

113 年度花蓮縣資訊教育

「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」複賽計畫

壹、依據：教育部科技中心總體計畫案子計畫三—科技及新興學習及探索活動計畫

貳、計畫目標

- 一、提升校園運算思維及自由軟體普及率，宣導智慧財產權使用。
- 二、激發學生運算思維與解決問題能力，讓學習變有趣。
- 三、接軌國際創客潮流，營造有效提升學生學習能力之數位平台。
- 四、全面發展本縣各校運算思維及程式寫作師資。

參、辦理單位

- 一、指導單位：花蓮縣政府
- 二、主辦單位：花蓮縣政府教育處
- 三、承辦單位：花蓮市中正國民小學、花蓮縣玉里國民小學
- 四、協辦單位：花蓮縣太平國民小學

肆、參加對象

- 一、本縣 112 學年度「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」初賽入圍複賽之國中、小學生。
- 二、本競賽採小組合作模式，每隊由 2 位學生及 1 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競賽辦法

一、競賽網站：

https://cptt.hlc.edu.tw/Web/hlc_scratchrematch112rematch/Main/Module/Home/Index.php。

二、競賽日期：

- (一) 113 年 2 月 21 日(星期三)，上午 08 時 50 分-正午 12 時，國小組。
- (二) 113 年 2 月 21 日(星期三)，下午 1 時 20 分-下午 5 時 00 分，國中組。

三、競賽地點：中正國小 3F 電腦教室、4F 電腦教室、玉里國小 2F 電腦教室。

四、報到文件：

(一)選手當天報到請攜帶學生證/身份證/健保卡(擇一)，未提供身分證明者不得參賽。

(二)創用 CC 授權同意書(每位參賽人員複賽作品，需填寫創用 CC 授權同意書，以保證作品係屬原創；並以創用 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，授權使用本作品；同意書請見附件一，請事先填寫報到時繳交)。

五、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.0 版，電腦作業系統為 Win11 作業系統不限版本，競賽提供之軟體與 113 年度全國貓咪盃競賽相同，請參考網站公告 (<https://proj.moe.edu.tw/cat/>)

六、競賽分組：分為國小遊戲組、國中遊戲組、國小動畫組、國中動畫組。

七、競賽題目：由主辦單位現場宣佈。

八、競賽方式：採現場實作，所有參賽選手於同一電腦教室內競賽，競賽當日，由本處提供借用筆、紙張、耳機麥克風、隨身碟之外，不可以使用其他輔助工具(如手寫板、手機、網路攝影機...等)，現場不提供網路服務。

九、競賽素材：限定由參賽者自製、使用軟體內建素材庫。

十、競賽作品以上傳至競賽平台及隨身碟方式交件(兩者都要)、作品完成後隨身碟需繳交給收件老師確認後，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；隨身碟使用相關知能，請指導老師於授課時自行指導學生，若於競賽期間發生問題，主辦單位概不負責；其他競賽規則與注意事項請見附件二。

十一、本項競賽獲獎選手得依名次順序優先推薦參加「113 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽」，正取及備取隊伍及指導老師務必出席本縣辦理之賽前說明會及集訓；若有推薦選手不克出席之情事，主辦單位得評估是否保留其參賽資格或依順位遞補出賽；各項期程如下，另前述未及之相關事項另行於處務公告公布。

(一)全國賽:113 年 4 月 12 日(星期五)及 4 月 13 日(六)兩天辦理。

(二)全國賽本縣集訓課時間如下：

(1) 113 年 3 月 13 日下午 1 時 10 分至下午 4 時 10 分。

(2) 113 年 3 月 20 日下午 1 時 10 分至下午 4 時 10 分。

(3) 113 年 4 月 3 日下午 1 時 10 分至下午 4 時 10 分。

十二、評審辦法及評審參考：

(一)由承辦單位聘請相關領域教師或專家進行評審，評審方式以百分等級或序位法由評審討論訂定。

(二)評審參考標準：

項目/比重	說明
運算思考能力 (技術力、技能) 建議比重 30%	運用拆解模組分工合作、運用模式識別運用、運用抽象化注意重要細節忽略不重要問題、以演算法設計簡單步驟或規則解決問題，以及程式之可讀性及邏輯判斷...等，以及作品是否可正常運作
主題表達分享 (表達力、知識) 建議比重 30%	作品腳本設計：包含表達說明是否清晰、結構是否完整、操作安排是否得宜、角色安排與遊戲過程或情節是否能完美詮釋，含 CC 標示、藝術美感、或能呈現學習的過程與進階
多元智慧運用 (創造力、情意)	是否運用多媒體、多感官、動手做、多元智慧...等方式，使學習保留效果最佳，或操作後印象最深刻，效果保留

