

# 花蓮縣 110 學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

110.11 月修訂

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：花蓮縣政府教育網路中心

肆、競賽辦法

- 一、參加對象：本縣國中小 1~9 年級學生
- 二、競賽公告網站：<http://hlsec.hlc.edu.tw/>
- 三、報名連結：<https://forms.gle/XQgUj4e3GSaxjNmW9>
- 四、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.0 版
- 五、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 110 年 12 月 1 日上午 9:00 至 111 年 1 月 5 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 111 年 3 月 02 日(三)於中華國小教師進修研習中心進行，3 月 18 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：本屆全國線上決賽辦理:日期為 111 年 4 月 15 日(星期五)。

(五) 上述期程為預定時間，確認時間仍以函文或處務公告為準。

六、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。

七、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，授权使用本作品。

(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。

#### 八、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。

#### 九、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://forms.gle/XQgUj4e3GSaxjNmW9> )，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)。

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。
銀獎	3 隊	獎狀 1 紙	2. 評審團可依當年參賽狀況決議是否彈性調整。
銅獎	4 隊	獎狀 1 紙	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。
佳作	4-6 隊	獎狀 1 紙	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。

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 學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

同意參加花蓮縣 110 學年度「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」初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 學年度花蓮縣貓咪盃初賽題目

### 國小遊戲

#### 題目：防火總動員

高雄”城中城大樓”在2021年10月14日凌晨2時54分發生了嚴重火災，奪去46條寶貴的生命，由於起火處騎樓堆放許多雜物，加上該建築缺乏管理，救援難度非常高，還造成兩名消防員受傷。

以及今年5月在玉山國家公園杜鵑營地發生森林大火，林務局、國軍等相關單位動員近910人次、出動83架次直升機，花費了12天的時間，才將大火撲滅，起火原因竟是登山客在營地生火煮食時「不慎踢翻爐火」所致。

加上前一陣子火紅的台灣電視劇”火神的眼淚”讓更多民眾開始重視防火安全，請以”防火總動員”為主題，設計一個能提升民眾防火安全的遊戲。(舉例:延長線插太多插頭、挖斯爐燒開水未關、瓦斯外洩、菸蒂未熄滅、逃生路徑物堆放雜物等……)

**注意：角色最好請自行繪製，惟斟酌使用網路開源素材加入修飾，並適當加入配音配樂。**

# 國中遊戲

## 題目：全球暖化

說明：聯合國氣候變化綱要公約第 26 次締約方會議 COP26，於 10 月 30 日在蘇格蘭格拉斯哥舉行，此次大會有近 200 個國家代表參加，科學家、政商領袖及社運人士也會出席，與會者多達 2 萬 5000 人。

共同探討著以減碳為目標的新規則、催促各國提出減碳目標以及提供窮國資金以處理氣候議題。目標要將全球氣溫升幅控制在工業化以前攝氏 1.5 度以內，每 5 年對各國減碳成果加以檢討。

COP26 主席、英國內閣辦公室部長夏爾馬指出，「我們的目標仍是限制升溫在 1.5 度內，這是最後的希望」。

全球暖化造成的影響包括：極地冰原融化，海平面上升，淹沒較低窪的沿海陸地，衝擊低地國及多數國家沿海精華區，並造成全球氣候變遷，導致不正常暴雨、乾旱現象以及沙漠化現象擴大，對於生態體系、水土資源、人類社經活動與生命安全等都會造成很大的傷害，不僅是氣候模式受影響，更衝擊對環境極為敏感的生態，甚至引起大規模物種滅絕，以及糧食危機等問題。

節能減碳不分你我，大家一起愛地球，請以"全球暖化"為主題，設計一款能呼籲民眾減少碳排放的遊戲。

注意：角色最好請自行繪製，惟斟酌使用網路開源素材加入修飾，並適當加入配音配樂。

## 國小動畫

### 題目：校園新冠肺炎防疫

說明：近年來，全世界各國受到新冠肺炎（COVID-19）肆虐，身為世界地球村的我們，也不免受到病毒威脅，且目前十二歲以下學生沒有相關的疫苗可以施打，但我們可以做好自身的防疫工作，請製作出一個校園防疫的動畫宣導影片。

請你用電影、廣告、或創新手法創作呈現，角色最好請自行繪製，惟斟酌使用網路開源素材加入修飾，並適當加入配音配樂。

## 國中動畫

### 題目：如何成為網路媒體工作人

說明：這幾年網路媒體十分發達，透過經營社群網站或影音網站提升自己的知名度，自製影音媒材，依據特定議題、流行時事、個人風格特色，創造出大眾及主流媒體關注，造就許多網紅素人，但也產生一些亂象（造假、業配、不宜內容…等），請各位設計動畫要成為一位受歡迎網路媒體人要具備條件（影片規劃及製作、媒體素養…等）。

請你用電影、廣告、或創新手法創作呈現，角色最好請自行繪製，惟斟酌使用網路開源素材加入修飾，並適當加入配音配樂。

## 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跳躍關卡或跳躍場景。
3. 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。
4. 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。
5. 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。