

# 臺中市 113 年度全國貓咪盃競賽代表權選拔 實施計畫

112.11.17

## 壹、依據

- 一、教育部資訊教育基礎建設計畫。
- 二、本市 113 年度資訊教育推動細部計畫。
- 三、113 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：烏日區僑仁國民小學。

伍、協辦單位：資訊教育暨網路中心、市立崇倫國中、東區力行國小、豐原區翁子國小、豐原區葫蘆墩國小。

## 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	互動遊戲組	各校至多報名 1 隊參加競賽
	動畫短片組	各校至多報名 1 隊參加競賽
國中	互動遊戲組	各校至多報名 1 隊參加競賽
	動畫短片組	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	112 年 12 月 21 日(四)	各校自由報名參加「初賽」。
決賽暨代表權選拔	113 年 1 月 5 日(五)	各組於初賽中評選 4 隊優選隊伍，參加「決賽暨代表權選拔」活動後，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。

## 五、初選方式與期程

1. 報名：請填寫[附件 1]表單，逐級核章後掃描或翻拍數位圖檔，於

112 年 12 月 8 日 pm 4:00 前傳送至 samba3c@gmail.com 或 Line 帳號 @48lbrlxn (帳號前有 @ 符號)，完成報名。

2. 初選日期：112 年 12 月 21 日(四)。
3. 題目公告：112 年 12 月 21 日(四) am 9:00 公布於「臺中市教育服務網」-比賽資訊( <https://service.tc.edu.tw/> )，請指導教師務必提早確認有權限能登入並瀏覽臺中市教育服務網比賽資訊。
4. 校內創作及線上送件：各校選手於 112 年 12 月 21 日(四) am 9:00-pm12:00 留校內創作，選手以「臺中市師生學習帳號」登入指定網址上傳作品，並限定於 中午 12:00 以前完成線上送件 (作品依當日公告之路徑上傳，檔案命名為：「國中校名-遊戲組.sb3」或「國小校名-動畫組.sb3」)；若未於 112 年 12 月 8 日前完成報名之選手，無法送件參賽。
4. 選拔方式：以 Scratch 3 最新離線版為創作工具，創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch 程式內建素材；請選手自備耳機、麥克風，搭配附件之可使用軟體進行創作。
5. 評比後於 113 年 1 月 2 日(二)前公告國中互動遊戲組、國中動畫短片組、國小互動遊戲組、國小動畫短片組各 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. 日期：113 年 1 月 5 日(五) am 8:00-pm 12:30
2. 選拔地點：本局資訊教育暨網路中心(臺中市太平區樹德一街 136 巷 30 號)
3. 競賽期程

時間	期程	地點
am 8:30	報到	資訊教育暨網路中心 3 樓智慧教室 (除競賽網站，不提供其他上網環境)
am 9:00-pm 12:00	互動遊戲組 動畫短片組	
pm 12:00-pm 12:30	繳交作品	

#### 柒、獎勵

- 一、依初賽結果各組作品數及作品水準錄取優選 4 隊伍，佳作若干隊伍，優選 4 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、依決賽暨代表權選拔結果，各組作品數及作品水準錄取特優 2 隊伍、優等 2 隊伍，頒發獎狀以茲鼓勵，其中特優隊伍取得全國賽本市代表權。
- 三、指導教師之獎勵，依所指導學生得獎獎項核予獎狀乙幀以茲鼓勵。

#### 捌、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。

#### 玖、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、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。

**拾壹**、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

[附件 1]

## 臺中市 113 年度全國貓咪盃競賽報名表(範例)

學校名稱	臺中市烏日區僑仁國民小學	
承辦人員	姓名	廖憲邦
	連絡電話	0921726956
	電子信箱	samba.3c@gmail.com
組別	<input type="checkbox"/> 國中 <input checked="" type="checkbox"/> 國小 ( 如果國中、國小同時參加，請分開填寫 2 張 )	
<input checked="" type="checkbox"/> 互動遊戲組 (參加打✓， 不參加不用填)	第一位選手姓名	學生甲
	第二位選手姓名	學生乙
	指導教師	教師甲
<input checked="" type="checkbox"/> 動畫短片組 (參加打✓， 不參加不用填)	第一位選手姓名	學生丙
	第二位選手姓名	學生丁
	指導教師	教師甲

請逐級核章後，掃描或翻拍，將數位檔案(PDF 或 JPG)寄到 samba3c@gmail.com 或傳送到 Line 帳號 @481br1xn 完成報名。

[附件 1]

