

基隆市政府 110 年度

基優盃 scratch 遊戲趣競賽暨資訊應用展覽實施計畫

壹、依據

- 一、教育部資訊教育總藍圖。
- 二、基隆市推動智慧教育總體發展計畫。

貳、計畫目標：

- 一、落實 12 年國教課綱「自發、互動、共好」的精神，鼓勵學生將所學的知識，藉由腳本創作的過程進行規劃設計，從而鼓勵學生多方探索、擴大生活經驗。
- 二、藉由比賽，培養運用資訊科技與運算思維解決問題的能力。
- 三、透過比賽，讓學生設計出以學生經驗為中心的程式內容，並利用資訊科技與他人合作，共同進行創作。
- 四、藉由開放軟體的使用，宣導合理合法使用軟體，導正非法軟體使用之觀念。

參、主辦單位：基隆市政府教育處。

肆、承辦單位：基隆市長興國民小學、基隆市教育網路中心、基隆市資訊教育議題小組、基隆市科技領域輔導團。

伍、協辦單位：財團法人國家實驗研究院國家高速網路與計算中心。

陸、參加對象：基隆市公私立中、小學學生。

柒、比賽時間：110 年 12 月 4 日(星期六)。

捌、參賽說明：

- 一、創作工具：Scratch3 離線版。
- 二、創作主題：於比賽當天公佈題目。
- 三、注意事項：
 - (一)使用素材限定如下：由參賽者現場自製之素材或使用平台內建素材。
 - (二)比賽電腦提供相關軟體(附件一)進行創作。
 - (三)比賽時可自行攜帶耳機、麥克風、書寫工具，其他電子產品請勿帶入。

四、繳交作品內容：

- (一)作品說明書紙本乙份。
- (二)Scratch 格式電子檔案乙份。
- (三)上述內容均需於比賽當日填寫完畢，並於繳交作品時一併交給工作人員。

五、參賽人數：每隊 2 人及 1 位指導教師，以同校為主，不得跨校報名。

六、作品版權：參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意其參賽作品採用創用 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，並需於參賽作品標示創意授權圖示，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 版臺灣授權條款詳見：<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/>

玖、比賽各項時程：

一、報名方式：

(一)本競賽各組錄取名額如下：

國中遊戲組 25 隊、國中動畫組 25 隊；國小遊戲組 50 隊、國小動畫組 50 隊。

(二)請各校於 110 年 11 月 19 日(星期五)前，至報名網址提報所有欲參賽的隊伍名單，為保障各校皆可錄取至少一隊，主辦單位將優先錄取報名名單中順位 1 的隊伍，如各組仍有餘額則再錄取各校各組名單中的第二隊... 依此類推，直至各組報名隊數達錄取名額上限。

(三)前列錄取名額主辦單位將依報名狀況酌予調整。

(四)報名網址：

國中組：<https://reurl.cc/2oodYn>

國小組：<https://reurl.cc/oxxayD>

(五) 統一由網路報名，不接受其他報名方式。

(六) 報名結果將於 110 年 11 月 24 日(星期三)前公布於基隆市教育處全球資訊網「處務公告」。

二、比賽地點：基隆市立體育館。

三、比賽時間：110 年 12 月 4 日(星期六) 9:30 至 17:00。

四、競賽說明會暨研習：

時間：110 年 10 月 6 日(星期三)下午 14:00。

地點：教師研習中心 206 會議室。

五、比賽時程：如下表所示：

110 年 12 月 4 日(六)	基隆市立體育館
09:30~10:00	國中、國小組報到
10:00~10:10	長官致詞
10:10~12:00	資訊科技相關展覽及闖關時間
12:00~13:00	中午休息
13:00~13:10	選手檢錄
13:10~13:20	選手檢測電腦
13:20~13:30	規則說明及公布題目
13:30~16:30	比賽時間
16:30~17:00	參賽者確認作品儲存
17:00~	參賽者賦歸 工作人員協助撤場

