

臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽實施計畫

北市教資字第 11330913421 號

壹、目的

- 一、鼓勵臺北市國中小學生培養程式設計與運算思維、創意思考及資通訊應用素養，提升電腦科學認知與學習興趣。
- 二、藉由跨校交流、競賽活動與優秀作品觀摩，激發學生 Scratch 學習動機，以圖像化程式語言將科技生活化，實踐問題解決與創意表達能力。
- 三、宣導尊重智慧財產權，提升校園認識、使用自由軟體風氣。

貳、辦理單位

- 一、主辦單位：臺北市政府教育局(以下簡稱本局)。
- 二、承辦單位：
 - (一)臺北市文山區永建國民小學(以下簡稱永建國小)。
 - (二)臺北市大同區日新國民小學(以下簡稱日新國小)。
 - (三)臺北市松山區健康國民小學(以下簡稱健康國小)。
 - (四)臺北市中山區長安國民小學(以下簡稱長安國小)。
 - (五)臺北市立木柵高級工業職業學校(以下簡稱木柵高工)。

參、競賽規則

- 一、參賽資格：
 - (一)國中組：臺北市公私立國民中學(含非學校型態實驗教育、完全中學國中部及外僑學校國中部)學生。
 - (二)國小組：臺北市公私立國民小學(含非學校型態實驗教育、外僑學校小學部)學生。
 - (三)非學校型態實驗教育學生以「設籍學校」協助報名為原則，其報名隊伍數與設籍學校分別採計，報名規定依其學層比照辦理。
- 二、競賽項目：

國中生活應用組、國小動畫短片組、國小互動遊戲組，共 3 組。
- 三、初賽報名限制隊伍數：競賽皆採小組合作模式，每隊皆須 2 人參加。
 - (一)國中「生活應用」競賽組，每校至多受理 12 隊報名。
 - (二)國小「動畫短片」及「互動遊戲」競賽組，各組每校至多受理 6 隊報名。
 - (三)學校隊伍不得跨學層、跨校組隊。(同校國中及國小部可分別報名國中 12 隊及國小各組 6 隊)。
 - (四)非學校型態實驗教育團體或機構，國中組受理 2 隊報名，國小各組僅受理 1 隊報名。
 - (五)本競賽各組別中，學生不得重複組隊，另每生至多報名 1 項賽事。
 - (六)領隊教師及指導教師相關規定如下：
 - 1.報名時每隊應有領隊教師、「備位」領隊教師及指導教師各 1 位(領隊教師及指導教師可為同 1 人，惟「備位」領隊教師請各校另外指派，俾於原領隊教師因故無法於競賽當日出席時，由「備位」領隊教師代理原領隊教師率學生參與競賽)。

2. 領隊教師及「備位」領隊教師須為參賽學校所屬正式、代理或代課教師，並可同時兼任所屬學校複數隊伍領隊教師；指導教師限本市所屬正式、代理或代課教師，亦可同時指導複數隊伍參賽，並請各參賽學校推派 1 名教師擔任總領隊（聯絡人），負責辦理參賽相關行政事宜。
 3. 競賽當日現場檢錄時，須由領隊教師(含備位)帶領學生完成現場報到程序，領隊教師於所屬隊伍學生參賽期間，應保持手機開機，並全程在會場協助，負責學生安全、督導及照護事宜。
 4. 倘隊伍晉級全國賽，各隊僅限 1 名教師擔任代表隊領隊兼指導教師。
- (七)本競賽設置各校報名隊伍數上限，有關選手遴選方式，建議辦理校內初賽進行選拔，或由校內教師推薦(遴選辦法由各校自訂)。

