

雲林縣中小學資訊應用競賽

113學年度SCRATCH程式設計競賽



★比賽辦法詳見實施計畫★

SCRATCH

Programming Contest

參賽組別

國中動畫短片組
國中互動遊戲組
國小動畫組
國小遊戲組

報名時間

113. 10. 28(一)起~
113. 11. 07(四)中午12時止

競賽時間

第一階段 113. 11. 13(三)
第二階段 113. 12. 18(三)

競賽地點

第一階段 各校場地線上同步
第二階段 土庫教師研習中心(國中)
虎尾國小電腦教室(國小)

指導單位

雲林縣政府教育處

主辦單位

東明國中
崇文國小

協辦單位

越港國小
誠正國小
信義國小
虎尾國小
智慧教育中心

12月18日 強勢對決

雲林縣中小學資訊應用競賽

113 學年度 SCRATCH 程式設計競賽實施計畫

2024.10.16 修訂

壹、依據：

- 一、教育部 113 年 8 月 22 日臺教資(三)字第 1132702966 號函。
- 二、全國中小學資訊應用競賽-114 年度貓咪盃競賽實施計畫。

貳、計畫目標：

- 一、落實十二年國教之精神，鼓勵教師善用資訊科技輔助教學，以擴展各領域的學習，提升學生解決問題的能力。
- 二、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。
- 三、透過科技工具之創意應用，提升學生邏輯思考及創作能力。
- 四、藉由競賽活動，增加學生觀摩程式設計及分享交流之機會，以激發學生學習之動機。

參、辦理單位

- 一、指導單位：雲林縣政府教育處
- 二、主辦單位：東明國民中學、崇文國民小學
- 三、協辦單位：越港國民小學、信義國民小學、誠正國民小學、虎尾國民小學、智慧教育中心

肆、參賽資訊：

- 一、參加對象：本縣所屬國中小學生，參加競賽學生請攜帶學生證證明身分，如無則請學校出具在學證明(附照片)，以資佐証。
- 二、競賽日期及地點(視報名隊數多寡得彈性調整比賽場地)：
 - (一) 學校初賽：113 年 11 月 13 日(星期三)；地點：各校電腦教室。
 - (二) 本縣決賽：113 年 12 月 18 日(星期三)；地點：土庫教師研習中心、虎尾國小電腦教室。

(三) 競賽時程：

學校初賽			
113 年 11 月 13 日(星期三)			
組別	時間	流程	場地
國中動畫短片組	08：30~09：00	選手報到	各校電腦教室
國中互動遊戲組	09：00~09：10	競賽規則說明	
國小動畫組	09：10~12：10	分組競賽	
國小遊戲組	12：10~12：30	上傳作品	

本縣決賽			
113 年 12 月 18 日(星期三)			
組別	時間	流程	場地
國中動畫短片組	08：30~09：00	選手報到	土庫教師 研習中心
	09：00~09：10	競賽規則說明	
	09：10~12：10	分組競賽	
	12：10~12：30	上傳作品	
國中互動遊戲組	13：00~13：30	選手報到	
	13：30~13：40	競賽規則說明	
	13：40~16：40	分組競賽	
	16：40~17：00	上傳作品	
國小動畫組	08：30~09：00	選手報到	虎尾國小 電腦教室
	09：00~09：10	競賽規則說明	
	09：10~12：10	分組競賽	
	12：10~12：30	上傳作品	
國小遊戲組	13：00~13：30	選手報到	
	13：30~13：40	競賽規則說明	
	13：40~16：40	分組競賽	
	16：40~17：00	上傳作品	