拾、比賽方式及規定：

- (一) 比賽以離線實作方式進程式設計（每組 2 部筆記型電腦），不提供其他對外網路使用。
- (二) 比賽場地僅參賽者可進入，教師於比賽開始後不得進入或停留，觀賽請至二樓看台區，且為避免影響參賽者競賽，觀賽時請勿大聲喧嘩。
- (三) 參賽者完成作品及繳交作品程序後，可提早由領隊老師帶離比賽現場。
- (四) 繳交作品時，必須繳交至工作人員並確認完畢後，方得離開比賽會場。如參賽者未向工作人員確認作品繳交完畢而自行離開會場則視同棄權，且不得要求再度進場，承辦單位不負任何責任，參賽學校不得作任何損害賠償之要求。
- (五) 比賽時間截止後，如未繳交作品，視同作品未完成，評審委員得不審查其作品。
- (六) 比賽期間不得攜帶行動電話（手機）、呼叫器及具有通訊、記憶和搜尋資料功能之電子器材及電子表等物品進場，違者取消比賽資格。
- (七) 參賽者作品將於成績公布後，另行提供參賽者作品檔案下載及參考。
- (八) 參賽者注意事項：比賽前確認所有設備是否正常，比賽中隨時記得存檔，此為參賽者應負責任，請指導老師訓練時加強提醒以避免意外狀況發生。

拾壹、評審標準及獎勵：

一、 評分標準：各組設計之作品依**運算思維能力、主題表達分享、多元創造運用及特殊加分**等項目進行評審，建議評分標準如附件。

二、 成績公布日期：預計 110 年 12 月底前公布於基隆市政府教育處網站。

三、 獎勵：

(一) 優選：

1. 國中參賽隊伍（遊戲組, 動畫組）分別錄取金獎 1 隊、銀獎 1 隊、銅獎 2 隊，每位參賽者各頒發獎狀乙紙、獎品乙份，指導教師嘉獎及獎狀乙紙(金獎及銀獎獲嘉獎兩次；銅獎獲嘉獎一次)。
2. 國小參賽隊伍（遊戲組, 動畫組）分別錄取金獎 1 隊、銀獎 1 隊、銅獎 3 隊，每位參

賽者各頒發獎狀乙紙、獎品乙份，指導教師嘉獎及獎狀乙紙(金獎及銀獎獲嘉獎兩次；銅獎獲嘉獎乙次)。

(二)佳作：

1. 國中參賽隊伍(遊戲組, 動畫組)分別擇優錄取若干，每位參賽者各頒發獎狀乙紙，指導教師頒發獎狀乙紙。
2. 國小參賽隊伍(遊戲組, 動畫組)分別擇優錄取若干，每位參賽者各頒發獎狀乙紙，指導教師頒發獎狀乙紙。

(三)前列名額得由主辦單位視參賽隊伍數及競賽成績酌予調整。

拾貳、計畫經費：由基隆市政府教育處補助支應。

拾參、獎勵：

(一) 參賽者部分：由本府頒發獎狀外，其就讀學校，依各校敘獎辦法予以獎勵。

(二) 指導獎：(每隊限填指導老師一名)

1. 學校應核實填報指導教師，每隊限填指導教師一員。屬編制內現職教師者應填該現職教師；屬教學支援工作人員者，應填該員。
2. 由本府函請學校辦理敘獎事宜，屬編制內現職教師者，指導學生獲金獎及銀獎者嘉獎兩次及獎狀乙紙；指導學生獲銅獎者嘉獎乙次及獎狀乙紙；指導學生獲佳作者頒發獎狀乙紙。
3. 屬非編制內現職教師者，由本府頒發指導獎狀乙張。

(三) 相關承辦學校及工作人員，於活動結束後，由承辦學校提報敘獎名單至本府統一辦理敘獎。

拾肆、防疫相關規定

- (一) 為維護校園防疫工作，保障比賽學生健康，符合「具感染風險民眾追蹤管理機制」中「居家隔離」或「居家檢疫」實施之對象者、「自主健康管理」屬應留在家中不可外出者，一律禁止參加比賽。嚴禁隱匿旅遊史及個人身體症狀，如經查明屬實者，取消比賽資格，並依中央疫情通報作業規定，通報主管機關及依「傳染病防治法」處理。
- (二) 進入比賽會場請全程佩戴口罩，並配合量測體溫。(應配合嚴重特殊傳染性肺炎中央流行疫情指揮中心最新發布之各項訊息，適時調整相關防疫措施)無佩戴口罩者或體溫高於 37.5 度以上者無法入場。
- (三) 請各參賽單位務必比賽前務必填寫健康聲明切結書(附件三)，各報名單位的選手、領隊、工作人員每人一份聲明書，不得合併填寫；並務必於比賽當日報到時繳交。
- (四) 本次競賽因疫情考量將不提供餐點，僅於午餐時段(11:30-13:00)開放二樓看臺區可自備午餐飲食，但除飲食外，於活動全程應佩戴口罩。
- (五) 另因疫情的不確定性，若活動期間中央流行疫情指揮中心加嚴相關規定，將配合相關規定辦理。
- (六) 如因疫情因素調整比賽相關期程，將另行於教育處網站公告。

