

# 桃園市 108 年 Scratch 程式暨創意競賽實施計畫

## 壹、依據：

- 一、教育部中小學資訊教育白皮書辦理。
- 二、桃園市 108 年資訊教育推動細部計畫。
- 三、108 年全國 Scratch 競賽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：大安國民小學。

## 伍、協辦單位：大溪高中、中壢家商、大同國小、大溪國小、楊明國小、內壢國小、大業國小、仁和國小、楊心國小、山豐國小。

## 陸、參加對象：本市公私立國民中小學學生，參加競賽學生請攜帶學生卡(或桃樂卡)證明身分，如無則請學校出具在學證明(附照片)，以資佐証。

## 柒、競賽說明：

### 一、Scratch 程式競賽：

- (一) 創作工具：相關作業軟體及繪圖軟體比照全國賽場地軟體除可自備麥克風、耳機外，其餘資訊設備（如繪圖板等）皆不可自行帶入比賽場地。

(1)win10 作業系統

(2)SCRATCH 2.0 Offline Editor V461

(3)Inkscape 0.92.3

(4)GIMP 2.10.8

(5)LibreOffice 6.0.7

(6)Java 8u191

(7)Audacity 2.3.0

(8)MuseScore-2.3.2

(9)vmpk-0.7.0

(10)7-Zip 18.05

- (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一隊參加。學生不得跨組參賽)；每隊 2 名學生(採合作模式)、2 名指導教師 (需與學生同校編制內教師)。

二、創意市集競賽：(體育館場地禁止飲食)

(一) 以創意市集的形式，開放各校報名攤位，以「運算思維產出教材、教具、生活需求物件及創想實驗品」為主題，運用開放硬體等多元程式工具，結合嵌入系統設計，展示師生創意作品。

(二) 報名方式：以團隊為報名單位(不分國中小組)，每校最多可報名 2 隊參加。(學生不得跨 Scratch 競賽參賽)；每隊最多 3 名學生、2 名指導教師 (需與學生同校編制內教師)。

三、報名期間：108 年 2 月 23 日前，由各校提出日推薦隊伍名單至官方網站報名 (<http://game.tyc.edu.tw/scratch/>)，

四、公布比賽場地：108 年 2 月 27 日前。3/5(二)前網站上更換選手名單。

五、競賽日期：

(一) Scratch 程式競賽：108 年 3 月 9、10 日 (星期六、日)，依報名隊數調整日期。

(二) 創意市集競賽：108 年 3 月 9 日 (星期六) 09:00-13:00。

六、競賽場地：預計在大溪高中電腦教室及體育館協辦等學校同步競賽(視報名隊伍數調整競賽場地位置)；競賽場地皆禁止飲食。

七、休息區：勤學樓三樓(多功能教室 3、4)和篤行樓三樓會議室

八、停車區：隔壁至善高中校內停車或是康莊路兩旁白線區停放。

九、競賽時程(依競賽網站最新公告為主)：

(一) 上午場：

時間	流程
08:20-08:50	報到及選手準備
09:00	公布題目
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) 下午場：

時間	流程
12:20-12:50	報到及選手準備
13:00	公布題目
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、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。

(四)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二支 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—相同方式分享」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 108 年 3 月 22 日(五)24:00 前於官方網站上公告。

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。

(一) Scratch 競賽依技巧性 (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) 創意市集競賽

1. 競賽提供各組一張 180 cm × 60 cm 的長桌及可放置 A1 size 的背板架一個，作品可依各組需求放置

2. 作品可以預先組裝，且軟體也可以預先撰寫。

3. 對於使用的零件或材料，無任何限制。

4. 每隊參賽隊伍將有 10 分鐘左右時間，分別為 5 分鐘的口頭報告與展示作品，並預留 2-5 分鐘的時間回答評審的問題。

5. 評分項目為創意性 (40%)、作品完整性 (30%)、報告 (20%) 及團隊合作 (10%)

6. 參賽隊伍競賽當日報到時繳交三份作品說明書 (需含機構與程式設計說明)。

二、獎勵：

(一) 參賽學生：

1. Scratch 程式競賽每組選取特優 2 隊、優等 2 隊、甲等 3 隊，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。
2. 創意市集競賽選取特優二隊(補助材料費 5000 元)、優等二隊、甲等三隊，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。
3. 獎勵辦法：特優取 2 隊並頒發獎狀及禮券 2000 元、優等取 2 隊並頒發獎狀及禮券 1000 元、甲等取 3 隊並頒發獎狀及禮券 500 元、佳作取若干隊並頒發獎狀。

(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，獲獎特優隊伍 2 組(**Scratch 組學生 2 名，指導老師 1 名；創意市集組學生 3 名，指導老師 1 名**)除應代表本市參加當年度全國 Scratch 競賽暨創意市集「108 年 4 月 26、27 日(星期五、六)」外**並應參加集訓，無故未參加者取消其代表權，並追回獎勵品，僅保留敘獎，代表權依競賽原始成績之高低序位，依序遞補。**

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。