

# 112 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽實施計畫

111.10.20

## 壹、計畫目標

- 一、落實十二年國教之精神，鼓勵教師善用運算思維及程式設計教學，以擴展各領域的學習，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、透過科技工具之創意應用，提升學生生活觀察、邏輯思考與創作能力。
- 四、藉由競賽活動交流，增加參賽學生觀摩程式設計及分享交流之機會，以激發學生學習之動機。

## 貳、辦理單位

- 一、指導單位：教育部。
- 二、主辦單位：臺北市政府教育局。
- 三、協辦單位：各縣市政府教育局（處）。

## 參、參賽組別與參賽資格說明

- 一、由各縣市自行辦理市賽或遴派選手報名參加。
- 二、比賽項目：  
國中動畫短片競賽、國中互動遊戲競賽、國小動畫短片競賽、國小互動遊戲競賽，共 4 組。
- 三、競賽報名限制隊伍數：
  - (一)「動畫短片組」競賽，各縣市國中及國小組至多分別受理 2 隊報名。
  - (二)「互動遊戲組」競賽，各縣市國中及國小組至多分別受理 2 隊報名。
  - (三)本競賽採小組合作模式，每隊應由兩位學生及一位指導老師組成，每位學生至多報名 1 隊，不得跨組參賽；各隊伍學生不得跨校亦不得跨縣市組隊；惟指導教師可同時指導多隊，但亦不得跨縣市指導隊伍參賽。

## 肆、競賽官方網站

另行公告。

## 伍、競賽期程

- 一、線上報名：本賽事統一採取線上報名，以縣市為報名單位，由各縣市承辦人於報名期程內至競賽官方網站統一報名參賽，不開放個別報名，並於 112 年 3 月 10 日中午 12 時報名截止前完成相關資料繳交作業，待主辦單位審核後始完成競賽報名。未完成報名程序或未於指定時限內補正資料者，視同未完成報名，不具參賽資格。
- 二、縣市領隊會議：會議時間訂於 112 年 3 月 24 日（星期五）下午 2 時，地點為臺北市立大安高級工業職業學校（臺北市大安區復興南路二段 52 號）。

三、Scratch 全國賽：皆採現場競賽，場地另行公告。競賽題目於當日各組競賽前公告，競賽當日時程後續將另行公告。

四、競賽方式：

- (一) 競賽場地統一於臺北市集中辦理，動畫組及遊戲組於比賽結束前以主辦單位提供之隨身碟複製於指定資料夾。
- (二) 競賽現場提供備用電腦，競賽時選手務必隨時存檔，降低軟硬體異常所造成作品之影響。如遇電腦故障當機或軟體異常情形，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(延長時間長度，由現場裁判認定)。
- (三) 競賽工具皆由主辦單位提供，競賽學生不得攜帶任何文具、設備入場。現場不提供網路、禁止使用手機或其他網路設備，同隊選手資料交換皆以主辦單位提供之隨身碟進行。競賽提供每位選手筆記型電腦 1 台、耳麥 1 套；每隊伍配隨身碟 1 隻。
- (四) 創作工具及軟體清單如下，若更新競賽版本，將於明年度另行公告：

1. win10 作業系統不限版本	7. Audacity v3.1.3
2. Scratch 3 離線版 v3.28	8. MuseScore v3.6.2 x64
3. Inkscape v1.1.2 x64	9. vmpk v0.8.6 x64
4. PhotoCap v6.0	10. 7-Zip v21.07
5. GIMP v2.10.30	11. Xmind 11.1.2 x64
6. LibreOffice 7.2.5 安定版	12. Hydrogen v1.1.1 x64

- (五) 創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch 程式內建素材。

五、競賽題目：由主辦單位請專家團隊命題，於競賽當天現場公布。

- (一) 命題範圍為國中小各學習領域、議題、日常生活等，不含政治敏感之議題。
- (二) 命題方向為指定內容之封閉式命題。

六、若報名成功之競賽隊伍於競賽當天未於指定時限內完成報到程序，主辦單位將直接取消其參賽資格；倘參與全國賽隊伍因故於指定時限內僅有一人完成報到程序，主辦單位將維持該隊參賽資格，惟不得更換參賽選手，於競賽過程中，未報到人員亦不得中途進場參與競賽，該隊若有獲獎情事，亦不頒發獎勵予未完成報到程序人員。

七、參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意作品採用創用 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，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作。參賽學生須於作品開頭標示創意授權圖示，若未放上，總平均予以扣 1 分。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>。



