**106年度貓咪盃-全國SCRATCH競賽暨創意市集實施計畫**

1. 依據：

教育部資訊教育推動細部計畫。

1. 計畫目標：
2. 為落實九年一貫課程之精神，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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 計畫緣起：

SCRATCH是 MIT (麻省理工學院) 發展的模組化簡易程式語言，可以用來創造動畫、遊戲等。小學一年級以上的兒童，可藉由學習SCRATCH視覺化與積木組合式的程式語言（用拖曳、組合的方法取代打字，免除指令輸入錯誤的困擾）提升邏輯思考能力。

時至今日，各縣市諸多推廣校園自由軟體的熱心資訊教育工作者，希望學生除了提升資訊軟體技能上的嫻熟，亦能活化邏輯思考與創作能力。本套軟體則能符合學齡兒童的需求，凸顯出創新思考與邏輯教學的重要性。

目前臺灣已有多數縣市均辦理推動SCRATCH之相關競賽活動，全國性的比賽將可完成整體串聯。藉由本次競賽，期望能讓各縣市在推展SCRATCH相關活動上挹注更多能量，亦同時提升學生使用自由軟體之應用層次，並進一步強化學生程式編輯之邏輯思考訓練，以全國性國中小學程式創意賽為目標。

1. 辦理單位：教育部資訊及科技教育司、臺中市政府教育局、  
   國立自然科學博物館、臺中市烏日區烏日國民小學、  
   臺中市忠明高級中學、臺中市資訊教育暨網路中心
2. 參加對象：全國各縣市所屬國中小學生
3. 活動說明：
4. SCRATCH**競賽：**
   * + 1. 創作工具：SCRATCH圖形化程式設計軟體2.0版。
       2. 競賽組別：共分國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組及國中遊戲組等4組。
       3. 競賽方式：
5. 由各縣市推薦國小動畫組、國小遊戲組、國中動畫組及國中遊戲組，每組最多2隊參加(每隊2名之合作模式進行)，各縣市選手產生方式，建議可由縣市辦理初賽中選拔或是由縣市推薦，有關於選拔與推薦辦法，尊重各縣市自行訂定之。
6. 決賽場地為統一至臺中市集中辦理，於指定比賽場地進行，於比賽結束前上傳至作品繳交平臺(如採停網模式以隨身碟方式繳交)。
7. 比賽同步視訊觀看平臺運用各類社群平臺推播。
   * + 1. 報名方式：以團隊為報名單位，每隊最多2名學生(不得跨組參賽)。
       2. 報名期間：106年4月7日前，由各縣市承辦單位提出推薦隊伍名單  
          至官方網站報名。
       3. 競賽日期：106年4月28日(星期五)。
       4. 競賽地點：臺中市忠明高級中學-體育館
       5. 競賽時程(視實際情形調整)：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 時間 | 流程 | |
| 8:00–9:00 | 選手報到 | |
| 9:00-9:10 | 競賽規則說明 | |
| 9:10-12:10 | 分組競賽 | 教師精進 研習與分享 |
| 12:10-12:30 | 工作人員確認**作品**全數上傳 |
| 12:10-13:10 | 選手餐敘 | |
| 13:10-16:30 | **展示說明**(每隊3分鐘) 與選手跨縣市交流 | |

* + - 1. 競賽題目：由主辦單位請專家命題，依競賽組別之特性出題，  
         於比賽時現場宣佈。
      2. 競賽使用素材限制：

(1)由參賽者自製。

(2)使用SCRATCH程式內建素材。

(3)比賽前1個月公佈競賽電腦中可用CC授權素材。

(4)比賽時間不提供選手上網環境。

* + - 1. 評審標準及獎勵：

(1)評審方式及標準：

聘請資訊教育專家學者參與評審。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。  
二位選手於[展示說明] 3分鐘時限內以作品**創思特色**說明演示，如：運算思維、程式技巧、資料處理、故事創意…等作品特色。

(2)獎勵：

a.參賽學生：每組選取特優一名、優等四名、佳作一至十五名。

特優：獎狀、獎盃與獎品。

優等：獎狀、獎盃與獎品。

佳作：獎狀與獎品。

b.指導老師：得獎組別之指導教師由主辦單位頒發感謝狀乙紙外，  
並由各縣市本權責辦理敘獎。

c.主辦單位及協辦單位工作人員：由各縣市本權責辦理敘獎。

* + - 1. 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使用。

* + - 1. 比賽成績公告：106年5月5日前，於官方網站上公告。
      2. 關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，請至官方網站進行查詢。

1. 縣市研習：
   * + 1. 為鼓勵各縣市參加，並宣導數位創意市集之參加方式，預計於有意願之縣市辦理16場研習(每場預計6小時)，提供各縣市4套開放硬體組件，以支援各縣市參加隊伍。
       2. 有意願之縣市得自行內聘師資進行研習授課，惟有困難者，得委請主辦單位逕派師資授課。
       3. 教師精進研習與當全國縣市均參與競賽及活動所需補足6場研習相關經費，將提案於本市細部計劃中支援。

1. 創意市集：
   * + 1. 以創意市集的形式，開放各縣市報名攤位，以「運算思維產出教材、教具、生活需求物件及創想實驗品」為主題運用開放硬體等多元程式工具，結合嵌入系統設計，展示各縣市師生創意作品。
       2. 報名方式：以縣市為報名單位，各縣市最多可報名兩攤位。
       3. 報名期間：106年4月7日前，由各縣市承辦單位提出報名隊伍名單至官方網站報名。
       4. 辦理地點：國立自然科學博物館(臺中市北區館前路1號)。
       5. 辦理日期：106年4月29日（星期六）上午9時至下午4時。

(1)參與學生：由主辦單位頒發參加感謝狀乙紙。

(2)指導老師：得獎組別之指導教師由主辦單位頒發感謝狀乙紙

外，並由各縣市本權責辦理敘獎。

* + - 1. 主辦單位及協辦單位工作人員：由各縣市本權責辦理敘獎。
      2. 每攤位補助5,000元活動經費。

1. 頒獎典禮：
   * + 1. 辦理日期：106年4月29日（星期六）下午3時。
       2. 辦理地點：國立自然科學博物館-太空劇場前廣場。
2. 相關經費來源：

除參賽選手及帶隊老師之交通費由各縣市自行編列經費支應外，其餘相關經費由臺中市政府教育局支應。

1. 獎勵：

主辦單位、承辦單位及參加（賽）之工作人員得由各縣（市）政府依相關規定本權責辦理敘獎。

1. 其它未盡事宜，將於官方競賽網站公布。  
   官方網站網址： http:// k9ct.edu.tw。