## 臺中市 113 年度全國貓咪盃競賽報名表

學校名稱		
承辦人員	姓名	
	連絡電話	
	電子信箱	
組別	<input type="checkbox"/> 國中 <input type="checkbox"/> 國小 ( 如果國中、國小同時參加，請分開填寫 2 張 )	
<input type="checkbox"/> 互動遊戲組 (參加打✓， 不參加不用填)	第一位選手姓名	
	第二位選手姓名	
	指導教師	
<input type="checkbox"/> 動畫短片組 (參加打✓， 不參加不用填)	第一位選手姓名	
	第二位選手姓名	
	指導教師	

請逐級核章後，掃描或翻拍，將數位檔案(PDF 或 JPG)寄到 [samba3c@gmail.com](mailto:samba3c@gmail.com) 或傳送到 Line 帳號 @481brlxn 完成報名。



承辦人員  
(核章)

單位主管  
(核章)

校長  
(核章)

[附件 2]

貓咪盃創意競賽評分參考標準

國中小 Scratch 「遊戲組」建議 評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1. 運算思維呈現：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 拆解</li> <li>(2) 演算法</li> <li>(3) 抽象化</li> <li>(4) 模式識別</li> <li>(5) 資料結構化</li> <li>(6) 簡化</li> <li>(7) 系統性處理</li> </ul> <p>2. 程式寫作方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 視覺化</li> <li>(2) 模組化</li> <li>(3) 多工好效能</li> <li>(4) 正常運作</li> <li>(5) 連結其他領域</li> </ul>
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 腳本契合主題</li> <li>2. 動畫結構完整</li> <li>3. 角色符合主題</li> <li>4. 藝術美感呈現</li> <li>5. 音樂音效搭配角色動作流暢</li> <li>6. 詮釋解決問題</li> <li>7. 呈現學習過程</li> <li>8. 劇情層次安排</li> <li>9. 作品深化學習</li> <li>10. 知識內容正確</li> <li>11. 作品表達完整</li> <li>12. 知識內容正確</li> </ul>
多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	<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，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 創造力表現</li> <li>2. 變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</li> <li>3. 教育理論</li> <li>4. 多元智慧、多感官學習、高層次思考</li> <li>5. 互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗</li> </ul>
其他	(特殊	前述三項分數不足以表達部分，例如：

	性、例 外) 建議比重 10%	1. 遊戲化 2. 八角原則 3. 使命感 (主動) 4. 發展與成就 (主動) 5. 創造和回饋 (主動) 6. 所有權 (主動) 7. 社會影響 (被動) 8. 稀缺性 (被動) 9. 不確定性 (被動) 10. 損失趨避 (被動)
--	--------------------------	---

國中小 Scratch 「動畫組」建議 評分標準項目	比重	說明
運算思維能力 (技術力、技能)	建議比重 30%	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1. 運算思維呈現：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 拆解</li> <li>(2) 演算法</li> <li>(3) 抽象化</li> <li>(4) 模式識別</li> <li>(5) 資料處理</li> </ul> <p>2. 程式寫作方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 撰寫說明</li> <li>(2) 視覺化</li> <li>(3) 模組化</li> <li>(4) 多工好效能</li> <li>(5) 正常運作</li> </ul>
素養主題表達 (表達力、知識)	建議比重 30%	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 腳本契合主題</li> <li>2. 動畫結構完整</li> <li>3. 角色符合主題</li> <li>4. 藝術美感呈現</li> <li>5. 音樂音效搭配角色動作流暢</li> <li>6. 詮釋解決問題</li> <li>7. 呈現學習過程</li> <li>8. 劇情層次安排</li> <li>9. 作品深化學習</li> <li>10. 知識內容正確</li> <li>11. 作品表達完整</li> </ul>
多元創造運用 (創造力、情意)	建議比重 30%	<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，包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 創造力表現</li> <li>2. 變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</li> <li>3. 教育理論</li> <li>4. 多元智慧、多感官學習、高層次思考</li> <li>5. 互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗</li> </ul>
其他	(特殊 性、 例外) 建議比重 10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 互動性</li> <li>2. 表現技巧</li> <li>3. 正向思考鼓勵</li> <li>4. 原創性</li> <li>5. 創造不同體驗</li> </ul>

[附件 3]

創作工具、可用軟體清單如下：

1. Win10 或 win11 作業系統
2. Scratch 3 離線版
3. Inkscape
4. PhotoCap
5. GIMP
6. LibreOffice 安定版
7. Audacity
8. MuseScore
9. vmpk
10. 7-Zip
11. Xmind
12. Hydrogen