

# 花蓮縣 110 年度資訊教育競賽活動

## 「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」

### 縣賽初賽計畫

109.10 修訂

壹、依據：花蓮縣 110 年度資訊教育競賽活動計畫

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。
- 五、培養學生運算思維，營造學習程式興趣與程式能力。

參、辦理單位

- 一、指導單位：教育部
- 二、主辦單位：花蓮縣政府
- 三、承辦單位：花蓮縣志學國民小學

肆、競賽辦法

- 一、參加對象：本縣國中小 1~9 年級學生
- 二、競賽網站：<https://contest.hlc.edu.tw/contest/scratch/>。
- 三、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.0 版
- 四、競賽內容與相關期程：

(一) Scratch 縣賽初賽：初賽採線上收件、集中不分區評選，題目於競賽一個月前公告，收件自 12 月 1 日上午 9:00 至 12 月 29 日下午 4:00 止，1 月放寒假前公告

複賽入選名單，隨後學校可進行複賽選手集訓，入圍隊伍每組上限 15 隊以下進入複賽。

(二) Scratch 縣賽複賽：採現場競賽，作品集中統一評選，題目統一於試場公告，複賽將於 3 月 13 日(六)於中正國小進行，3 月 19 日(五)前公告競賽獲獎隊伍、全國賽參賽隊伍，及安排全國賽訓練與參賽事宜。

(三) 選手集訓：於 3~4 月進行，內容包含繪圖技巧、腳本設計、程式技術、口說演示、快速解題、實戰練習…等。

(四) 全國賽：於 110 年 4 月 23 日(五)至 110 年 4 月 24 日(六)於本縣中正體育館辦理。

(五) 科技競賽：全國賽之硬體組競賽選手，將由本項競賽中挑選選手集訓，本競賽於 12 月實施，有別於純程式競賽，分為創意創客組、物聯網創客組、領域教具設計組、創客教材教案組、軟體創客組並與慈濟科技大學等單位協同辦理。

(六) 上述期程為預定時間，確認時間仍以函文或處務公告為準。

五、初賽競賽組別：Scratch 依全國賽分組標準，分為國中遊戲、國中動畫、國小遊戲、國小動畫共四組。

六、Scratch 競賽方式與注意事項：

(一) 本縣 Scratch 兒童程式教學已進入成熟期，九成以上學校均有實施教學，因此不再實施分區競賽，所有競賽辦法均以全國賽辦法作為參考依據。

(二) 素材限定由參賽者自製、使用軟體內建素材庫，或使用創用 CC 授權之合法素材，請指導老師特別注意相關著作權概念。

(三) 競賽歷年均強調協同合作，因此兩人一組，不得單獨參賽、複賽若發現兩人未能以合作方式共同參與作品製作者，將現場直接淘汰，其作品不予參加評選，並嚴禁抄襲、代勞或使用無授權之素材等情事(請老師務必指導)，違者取消參賽資格。

(四) 競賽報名、登錄、及上傳資料均由學校承辦老師或指導老師使用教師 OPENID 協助上傳學生報名資料，不得由非教師身分者登錄，請老師務必詳細核對學生姓名避免誤植，報名後亦不接受更換隊員或更換指導老師姓名。

- (五) 初賽每校至少參加動畫及遊戲組各一組，雖未訂定每校參賽上限隊伍數，但請學校自行斟酌學生作品參賽的適切性，參與競賽積極度做為未來撥補設備參考依據之一。
- (六) 縣賽複賽參與資格將由本年度縣賽初賽參賽作品中，經評審評選後所決議，獲錄取資格者可參加縣賽複賽。
- (七) 作品版權：每件入選參賽作品，及現場競賽作品，於複賽時需填寫創用 CC 授權同意書(如附件一)，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。
- (八) 參賽報名學生同隊可跨校合作報名但不可跨組，每位學生最多僅能送一件作品。
- (九) 競賽題目：請參閱附件二。