伍、競賽分組及規範：

- 一、**競賽組別**：本競賽設有四個組別：**國中動畫短片組**、**國中互動遊戲組**、**國小動畫組**、**國小遊戲組**。各組報名規定如下：

(一) 每校每組最多可報名 2 隊。

(二) 每隊由 2 名學生及 1 名指導教師組成，且每位學生僅限報名參加 1 隊，不得跨組參賽。

各隊學生不得跨校組隊，惟指導教師可指導多隊，但不得跨縣市指導隊伍參賽。

二、**創作工具**：競賽使用 SCRATCH 3.0 版本，需於競賽前一週至官方網站確認版本號

三、**素材及資訊設備**：

(一) 參賽者需現場自製素材，或使用 SCRATCH 內建素材。

(二) SCRATCH 擴充功能僅限使用音樂模組及畫筆模組。

(三) 比賽時間不提供選手上網環境；會場將提供鍵盤、滑鼠，選手可自備耳機(含麥克風)，其餘資訊設備不得攜入。

(四) 為方便同組間組員交換資料，主辦單位提供每組一只隨身碟，惟賽後需交還予主辦單位。

(五) 參賽者如有違反上述規定之情事，主辦單位得取消其競賽資格。

(六) 參賽者於競賽過程中請務必隨時進行存檔，避免檔案遺失。

(七) 以上規定含括學校初賽、本縣決賽。

四、**競賽題目**：由主辦單位請評審(專家)命題，於競賽當天現場公布。

(一) 命題方式為主題式命題，並增加子任務題目及程式說明文件。

(二) 命題範圍為國中小各學習領域、議題、日常生活等，不涉及政治敏感之議題。

陸、競賽規則

一、**競賽方式**：本競賽分為兩個階段進行。所有報名之各組別隊伍皆須參加學校初賽，各組別將擇優晉級本縣決賽。凡於 113 年度全國貓咪盃競賽獲得金獎、銀獎、銅獎或佳作之選手，報名參加 113 學年度縣賽者，得直接晉級決賽（須 2 位選手為同一校、同一組、同一隊）。

(一) **學校初賽**：

1. 採線上同步競賽，各校需自行準備競賽場地，集中進行比賽，並保持隊伍之間的適當距離。

2. 各競賽組別晉級本縣決賽，錄取隊數如下：

(1) **國中動畫短片組**：報名總隊數 40 隊以下，取二分之一晉級決賽，倘報名隊數超過 40 隊，擇優晉級 20 隊。

(2) **國中互動遊戲組**：報名總隊數 40 隊以下，取二分之一晉級決賽，倘報名隊數超過 40 隊，擇優晉級 20 隊。

(3) **國小動畫組**：報名總隊數 50 隊以下，取二分之一晉級決賽，倘報名隊數超過 50 隊，擇優晉級 25 隊。

(4) **國小遊戲組**：報名總隊數 50 隊以下，取二分之一晉級決賽，倘報名隊數超過 50 隊，擇優晉級 25 隊。

3. 比賽期間，各校參賽隊伍需全程開啟視訊，鏡頭需能拍攝到所有參賽選手，若動畫組及遊戲組同時參賽，則需兩組鏡頭。競賽當日使用 Google Meet 同時查看競賽狀況(學生於登入時需輸入學校名稱、競賽組別如(如：越港國小-遊戲組)，作品於比賽結束前上傳至網路硬碟(<http://163.27.239.24:8080>)。競賽用網路硬碟帳號密碼開放測試日期為競賽日期前 2 日，開放測試時間將於教育處網站公告。
4. 各校競賽場地需提供主機、螢幕、鍵盤、滑鼠、隨身碟、紙筆、橡皮擦、耳機麥克風等設備，除上述外其餘資訊設備不得攜入。
5. 競賽期間如遇電腦故障當機情形，參賽選手可直接使用備用電腦(各校需自行準備備用電腦)，不得延長收件時間。
6. 競賽用電腦於競賽前需進行還原，除規定或 Windows 內建之軟體外，不得安裝其他軟體。
7. 競賽期間不得上網搜尋、參考(選手所使用之電腦需為斷網狀態)並禁止任何協助或指導行為(電腦或設備故障除外)，SCRATCH 擴充功能僅限使用音樂模組及畫筆模組，創作之素材需由參賽選手自製，或使用 SCRATCH 程式內建素材，不得透過網路下載或自行攜入，若經檢舉屬實，取消其第二階段晉級資格，依序向下遞補。

(二) 本縣決賽：

1. 縣內競賽場地於虎尾國小電腦教室、**土庫教師研習中心**辦理(視報名隊數多寡得彈性調整比賽場地)，作品於比賽結束前上傳至隨身硬碟。
2. 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，延長比賽時間(延長之時間長度，由主辦單位決定)。
3. 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(延長之時間長度，由主辦單位決定)。

二、**全國賽**：經本縣決賽獲勝之第一名及第二名隊伍，將代表參加全國「貓咪盃競賽」，相關資訊如下：

(一) 主辦單位：屏東縣政府。

(二) 競賽日期：114 年 4 月 11 日(星期五)。

(三) 參賽組別及隊伍數：

1. 國中生活應用組：共 4 隊(本縣決賽之國中動畫短片組 2 隊、國中互動遊戲組 2 隊)。
2. 國小動畫組：共 2 隊。
3. 國小遊戲組：共 2 隊。

柒、報名方式：

一、**報名期間**：113 年 10 月 28 日(星期一)起至 113 年 11 月 7 日(星期四)中午 12 時止。

二、**報名方式**：以校為單位至本縣線上填報系統(<https://neform.ylc.edu.tw/index.php>)報名(填報序號：1319)。

捌、本縣決賽獎勵辦法

一、**參賽學生**：競賽獎勵名額規劃如下(依實際參賽隊伍數取二分之一為獲獎人員，依序取前 6 名及成績優異)，並另依免試入學比序項目採計規定辦理為據：

實際參賽 隊伍數	第一名	第二名	第三名	第四名	第五名	第六名	成績 優異	備註
1-2 隊	1	0	0	0	0	0	0	
3-4 隊	1	1	0	0	0	0	0	
5-6 隊	1	1	1	0	0	0	0	
7-8 隊	1	1	1	1	0	0	0	
9-10 隊	1	1	1	1	1	0	0	
11-12 隊	1	1	1	1	1	1	0	
13-14 隊	1	1	1	1	1	1	1	
15-16 隊	1	1	1	1	1	1	2	
17-18 隊	1	1	1	1	1	1	3	
19-20 隊	1	1	1	1	1	1	4	
21-22 隊	1	1	1	1	1	1	5	以下 類推

