

112 學年度貓咪盃 再興小學 Scratch 競賽校內評選實施計畫

壹、依據：

- 一、教育部 113 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽實施計畫。
- 二、112 學年度教務處工作計畫
- 三、112 學年度資訊課程計畫

貳、計畫目標：

- 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、透過創意思考科技工具之使用，提昇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、引領動手自做之風氣，活化生活科技於日常生活中，實踐課綱規劃之核心素養。
- 六、評選臺北市 113 年度初賽本校代表選手。

參、辦理單位：本校教務處

肆、參加對象：本校學生自由報名（3~5 年級），或由本校資訊教師指定、推薦學生參加。

伍、活動說明：

- 一、創作工具：SCRATCH 圖形化程式設計軟體 Scratch 3.0 版。
- 二、競賽組別：動畫組及遊戲組。
- 三、競賽方式：

1. 2 人一隊自選組別（可同 1 人跨組參賽），自訂隊名並於 4 月 2（週二）前上網報名，報名網址及競賽相關事宜於呈核後由資訊組建立並傳送電子郵件至報名者信箱。
2. 於 113 年 4 月 3 日（週三）中午 12:00 前將參賽作品檔案傳送至教務處資訊組設定之繳交平台。

四、競賽題目：

1. 遊戲組：

主題：氣候變遷

說明：

「氣候變遷」不單指全球暖化，還包含因降水模式改變而導致的熱浪、乾旱、森林大火、暴雨、暴雪等天災。而人類的各種需求直接或間接地對環境與氣候造成影響。

目前全世界都在努力朝向碳中和的目標前進，避免因氣候變遷導致的缺水、農作物損失、海平面上升、熱浪襲擊等危害，維護一

個適合人類居住的地球。

請同學們發揮創意，遊戲型態不限，自選主題製作出一個可以讓大家在遊玩中能了解到如何減緩氣候變遷的遊戲。

2. 動畫組：

主題：網路世界停看聽

說明：

現今網路世界已經逐漸佔據我們社交及資訊獲取管道。但網路訊息中隱藏著不可輕忽的陷阱。

像是各類型的詐騙，如投資群組或一頁式購物詐騙。又或者是假裝交友，但實際上目的是騙取個人資料或是私密照。

近期短影音流行的趨勢下，產生出不少挑戰影片。從在各類場所中做出爭議性行為，到對於自身安全造成危害的影片。也都是對於社會的負面影響。

請同學們針對網紅現象、網路詐騙、網路交友安全等議題，自行挑選主題說明如何避免這類危險資訊。

五、競賽使用素材限制（比照全國競賽）：

1. 由參賽者自製。
2. 使用 SCRATCH 程式內建素材。
3. 創用 CC 授權素材。

六、評審標準及獎勵：

1. 評審方式及標準：

由本校資訊教育教師團隊評選。於 4 月 15 日前將評分資料繳交至資訊組。

評審標準：運算思維、主題表達分享、程式技巧、資料處理、故事創意等 5 項分數各 20%。

2. 獎勵：

- (1) 入選若干名（視參賽隊伍擇優錄取）頒發獎狀。
- (2) 優選選手可代表本校參加台北市貓咪盃初賽。

七、競賽作品版權：

參賽作品須標示創用 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，創意授權圖示會由主辦單位提供，此外本活動之作品提供學術研究及教學使用。

八、評選結果公告：113 年 4 月 26 日前公告於本校網站最新消息，並於週會公開表揚。

九、關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，比照全國競賽辦理。