四、競賽期程：

(一)本次競賽期程如下表 1 所示，請參賽隊伍務必留意期程規劃，準時參賽。

日期	流程	備註
113/9/4(星期三)	公告本次初賽題目	公告於：臺北市科技教育網 (網址： https://techpro.tp.edu.tw)
113/10/1(星期二)至 113/10/16(星期三)	線上報名與初賽作品上傳 1. 請各參賽隊伍依限上傳參賽資料：作品及相關資料(著作權聲明書、指導教師聲明書、創作歷程書) 2. 開放時間為 113/10/1(二)上午 9 時，截止時間為 113/10/16(三)下午 4 時止	活動官方網站、線上報名、初賽作品及相關資料上傳： 臺北市科技教育網
113/10/25(星期五)	公告報名通過名單	公告於臺北市科技教育網
113/10/25(星期五)至 113/11/8(星期五)	初賽	由評審團進行書面審查
113/11/15(星期五)	公告市賽決賽入圍名單	預計於下午 2 時公告於臺北市科技教育網
113/11/22(星期五)	上午 10 時辦理決賽領隊會議(實體會議)	會議通知另案函發，預定討論事項：決賽選手證發放、決賽辦理方式及規則說明、決賽隊伍編號抽籤等
113/11/29(星期五)	市賽決賽	
113/12/2(星期一)至 113/12/13(星期五)	決賽資料評審評比	
113/12/24(星期二)	決賽成績公告	公告於臺北市科技教育網

- (二)線上報名：統一採取線上報名，請各校派員於報名期程內至臺北市科技教育網(網址：<https://techpro.tp.edu.tw>)以「單一身份驗證(Open ID)」登入為學生報名參賽，依系統指定方式協助學生、領隊教師、指導教師填寫及上傳報名資料、著作權聲明書、指導教師聲明書、創作歷程書及 Scratch 競賽作品(Scratch 3.0 格式)等，於報名截止前完成相關資料繳交，待主辦單位審核後始完成初賽報名。未完成報名資料視同未完成報名，不具參賽資格。
- (三)Scratch 市賽初賽：以線上收件及書面審查方式辦理，國中「生活應用組」擇優錄取 50 隊晉級市賽決賽，國小「互動遊戲組」及「動畫短片組」分別擇優錄取 25 隊晉級市賽決賽為原則，遇同分情形得增額錄取。評審委員得依當年度學生參賽作品數和評審決議調整決賽入圍隊伍數。
- (四)Scratch 市賽決賽領隊會議：會議時間訂於 113 年 11 月 22 日(星期五)上午 10 時，地點為木柵高工。
- (五)Scratch 市賽決賽：皆採現場競賽，地點為木柵高工。**競賽題目於決賽當日各組競賽前公告，各組競賽時間如下表 2 所示**，請決賽隊伍務必留意競賽時間，準時到場參賽。

表 2 臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽 決賽(113 年 11 月 29 日)時程		
競賽組別	競賽流程	
	時間	活動內容
國小動畫短片 及互動遊戲組	08:30—09:00	報到(檢驗證件、領取比賽資料)
	09:00—09:10	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
	09:10—12:10	上機實作(共 1 題)
	12:10—12:15	作品儲存確認
	12:15—12:30	繳件確認
休息時間		
國中生活應用 組	13:20—13:50	報到(檢驗證件、領取比賽資料)
	13:50—14:00	引導人員帶隊進入試場、競賽規定說明
	14:00—17:00	上機實作(共 1 題)
	17:00—17:05	作品儲存確認
	17:05—17:20	繳件確認

- (六)決賽競賽時選手務必隨時存檔，降低軟硬體異常所造成作品之影響。若硬體當機或系統軟體嚴重故障，直接協助更換電腦；若軟體發生異常，則達三次時一律更換電腦，且工作人員須將每次重開機所費時間須納入異常補償時間計算，當競賽結束時，延長該組選手競賽時間。
- (七)若晉級決賽隊伍於決賽當天未於指定時限內完成報到程序，本局將直接取消其決賽參賽資格；倘參與決賽隊伍因故於指定時限內僅有 1 名學生完成報到程序，本局將維持該組參賽資格，惟不得更換參賽選手，於決賽過程中，未報到人員亦不得中途進場參與決賽，該隊若有獲獎情事，亦不頒發獎勵予未完成報到程序人員。

五、競賽題目：

(一)命題方式：

1. 採主題式命題，並且增加子任務題目(必須完成且納入評分)。
2. 範圍為國中小學習領域、日常生活及不涉及政治敏感之議題。
3. 給予情境由學生自行思考如何解決問題，並設計系統。

(二)命題重點：

1. 國小動畫組：子任務命題內容包含有關運算思維與程式設計能力展現。
2. 國小遊戲組：
 - (1)命題內容包含二個以上關卡，關卡有共同變數連貫整個主題。
 - (2)子任務命題包含遊戲相關的功能設計。
3. 國中生活應用組：
 - (1)題型一：參照往年國中動畫及遊戲組。
 - (2)題型二：設計可以輸入及輸出之應用工具，例如：幣別轉換計算機。

