**澎湖縣111學年度Scratch程式設計競賽辦法**

一、活動依據：

(一)澎湖縣政府辦理111學年度科技領域競賽與活動辦理規劃。

二、活動宗旨：

(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)鼓勵善用相關軟硬體，提昇資訊應用能力。

(三)作為推薦優秀隊伍為進入全國競賽之參考，以提升離島學子之視野。

三、辦理單位

(一)指導單位：澎湖縣政府

(二)主辦單位：澎湖縣政府教育處

(三)承辦單位：澎湖自造教育及科技中心

四、競賽組別及評選辦法

(一)組別：國小遊戲組、動畫組。  
國中遊戲組、動畫組。

(二)工具：SCRATCH官方網站提供之Scratch 3.29版。

(三)題目：競賽當天現場公告。

(四)地點：馬公國中電腦教室。

五、參加對象  
(一) 遊戲組：每隊學生2名，可跨校 (國小、國中不得互跨)。

動畫組：每隊學生2名，可跨校 (國小、國中不得互跨)。

(二)每位學生限報1組(報名後不得更換學生)。

(三)每隊指導老師1名，可跨校指導，隊數不限 (報名後不得更換指導老師)。

(四)每隊2位學生皆到場競賽才具競賽資格。

(五)每組**上限26隊，**各校保障1隊。若取完未達26隊，第2隊則依學校學生數  
(以報名截止日為準；不含幼兒園)較多者優先錄取 (第2隊後依此類推)。

六、競賽時程與說明

(一)報名與競賽時間

|  |  |
| --- | --- |
|  | **說明** |
| **報名截止 111/12/1** | 報名網址：[**https://reurl.cc/8pZ8Mj**](https://reurl.cc/8pZ8Mj) |
| **錄取隊伍公告時間**  **111/12/9** | 公告於科技中心網頁與教育處網頁，並公布組別編號與競賽座位表。 ([**https://penghumaker.blogspot.com/**](https://penghumaker.blogspot.com/)) |
| **競賽時間**  **112/12/22-12/23** | 詳見(二)競賽當日時程。 |
| **競賽地點**  **馬公國中電腦教室 (至善樓2樓)** | 詳見(三)競賽注意事項。 |

(二)競賽時程(若異動，另行於科技中心與教育處網頁公佈)：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **111/12/22(四)** | **111/12/23(五)** |
| **國小遊戲** | **國小動畫** |
| 07:50-08:10 | 報到 | |
| 08:10-08:20 | 規則說明 | |
| 08:20-11:20 | 競賽 | |
| 11:20-11:40 | 繳交作品 | |
|  | | |
|  | **111/12/22(四)** | **111/12/23(五)** |
| **國中遊戲** | **國中動畫** |
| 12:50-13:10 | 報到 | |
| 13:10-13:20 | 規則說明 | |
| 13:20-16:20 | 競賽 | |
| 16:20-16:40 | 繳交作品 | |

(三)注意事項

1.創作工具：Scratch圖形化程式設計軟體3.29版。

2.競賽素材：使用軟體內建素材庫或自行繪製。

3.參賽學生報到時需繳交創用CC授權同意書，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3.0版釋出，授權使用本作品；同意書請見

**附件**，**可事先填寫並於現場繳交**(現場亦會提供該文件) 。

4.指導老師可在場協助學生確認電腦軟硬體狀況，待競賽開始後再離開。

5.大會電腦不提供網路，並自行攜帶耳機、麥克風參賽。

6.不得攜帶任何儲存設備、媒體、素材、參考文件進入競賽場地。

7.競賽時僅能與隊友交談，禁止與別隊學生互動。

8.大會提供備用電腦，如遇當機可直接使用，不延長競賽時間。

9.除軟硬體故障等因素外，工作人員一概不協助任何技術性問題。

(如：耳機麥克風的安裝、如何開啟程式、存檔…)

10.請指導老師事先指導學生耳機麥克風安裝順序、USB隨身碟的使用方法等。

11.競賽檔案存檔名稱“組別-編號”(副檔名.sb3)，如：

國小遊戲-01.sb3、國小動畫-01.sb3  
國中遊戲-01.sb3、國中動畫-01.sb3

12.競賽時提供每隊1支隨身碟，共隊友間資料交換、繳交作品。

13.競賽時請在硬碟上將作品存檔並備份至隨身碟。

14.繳交作品時，將隨身碟交給工作人員存檔，並確認檔案可以開啟。

15.違反上述注意事項之學生，經提醒後仍不聽勸者將取消該隊競賽資格。

16.其他未盡事項請聽從大會工作人員宣布為準。

八、評審標準：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 項目 | 比重 | 說明 |
| 運算思考能力 | 30% | 程式寫作技巧是否使用運算思維模式：  1.拆解 2.演算法 3.抽象化 4.模式識別  5.資料結構化 6.簡化 7.系統性處理  程式寫作方式：  1.視覺化 2.模組化 3.多工好效能 4.正常運作  5.連結其他領域 |
| 素養主題表達 | 30% | 問題解決及表達方式是否優良有說服力：  操作說明完整、遊戲結構完整、角色符合主題、藝術美感呈現、 音樂音效搭配、操作動作順暢、遊戲情節腳本、詮釋解決問題、呈現學習過程、過關層次安排  、遊戲深化學習。 |
| 多元智慧運用 | 30% | 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。 創造力表現、變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性、 教育理論、多元智慧、多觀感官學習 、高層次思考、互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗。 |
| 特殊加分 | 10% | 前述三項分數不足 以表達部分，如：互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗。 |

九、獎勵方式

(一)各組名次所取隊數如下，並視競賽隊數及學生表現，如有異動依評審會議決

議。

|  |  |
| --- | --- |
|  | 隊數上限 |
| 特優 | 2 |
| 優等 | 4 |
| 甲等 | 6 |

(二)頒發每位參賽學生及指導教師獎狀乙紙(**縣級獎狀)**。

(三)成績公佈於公科技中心網頁與教育處網頁。

(四)獎狀送至縣府公文交換櫃，由各校轉頒給獲獎學生與指導老師。

十、本計畫經呈報澎湖縣政府核可後實施，修正時亦同。

十一、比賽相關問題，請洽詢科技中心陳聿凡主任、歐陽鳳助理(9263367#029)

附件

**澎湖縣111年度Scratch程式設計競賽  
創用CC授權同意書**

本人聲明本作品 澎湖縣111年度Scratch程式設計競賽，國\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_組，第\_\_\_\_組 保證原創。（中/小；遊戲/運算思維；編號）

本著作採創用CC 「姓名標示-非商業性-相同方式分享 3.0 台灣」。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。

立同意書人

學校：澎湖縣立\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
地址：澎湖縣\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 指導教師 | 身份證字號 | 連絡（學校）電話 |
| （紙本簽名） |  |  |
| 參賽學生 | 身份證字號 | 連絡（學校）電話 |
| 1.（紙本簽名） |  |  |
| 2.（紙本簽名） |  |  |

中 華 民 國 111年 月 日