八、決賽防疫措施於決賽領隊會議上說明，配合中央流行疫情指揮中心防疫規定。

九、競賽時程得視實際情形調整，將另行於競賽官方網站公布。

表 1\_112 年度全國貓咪盃 Scratch 競賽籌備期程

日期	流程	備註
112/3/1 (星期三) 至 112/3/10 (星期五)	線上報名 報名開放時間為 112/3/1(三)上午 9 時· 截止時間為 112/3/10(五)中午 12 時止	
112/3/24 (星期五)	下午 2 時辦理縣市領隊會議(實體會議)	會議地點為大安高工
112/4/7 (星期五)	承辦縣市場佈	
112/4/8 (星期六) 至 112/4/9 (星期日)	全國盃競賽與成績公告	

## 陸、評審及獎勵方式

### 一、評審方式

- (一) 評審採序位法作業方式，第一階段評審個人依參考評分標準自行評定成績後核算出順位。第二階段以序位法將所有評審提供之序位加總，總和由小到大依序排列序位，總和最小者為第一序位。
- (二) 第三階段依大會提供名額劃分金、銀、銅獎及佳作名次，並做最後決議公告。  
(給獎名額不得更動，若有同分疑義，由評審團以投票方式作成決議。)
- (三) 評審將邀請有「國中小相關現場指導經驗」或「為該領域專家學者或現場教師」人員作為代表。

### 二、評審標準：建議配分表與評分指標說明如附件 1。

### 三、獎勵

- (一) 全國賽各競賽組別分列金牌 1 隊、銀牌 2 隊、銅牌 3 隊、佳作 5 隊，評審委員得依參賽作品及數量，增刪得獎隊數(各獎項經評審團審議，名次得以不足額從缺)。
- (二) 得獎隊伍由教育部頒發學生隊伍團體獎狀、指導教師感謝狀及金牌每隊頒發新臺幣(下同)10,000 元、銀牌頒發 8,000 元、銅牌頒發 6,000 元、佳作頒發 4,000 元獎金或等值禮券。
- (三) 各縣市得依據獲頒之獎狀及本計畫逕依權責辦理得獎隊伍指導教師之行政敘獎事宜，應於得獎名單公告一個月內為之，主辦單位不另函通知，其獎勵額度如

下 ( 重複得獎者以最高獎項敘獎 ):

- 1.金牌：敘小功 1 次。
- 2.銀牌：敘嘉獎 2 次。
- 3.銅牌：敘嘉獎 1 次。
- 4.佳作：敘嘉獎 1 次。

( 四 ) 主辦單位及協辦單位工作人員：由各縣市本權責辦理行政敘獎。

#### 四、頒獎典禮

( 一 ) 日期：112 年 4 月 9 日 ( 星期日 ) 暫訂於上午 11 時進行。

( 二 ) 地點：另行公告。

( 三 ) 原閉幕式頒發選手獎品及獎盃，獎狀以象徵性看板頒發，並於賽後由臺北市政府統一印製獎狀後，送教育部用印，再寄送至各縣市。

#### 柒、預期效益

- 一、參賽隊伍皆能透過資訊科技與工具跨領域學習，提升生活表達、問題解決、運算思維及創造力，實踐課綱核心素養。
- 二、各縣市參賽者皆使用自由軟體，引領親自動手做之學習價值，宣導尊重智慧財產權。
- 三、藉由跨縣市之全國競賽，擴展參賽縣市學生觀摩程式設計及分享交流。
- 四、參賽作品原始檔、執行檔及說明歷程資料，可後續作為全國程式教育之分享成果。
- 五、藉由競賽之推廣與曝光，展出资訊科技教育成果，預計 1,000 人參與活動，提供參與師生互相觀摩機會，也將資訊科技應用風氣推廣至一般民眾。

#### 捌、其他事項

- 一、主辦單位保留辦法修正之權利；其他未盡事項，以主辦單位最新公告，將於官方競賽網站公布為準。
- 二、主辦單位得視中央流行疫情指揮中心相關規定、COVID-19 疫情狀態、天災或其他不可抗力原因，調整競賽辦理時程、辦理方式，必要時得宣布活動延期或取消辦理，並同步公告於競賽官方網站，以利參賽師生與家長查詢，再請密切注意最新公告。
- 三、報名成功後，倘參賽師生依疫情或其他考量，有異動參賽名單需求，各縣市承辦人應函報請主辦單位同意；112 年 3 月 24 日 ( 星期五 ) 17:00 後，以不再接受變更選手 ( 學生 ) 名單為原則，指導教師不在此限。
- 四、獲獎作品參賽者同意無償、不限時間、次數，授權主辦單位或主辦單位指定之第三人，作為推廣、學校教學教材等非營利使用，並依其需要進行改作、重製、散布、發行或公開展示等。參賽者同意不對主辦單位及其指定之第三人行使智慧財產人格權 ( 包括專利及著作人格權 )。
- 五、凡參加報名師生，視同已閱讀、同意並能遵守本活動相關規定，參賽及頒獎典禮期

