

114學年度新竹市東區建功國小Scratch程式設計競賽

壹、依據：

114學年度新竹市貓咪盃競賽實施計畫

貳、計畫目標：

- 一、鼓勵學生運用運算思維與程式設計技巧，觀察並解決生活中常見問題，培養邏輯推理與創新應用能力。
- 二、引導學生運用邏輯思考進行內容規劃，能清楚表達任務脈絡與解決策略，並將其創意完整呈現於作品，培養敘事力與創造力。
- 三、藉由競賽任務與作品創作歷程，強化學生撰寫程式的能力，並培養問題解決與運算思維能力。
- 四、藉由競賽活動增進學生觀摩與合作經驗，激發對資訊科技與生活應用整合的學習興趣與動機。
- 五、選拔優秀選手組成代表建功國小之隊伍，參加114學年度新竹市貓咪盃競賽。

參、辦理單位：建功國小教務處

肆、參加對象：建功國小高年級學生

伍、競賽說明：

一、創作工具：Scratch 3 離線版v3.29.1

二、競賽組別：分**動畫組**和**遊戲組**共2組。

三、競賽方式：

(一)比賽場地為本校資訊科技教室，於比賽結束前上傳至作品繳交平臺((比賽交作品用內網NAS 存取，以預設電腦資料夾提供選手上傳檔案，不採用隨身碟，以維護競賽公平)。

(二)競賽現場提供備用電腦，如遇電腦故障當機情形，參賽選手可直接使用備用電腦，並得視所遇故障當機時間延長時間。

四、報名方式：向各班資訊教師索取報名表，填妥後繳至資訊科技教室(1)，不得

跨組參加。如報名人數超過比賽場地容量，將採限額每班每組最多2人參加，由各班資訊教師決定人選。

五、報名期間：114年10月16日(四)15:50前。

六、競賽地點：本校資訊科技教室

七、競賽日期與時程

動畫組和遊戲組	
競賽 114年10月22日 (星期三)	12:30報到 12:30-12:40比賽規則說明 12:40-15:40程式設計競賽期間 15:40-15:50工作人員確認作品全數上傳
作品說明 114年10月27日 (星期一)	說明與展示作品(每人3分鐘),選手依個別指定時間到場

八、競賽題目：由主辦單位命題，於比賽時現場宣布。

九、競賽使用素材限制：

(一)Scratch 擴充功能僅限使用音樂模組及畫筆模組，創作素材限定由參賽者現場自製及使用Scratch 程式內建素材。

(二)比賽期間不提供選手上網環境，僅於繳交作品時開放網路繳交作品，會場將提供鍵盤、滑鼠、耳機與麥克風，其餘設備不得攜入。

十、評審標準及獎勵：

(一)評審方式及標準：

1. 程式技巧35%、創意表現30%、內容完整度35%。若有更新版本(比照全國賽辦理)則配合調整。。

2. 各組參賽學生應參加展示說明以利評審瞭解作品之內涵(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)。

(二)獎勵：

1. 每組選取特優二名、優等二名、甲等二名、入選若干名(視參賽選手擇優錄取)，頒發獎狀及獎品。

2. 各組獲獎學生依排名擇二名加入校隊培訓，預備代表學校參加新竹市市賽；錄取學生必須能配合指導老師的培訓時間接受團體訓練，無法參加培訓的學生將取消校隊資格，由備取學生遞補。

十一、比賽成績公告：114年10月31日前，於本校網站公告。