六、評審方式：

- (一)初賽評審採中間分數平均數計分法。由評審委員依競賽評分參考標準分別評分後，刪除最高分及最低分，取其餘分數相加，再求其平均數。
- (二)決賽採序位法作業方式，評審委員依競賽評分參考標準分別評分後，將分數加總，並依加總分數高低轉換為序位。前項評審委員加總分數轉換為序位後，彙整合計序位，以合計值最低者為序位第一。
- (三)評審標準：程式技巧 25%、說明文件 5% (初賽：創作歷程書。決賽：程式說明文件)、創意表現 30%、內容完整度 35%、其他(例如人機互動、介面設計等) 5%。

肆、獎勵辦法

- 一、市賽決賽國中競賽組列特優 4 隊、優等 4 隊、佳作 10 隊、入選若干隊，另設有評審特別獎 3 隊頒發獎狀；國小競賽組別分列特優 2 隊、優等 2 隊、佳作 5 隊、入選若干隊，及評審特別獎 3 隊頒發獎狀，評審委員得依參賽作品及數量，增刪得獎隊數(各獎項經評審團審議，名次得以不足額從缺)。
- 二、得獎隊伍由本局頒發學生隊伍團體獎狀、領隊教師及指導教師個人獎狀(感謝狀)及頒發每隊學生特優新臺幣(下同)3,000 元、優等頒發 2,000 元、佳作頒發 1,000 元、評審特別獎頒發 800 元等值禮券或商品卡。
- 三、各校得依據獎狀(感謝狀)、本局於科技教育網公告得獎名單及本計畫逕依權責辦理得獎隊伍領隊教師及指導教師敘獎事宜，應於得獎名單公告一個月內為之，教育局不另函通知，其獎勵額度如下(重複得獎者以最高獎項敘獎)：
 - (一)特優：小功 1 次。
 - (二)優等：嘉獎 2 次。
 - (三)佳作：嘉獎 1 次。
 - (四)評審特別獎：嘉獎 1 次。
- 四、市賽決賽各學層競賽組別之特優隊伍學校，本局將酌予補助經費，並培訓作為全國賽之本市代表隊伍。

伍、其他注意事項

- 一、本局得視衛生福利部疾病管制署相關規定、天災或其他不可抗力原因、113 年全國貓咪盃競賽辦法，調整競賽辦理時程、辦理方式，必要時得宣布活動延期或取消辦理，並同步公告於本市科技教育網，以利參賽師生與家長查詢，再請密切注意最新公告。
- 二、本局將依 113 年全國賽 Scratch 貓咪盃辦法，請評審團推薦市賽決賽特優隊伍擔任本市代表隊，市賽決賽特優隊伍擁有參加全國賽培訓及參加全國賽之權利及義務，代表隊伍成員若有異動應函報請本局同意；若隊伍放棄代表本市參賽，則以成績次高隊伍遞補。
- 三、報名成功後，倘參賽師生依特殊考量，有異動參賽名單需求，應函報請本局同意；初賽審查開始後，以不再接受變更選手(學生)名單為原則，指導教師不在此限。
- 四、得獎作品之版權屬於作者與本局共同擁有，本局擁有複製、公布、發行之權利。得獎作品若違反智慧財產權者，將被取消資格並追回所有獎項；如涉及違法，由參賽學校及相關人員自行負責。
- 五、請於作品開頭畫面放上創用 CC 分享圖示(如下)，若無放上，初賽與決賽總平均皆予



以扣 1 分。

- 六、為公平起見，參賽時間恕不依選手個人需求予以調整。本賽事可能與其它活動及賽事日期重疊，請有意參賽之學生及家長自行評估。
- 七、凡參加報名師生，視同已閱讀、同意並能遵守本活動相關規定，參賽及頒獎典禮期間參賽主本人及其作品影音、影像及肖像權，無償授權予本局製作成果報告及相關出版品使用。
- 八、主辦單位保留最終規則解釋與爭議裁量權。
- 九、有關決賽競賽爭議處理，成立競賽爭議處理小組 10 人，成員包含：承辦學校校長 5 名、教育局代表 1 名、該場競賽評審 4 名，並於競賽爭議發生 1 小時內進行爭議協調處理與決議處理事項。