建議比重 30%	最好最久
特殊加分 (獨特性) 建議比重 10%	前述三項分數不足以表達部分

陸、競賽期程

一、國小組:02/21(三)當天上午場 08:50 開始報到，競賽場次如下表：

時間		中正 3F 電腦教室 玉里 2F 電腦教室	中正 4F 電腦教室 玉里 2F 電腦教室
上午	0830-0850 報到	國小動畫 16 組	國小遊戲 20 組
	0850-0855 設備測試		
	0855-0900 說明		
	0900-1200 競賽		

二、國中組：02/21(三)當天下午場 13:20 開始報到競賽場次如下表：

下午	1320-1350 報到	國中動畫 13 組	國中遊戲 15 組
	1350-1355 設備測試		
	1355-1400 說明		
	1400-1700 競賽		

三、競賽結束後由評審線上評選作品，視需要召開視訊會議，一週後隨即公告得獎名單及參與全國賽名單。

柒、獎勵辦法

一、學生獎勵部份：參加複賽學生已初步通過初賽選拔，因此除非選手程度與初賽入選作品程度相差太大者剷除得獎資格外，剩餘名額皆至少佳作以資鼓勵。

名次	數量	獎勵	備註
金獎	2 組	獎狀一紙	除金獎限定 2 組外，其餘實際給獎名額由評審團決議是否彈性調整。 獎品視當年度經費及贊助單位決定。
銀獎	3 組	獎狀一紙	
銅獎	4 組	獎狀一紙	
佳作	6 組 (上限)	獎狀一紙	

二、教師獎勵部份：指導老師每位獎狀一紙。

捌、其他：

一、得獎作品之版權，屬於作者與本府共同擁有，本府擁有複製、公佈、發行、宣導之權利。

二、本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。

三、聯絡人員：花蓮縣政府教育處教育網路中心田益龍老師、吳瑞菱小姐，電話：03-8462860#501、502。

玖、經費概算:略。

拾、本計畫相關承辦人員及委辦學校、協辦學校於完成各項任務後，依花蓮縣政府所屬各級學校教育專業人員獎懲作業要點進行敘獎事宜。

拾壹、本計畫奉 縣長核定後實施，修正時亦同。

113 年度花蓮縣資訊教育

「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」

創用 CC 授權同意書

本人同意參加花蓮縣 113 年度「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」複賽創作之作品採用創用 CC  「姓名標示-非商業性-相同方式分享」3.0 版臺灣授權條款，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。

(創用 CC「姓名標示-非商業性」3.0 版臺灣授權條款
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/tw/legalcode>)

立同意書人

學校名稱：花蓮縣_____

指導教師 (1位代表簽名)		身份證字號	學校	連絡電話
(紙本簽名)				
參賽學生		身份證字號	學校	連絡電話
學生	(紙本簽名)			
學生	(紙本簽名)			