#### 七、評審辦法及評審參考：

- (一) 由教網中心聘請相關領域教師或專家進行評審，初賽每組 3 位評審。
- (二) 評審參考指標：

項目	運算思考能力 (技術力、技能)	主題表達分享 (表達力、知識)	多元智慧運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性)
比重	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 10%
說明	寫程式的技巧：包含是否運用運算思維解決問題、程式之可讀性及邏輯判斷、作品是否能順暢運作…等	作品腳本設計：包含角色安排與腳本設計、過程、情節、美感是否能詮釋主題，以及是否標註 CC 授權圖樣	是否展現創造力與想像力，保有作品的獨特性，是否運用多媒體、多元智慧…等方式，使作品呈現教育教果	前述三項分數不足以表達部分，本項由評審決定並說明

- (三) 評審方式：初賽收件作品進行初審，不完整或過於簡陋之作品不予列入評選，篩選後作品進入評選，由評審依序位法排列進入複賽錄取順位，名額每組上限 15 隊。

#### 八、初賽送件方式：

請於初賽線上送件期程指定時間將作品上傳，作品請上傳至競賽網站 (<https://contest.hlc.edu.tw/contest/scratch/>)，每件作品皆須填寫作品說明書(內含主題介紹說明與學生分工)，且上傳作品即視同同意創用 CC 授權聲明。

#### 伍、獎勵辦法：

一、初賽為縣賽複賽之篩選機制，無實質獎勵，選手經初賽篩選後進入複賽，複賽獎勵如下：

名次	數量	獎狀	備註
金獎	2 隊	獎狀 1 紙	1. 複賽參賽選手已經由初賽篩選出 15 隊。 2. 評審團可依當年參賽狀況決議是否彈性調整。 3. 各組之第前三順位為全國賽預備選手(含備取)，實際之全國賽參賽選手將依選手集訓及實戰演練之綜合成績判定。 4. 例外狀況：若初賽參賽作品程度與複賽現場作品程度差異太大，則判為不得獎。
銀獎	3 隊	獎狀 1 紙	
銅獎	4 隊	獎狀 1 紙	
佳作	4-6 隊	獎狀 1 紙	

二、指導教師獎勵部份：指導學生獲獎者，發指導獎狀 1 紙，每隊最多兩位(初賽、複賽必須為相同指導老師，第一指導老師必須為學校老師)。

#### 陸、其他：

一、參賽作品應確由參賽者自行創作，不得有抄襲或代勞情事，亦不可有或隱含商業行為，或涉著作權、專利權及其他權利之侵害。參賽者若違反相關規定，應自負相關法律責任；又若經檢舉、告發或查證屬實，將取消其參賽資格、得獎資格並追回所得獎項，同時函知相關主管單位。

二、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。

三、凡曾入選為受獎之作品及參賽作品，若有接受國內外各機構經費補助者不得重新申請參加，凡經查屬實除追回其所受之獎勵，將視同棄權。

四、本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。

五、聯絡人員：花蓮縣政府教育處教育網路中心 田益龍老師、林筱芳小姐。電話：  
03-8462860#501/513 手機：0988-622131/0910-521509


捌、經費概算：(略)

玖、本計畫相關承辦人員於完成核銷後，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。

附件一

花蓮縣 110 年度資訊教育競賽活動  
「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 110 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 年 月 日

## 110 年度花蓮縣貓咪盃初賽題目

### 國小遊戲(問題解決)

小明的父親因為工作受傷，術後需要長時間的復健，因此小明有段時間陪著父親到醫院的復健室做復健，小明發現醫院的復健設備總是循環的做著一樣的動作，因此來復健的叔伯阿姨們都面無表情、心不甘情不願的做完復健療程就離開，護士阿姨說，常常有人因為復健無聊，所以只來一、兩次，就沒有再來，這樣對病情並無幫助。

