澎湖縣111年度國民中小學貓咪盃Scratch競賽實施計畫

一、 依據：

(一)、 「111年度全國中小學貓咪盃SCRATCH暨機器學習AI程式設計競賽」計畫。

(二)、 本縣111年度澎湖縣資訊教育推動計畫會議。

二、 目的：

(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)、 透過科技工具之創意應用，提升學生邏輯思考及創作能力。

(三)、 鼓勵善用相關軟硬體，提昇資訊應用能力。

(四)、 選出代表本縣隊伍參與「111年度全國中小學貓咪盃SCRATCH暨機器學習AI程式設計」，加強縣市交流與觀摩的機會。

三、 指導單位：教育部資訊及科技教育司

四、 主辦單位：澎湖縣政府教育處

五、 承辦單位：馬公國中

六、 報名日期：即日起至111年2月21日止，各組報名名單將於2月25公告

七、 比賽日期：國小組111年3月1日（星期二）

國中組111年3月2日（星期三）

八、 比賽地點：澎湖縣馬公國中（若報名組數過多視情形增加比賽場地並另行公告）

九、 比賽辦法：

(一)、 創作工具：SCRATCH 官方網站提供之Scratch 3.0版為主。

(二)、 競賽組別：共分國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組及國中遊戲組等4 組。

(三)、 競賽地點： 比賽場地統一於馬公國中電腦教室辦理，若比賽報名組別過多，需另行增加比賽場地並公告，除耳機外一律使用大會比賽場地之設備。

(四)、競賽題目：於比賽當場公告，並於比賽結束前以隨身碟收取作品檔案，作品完成後由收件老師複製於指定資料夾後，並試開啟無誤後，始得刪除原電腦內作品並關機，將耳機及桌面整理乾淨後始得離開試場)。

(五)、競賽現場提供備用電腦，如遇電腦故障當機情形，參賽選手可直接使用備用電腦，並得視所遇故障當機時間，延長比賽時間(延長之時間長度，由大會決定)。

(六)、競賽時程(視實際情形調整，將另行於本縣資訊競賽網公佈)：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 場次 | 時間 | 流程 |
| 上午場 | 8:30-9:00 | 選手報到 |
| 9:00-9:10 | 競賽規則說明 |
| 9:10-10:40 | 分組競賽 |
| 10:40-11:00 | 場地整理 |
| 11:00-11:50 | 工作人員確認作品全數上傳 |
| 下午場 | 13:30-14:00 | 選手報到 |
| 14:00-14:10 | 競賽規則說明 |
| 14:10-15:40 | 分組競賽 |
| 15:40-16:00 | 場地整理 |
| 16:00-16:50 | 工作人員確認作品全數上傳 |
| 備註：每場次各30組，若報名超過會另行增加競賽場地並公告 | | |

(七)、 報名方式：初賽以學校為單位自由報名參加，每校參賽學生組數如下表，由學生2人組隊參加，指導老師1人代為至競賽網報名，每位老師指導學生隊數不限，學生不可跨組；複賽選手不可更換，現場比賽需兩位選手皆到場報到才可。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 學習階段 | 班級數 | 可報名組數 |
| 國小組 | 6班 | 1組 |
| 7-12班 | 2組 |
| 13班以上 | 3組 |
| 國中組 | 3班 | 1組 |
| 3-6班 | 2組 |
| 7班以上 | 3組 |
| 備註：1、各組上限30組，若各組報名總數未達上限，則開放各校遞補，順序依報名表單的時間順位候補增加參賽人數。  2、以google表單為報名介面，並註記正式與遞補。 | | |

報名網址：https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdQVnACCSUoQ6HRybtP3LQ5Dd4x6X\_V1MYqwEUdirzDn4Rpvg/viewform

(八)、 競賽使用素材限定：使用SCRATCH 程式內建素材。

(九)、 評審標準及獎勵：

(1)評審標準：

|  |  |
| --- | --- |
| 項目/比重 | 說明 |
| 運算思考能力  (技術力、技能)  建議比重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  (表達力、知識)建議比重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  (創造力、情意)  建議比重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  (特殊性、例外)  建議比重10% | 前述三項分數不足 以表達部分，例如：  互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗 |

(2)獎勵：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 對象 | 名次 | 獎勵 |
| 參賽學生 | 特優 | 2 |
| 優等 | 4 |
| 甲等 | 10 |
| 指導老師 | 特優 | 嘉獎1次及獎狀乙張 |
| 優等 | 獎狀乙張 |
| 甲等 | 獎狀乙張 |
| 承辦學校及相關工作人員 | 依縣府規定敘獎 | |

(十)、 競賽作品版權：

參加本次競賽之學生及其法定代理人即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。

七、 經費來源：本府教育處111年度相關計畫經費項下支應。

八、 本計畫經呈報澎湖縣政府核可後實施，修正時亦同。

九、 比賽相關問題，請洽詢馬公國中李易儕組長 9263367#032