中 華 民 國 1 1 3 年 月 日

【競賽規則與注意事項】

1. 試場中正國小校內不開放停車，請自行尋覓附近合法停車位。
2. 指導老師可以在中正國小英語教室 1 休息。
3. 參賽學生請擇一攜帶：健保卡、在學證明、學生證等，供查驗身份，未攜帶者由指導老師當場簽切結書證明學生身份，如經舉發，身份不實，取消參賽資格。
4. 比賽當天不得自行攜帶任何儲存設備、媒體、素材、或任何參考文件進場；當天所有電腦（筆電）都將實施網路斷線，繳交作品或同組同學資料交換僅能使用本府提供的隨身碟。
5. 本次競賽開放自行攜帶耳機麥克風，未攜帶者考場可借用全新設備。
6. 手機請關靜音，並且競賽過程中不得使用。
7. 因複賽為初賽之延續，故原初賽報名隊伍學生及指導老師亦不得異動。（有重大原因者請提出證明，經主辦單位確認後再行回覆學校是否合宜）。
8. 報到時必須同時繳回 CC 授權同意書，指導老師可在場協助選手確認電腦軟硬體狀況之後，待競賽開始之後再行離開。
9. 依全國賽提供之軟體及素材皆已安裝或存放於電腦桌面。
10. 為競賽公平，競賽時間僅限於同組同學之間輕聲交談，禁止其他組同學出聲指導、其他示意或代為操作電腦等行為。
11. 競賽當天除電腦軟硬體故障等因素外，工作人員將一概不協助任何技術性問題。（例如耳機麥克風的安裝、如何開啟程式、如何存檔、錄音選項被關閉如何打開等），請各位指導老師事先指導選手關於耳機麥克風安裝順序、相關基礎電腦操作、USB 隨身碟的使用方法。電腦設備若有任何狀況無法處理者，請舉手讓工作人員幫忙，但與競賽相關之操作及存檔必需自行操作。
12. 作品內容禁止編輯上選手所屬學校及作者姓名，違者評審將開評審會議時討論酌予扣分。
13. 競賽檔案存檔名稱“組別-學校姓名 1-學校姓名 2”（副檔名.sb3 請勿變動），例如：
 - 國中動畫-XX 國中邱○○-XX 國中李○○.sb3
 - 國小動畫-XX 國小邱○○-XX 國小李○○.sb3
 - 國中遊戲-XX 國中邱○○-XX 國中李○○.sb3
 - 國小遊戲-XX 國小邱○○-XX 國小李○○.sb3
14. 選手競賽時請在硬碟上存檔操作，並隨時存檔及備份隨身碟以免意外，完成作品繳交時，才將檔案複製進 USB 及（指定上傳競賽平台），並繳交給工作人員，繳交同時當場確認檔名編號作品是否已存檔隨身碟及作品上傳平台，且檔案確認可以開啟後，才可刪除原電腦硬碟上之作品，並將本府提供借用之耳機歸還後，方可離開現場與帶隊老師會合離開。
15. 違反上述注意事項之競賽選手經由工作人員提醒後如果仍不聽勸阻者將取消比賽資格。
16. 其他未盡事項請聽從大會工作員宣布為準。

附註：

1. 耳機麥克風安裝順序必須在開啟 Scratch 之前，若已先開 Scratch 再裝麥克風會無法使用，所以若安裝時顛倒順序，請先關閉 Scratch 再安裝麥克風，隨後再開啟 Scratch 即可。
2. 因本次全國賽不提供網路攝影機，為與全國賽標準一致，故本次競賽亦不提供，請指導老師與選手留意。
3. 競賽結束繳交檔案完畢後務必刪除原電腦上之作品，以免影響下場競賽之公平性。
4. 參賽選手師生一律從中正國小大門進入，配合防疫規定，學校會派人協助量額溫，並在川堂完成報到檢錄。
5. 請參賽選手師生依循指定路線至競賽場所及教梯教室休息，不得喧嘩或干擾學校正常教學運作。

附件三：競賽隊伍-中正國小電腦教室座位表

國小動畫組隊伍座位(12組)/3F

0830-0850 報到、0850-0900 說明、0900-1200 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1 明義國小 翁嘉蔓 王祐鈞	5 復興國小 黃芹宣 朱彥潼	9 忠孝國小 許哲綸 彭宥恩	13 玉里國小 競賽地點玉里國小
2 中正國小 張珈語 陳秉蔚	6 東華附小 蔡昊勳 鄭楷叡	10 中正國小 李妍融 黃子愷	14 中城國小 競賽地點玉里國小
3 復興國小 陳怡茹 劉晨語	7 復興國小 蔡依芸 林采妤	11 忠孝國小 尤甄 謝詠璿	15 玉里國小 競賽地點玉里國小
4 忠孝國小 林瑜媛 劉競	8 東華附小 紀之晨 李宥磬	12 明義國小 李佳穗 劉洛妤	16 中城國小 競賽地點玉里國小

