112 學年度聖母貓咪盃 SCRATCH 競賽實施計畫

壹、計畫目標

一、為落實十二年國教之精神，鼓勵教師推動運算思維能力及資訊科技輔助教學，以擴展各領域學生之學習，提升學生解決問題的能力。

二、透過科技工具之創意應用，提升學生邏輯思考及創作能力。

三、藉由競賽活動交流，增加參賽學生觀摩不同程式創作及能借以分享、交流，以激發學生學習程式設計之動機。

貳、辦理單位

本校通識教育中心、資訊管理科。

參、比賽對象與辦法

一、創作工具：Scratch 官方網站提供之 Scratch3.0 版為主，作品長度限制三分鐘以內。

二、競賽主題：為鼓勵學生參加，學生可發揮創意自訂創作主題。

三、由本校學生自由參加報名，並由指導老師將參賽作品原始檔(.sb3)上傳至 https://reurl.cc/MO4Kxv。

四、報名及上傳作品時間至 113 年 6 月 12 日晚上 23:59 止。

五、結果公佈時間：113 年 6 月 24 日。

肆、評審及獎勵方式

一、評審標準：

(一) 運算思考能力(技術力、技能) 建議比重 30%

運用拆解模組分工合作、運用模式識別運用、運用抽象化注意重要 細節忽略不重要問題、以演算法設計簡單步驟或規則解決問題，以 及程式之可讀性及邏輯判斷...等，以及作品是否可正常運作。

(二) 主題表達分享(表達力、知識) 建議比重 30%

作品內容設計包含表達說明是否清晰、結構完整性、可操作性、內容正確性、角色安排與使用者互動情節之流暢性，內容能否詮釋適宜，含 CC 標示、美感設計等…。

(三) 多元智慧運用(創造力、情意) 建議比重 20%

是否運用多媒體、感官、多元智慧…等不同介面方式，加深使用者互動效益與樂趣延續使用後之體驗感。

(四) 本科、跨科主題(獨特性) 建議比重 20%

作品是否能擴展自身學習領域之應用，衍伸可提供之議題進而提出解決問題的方法或提升學習之輔助設計。

二、評審方式：

(一) 依大會提供名額劃分第一名、第二名、第三名、第四名及佳作名次，並做最後決議公告。（若有同分疑義，由評審團以投票方式作成決議。）

(二) 邀請該領域專家學者或教師人員作擔任評審。

三、獎勵方式：

(一) 第一名：名額 1 隊，參賽隊伍每隊 1,600 元獎金(或禮券)，每人獎狀乙張。

(二) 第二名：名額 1 隊，參賽學生每隊 1,200 元獎金(或禮券)，每人獎狀乙張。

(三) 第三名：名額 1 隊，參賽學生每隊 1,000 元獎金(或禮券)，每人獎狀乙張。

(四) 第四名：名額 1 隊，參賽學生每隊 800 元獎金(或禮券)，每人獎狀乙張。

(五) 佳　作：名額 2 隊，參賽學生每人獎狀乙張。

伍、 其他事項

(一) 獲獎作品參賽者同意無償、不限時間、次數，授權主辦單位或主辦單位指定之第三人，作為推廣、學校教學教材等非營利使用，並依其需要進行改作、重製、散布、發行或公開展示等。參賽者同意不對主辦單位及其指定之第三人行使智慧財產人格權(包括專利及著作人格權)。

(二) 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本人及其作品影音、影像及肖像權，無償授權予主辦單位製作成果報告及相關出版品使用。

(三) 參賽團隊需保證提供予本次競賽之作品，並無侵害他人權利或違反法令之情事。如有違反之虞，主辦單位及協辦單位有移除相關內容之權益並取消參加資格與得獎資格，參賽人員並應自行承擔相關法律責任。