陸、聯絡窗口

- 一、教育局資訊教育科
職稱/姓名：臨僱管理師邱秋芳
電話：02-27208889/1999 轉 1236
信箱：d31816@gov.taipei
- 二、永建國小
職稱/姓名：專案教師蔡佳儒
電話：2937-7199 轉 100
信箱：ruby.tsai@yjps.tp.edu.tw

柒、本案所需經費將由教育局 113 年度預算項下支應。

捌、本計畫經教育局核定後實施，修正時亦同。

玖、本計畫比照全國賽實施計畫酌情修正。

拾、附件

- 一、臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽著作權聲明書。
- 二、臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽指導教師聲明書。
- 三、臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽創作歷程書。

臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽 著作權聲明書

本人_____保證參賽作品絕無侵犯他人的著作權情事，且同意遵守以下事項：

1. 我的作品中所使用到的圖片或音效，來自於 Scratch 軟體內建圖庫素材和音效庫，或者是我自己繪製或自行錄製完成的，版權為我個人所有。
2. 我的作品中沒有使用到任何有版權的圖片，也無任何網路下載、創用 CC、公共授權之圖片。
3. 我的作品中沒有使用有版權的音效及音樂，也無任何網路下載、創用 CC、公共授權的素材。
4. 若違反上述比賽規定，因而被註銷參賽資格時，不得異議。

參賽類別： 國中組 國小組

參賽組別： 生活應用組 互動遊戲組 動畫短片組

學校：_____

班級：_____

姓名：_____ (簽名)

家長簽名：_____ (簽名)

臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽
領隊／指導教師聲明書

保證我(們)所指導的學生_____

參賽類別： 國中組 國小組

參賽組別： 生活應用組 互動遊戲組 動畫短片組

所投稿的參賽作品沒有故意侵犯到他人的著作權。

學校：_____

姓名：_____ (簽名)

臺北市 113 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽初賽
創作歷程書

【基本參賽資料】

參賽類別	<input type="checkbox"/> 國中組 <input type="checkbox"/> 國小組		
參賽組別	<input type="checkbox"/> 生活應用組 <input type="checkbox"/> 互動遊戲組 <input type="checkbox"/> 動畫短片組		
年級		班級	
作品名稱	(請依主題自行命名)		
學生姓名			
Scratch 學習時間	<input type="checkbox"/> 半年 (1 學期) 以下 <input type="checkbox"/> 半年 (1 學期) 以上, 未滿 1 年。 <input type="checkbox"/> 1 年以上, 未滿 2 年 <input type="checkbox"/> 2 年 (含) 以上		

【創作歷程書】

1. 構想心智圖 (若無可以跳過此題)
2. 主要理念及動機
3. 內容架構及劇情說明
4. 設計方法及歷程、Scratch 製作技術、花費時間
5. 規劃設計過程遭遇困難及解決方法?
6. 設計完成作品感想及成長(作品與 Scratch 程式能力是否相符)?
7. 作品優點(特色)、缺點、待改善的地方或技巧
8. 對自己作品的評語
9. 指導者對作品的評語

10. 自己和指導者評分表

評分項目	自評分數	指導者評分
創意(1-10分)		
素材自創率(1-10分)		
美工排版(1-10分)		
多媒體技巧(1-10分)		
互動技巧(1-10分)		
Scratch 程式技巧(1-13分)		
劇情設計(1-10分)		
內容正確性(1-13分)		
內容完整性(1-13分)		
放上創用 CC 分享圖示(1分)		

11. 資料及素材來源(含文字、圖片、聲音)

(1) 相關素材務必由參賽者自行製作，可使用 Scratch 3.0 程式內建素材。

- i. 文字部分：不得辨別出學校或選手資訊。
- ii. 音效部分：不得使用或改編有版權音樂。
- iii. 圖片部分：不得使用有版權肖像權圖案。
- ix. 程式創意：不建議不同組別使用相同程式模組。

(2) 若有違反著作權或其他違規事項，例如：經查證使用網路素材(包含創用 CC 素材)或有違反智慧財產權或其他有疑慮之違法使用之情況，評審團可視參賽者作品違法之嚴重程度給予扣分處置，最嚴重處置為其作品失去參賽資格，若後續有其他法律問題亦可追溯。

(3) 重要提醒：請於作品開頭畫面放上創用 CC 分享圖示(如下)，若無放上，初賽與決賽總平均皆予以扣 1 分。