國小遊戲組隊伍座位(13組)/4F

0830-0850 報到、0850-0900 說明、0900-1200 競賽

左側	中間			右側
1 明義國小 吳承翰 胡晉嘉	8 中正國小 曹又升 蔡子霆	9 吉安國小 黃浩順 李尚融	10 宜昌國小 趙璽文 陳慶軒	11 志學國小 許宸睿 周雨彤
2 中正國小 劉彥緯 王又仟				12 東華附小 林咨妍 林羽晨
3 明義國小 吳晨瑜 黃祐晏				13 海星國小 羅建文 謝昊恩
4 中正國小 張日耀 邱新				14 吳江國小 競賽地點玉里國小
5 東華附小 紀斯涵 邱品霖				15 玉里國小 競賽地點玉里國小
6 明義國小 楊永哲 陳昱任				
7 中正國小 曾惟謙 方昱升				

國中動畫組隊伍座位(11 組)/3F

1320-1350 報到、1350-1400 說明、1400-1700 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1 國風國中 蔡上民 梁奕玄	5 國風國中 許郁婕 鄧芳庭	9 國風國中 羅品涵 羅品昀	13 富北國中 競賽地點玉里國小
2 花崗國中 陳思媛 黃涔慈	6 化仁國中 張芯菱 葉紫妍	10 瑞穗國中 林竑旭 黃品棟	
3 國風國中 蕭羽彤 蕭妤軒	7 壽豐國中 林威廷 許峻榕	11 國風國中 邱柚榕 李鎧葳	
4 海星中學 楊昀蓁 蔡安夏	8 國風國中 王宸芯 趙振翹	12. 玉里國中 競賽地點玉里國小	

國中遊戲組隊伍座位(14 組)/4F

1320-1350 報到、1350-1400 說明、1400-1700 競賽

左側	中間			右側
1 國風國中 李加澤 胡懷安	8 國風國中 劉聿恩 王睿騰	9 宜昌國中 林昕佑 江維哲	10 國風國中 呂承恩 李昱翔	11 國風國中 張柏泓 葉宇翔
2 宜昌國中 曾奕文 王思妤				12 海星中學 黃宥恩 程懿恩
3 國風國中 黃力祈 陳江維				13 壽豐國中 蕭士敦 吳晨安
4 宜昌國中 曾學仕 吳芷媛				14 海星中學 郭彥廷 劉源璨
5 海星中學 林宇澤 李泓毅				15 玉里國中 競賽地點玉里國小
6 國風國中 莊紫妤 朱柏諺				
7 花崗國中 張翼 江秉謙				

附件四：競賽隊伍-玉里國小電腦教室座位表

國小動畫組(4) 國小遊戲(7) 隊伍隊伍座位/2F
0830-0850 報到、0850-0900 說明、0900-1200 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1 中城國小(動畫組) 程羿慈 余爰希	5 玉里國小(動畫組) 羅佩誼 王佑君	9 吳江國小(遊戲組) 江有邦 江宇康	13 中城國小(遊戲組) 吳京曄 胡郁森
2 玉里國小(遊戲組) 馮力晴 林以蕎	6	10 中城國小(遊戲組) 倪品宸 黃苡樂	14
3 玉里國小(動畫組) 江采彤 廖以歆	7 中城國小(動畫組) 藍祺安 李芊瑩	11 玉里國小(遊戲組) 何炘宇 陳蔚雲	15 玉里國小(遊戲組) 歐佳龍 謝何沅
4	8 玉里國小(遊戲組) 吳柏漢 潘可芯	12	16

國中動畫組(2) 國中遊戲(1) 隊伍隊伍座位/2F
1320-1350 報到、1350-1400 說明、1400-1700 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1	5	9	13
2 玉里國中(動畫組) 詹艾靜 糕圓圓	6 富北國中(動畫組) 王宇軒 譚錦桂	10 玉里國中(遊戲組) 詹艾橙 林妙善	14
3	7	11	15
4	8	12	16

