

東興國中 111 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、推廣校園自由軟體及提升學生邏輯思考與創作能力。

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：動畫組、遊戲組。
- 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：以團隊為報名單位(可跨班)，七、八、九年級自由參加。每隊二名學生、指導教師一名。本校場地僅能容納 40 隊(動畫組與遊戲組合計)，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：111 年 11 月 18 日(五)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)、電腦教室(四)
- 七、競賽日期：111 年 12 月 14 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)、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 111 年 12 月 30 日於本校網站上公告。

參、評審標準及獎勵

- 一、評審方式及標準：依技巧性(25%)、完整性(30%)、創意性(40%)、創用 CC 標示(5%)等項目評審各組作品。

二、獎勵

- (一)參賽學生：每組選取特優二名、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 112 年度中小學 Scratch 程式設計競賽。

-----請沿虛線撕下-----

東興國中 111 年度學生 Scratch 程式設計競賽報名表 11/18(五)前繳交至資訊組

項目	班級	座號	學號	姓名	註
動畫組					
遊戲組					
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