1 月 5 日(星期二)。
 - (2) 第二波報名時間：105 年 1 月 18 日(星期一)至 105 年 1 月 29 日(星期五)。
 - (3) 如第一波報名結束後攤位未滿，將再行開放第二波報名，已報名過縣市可再行報名，至多可再報名 2 攤。

(4) 主辦單位將依各縣市報名攤數，於 3 月初再行寄送開放硬體套件予各縣市，供參與學生創作使用。

(5) 報名團隊需以縣市為單位，於 105 年 5 月 2 日(星期一)前至官方網站登錄攤位隊名、參與師生姓名及作品主題。

7. 獎勵：

(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。

8. 主辦單位及協辦單位工作人員：由各縣市本權責辦理敘獎。

9. 感謝狀由新北市政府教育局頒發。

(五)頒獎典禮：

1. 辦理日期：105 年 5 月 28 日（星期六）下午 3 時。

2. 辦理地點：新北市政府市民廣場(新北市板橋區中山路 1 段 161 號)(暫定)。

3. 典禮流程(暫定)：

	時間	議程	備註
1	14:30~14:50	得獎隊伍報到	於 104 年 5 月 28 日中午 12 時於創意市集服務台公佈得獎名單
2	15:00~15:10	貴賓致詞	
3	15:10~15:30	頒獎	

九、 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，活動相關經費由新北市政府教育局支應，惟住宿費補助名額視各縣市報名狀況調整並另函通知。

十、 獎勵：

主辦單位、承辦單位及各縣市承辦人員、指導老師請依「公立高級中等以下學校校長成績考核辦法」、「公立高級中等以下學校教師成績考核辦法」，主辦人嘉獎 2 次，工作人員及指導老師嘉獎 1 次。校長部分提報各縣市教育局人事室辦理敘獎，教師部分則授權學校依規定辦理敘獎事宜。

十一、 其它未盡事宜，將於官方競賽網站公布。官方網站網址：
<http://crazycat.ntpc.edu.tw>。