基隆市政府 111 年度
基優盃 scratch 遊戲趣競賽實施計畫

壹、依據

基隆市智慧教育 2.0 三年計畫(111-113 年)。

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

伍、參加對象：基隆市公私立中、小學學生。

陸、比賽時間: 111 年 12 月 3 日(星期六) 。

柒、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。

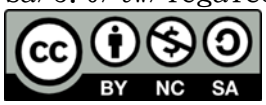
四、繳交作品內容：

(一)Scratch 格式電子檔案乙份。

(二)上述內容於比賽當日現場製作完畢，並於繳交作品時交給工作人員儲存。

五、 參賽人數：每隊 2 人及 1 位指導教師，不得跨組亦不得跨校報名。

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。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。



捌、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)請基隆市所屬國中小學校，每校至少薦派一隊參加，並於 111 年 11 月 14 日(星期一)前，至報名網址提報所有欲參賽的隊伍名單，統一由網路報名，不接受其他報名方式。

(三)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。

(四)前列錄取名額主辦單位將依報名狀況酌予調整。

(五)報名網址：

國中組：https://reurl.cc/LX3a0x

國小組：https://reurl.cc/MXv3AX

(六)報名結果將於111年11月18日(星期五)前公布於基隆市教育處全球資訊網「處務公告」。

二、比賽地點：基隆市武崙國小體育館。

三、比賽時間：111年12月3日(星期六) 9：30至17：00。

五、領隊會議：

時間：暫定111年11月22日(星期二)上午10:00。

地點：以線上會議辦理，線上會議室網址待報名隊伍確認後函知各校。

六、比賽時程：如下表所示(暫定，待領隊會議正式公告活動流程)

111年12月3日(六)	基隆市武崙國小體育館
10:00～10:30	所有選手報到
10:30～12:00	資訊科技相關展覽及闖關時間
12:00～12:50	中午休息
12:50～13:00	選手入場就座
13:00～13:10	長官致詞
13:10～13:30	選手檢測電腦 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

玖、比賽方式及規定：

(一)比賽以離線實作方式進行程式設計（每組2部筆記型電腦），不提供其他對外網路使用。

(二)創作素材不得使用筆記型電腦視訊鏡頭拍攝製作，且限定由參賽者現場自製及使用Scratch程式內建素材。

(三)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。

(四)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。

(五)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。

(六)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。

(七)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錶等物品進場，違者取消比賽資格。

(八)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。

(九)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、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。

二、 成績公布日期：預計111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，獲獎隊伍每隊將頒發禮券(金獎 5,000 元禮券、銀獎 3,000 元禮券、銅獎 2,000 元禮券)，另每位參賽者及指導教師各頒發獎狀乙紙。

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 4 隊，獲獎隊伍每隊將頒發禮券(金獎 5,000 元禮券、銀獎 3,000 元禮券、銅獎 2,000 元禮券)，另每位參賽者及指導教師各頒發獎狀乙紙。

(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。

(四)獲本競賽各組金獎及銀獎之隊伍，將代表本市參加 112 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽。

拾壹、敘獎建議：

（一）參賽者：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）指導教師：（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；指導學生獲銅獎者嘉獎乙次。

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。

拾貳、計畫經費：由基隆市政府教育處相關經費補助支應。

拾參、其他附則及防疫相關規定

（一）主辦單位得視中央流行疫情指揮中心相關規定、COVID-19 疫情狀態、天災或其他不可抗力原因，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，並同步公告於基隆市政府教育處網站，以利參賽師生與家長查詢，再請密切注意最新公告。

（二）倘參賽師生依疫情或其他考量，有異動參賽名單需求，指導教師應以電子郵件寄至 it@gm.kl.edu.tw 報請主辦單位同意；111 年 11 月 25 日（星期五）下班後，以不再接受變更選手（學生）名單為原則，指導教師不在此限。

（三）若報名成功之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；倘隊伍因疫情或其他緣故於指定時限內僅有一人完成報到程序，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）為維護校園防疫工作，保障比賽學生健康，屬「居家隔離」、「居家檢疫」或「自主健康管理」者，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。

（五）進入比賽會場請全程配戴口罩，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)無配戴口罩者或體溫高於 37.5 度以上者無法入場。

拾肆、本實施計畫經基隆市政府核定後實施，修正時亦同。

附件一

基優盃 scratch 遊戲趣競賽比賽電腦安裝軟體清單

(1) win11 作業系統
(2) Scratch 3 離線版 v3.29.1
(3) Inkscape 1.2.1 x64
(4) PhotoCap v6.0
(5) GIMP 2.10.32
(6) LibreOffice 7.3.6 安定版
(7) Audacity v3.2.1
(8) MuseScore v3.6.2 x64
(9) vmpk-0.8.8 x64
(10) 7-Zip 22.01
(11) Xmind 22.09.3168
(12) Hydrogen 1.1.1 x64

附件二

基隆市政府 111 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)	其他 (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	程式寫作技巧是否使用運算思維模式： 運算思維呈現： 1.拆解 2.演算法 3.抽象化 4.模式識別 5.資料結構化 6.簡化 7.系統性處理 程式寫作方式： 1.視覺化 2.模組化 3.多工好效能 4.正常運作 5.連結其他領域	問題解決及表達方式是否優良有說服力： 包含 操作說明完整 遊戲結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 操作動作順暢 遊戲情節腳本 詮釋解決問題 呈現學習過程 過關層次安排 遊戲深化學習 知識內容正確	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。 創造力表現 變通性 獨特性 流暢性 可行性 適切性 教育理論 多元智慧 多觀感官學習 高層次思考 互動性 表現技巧 正向思考鼓勵 原創性 創造不同體驗	前述三項分數不足以表達部分， 例如： 遊戲化 八角原則 (主動) 使命感 發展與成就 創造和回饋 所有權 (被動) 社會影響 稀缺性 不確定性 損失趨避

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	程式寫作技巧是否使用運算思維模式： 運算思維呈現： 1.拆解 2.演算法 3.抽象化 4.模式識別 5.資料處理 程式寫作方式： 1.撰寫說明 2.視覺化 3.模組化 4.多工好效能 5.正常運作	問題解決及表達方式是否優良有說服力： 包含 腳本契合主題 動畫結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 角色動作流暢 詮釋解決問題 呈現學習過程 劇情層次安排 作品深化學習 知識內容正確 作品表達完整	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。 創造力表現 變通性 獨特性 流暢性 可行性 適切性 教育理論 多元智慧 多觀感官學習 高層次思考	前述三項分數不足以表達部分， 例如： 互動性 表現技巧 正向思考鼓勵 原創性 創造不同體驗