

臺中市115年度全國貓咪盃競賽代表權選拔實施計畫

壹、依據

- 一、教育部資訊教育基礎建設計畫。
- 二、本市 115 年度資訊教育推動細部計畫。
- 三、115 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽實施計畫。

貳、目的

- 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、透過科技工具之創意應用，提升學生生活表達、問題解決之運算思維及創造力。
- 三、引領動手做之學習風氣，將科技能力生活化，運用於日常生活中，實踐課綱規劃之核心素養。
- 四、藉由競賽活動及市集交流，增加參賽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、主辦單位：臺中市政府教育局。(以下簡稱本局)

肆、承辦單位：沙鹿區文光國民小學。

伍、協辦單位：臺中市教育網路中心

陸、競賽組別與代表權選拔說明：

- 一、選拔對象：本市公私立國民中、小學學生，不可重複報名。
- 二、組別：

國小	遊戲組	各校至多報名 1 隊參加競賽
	動畫組	各校至多報名 1 隊參加競賽
國中	生活應用組	各校至多報名 1 隊參加競賽

- 三、選拔說明：採 2 人小組合作模式，每隊應由 2 位學生及 1 位指導老師組成，每位學生至多報名 1 隊，不得跨組、跨校參賽。各校選手隊伍產生方式，由校內自行辦理或由校內教師推薦（有關選拔與推薦辦法，由各校本權責訂定）。

- 四、本競賽暨選拔活動分二階段進行。

競賽選拔	日期	說明
初賽	114 年 12 月 18 日(四)	<ol style="list-style-type: none">1. 各校自由報名參加「初賽」。2. 從初賽中評選出國小遊戲組4隊、國小動畫組4隊、國中生活應用組8隊，參加「決賽暨代表權選拔」活動。
決賽暨代表權選拔	115 年 1 月 6 日(二)	<ol style="list-style-type: none">1. 國小組遊戲組：從4隊中評選2隊特優、2隊優等，其中2隊特優隊伍取得本市全國賽代表權。2. 國小組動畫組：從4隊中評選2隊特優隊伍、2隊優等隊伍，其中2隊特優隊伍取得本市全國賽代表權。3. 國中生活應用組：從8隊中評選4隊特優、4隊優等，其中4隊特優隊伍取得本市全國賽代表權。

五、初選方式與期程

1. 報名：由各校一位承辦人員至網站完成報名(<https://game.tc.edu.tw/opencall>)；完成報名後由學校報名者從後台【學生報名作業】模組輸出參賽者上傳帳號密碼提供給參賽者進行上傳。
2. 報名期限：114 年 11 月 24 日 (一) am 8:00 至
114 年 12 月 05 日 (五) pm 4:00 前

3. 初賽日期：114 年 12 月 18 日（四）。
4. 題目公告：114 年 12 月 18 日（四）am 9:00 參賽者以瀏覽器進入競賽平台，依照公佈指定題目創作或作答，完成後利用瀏覽器逕行傳送。
5. 校內創作及線上送件：各校選手於 114年12月18日(四)am 9:00-pm 12:15留校內創作，選手以報名者取得之帳密登入比賽網站(<https://game.tc.edu.tw/opencall1>)上傳作品，並限定於中午12:15以前完成上傳(檔案命名為：「生活應用組. sb3」或「動畫組. sb3」或「遊戲組. sb3」)；若未於114年12月05日前完成報名之選手，無法送件參賽。
6. 評比後於 114 年 12 月 29 日（一）pm 5:00前，於比賽網站公告國中生活應用組8隊，國小動畫組、遊戲組各4隊優勝隊伍，參加本市決賽暨代表權選拔。

六、決賽暨代表權選拔

1. 決賽報名：114 年 12 月 29 日（一）至
115 年 01 月 02 日（五）pm 4:00前
2. 決賽日期：115 年 01 月 06 日（二）am 8:00 – pm 12:15
3. 選拔地點：臺中市教育網路中心(臺中市太平區樹德一街136巷30號)
4. 競賽期程

時間	期程	地點
am 8:30	報到	臺中市教育網路中心
am 9:00–pm 12:15 (共195分鐘)	國小組-遊戲組 國小組-動畫組 國中組-生活應用組	3 樓智慧教室 (除競賽網站，不提供 其他上網環境)
pm 12:15–pm 12:25	確認作品儲存	

柒、評分標準

（一）國小動畫組：

程式說明文件15%（敘事設計5%、場景規劃10%）

動畫成果85%（程式設計30%、故事呈現30%、創意表達25%）

（二）國小遊戲組：

程式說明文件15%（遊戲目標說明5%、遊戲機制設計10%）

參賽作品85%（遊戲趣味性20%、互動操作性20%、獨特創意性20%、功能完整性25%）

（三）國中生活應用組：

程式說明文件15%（問題描述與需求5%、資料結構與設計5%、程序設計與流程5%）

參賽作品85%（使用者介面與體驗25%、功能完整性30%、問題解決創意30%）

捌、獎勵

- 一、初賽：依總作品數及作品水準，錄取國小遊戲組優選4隊、國小動畫組優選4隊、國中生活應用組優選8隊，佳作若干隊。優選隊伍進入決賽暨代表權選拔，佳作隊伍頒發獎狀以茲鼓勵。
- 二、決賽暨代表權選拔：錄取國小遊戲組特優2隊、國小動畫組特優2隊、國中生活應用組特優4隊，頒發獎狀以茲鼓勵，並取得全國賽本市代表權。其餘作品列為優等，頒發獎狀以茲鼓勵。
- 三、指導教師之獎勵，依所指導學生得獎獎項核予特優嘉獎貳次，優等嘉獎壹次，佳作獎狀乙幀以茲鼓勵。

玖、經費來源

- 一、各校進行校內選手選拔所需費用，由各校相關經費支應。
- 二、辦理本計畫各項競賽、會議、評審及參加全國貓咪盃競賽所需費用，由本局相關

經費支應。

拾、公差假

- 一、協辦人員、指導教師及參賽學生於競賽期間，請學校本權責核予公(差)假登記暨課務排代，俾以協助學生參加競賽。
- 二、本競賽活動辦理期間，請學校本權責惠予受遴派之相關工作人員及評審公(差)假登記暨課務排代，俾以協助競賽進行。

拾壹、附則

一、著作權

- (一)參賽作品著作權屬作者所有，本局擁有複製、公布、公開發行之權利。
- (二)參賽作品如有引用其他資源，請依著作權法相關規定處理。

- 二、倘有其他未盡事宜，將另行公布於臺中市政府教育服務網。

拾貳、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

【附件 1】

創作工具及軟體清單如下，若更新競賽版本，將另行公告：

1. Win11作業系統不限版本	7. Audacity v3.6.0
2. Scratch 3離線版v3.29.1	8. MuseScore v4.3.2 x64
3. Inkscape v1.3.2 x64	9. VMPK v0.9.0 x64
4. Hydrogen v1.2.3 x64	10. 7-Zip v24.07
5. GIMP v2.10.38	11. FreeMind v1.0.1
6. LibreOffice 24.2.5 安定版	