間參賽本人及其作品影音、影像及肖像權，無償授權予主辦單位製作成果報告及相關出版品使用。

六、為公平起見，參賽時間恕不依選手個人需求予以調整。本賽事可能與其它活動及賽事日期重疊，請有意參賽之學生及家長自行評估。

七、主辦單位保留最終規則解釋與爭議裁量權。

八、有關決賽競賽爭議處理，成立競賽爭議處理小組 7 人，成員包含：教育部代表 1 名、臺北市政府代表 1 名、桃園市政府代表 1 名、競賽評審 4 名，並於競賽爭議發生 1 小時內進行爭議協調處理與決議處理事項。

九、各縣市若為針對本競賽代表隊伍進行培訓，得逕自辦理相關教師及學生研習課程，承辦及參與研習教師或講師，由各縣市政府教育局（處）本於權責核予公（差）假派代。

十、本計畫聯絡人

教育部資訊及科技教育司

專員游淑卿

電話：02-77129072

email：[ching@mail.moe.gov.tw](mailto:ching@mail.moe.gov.tw)

臺北市政府教育局資訊教育科

股長曾柏璣

電話：02-27208889 轉 1235

email：[edu\\_ict.20@mail.taipei.gov.tw](mailto:edu_ict.20@mail.taipei.gov.tw)

臺北市政府教育局資訊教育科

臨僱管理師周櫻湮

電話：02-27208889 轉 1237

email：[fv8351@gov.taipei](mailto:fv8351@gov.taipei)

# 112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

附件 1

## 評分參考標準

國中小 Scratch 「遊戲組」建議 評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1.運算思維呈現：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 拆解</li> <li>(2) 演算法</li> <li>(3) 抽象化</li> <li>(4) 模式識別</li> <li>(5) 資料結構化</li> <li>(6) 簡化</li> <li>(7) 系統性處理</li> </ul> <p>2.程式寫作方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 視覺化</li> <li>(2) 模組化</li> <li>(3) 多工好效能</li> <li>(4) 正常運作</li> <li>(5) 連結其他領域</li> </ul>
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.操作說明完整</li> <li>2.遊戲結構完整</li> <li>3.角色符合主題</li> <li>4.藝術美感呈現</li> <li>5.音樂音效搭配</li> <li>6.操作動作順暢</li> <li>7.遊戲情節腳本</li> <li>8.詮釋解決問題</li> <li>9.呈現學習過程</li> <li>10.過關層次安排</li> <li>11.遊戲深化學習</li> <li>12.知識內容正確</li> </ul>
多元創造運用	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

# 112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

## 評分參考標準

(創造力、情意)		習，包含： 1.創造力表現 2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性 3.教育理論 4.多元智慧、多感官學習、高層次思考 5.互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗
其他 (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： 1.遊戲化 2.八角原則 3.使命感（主動） 4.發展與成就（主動） 5.創造和回饋（主動） 6.所有權（主動） 7.社會影響（被動） 8.稀缺性（被動） 9.不確定性（被動） 10.損失趨避（被動）

# 112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

## 評分參考標準

國中小 Scratch 「動畫組」建議 評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1.運算思維呈現：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 拆解</li> <li>(2) 演算法</li> <li>(3) 抽象化</li> <li>(4) 模式識別</li> <li>(5) 資料處理</li> </ul> <p>2.程式寫作方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 撰寫說明</li> <li>(2) 視覺化</li> <li>(3) 模組化</li> <li>(4) 多工好效能</li> <li>(5) 正常運作</li> </ul>
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.腳本契合主題</li> <li>2.動畫結構完整</li> <li>3.角色符合主題</li> <li>4.藝術美感呈現</li> <li>5.音樂音效搭配角色動作流暢</li> <li>6.詮釋解決問題</li> <li>7.呈現學習過程</li> <li>8.劇情層次安排</li> <li>9.作品深化學習</li> <li>10.知識內容正確</li> <li>11.作品表達完整</li> </ul>
多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	<p>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，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.創造力表現</li> <li>2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</li> </ul>

# 112 年度全國 Scratch 貓咪盃創意競賽

## 評分參考標準

		3.教育理論 4.多元智慧、多感官學習、高層次思考
其他 (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： 1.互動性 2.表現技巧 3.正向思考鼓勵 4.原創性 5.創造不同體驗