※團體類競賽項目兩隊以下且成績達優等以上(90 分以上)不受此限。

二、組別獎勵：

(一) 參賽學生：

1. 第 1、2 名：獎盃乙座、獎牌乙個、獎狀乙紙、禮券(第 1 名：1000 元/人、第 2 名：800 元/人)。
2. 第 3~6 名(依獎勵名額)：獎牌乙個、獎狀乙紙、禮券(第 3~6 名：200 元/人)。
3. 成績達 85 分以上且符合成績優異獎勵標準者，頒發成績優異獎狀。

(二) 指導老師：

1. 第 1、2 名：由主辦單位依據公立高級中等以下學校教師成績考核辦法敘嘉獎乙次。
2. 第 3~6 名：依各組獎勵名額由主辦單位頒發獎狀乙紙。

(三) 主辦單位及協辦單位工作人員：依雲林縣公立中小學及幼兒園授權獎懲案件獎懲標準表辦理敘獎。

玖、評審標準及方式：

一、聘請資訊教育專家或學者參與評審，評分標準：

程式技巧 25%、程式說明文件 5%、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%。

二、評審方式：

(一) 評審採序位法作業方式。評審委員依競賽評分參考標準分別評分後加總分數，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，合計值較低者，名次較優；序位相同者由評審委員票選決定名次。

(二) 參賽選手須於作品開頭標示創意授權圖示，若未放上，總平均予以扣 1 分。(比照 114 年度全國貓咪盃競賽)

壹拾、比賽成績公告：

- 一、學校初賽：結果將於評審會議(113 年 11 月 18 日)翌日二週後，在本縣教育網公佈欄公告。
- 二、本縣決賽：結果將於評審會議(113 年 12 月 23 日)翌日二週後，在本縣教育網公佈欄公告。

壹拾壹、競賽作品版權：

參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意作品採用創用 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，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作。參賽學生須

於作品開頭標示創意授權圖示，若未放上，總平均予以扣 1 分。圖示由主辦單位提供。創用 CC
「姓名標示—非商業性—相同方式分享」3.0 版台灣授權條款詳見：

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>



壹拾貳、其他事項：

- 一、主辦單位保留辦法修正之權利；其他未盡事項，以主辦單位最新公告，將於教育處網站公布為準。
- 二、報名截止後一週內不接受選手變更，指導教師不在此限。
- 三、競賽隊伍於競賽當天未於指定時限內完成報到程序，主辦單位將直接取消其參賽資格；倘因故於指定時限內僅有一人完成報到程序，主辦單位將維持該隊參賽資格，惟不得更換參賽選手，於競賽過程中，未報到人員亦不得中途進場參與競賽，該隊若有獲獎情事，亦不頒發獎勵予未完成報到程序人員。
- 四、獲獎作品參賽者同意無償、不限時間、次數，授權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)。
- 五、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。
- 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、主辦單位保留最終規則解釋與爭議裁量權。
- 八、本縣決賽如有競賽爭議，將於爭議發生後一小時內成立爭議處理小組，進行協調與決議。
- 九、如遇不可抗拒之天災或疫情擴散等因素，中央、雲林縣政府指示取消大型活動時，本縣 113 學年度競賽將配合取消辦理。

壹拾參、本計畫經核定後實施，修正後亦同。

附件

雲林縣 113 學年度 SCRATCH 程式設計競賽安裝之軟體可至：

https://drive.google.com/drive/folders/1CVDdzMkJ07i6TKvwiTmDHXeNZi3fMUXr?usp=drive_link

e_link 下載

創作工具及軟體清單如下(第一階段競賽日前 2 天於官網確認之版本號)：

1. Win11 作業系統不限版本
2. Scratch 3 離線版 v3.29.1
3. Inkscape v1.3.2 x64
4. PhotoCap v6.0
5. GIMP v2.10.38
6. LibreOffice 24.2.6 安定版
7. Audacity v3.6.4
8. MuseScore v4.3.2 x64
9. VMPK v0.9.0 x64
10. 7-Zip v24.07
11. FreeMind v1.0.1
12. Hydrogen v1.2.3 x64

以上清單僅供參考，依競賽公告版本為主