

桃園市 105 年度中小學 Scratch 程式設計競賽實施計畫

壹、依據：

- 一、教育部中小學資訊教育白皮書辦理。
- 二、105 年度資訊教育推動細部計畫。
- 三、桃園市資訊教育三年計畫。
- 四、105 年度全國瘋狂貓咪盃-Scratch 程式設計暨創意市集實施計畫。

貳、計畫目的：

- 一、藉由學習 Scratch 視覺化與積木組合式的程式語言，提升邏輯思考能力。
- 二、推廣校園自由軟體提升學生邏輯思考與創作能力。
- 三、整合跨縣市比賽項目，活絡各縣市之活動交流。

參、主辦單位：桃園市政府教育局。

肆、承辦單位：桃園國民小學。

伍、協辦單位：楊明國小、大業國小、新坡國小、內壢國小、潛龍國小、會稽國中、新明國中、大溪高中。

陸、參加對象：本市所屬國民中小學學生。

柒、競賽說明：

- 一、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體（Scratch2.0 離線版）。
除可自備麥克風、耳機外，其餘設備（如繪圖板等）皆不可自行帶入比賽場地。
- 二、競賽方式：由各校自行辦理初賽後推薦參加，於承辦單位指定比賽場地進行，比賽結束後作品繳交各場地工作人員確認無誤始得離開。
- 三、競賽組別：國中(動畫組、遊戲組)、國小(動畫組、遊戲組)。
- 四、報名方式：以團隊為報名單位，每校每組最多可報名二隊參加。(學生不得跨組參賽)；每隊二名學生、一名指導教師（需與學生同校編制內教師）。



五、報名期間：105 年 4 月 6 日前，由各校提出推薦隊伍名單至官方網站報名 (<http://game.tyc.edu.tw/scratch>)。

六、公布比賽場地：105 年 4 月 15 日前。

七、競賽日期：105 年 4 月 20 日（星期三）。

八、競賽場地：預計在承辦及協辦等學校同步競賽（視報名隊伍數調整競賽場地位置）。

九、競賽時程：

（一）國小、國中動畫組

時間	流程
08:20 - 08:50	報到及選手準備
09:00	公佈題目
09:00 - 12:00	分組競賽
12:00	作品繳交（工作人員確認作品繳交無誤）

（二）國小、國中遊戲組

時間	流程
12:20 - 12:50	報到及選手準備
13:00	公佈題目
13:00 - 16:00	分組競賽
16:00	作品繳交（工作人員確認作品繳交無誤）

十、競賽題目：由主辦單位遴聘專家命題，並依競賽組別之特性出題，於比賽時現場宣佈。

十一、競賽使用素材限定：

（一）由參賽者於競賽日當場自製（繪圖工具只限使用小畫家、Gimp Inkscape）、輸入法只提供系統內建輸入法，會場不提供（不允許）安裝其它輸入法。

（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。

#比賽時間內不提供選手上網及下載素材(會場會提供各組學生三支 USB 隨身碟存檔備份)。

十二、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>。(各校報名視同已獲得同意授權，同意書留各校備查)

十三、比賽成績公告：

暫訂於 105 年 4 月 27 日於官方網站上公告。

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(40%)、創用 CC 標示(5%)等項目評審各組作品。

二、獎勵：

(一) 參賽學生：每組選取特優二名、優等二名、甲等三名，並酌選佳作若干名頒發獎狀，若作品成績未達標準，各獎項可從缺。

(二) 得獎指導老師：得獎組別指導教師依「桃園市市立各級學校及幼兒園教職員獎懲要點」辦理敘獎。

(三) 各組將依成績排序，依序推薦前二名參加 105 年度全國瘋狂貓咪盃—Scratch 程式設計競賽
(<http://crazycat.ntpc.edu.tw>)。

玖、承辦活動有功人員依據「桃園市市立各級學校及幼兒園教職員獎懲要點」辦理敘獎。



拾、其它未盡事宜，將於官方競賽網站 (<http://game.tyc.edu.tw/scratch>) 公布。

拾壹、本實施計畫報經市府教育局核定後實施，修正時亦同。

