

# 111 學年臺南市新東國中 Scratch 程式設計競賽計畫及活動辦法

## 壹、競賽目標

- 一、為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。

## 貳、主辦單位：新東國中教務處。

## 參、競賽方式：

- 一、競賽對象：本校學生，每人限參賽作品一件。
- 二、競賽題目：
  1. 動畫組:後續公佈
  2. 遊戲組:後續公佈
- 三、競賽活動報名：即日起至 111 年 9 月 20 日(星期二)截止
- 四、競賽工具：離線版 Scratch (版本：含 3.26.0 以後)

## 肆、競賽組別

- 一、競賽組別：
  1. 共分動畫組及遊戲組 2 組。
  2. 以團隊為報名單位，每隊 2 名學生(不得跨組參賽)。
- 二、參賽資格：

本校一、二、三年級學生。

## 伍、競賽使用素材限定：

- 一、由參賽者自製。
- 二、使用 Scratch 程式內建素材。
- 三、使用創用 CC 授權素材，需標明在報名表。

## 陸、評審標準、獎勵及參加台南市預賽：

- 一、評審方式及標準：
  1. 由承辦單位及相關教師依下列標準參與評審：

項次	評分標準	動畫組	遊戲組
1	運算思維能力 (技術力、技能)	30%	30%
2	素養主題表達 (表達力、知識)	30%	30%
3	多元創造運用 (創造力、情意)	30%	30%
4	特殊加分 (特殊性、例外)	10%	10%

## 二、獎勵

1.各組錄取一、二、三各一名及佳作二名，以茲鼓勵，頒贈獎狀，前三名記嘉獎一次，如水準不夠理想，得從缺：

- (1)第 1 名：記嘉獎一次、獎狀每人一幀。
- (2)第 2 名：記嘉獎一次、獎狀每人一幀。
- (3)第 3 名：記嘉獎一次、獎狀每人一幀。
- (4)佳作 2 名：獎狀每人一幀。

## 三、參加台南市預賽

各組擇優參加台南市預賽，名額由主辦單位決定，如未能代表本校參賽，則取消獲獎名次，並由後往前遞補名次。

## 柒、競賽作品版權及交件：

一、參賽作品須標示創用 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。



二、作品部分內容(包含影像及音樂、圖片)，若非原創，請遵守智慧財產權，並自行負擔相關責任。

三、作品原創:所參賽之作品需為原創，無抄襲之嫌。若經他人檢舉或經主辦單位查證屬實，得獎嘉獎及獎狀全數收回，其法律責任則由發表者自行承擔，並依校規處置，不得異議。

四、程式所有檔案，壓縮成一 zip 檔。檔名格式為代表人班級-座號-姓名，例如 213-05-王大明.zip

五、報名時，需提供成品光碟一份或隨身碟(拷貝完即退回)、報名表(附件一)，以利評審委員審查及承辦單位存檔。如遇無法讀取作品，得請參賽隊伍於期限內補交作品備份，逾期以棄權論。

六、未符合報名規定與活動辦法者，不另行通知與退件。參賽作品一經繳交，不得更換所繳交之版本，請保留原始檔案以備查核。

## 捌、其他

一、凡報名參賽者，視為認同活動辦法。主辦單位有權決定取消、終止、修改、延期或暫停本活動。活動時程若因故調整，將另行通知。

二、主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活動發佈之相關訊息

三、同一作品請勿重覆投稿。

四、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。

五、參賽作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。作品中使用之影像、圖片及聲音等，須於報名表中註明出處，並取得著作權人授權使用。

六、有關賽程異議事項，需於競賽後 1 日內提出書面陳情。

玖、本計畫辦法經校長核准後實施，修正時亦同

【附件 1】

111 學年度新東國中 scratch 程式設計比賽報名表	
作品名稱	
作品時間長度（動畫組）	
參賽者班級、座號、姓名(代表人)	
參賽者班級、座號、姓名	
創用 CC 素材標明	
作品專案介紹 創意及設計理念說明 (200 字內為原則)	

指導老師簽名：

導師簽名：