

臺南市公私立國民中學小 Scratch 程式設計競賽實施計畫

壹、依據：依據教育部 103 年度資訊教育推動細部計畫辦理。

貳、計畫目標：

- 一、為落實九年一貫課程之精神，鼓勵教師運用資訊科技輔助教學，以擴展各領域的學習成效，並提升學生解決問題的能力。
- 二、尊重智慧財產權，激勵師生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、與國際資訊應用接軌，提升本市資訊教育國際能見度。

參、說明：

Scratch 是 MIT (美國麻省理工學院) 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。

肆、主辦單位：臺南市政府教育局。

伍、承辦單位：臺南市北區大光國民小學。

陸、協辦單位：臺南市政府教育局資訊輔導團

柒、競賽方式：

一、競賽組別：

1. 國小組：本市公私立國小在學學生 (五、六年級)。
2. 國中組：本市公私立國中在學學生 (含完全中學國中部)。
3. 教師組：本市公私立中小學教師。

二、競賽範圍與主題：

1. 國中小組分初賽及決賽兩階段辦理。
 - (1)初賽：公布競賽辦法時同步公布題目。
 - (2)決賽：現場公布題目，並於公布決賽名單時同步公布命題方向。
2. 教師組一階段送件決賽，公布競賽辦法時同步公布題目。

三、競賽活動網站：另行公告

四、競賽工具：一律使用主辦單位公告之「Scratch 圖形化程式設計軟體」產出競賽作品。

五、組隊方式：

以團隊為報名單位，每隊至多 3 名學生（可跨班級、年級，但不跨校，不可重覆報名），指導教師 1 至 2 名（不跨校，可指導多隊）。

六、競賽期程：（實際競賽日期以公告為主）

序次	階段說明	日期	備註
1	Scratch 程式種子推廣教師培訓	103 年 10~11 月	辦理五場 300 人次各校種子推廣教師培訓課程
2	Scratch 程式設計競賽說明會	104 年 06 月	1. 對象：學校種子教師 2. 地點：另定公告
3	教師組作品上傳	104 年 3 月 5 日至 3 月 8 日	上傳至 Scratch 競賽平台， 完成作品上傳即視同完成報名。
4	競賽評審	104 年 3 月 11 日至 3 月 12 日	擇其中 2 天進行評審 3 月 15 日公告成績
5	國中、小學初賽作品上傳	104 年 7 月初	學生製作 ，指導教師協助上傳至 Scratch 競賽平台， 完成作品上傳即視同完成報名。
6	初賽評審	104 年 7 月初	擇其中一周進行評審
7	初賽成績公布	104 年 7 月中	1. 於競賽活動網站公告。 2. 各組錄取 20 隊進入決賽。 3. 各組另錄取 10 隊佳作。
8	決賽日期	國小組： 104 年 7 月 27 日 國中組： 104 年 7 月 28 日	競賽地點：另行公布
9	決賽評審	104 年 7 月 29 日~104 年 7 月 30 日	
10	決賽公布成績	104 年 7 月 31 日以後	1. 於競賽活動網站公告 2. 各組錄取特優隊、優等隊

11	頒獎暨分享活動	104年9月底前	1. 特優、優勝隊伍頒獎 2. 地點：另行公告 3. 方式：另行說明
----	---------	----------	--

捌、評審標準及獎勵：

一、評審方式及標準：

1. 作品繳交(於競賽活動網站填送)內容須包括：Scratch 程式設計歷程書及程式檔案；如有短缺，即取消參賽資格不列入評審對象。
2. 初賽：由承辦單位聘請專家學者依下列標準參與評審：

項次	評分標準	教師、國中、國小組
1	程式技巧	30分
2	表現創意	30分
3	內容正確性及完整度	20分
4	美工技巧	20分
	合計	100分

評審後，各組各錄取 20 隊參加現場決賽；各組另錄取佳作 10 隊，但不參加現場決賽。

3. 決賽：現場公布題目。

(1) 競賽日期：

- A. 國小組：共 20 隊，104 年 8 月 26 日。
- B. 國中組：共 20 隊，104 年 8 月 27 日。

(2) 競賽方式：

- A. 國小組：至進行現場競賽，可提前繳交作品。
- B. 國中組：至進行現場競賽，可提前繳交作品。
- C. 競賽時，指導教師需離開現場。

(3) 競賽地點：另行公告

(4) 由主辦單位聘請專家學者依下列標準參與評審：

項次	評分標準	國小組	國中組
1	程式技巧	40 分	50 分
2	表現創意	30 分	
3	內容正確性及完整度	20 分	30 分
4	美工技巧	10 分	20 分
	合計	100 分	100 分
		1. 現場公布題目 2. 設計配合題目的遊戲	1. 現場公布題目 2. 進行解題

二、獎勵：

1. 特優：各組錄取 1 隊。每隊、每位學生各頒給獎狀乙張，每隊禮卷 2000 元。
2. 優等：各組錄取 3 隊，每隊、每位學生各頒給獎狀乙張；每隊禮卷 1500 元。
3. 佳作：各組錄取 5 隊，每隊、每位學生各頒給獎狀乙張；每隊禮卷 1000 元。
4. 指導教師及教師組競賽，依高級中等以下學校教職員獎懲案件作業規定敘獎。
5. 主辦單位得依實際參加隊數及作品品質調整錄取名額及獎勵內容。

玖、其他

- 一、活動時程若因故調整，將逕行公布於競賽活動網站，不另函文通知。
- 二、承辦單位得視繳交作品情況調整增加或減少獎次，請各參賽者隨時注意競賽活動網站所發佈之相關訊息。
- 三、經評選獲獎之作品，主辦單位可於競賽活動網站以外之媒體刊載或宣傳使用。作品引用之文章、照片、圖片等資料，請依著作權法辦理。
- 四、參賽作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。作品中使用之圖片及聲音等，須於程式設計歷程書位中註明出處，並取得著作權人授權使用。
- 五、參賽作品如遭檢舉有偽造資料、抄襲等情事，經查屬實者取消該隊參賽資格，獲獎者追回其獎狀及獎品。檢舉者應負舉證責任，否則承辦單位不予處理。
- 六、有關賽程異議事項，限由各隊指導教師當場提出，並於競賽後 1 日內提出書面陳情。