拾伍、本實施計畫經基隆市政府核定後實施，修正時亦同。

基優盃 scratch 遊戲趣競賽比賽電腦安裝軟體清單

- (1) win10 作業系統
- (2) Scratch 3 離線版 v3.26.0
- (3) Tiled v1.7.2
- (4) Inkscape 1.1 x64
- (5) PhotoCap 6.0
- (6) GIMP 2.10.24
- (7) LibreOffice 7.2.0 安定版
- (8) Audacity 3.0.4
- (9) MuseScore-3.6.2 x64
- (10) vmpk-0.8.4 x64
- (11) 7-Zip 21.03
- (12) Xmind 11.0.2
- (13) Hydrogen 1.0.2 x64

基隆市政府 110 年度基優盃 scratch 遊戲趣競賽建議評分標準
 國中小遊戲組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	主題表達分享 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式：</p> <p>運算思維呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.拆解 2.演算法 3.抽象化 4.模式識別 5.資料處理 <p>程式寫作方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.撰寫說明 2.視覺化 3.模組化 4.多工好效能 5.正常運作 	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力：</p> <p>包含</p> <p>操作說明完整</p> <p>遊戲結構完整</p> <p>角色符合主題</p> <p>藝術美感呈現</p> <p>音樂音效搭配</p> <p>操作動作順暢</p> <p>遊戲情節腳本</p> <p>詮釋解決問題</p> <p>呈現學習過程</p> <p>過關層次安排</p> <p>遊戲深化學習</p> <p>知識內容正確</p>	<p>運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習。</p> <p>創造力表現</p> <p>變通性</p> <p>獨特性</p> <p>流暢性</p> <p>可行性</p> <p>適切性</p> <p>教育理論</p> <p>多元智慧</p> <p>多觀感官學習</p> <p>高層次思考</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，</p> <p>例如：</p> <p>遊戲化</p> <p>八角原則</p> <p>(主動)</p> <p>使命感</p> <p>發展與成就</p> <p>創造和回饋</p> <p>所有權</p> <p>(被動)</p> <p>社會影響</p> <p>稀缺性</p> <p>不確定性</p> <p>損失趨避</p>

國中小動畫組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	主題表達分享 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式：</p> <p>運算思維呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.拆解 2.演算法 3.抽象化 4.模式識別 5.資料處理 <p>程式寫作方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.撰寫說明 2.視覺化 3.模組化 4.多工好效能 5.正常運作 	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力：</p> <p>包含</p> <p>腳本契合主題</p> <p>動畫結構完整</p> <p>角色符合主題</p> <p>藝術美感呈現</p> <p>音樂音效搭配</p> <p>角色動作流暢</p> <p>詮釋解決問題</p> <p>呈現學習過程</p> <p>劇情層次安排</p> <p>作品深化學習</p> <p>知識內容正確</p> <p>作品表達完整</p>	<p>運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習。</p> <p>創造力表現</p> <p>變通性</p> <p>獨特性</p> <p>流暢性</p> <p>可行性</p> <p>適切性</p> <p>教育理論</p> <p>多元智慧</p> <p>多觀感官學習</p> <p>高層次思考</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，</p> <p>例如：</p> <p>互動性</p> <p>表現技巧</p> <p>正向思考鼓勵</p> <p>原創性</p> <p>創造不同體驗</p>

健康聲明切結書

學生參加基隆市110學年度基優盃scratch遊戲趣競賽，確定於110年 月 日以前（比賽當日前14日）未曾前往中央流行疫情指揮中心公告之地區旅遊，亦非符合「具感染風險民眾追蹤管理機制」中「居家隔離」或「居家檢疫」或「自主健康管理」未滿14日而有發燒或呼吸道症狀或腹瀉或無嗅覺味覺之情形，倘有不實，願自負相關法律責任。

此致

學校：

學生： (簽章)

監護人： (簽章)

中 華 民 國 1 1 0 年 月 日