

東興國中 114 年度學生 Scratch 程式設計競賽辦法

壹、競賽目的

- 一、藉由學習 Scratch 視覺化與積木組合式的程式語言，提升邏輯思考能力。
- 二、提昇學生創造思考及創意為內涵，同時培養學生尊重智慧財產權之觀念。

貳、競賽說明

- 一、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體。除可自備麥克風、耳機外，其餘設備(如繪圖板等)皆不可自行帶入比賽場地。
- 二、競賽組別：生活應用組(原動畫組及遊戲組合併)。
- 三、競賽方式：請至指定比賽場地進行，比賽結束後作品繳交各場地工作人員確認無誤始得離開。
- 四、報名方式：可跨班組隊，七、八年級自由參加。每隊二名學生、指導教師一名。本校場地僅能容納 30 隊，故當報名隊伍數到達上限時，將提前截止報名，有興趣的同學請盡早繳交報名表。
- 五、報名期間：114 年 5 月 5 日(一)中午 12:00 前，繳交報名表至教務處資訊組。
- 六、比賽場地：電腦教室(一)、電腦教室(二)、電腦教室(三)，視參賽隊伍而定。
- 七、競賽日期：114 年 5 月 28 日(三)。
- 八、競賽時程：

時間	流程
12:20-12:30	報到
12:30-12:45	選手準備、競賽說明
12:45-15:45	正式競賽
15:45	作品繳交

九、競賽題目：依競賽組別之性質出題，於比賽時現場宣佈。

十、競賽使用素材限定：

- (一)由參賽者於競賽日當場自製(繪圖工具只限用小畫家、Gimp、Inkscape、Kirita)、輸入法只提供系統內建輸入法，會場不提供(不允許)安裝其他輸入法，若需錄音，請自行準備相關設備。
- (二)使用 Scratch 程式內建素材。
- (三)競賽單位提供之創用 CC 授權素材。

※比賽時間內不提供選手上網及下載素材(會場會提供各組學生一支 USB 隨身碟存檔備份)。

十一、競賽作品版權：

參加本次競賽之學生及其法定代理人需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，並於參賽作品標示創意授權圖示，圖示由競賽單位提供。創用 CC「姓名標示—非商業性—禁止改作」3.0 版台灣授權條款詳見：

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>。

十二、比賽成績公告：暫定於 114 年 6 月 20 日前於本校網站上公告。

參、評審標準及獎勵

一、評審方式及標準：程式技巧 30%、創意表現 30%、內容完整度 35%、其他(例如人機互動、介面設計等) 5%。

二、獎勵

- (一)參賽學生：選取特優二名、優等二名、甲等二名，並酌選佳作若干名頒發獎狀，若作品未達標準，各獎項可從缺。
- (二)各組將擇優推薦參加桃園市 114 年度學生資訊教育競賽 Scratch 程式設計競賽。

請沿虛線撕下

東興國中 114 年度學生 Scratch 程式設計競賽報名表 5/5(一)前繳交至資訊組(無人報名亦需導師簽名交回)

項目	班級	座號	學號	姓名	註(得獎紀錄)
生活應用組					
指導老師					

※如不知道學號，可至教務處查詢，請勿空白或直接填寫座號。

導師簽名：

若跨班組隊，請兩班的導師皆要簽名