

臺北市 106 年國中小學生 Scratch「互動遊戲」創作競賽實施計畫

北市教資字第 10634898501 號

壹、依據：臺北市自由軟體推動發展工作計畫辦理。

貳、目的

- 一、為落實十二年國教課程之精神，鼓勵教師使用資訊科技為輔助學習之工具，以擴展各領域的學習，並提升學生解決問題的能力。
- 二、宣導尊重智慧財產權，提升校園認識、使用自由軟體之風氣，減少非法軟體之使用。
- 三、因應科技領域上路，期能透過創意思考與科技工具之使用，提升學生邏輯思考及創作能力。
- 四、藉由競賽活動與優良作品分享，經歷觀摩 Scratch 成果之自主學習，以激發學生學習之動機。
- 五、增進本市國中小學生運用自由軟體 Scratch 創作互動遊戲的意願與能力。

參、辦理單位

- 一、主辦單位：臺北市政府教育局（以下稱教育局）。
- 二、承辦單位：臺北市立龍門國中（以下稱龍門國中）。

肆、參賽組別與參賽資格說明

- 一、國中組：臺北市公私立國民中學（含完全中學國中部）學生。
- 二、國小組：臺北市公私立國民小學學生。
- 三、本競賽採合作模式，國中小組各校僅受理1組報名（若校內包含國小及國中部可分別報名國小及國中各1組），每組得1至2人參加，各校選手產生方式，建議由校內辦理初賽中選拔或由校內教師推薦（有關選拔與推薦辦法，由各校自行訂定）。

伍、報名

- 一、報名日期：106年9月18日（星期一）起至9月29日（星期五）止。
- 二、報名方式：需分二階段完成報名手續。

（一）第一階段：線上報名作業

請各校業務承辦人員於上述報名期間內統一至「臺北市教育局網路競賽系統」（以下稱競賽系統）（<http://contest.tp.edu.tw>）為學生辦理報名參加競賽。

1. 各校報名帳號說明

- （1）國小：a + 學校代碼（例如 a300000）。
- （2）國中：b + 學校代碼（例如 b300000）。

2. 密碼說明

- （1）與報名帳號相同。
- （2）請於首次登入後自行修改密碼。

（二）第二階段：紙本核章作業

各校於上述活動網站完成第一階段報名後，將完成之報名表件下載，經各校校長核章後掃描成電子檔（圖檔或 PDF 格式均可），以電子郵件寄至承辦學校龍門國中教務處資訊組 e-mail: scratch@lmjh.tw，始完成報名程序。

- 三、報名時間截止後隔週上班日，於競賽系統公布參賽學校及選手編號。
- 四、各校若於上述報名期間已完成第一階段報名手續，惟因校內作業程序以致未能於報名時

間內完成第二階段報名手續者，得於10月3日（星期二）前以書面方式親送龍門國中教務處資訊組補件，逾期視同放棄報名，不予受理。

五、於競賽前二週106年10月11日（星期三）召開國小組、國中組領隊會議，說明競賽規定與流程，由各校參賽選手之指導教師或資訊組長1位代表參加，請務必派員參加，可報請公假與會。會後資料公布於競賽系統。

六、上開報名系統若發生問題，請逕洽龍門國中資訊組陳春成組長(27330299分機1202)或教育局資訊教育科黃翔岳先生(1999分機1237)。

陸、競賽日期及地點

一、競賽場地統一至指定比賽場地進行，於比賽結束前上繳作品，實際繳交模式將採用網路上傳或以隨身碟方式繳交（隨身碟統一由大會提供 16GB 以上隨身碟，選手無須自行準備）。

二、本競賽訂於 106 年 10 月 25 日（星期三），假龍門國中 4F 電腦教室舉辦。

三、地址：臺北市大安區建國南路 2 段 269 號。

四、參賽選手須於上述指定時間，攜帶本人學生證，並穿著該校制服或運動服辦理報到。

柒、競賽方式及內容

一、國小組競賽賽程

時間	活動內容
08:30—09:00	報到(檢驗學生證、領取比賽資料)
09:00—09:10	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
09:10—12:10	上機實作（遊戲創作 5 題）
12:10—12:30	作品上傳確認

二、國中組競賽賽程

時間	活動內容
13:20—13:50	報到(檢驗學生證、領取比賽資料)
13:50—14:00	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
14:00—17:00	上機實作（遊戲創作 5 題）
17:00—17:20	作品上傳確認

捌、競賽命題範圍及方式：由主辦單位請專家命題，依競賽組別之特性出題，於比賽時現場宣布上機實作，命題內容以互動遊戲為範圍，以評測參賽者的遊戲創作程式設計能力。

玖、評審標準及限制

一、聘請資訊教育專家學者參與評審。

二、依解題技巧性(20%)、完整性(60%)及創意度(20%)項目評審各組作品。

三、競賽使用素材限制

(一) 由參賽者自製。

(二) 使用 Scratch 程式內建素材。

(三) 比賽前 1 個月於競賽系統公布競賽電腦中可用 CC 授權素材。

(四) 比賽期間不提供選手上網環境。

四、其他限制

- (一) 本競賽採用 Scratch 圖形化程式設計軟體 2.0 版(已安裝於競賽電腦中)。
- (二) 選手必須以當日競賽過程中產出結果為繳交競賽檔案，不得事先準備。
- (三) 參與競賽選手應為選手本人，如果其中一名選手無法參加亦不得由選手以外人員頂替，違者以棄賽論。
- (四) 本競賽僅提供電腦基本配件(鍵盤、滑鼠)，不提供繪圖板亦不得使用繪圖板。
- (五) 選手必須自備耳機(不得使用喇叭)，如有自備鍵盤滑鼠者得於報到時提出更換需求，由主辦單位協助更換。
- (六) 競賽進行時，不得攜帶與競賽相關的紙本或電子資料參賽。

壹拾、成績公告：競賽當日結束後須留待評審檢閱與評分，恕無法於當日直接公布比賽成績，競賽成績將於競賽後二週 106 年 11 月 8 日(星期三)統一公告於競賽系統。

壹拾壹、獎勵辦法

- 一、各組別分列特優 1 組、優等 3 組、佳作 5 組、入選若干組。
- 二、評審委員得依參賽作品及數量，增刪得獎組數(各獎項必要時得從缺)。
- 三、得獎學生由教育局製發獎狀及禮券，以資鼓勵。
- 四、禮券：特優 1,500 元、優等 1,200 元、佳作 800 元。
- 五、指導老師核發教育局獎狀及敘獎
 - (一) 特優及優等，每人記嘉獎 2 次。
 - (二) 佳作及入選，每人計嘉獎 1 次。
 - (三) 重複獲獎之指導老師僅從優敘獎，不予重複敘獎。
- 六、各組競賽優勝選手可依競賽成績申請參加 107 年 Scratch 貓咪盃全國賽代表隊伍，成績排名較優者優先錄取。

壹拾貳、經費：由教育局 106 年度相關經費項下支應。

壹拾參、其他

- 一、若有補充事項，將隨時公告於競賽系統 <http://contest.tp.edu.tw>，請各參賽學校及選手上網查詢，不另行通知。
- 二、得獎作品之版權屬於作者與教育局共同擁有，教育局擁有複製、公布、發行之權利。得獎作品若違反智慧財產權者，將被取消資格並追回所有獎項；如涉及違法，則由參賽學校及相關人員自行負責。

壹拾肆、本計畫經教育局核可後實施，修正時亦同。