

重慶國中 112 學年度第二學期 SCRATCH 程式設計競賽實施辦法

一、依據：本校「資訊教育實施計畫」辦理。

二、目的：

1. 使學生能具備運用工具思維能力，藉以分析問題、發展解題方法。
2. 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活問題。
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. 引領動手做之學習風氣，將科技能力生活化，運用於日常生活中，實踐新課綱規劃之核心素養。
5. 選出代表本校隊伍參與本市「新北市國中小學生 SCRATCH 程式設計競賽」，加強跨校交流與觀摩的機會。

三、參加對象：全校七、八年級各班。

四、組隊方式：每隊 2 名學生組隊參加，隊數不限，組隊學生可跨班級、年級。

五、報名方式：

專題呈現，不限領域(以正向命題為宜)，自公告日起至 113 年 5 月 31 日(星期五)下午 24 時止，於本校首頁 (<https://www.ccjh.ntpc.edu.tw>)/校園競賽相關訊息連結網址完成上傳(作品繳交)。

六、參賽辦法：

- (一) 創作工具：以 SCRATCH 官方網站提供之 Scratch 3.0 版為主。
- (二) 組別：動畫組、遊戲組。
- (三) 專題呈現，不限領域(以正向命題為宜)。
- (四) 作品繳交須包含以下 3 項，如有短缺則不列入評審對象。
 1. 報名表：包含(a)作品主題名稱、(b)參賽組別、(c)隊員基本資料
 2. 參賽作品：完成上傳程式檔案(副檔名為.sb3)。
 3. 設計簡介：包含(a)流程圖、(b)遊戲簡述。

七、評選標準：由本校邀請專家學者依下列評分標準評審各組作品。

動畫組、遊戲組：運算思維能力(技術力、技能)30%、主題表達分享(表達力、知識)30%、多元創造運用(創造力、情意)30%、特殊加分(特殊性、例外)10%。

八、獎勵：評審得依參加作品品質增減錄取隊伍。

- (一) 特優：2 隊，並代表學校參與 114 年度新北市國中小學生 SCRATCH 程式設計競賽，記嘉獎兩次、獎狀一張。
- (二) 優等：各組 3 隊，記嘉獎一次、獎狀一張。
- (三) 佳作：各組 3 隊，記嘉獎一次、獎狀一張。

九、其他

- (一) 作品中使用之圖片及聲音等，須於程式設計歷程書位中註明出處，並取得著作權人授權使用。
- (二) 參賽作品如遭檢舉有偽造資料、抄襲等情事，經查屬實者取消該隊參賽資格，獲獎者追回其獎狀及獎品；檢舉者應負舉證責任，並以書面反映為原則，否則不予處理。

十、本計畫奉校長核准後實施，如有未盡事宜，得視實際需要修正。