

瘋狂貓咪盃 Scratch 創意競賽計畫

壹、依據：

教育部中小學資訊教育白皮書辦理。

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。

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。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。

時至今日，各縣市具有諸多熱心資訊教育推廣工作者在推廣校園自由軟體亦同時希望提升學生不只在資訊軟體技能上的嫻淑，亦冀望能提升學生邏輯思考與創作能力。而本套軟體則能符合學齡兒童的需求。其

次，多數縣市明顯處於資訊教育資源較為不足之弱勢，雖然硬體上的資源較為不充裕，但這凸顯出軟體上的創新思考與邏輯教學的重要性。最後，綜觀目前各地區辦理推動 **scratch** 活動，缺乏整合性的跨縣市比賽項目。以此，為提升自由軟體應用層次與推動程式寫作邏輯思考，並活絡各縣市之活動交流，而舉辦本次競賽。

肆、指導單位：教育部資訊及科技教育司

伍、主辦單位：國家高速網路與計算中心、中華民國軟體自由協會、行政院國科會 **Scratch 與外部感應器科普活動計畫、基隆市教育處、宜蘭縣教育資訊網路中心、花蓮縣教育網路中心、臺東縣教育處、**S4A** 教師社群、佛光大學**

陸、參加對象：基隆市、宜蘭縣、花蓮縣、臺東縣及其它有意願配合辦理縣市所屬國中小學校教師與學生

柒、競賽說明：

一、創作工具：**Scratch** 圖形化程式設計軟體(1.4 版)。

二、競賽方式：

1. 由各縣市推薦國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組與國中遊戲組最多三隊參加，於各縣市之指定比賽場地進行，於比賽結束後上傳至作品繳交平台。

2. 各縣市競賽場地由有意願參賽縣市單位自行指定會場。

三、競賽組別：國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組與國中遊戲組

四、報名方式：

學生組部分：以團隊為報名單位，每隊最多三名學生(不得跨組參賽)。

五、報名期間：

103 年 5 月 21 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。

六、競賽日期：103 年 5 月 30 日（星期五）

七、競賽時程：

時間	流程
8:00-8:50	選手報到
9:00-9:10	競賽規則說明
9:10-12:10	分組競賽
12:10-12:30	工作人員確認作品全數上傳

八、競賽題目：由主辦單位請專家命題，依競賽組別之特性出題，於比賽時宣佈。

九、競賽使用素材限定：

(一)由參賽者自製

(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

比賽時間不提供選手上網下載素材。

十、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）」授權條款台灣 2.5 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。

十一、比賽成績公告：

暫訂於 103 年 6 月 9 日於官方網站上公告。

十二、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。

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。依技巧性（25%）、完整性（30%）、創意性（25%）、創用 CC 標示（5%）、趣味性與其他特殊表現（15%）等項目評審各組作品。

二、獎勵：

（一）參賽學生：

每組選取特優一名、優等三名，並酌選佳作一至三名。

特優：獎狀、獎杯與獎品。

優勝：獎狀、獎杯與獎品。

佳作：獎狀與獎品。

（二）指導老師：參賽組別之指導教師皆頒發感謝狀一只。

玖、其它未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

<http://crazycat.ilc.edu.tw>

壹拾、本實施計畫報經核定後實施，修正時亦同。