

澎湖縣112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112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)每位學生限報其中1組。

(三)每隊指導老師1名，可跨校指導，隊數不限。（教師需為該校教師）

(四)報名後不得更換學生與指導老師。

(五)每隊2位學生皆到場競賽才具競賽資格。

(六)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）。

(七)由學校統一以報名，自行初選並排出順位。（跨校隊伍擇一校排順位）

六、競賽時程與說明

(一)報名與競賽時間

	說明
報名截止 112/11/22 16:00	以紙本(見附件)交至科技中心或置於縣府交換櫃。
錄取隊伍公告時間 112/12/01	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/)
競賽時間 112/12/14-15	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)：

	112/12/14(四)	112/12/15(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	

	111/12/14(四)	111/12/15(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，供隊友間資料交換、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，如異動依評審會議決議。

	隊數上限
特優	2
優等	4
甲等	10

(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)

澎湖縣 112 學年度 Scratch 程式設計競賽 報名表

組別	<input type="checkbox"/> 國中遊戲組 <input type="checkbox"/> 國中動畫組 <input type="checkbox"/> 國小遊戲組 <input type="checkbox"/> 國小動畫組		
所屬學校順位	_____國中(小) 第__隊		
學生 (2名)	姓名	學校	年級
指導教師 (1名)	姓名	服務學校	
	學校電話	E - mail	
	手機		
<p>本隊確已詳細閱讀甄選辦法，願依相關規定參賽。</p> <p>教師簽章：</p> <p>學生簽章：</p> <p style="text-align: center;">中華民國 年 月 日</p>			

澎湖縣112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112年度Scratch程式設計競賽，國_____組，第_____組 保證原創。（中/小；遊戲/動畫；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 年 月 日