小明記得學校的創客老師有講過，“快樂”會讓大腦產生多巴胺，可以激起學習動機、不會無聊之外又能持續的保持學習動機，小明心想復健應該也是一樣的道理，所以想來設計一個可以協助病人做復健的遊戲。

請各位同學幫幫小明，幫幫需要復健的病人們，設計一個可以協助復健病患做復健的遊戲，讓他們可以保持輕鬆愉快的心情持續的復健，遊戲角色必需自行繪製，並包含配音配樂的多媒體刺激。

## 國中遊戲(問題解決)

去年畢業旅行的時候，學校安排到南台灣去旅遊，用餐的地方緊鄰著一個跑跑卡丁車的競賽遊戲場地，那時正好有選手在進行訓練賽，同學們吃完飯後圍在場地旁邊看得血脈噴張，很想下場去玩，可是卡丁車競賽場地的規定是必需年滿 12 歲，而且身高要超過 150 公分，因此同學們都覺得無法真正下場玩卡丁車超可惜。

為了滿足大家未足齡或是身高不足，但又想開車的心願，請大家幫忙設計一個趣味刺激的第一人稱(模擬駕駛員)的賽車遊戲，讓每一個人都可以玩卡丁車，遊戲角色必需自行繪製，並包含配音配樂的多媒體刺激。



## 國小動畫(溝通表達)

小明的母親罹患了憂鬱症，病發的時候會一直找人哭訴，甚至會想不開有輕生的念頭，可是憂鬱症並不是一個很容易就能治療好的疾病，而且大眾對憂鬱症並沒有深入的認知，因此常常不知道如何對待有憂鬱症的親人或朋友。

為了喚醒大家對憂鬱症的認識，並有效地採取適當的方法或行動來陪伴患病的親友，請你用創意廣告或微電影手法，做一段兩分鐘左右的動畫，讓大眾可以更加友善的對待患病的親友或是協助改善病友的狀況，遊戲角色必需自行繪製，並含適當的多媒體配音與配樂。

## 國中動畫(溝通表達)

人的一生時間其實並不長久，一位醫生在臨終前問病人“這一生有沒有甚麼心願未了？還有甚麼遺憾嗎？”，多數病人回答“我想要環遊世界”、“我沒有好好陪伴我愛的家人”、“我把一生都浪費在事業與名利的追求”、“我想要我的親人朋友都過得好”、“我想成為一個真正有用的人”…等，調查發現，人在死前都還在自怨自艾。台灣的教育，很明顯並沒教大家如何達成夢想、或是如何規劃一生、如何對待自己；同學，你自己有曾經想過嗎？有沒有甚麼夢想想要達成？該如何達成？你現在把眼睛閉起來，想像一下想成為一個怎樣的人？想過著怎樣的生活？有了目標之後，又該怎麼做？怎麼安排與規劃來實現你的夢想？請你用一段兩分鐘以內的動畫來表達，遊戲角色必需自行繪製，並適當配合多媒體配音配樂。

## 注意事項

1. 請在作品前 5-10 秒鐘中展示題目，遊戲組需包含使用說明。
2. 遊戲或動畫若有多關卡或多場景者，建議在畫面設有固定按鈕，以利評審跳躍關卡或跳躍場景檢閱內容。
3. 程式寫作請儘量模組化，並輔以註解說明，除增加可讀性外，同時方便自己修改維護與評審檢閱。
4. 請注意繳交期限，於截止日前，將作品及說明上傳於指定網站中，逾期不候，上傳作品後請自行確認作品是否上傳完整，系統會以最後一次上傳之作品為主，上傳作品時必需同時勾選 CC 授權同意書，否則無法參賽。
5. 作品需由兩人分工合作共同製作，並由學校老師確認後指導上傳，禁止掛名、抄襲、代勞等相關違法情事，請老師與學生務必遵守著作權相關法令，若有相關情事，後果及責任將由學生及教師自行負責。
6. 製作作品前請先閱讀競賽辦法之評審標準，依評審標準與教師討論作品製作方式。