

新北市泰山區明志國民小學 110 學年度 scratch 程式競賽實施計畫

壹、依據本校推動學童程式設計特色課程及社團實施計畫（108.06.18）

貳、目的：

- 一、為落實十二年國教素養課程之精神，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、宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、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、選拔選手參與新北市教育局所舉辦之「瘋狂貓咪盃 Scratch 創意競賽」，加強師生與各校交流與觀摩的機會。

參、辦理單位：

主辦及承辦單位：教務處資訊組

肆、競賽類別及項目：

組 別	項 目	使用軟體	方 式
高年級組	Scratch 遊戲設計	Scratch、 photocap、inkscape	個人競賽
中年級組	Scratch 動畫設計	Scratch、小畫家	個人競賽

伍、活動方式：

- 一、辦理時間：高年級於上學期 12 月份辦理、中年級組於下學期 6 月份辦理。
- 二、比賽地點：電腦教室、群組教室
- 三、獎項名額：各年級優等三名、甲等三名、佳作三名。各獎項均可不足額錄取，如遇同分者可增額錄取。
- 四、獎勵方式：學生每人頒發獎狀乙紙。比賽成績優異之選手可獲選成為本校程式設計代表隊、程式設計實驗課程或創客社團成員。
- 五、參加人員：由電腦老師先自行在各班級中辦理競賽，遴選成績優異且興趣強烈，二到四名學生參加。
- 六、比賽方式：

中年級動畫組：現場出題，選手根據主題設計人物角色、故事情節，以動畫方式呈現宣導主題。

高年級遊戲組：現場出題：選手根據主題設計遊戲過程，包含遊戲說明、得分方式、生命值、重生…等設定。

參賽選手在比賽時所使用的素材，一律自行設計或是由 scratch 內的圖庫挑選，不得由網路下載或選用電腦內的其他檔案。自行設計可用 scratch 內建編輯器、Photocap、inkscape 圖形編輯程式等。

陸、評審與公佈：由承辦單位聘請本校電腦教師組成評審團，評審選出優良作品。

- 一、評審標準：表現創意 30%、程式技巧 30%、內容正確性及完整度 20%、美工技巧 20%。
- 二、展覽及公佈：得獎作品於評審後，公佈於學校網站，供師生欣賞與觀摩。

柒、頒獎：

獲獎學生之頒獎日期、時間、地點由主辦單位另外安排。

捌、其他：

本計畫得獎作品之版權，屬於作者與本校共同擁有，本校擁有複製、公佈、發行之權利。

玖、本計畫經校長核定後實施，修正時亦同。